

SILENT WAR

(Guerra Silenziosa)

La Campagna sottomarina Statunitense contro il Giappone imperiale, 1941-45

Regole di gioco

Tabella dei contenuti

[1.0] INTRODUZIONE

[1.1] Come leggere queste regole

[2.0] COMPONENTI DEL GIOCO

[2.1] La mappa di gioco

[2.2] Diagrammi di gioco e tavole (tables)

[2.3] Pezzi del gioco

[2.4] Scala

[2.5] Convenzioni

[3.0] PREPARAZIONE DEL GIOCO

[3.1] Il “war mix”

[3.2] Preparazione segnalini

[4.0] SEQUENZA DI GIOCO

[5.0] FASE EVENTI DI GUERRA

[6.0] FASE MIGLIORAMENTO SILURI

[7.0] FASE ULTRA

[8.0] FASE RINFORZO SOMMERGIBILI

[9.0] FASE PREPARAZIONE SOMMERGIBILI PER IL MARE

[10.0] FASE RIPARAZIONE

[11.0] FASE PREPARAZIONE PER LE OPERAZIONI

[12.0] FASE MOVIMENTO DI PATTUGLIA

[13.0] FASE RICERCA E CONTATTO

[13.1] Determinazione attività

[13.2] Procedura Ricerca e contatto

[14.0] FASE COMBATTIMENTO

[14.1] Primo turno di attacco

[14.2] Turno di contrattacco

[14.3] Ritirata

[14.4] Ri-attacco

[14.5] Determinazione super comandante

[14.6] Combattimento tra sommergibili

[14.7] Controllo autonomia

[14.8] Pulizia

[15.0] FASE MOVIMENTO DI TRANSITO

[16.0] FASE CONCLUSIONE DEL TURNO

[17.0] FASE AVANZAMENTO DELLA GUERRA

[17.1] Procedura

[17.2] Avanzamento automatico

[18.0] SOMMERGIBILI DANNEGGIATI

[19.0] EVENTI

[19.1] Eventi di transito

[19.2] Eventi di combattimento

[20.0] ZONE MISSIONE SPECIALE (SMZ)

[21.0] BASI

[21.1] Basi avanzate

[21.2] Navi appoggio sommergibili

[22.0] RISCHIO CONCENTRAZIONE

[23.0] EFFETTI INDIVIDUAZIONE

[24.0] BRANCO DI LUPI

[24.1] Formazione branco di lupi

[24.2] Branchi di lupi e movimento

[24.3] Tipi di Branco di lupi

[24.4] Branco di lupi ed eventi transito

[24.5] Branchi di lupi e combattimento

[24.6] Branco di lupi e risultati “Individuato”

[24.7] Esperienza del branco di lupi

[25.0] SUPER COMANDANTI

[26.0] VARIANTE PER 2 GIOCATORI

[27.0] RISOLUZIONE VELOCE

[28.0] RISERVATO

[29.0] RISERVATO

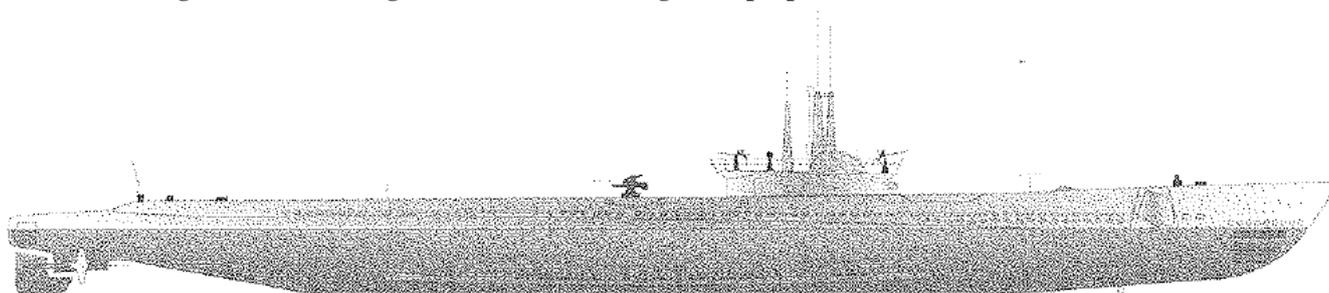
Nota del traduttore

La traduzione è stata effettuata integrando le “errata” pubblicate al 17/2/2008 (3.14 – 4.0 – 15.25 – 21.1).

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



[1.0] INTRODUZIONE

Silent war (Guerra silenziosa) è una simulazione in solitario della guerra sottomarina Statunitense contro l'impero Giapponese durante la seconda guerra mondiale. Gli scenari consentono ai giocatori di ricreare vari teatri di guerra o l'intera campagna. In questi scenari, ogni giocatore assume il ruolo del Comandante della flotta sommergibili USA del Pacifico (ComSubPac), schierando i sommergibili disponibili sia da Pearl Harbor che dall'Australia, per attaccare la marina Giapponese. In aggiunta, nel gioco di pattuglia, usando singoli sommergibili, i giocatori possono ricreare alcuni dei più famosi pattugliamenti della guerra.

[1.1] Come leggere queste regole

Per aiutarvi a familiarizzare velocemente con il gioco, è stata creata una dettagliata sequenza di gioco. Le regole seguono questa sequenza: piazzare il gioco e seguire la sequenza di gioco per avere una visione degli eventi del gioco. Quindi iniziare il gioco, riferendosi alle regole man mano che si procede. Si suggerisce ai nuovi giocatori di giocare alla prima partita uno scenario di pattuglia prima di procedere a giocare una campagna. I giocatori potrebbero trovare molto utile leggere l'esempio dettagliato di gioco che si trova alla fine del libretto degli scenari. Questo fornisce una valida visione d'insieme di un turno di gioco tipo e consentirà ai giocatori di vedere l'applicazione delle regole nel processo.

[2.0] COMPONENTI DEL GIOCO

Silent war ha i seguenti componenti:

Una mappa di gioco

Una tavola "combat display" (combattimento)

Una tavola "charts & tables" (varie tabelle fronte/retro)

Una tavola "Submarine tender" (navi appoggio sommergibili)

Una tavola "counter explanation/sense of scale" (spiegazione segnalini e dimensione sommergibili fronte/retro)

Un libretto di istruzioni (contenente le tavole degli eventi di guerra)

Un libretto degli scenari (contenente un esempio di gioco)

Un dado a 10 facce

Una scatola con coperchio

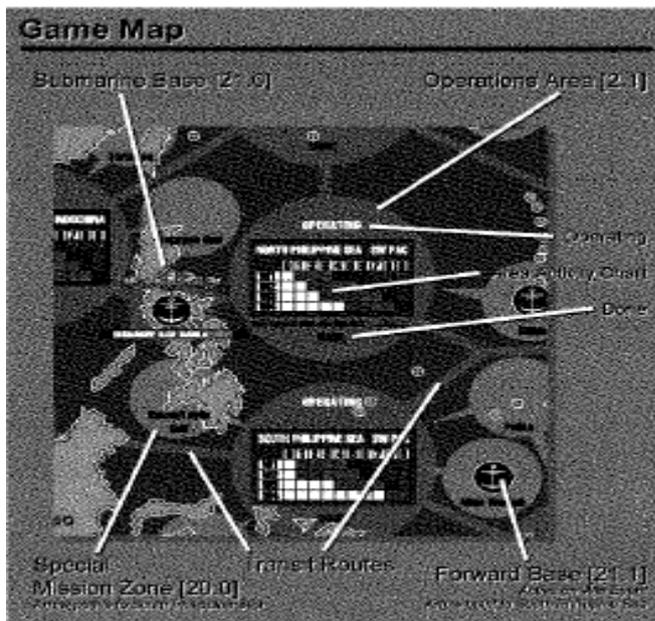
Note: i giocatori devono procurarsi 4 contenitori opachi

[2.1] La mappa di gioco

La mappa riporta il teatro delle operazioni nel Pacifico e contiene la rappresentazione grafica delle rotte di transito dei sommergibili e delle aree dove i sommergibili condussero operazioni ed operazioni speciali, così come un certo # di tavole e diagrammi necessari per il gioco. Ci sono 3 tipi di aree di gioco sulla mappa:

- **Base sommergibili:** rappresentata da un esagono ed un simbolo porto (Ancora)
- **Area operazioni (OpArea):** grandi aree circolari contenenti un diagramma attività. Una area operazioni è divisa in una sezione operante (in alto) per i sommergibili in fase di combattimento in quell'area e una sezione "done" (fatto - in basso) per sommergibili che hanno completato i loro combattimenti o movimenti in quell'area.
- **Zona missione speciale (SMZ):** piccole aree circolari senza un diagramma attività, che puntano ad una OpArea. Se una nave appoggio (tender) per sommergibili è nella zona, essa è considerata una base sommergibili avanzata. Se non è presente nessuna nave appoggio, queste zone possono essere raggiunte da un sommergibile solo quando attivate da un evento di guerra.

Tutte le aree sono legate da rotte di transito, una serie di linee che delineano i movimenti per i sommergibili. Solo i sommergibili si muovono sulla mappa. Ogni OpArea appartiene ad un gruppo geografico, descritto in alto ad ogni diagramma attività (esempio: Empire, Indochina, North Pac, South Pac).



[2.2] Diagrammi di gioco e tavole (tables)

Ci sono un certo # di diagrammi e tabelle in Silent war, alcune stampate sulla mappa, altre su schede separate.

Le tavole sulla mappa includono: diagramma individuale di attività dell'area, tavola di ricerca e contatto, tavola degli eventi di transito, tavola danni sommergibile e tavola autonomia.

Stampate sulla tavola "Charts and tables" ci sono le tavole risultati attacco, contrattacco, eventi combattimento, eventi transito, ricerca e contatto, autonomia, sommergibili nemici, miglioramento siluri e (transizione) periodo di guerra. Stampate su schede separate ci sono le tavole war mix e la tavola Ultra.

Stampate nel libretto delle regole ci sono le tavole evento di guerra per tutti e 4 i periodi di guerra e lo scenario "L'iniziale Vento dell'Est"

Le tavole sulla mappa includono: l'indicazione del tonnellaggio - # di navi affondate/sommergibili persi, il periodo di guerra corrente, l'indicazione del valore dei siluri corrente e l'indicazione del turno corrente. Ci sono anche 5 tabelle basi: Pearl Harbor, Fremantle, Brisbane, Dutch Harbor e Manila/Subic Bay. Ogni tavola base contiene una casella spazio di riparazione, con 3 livelli di avanzamento riparazioni, una casella pronto per il mare, una casella banchina (Pier) ed una casella approntamento (Broom - per i sommergibili che sono appena rientrati).

Sulla tavola appoggio sommergibili/tabella Surabaya ci sono 8 squadre di appoggio sommergibili e la tavola Surabaya.

[2.3] Pezzi del gioco

Ci sono vari pezzi differenti nel gioco:

A. SOMMERGIBILI

Ogni sommergibile U.S. che partecipò alla guerra nel Pacifico, è rappresentato con il proprio pezzo. Ci sono 2 lati per ogni sommergibile: Transito, il lato azzurro e Pattuglia, il lato grigio.

Lato transito: riporta il nome e la classe del sommergibile, più le seguenti informazioni e valori:

- **Data di entrata:** data alla quale il sommergibile entra in gioco (W/S significa all'inizio della guerra, 12/41)
- **Velocità:** il # di OpArea che il sommergibile può raggiungere (movimento) in un singolo turno.
- **Range (distanza):** il massimo # di OpArea di distanza da qualsiasi base alleata in ogni momento.
- **Prontezza:** il valore del dado che il giocatore deve ottenere per approntare il sommergibile per il mare.

Lato pattuglia: riporta il nome e la classe del sommergibile, più i seguenti valori:

- **Attacco:** il valore di combattimento del sommergibile (una valutazione data dal # di tubi lancia siluri che ha il sommergibile se ha o meno tubi sia a prua che a poppa ed il suo carico totale di siluri).
- **Difesa:** una valutazione della capacità del sommergibile di manovra, velocità, immersione, tonnellaggio e la robustezza della sua concezione e costruzione. Informazioni relative alla dimensione.
- **Tattica:** una stima del comportamento del sommergibile in combattimento (una valutazione di modernità, validità ingegneristica e più importante, i sistemi di combattimento, portata, TDC (target data computer), radar, sonar così come il progredire dell'esperienza delle costruzioni navali).
- **Autonomia:** un valore che determina se il sommergibile può rimanere di pattuglia o deve tornare alla base. Questa classificazione comprende il carico di siluri e derrate alimentari come cibo, acqua e rifornimento combustibile.
- **Range (distanza):** il massimo # di OpArea di distanza da qualsiasi base alleata in ogni momento.

B. NAVI DI SUPERFICIE E SEGNALINI EVENTI

Le unità Giapponesi sono rappresentate da pezzi generici che vengono usati più volte. Testi pezzi hanno la definizione del tipo, il valore del tonnellaggio, il valore difensivo e un valore antisommergibile (ASW):

- **Tipo:** la tipologia generale di nave tipo BB per Corazzata, CV per Portaerei. Di seguito una lista completa dei tipi di nave usati nel gioco:
CV – Portaerei
BB – Corazzata
BV – Corazzata portaerei (classe Ise convertite a Portaerei ibride)
CA – Incrociatore pesante
AC – Incrociatore corazzato
AR – Nave riparazione
CL – Incrociatore leggero
DD – Cacciatorpediniere
DE – Cacciatorpediniere di scorta
AO – Petroliera
AF – Trasporto, spesso frigo.
M – Mercantile, incluse Navi da carico, Trasporti e Navi ausiliarie come Posamine, Navi appoggio idrovolanti e navi appoggio sommergibili.
- **Tonnellaggio (Stazza):** la dimensione della nave in migliaia di tonnellate nette (il peso della nave senza carico o carburante).

- **Valore difensivo:** una stima della difficoltà ad essere colpita da siluri e la robustezza della sua costruzione – una indicazione della sua capacità a resistere ai danni. I pericoli di esplosione intrinseci sono considerati in questo valore. Gli aerei non hanno valore difensivo perchè non possono essere attaccati.
- **Valore ASW (antisom):** Una valutazione delle capacità antisommergibile della nave e dell'equipaggio. I valori sono 0, 1/2, 1,2,3 o 4. Il valore ASW danneggiata è 0. Gli aerei hanno solo il valore ASW.

Navi/aerei con banda bianca sopra e sotto sono unità della Marina Imperiale Giapponese mentre quelle con bande gialle sopra e sotto sono navi mercantili.

Alcuni pezzi Giapponesi hanno la scritta "Combat event". Questi pezzi indicano che è accaduto un unico evento specifico (vedi eventi di combattimento 19.2).

Alcune specifiche unità Giapponesi sono presenti. Queste sono le Portaerei Kaga, Shokaku, Shinano e Taiho, la Corazzata Yamato, la nave riparazione Asahi e l'incrociatore corazzato Izumo. Se affondate queste navi e le BV (Portaerei ibride) sono tolte dal gioco.

Ci sono 3 pezzi scorta diligente nel gioco. Questi sono le navi di superficie Giapponesi che sono stampate sul fronte con una sagoma DD arancione su banda grigia. Questi rappresentano capitani di Cacciatorpediniere particolarmente attenti, aggressivi e tenaci che occasionalmente hanno sorpreso i comandanti dei sommergibili con la loro abilità e audacia.

C. SEGNALINI TDC (Target data computer)

I segnalini TDC rappresentano le soluzioni sul bersaglio, considerando l'imprecisione della rilevazione della posizione del bersaglio relativa al sommergibile e la buona o cattiva sorte relativa ai combattimenti sottomarini nella 2^a guerra mondiale. I segnalini TDC hanno un modificatore di valore tra -3 e +3 stampato.

D. SUPER COMANDANTI

Questi pezzi rappresentano il meglio dei comandanti di sommergibili della 2^a guerra mondiale. I super comandanti hanno un bonus che viene aggiunto ai calcoli per l'attacco e la difesa del sommergibile. Un Capitano Britannico ed uno Olandese sono disponibili se vengono applicate le regole speciali dei sommergibili alleati.

E. SEGNALINI

Il resto dei pezzi sono segnalini per il turno di gioco, per segnare il # di navi ed il tonnellaggio affondati, il # di sommergibili persi ed il periodo corrente di guerra.

[2.4] Scala

La mappa rappresenta l'Oceano Pacifico dalle Hawaii alla Penisola Malese e dalla Australia del Nord alle isole Aleutine (Alaska). Ogni turno di gioco è 1 settimana.

[2.5] Convenzioni

Quando si lancia il dado, lo zero vale 0 e non 10.

I seguenti termini/simboli sono utilizzati:

- #: numero o valore
- >: maggiore di
- <: minore di
- = o > (≥): maggiore o uguale a
- = o < (≤): minore o uguale a
- *drms*: modifiche del lancio del dado (in + o in -)

Arrotondamenti: le frazioni vengono arrotondate al più vicino valore intero (in + o in -). Comunque fare attenzione: Silent war utilizza l'arrotondamento inferiore per valori fino a 0.499, mentre utilizza l'arrotondamento superiore per valori maggiori o uguali a 0.500.

[3.0] PREPARAZIONE DEL GIOCO

Scegliere uno scenario: stendere la mappa e scegliere i sommergibili per mese descritto su ogni pezzo, dall'inizio fino alla fine dello scenario. Si può velocizzare la preparazione scegliendo i sommergibili per mese o per data di ingresso invece di sceglierli per nome. La data di ingresso w/s indica che il sommergibile è disponibile dall'inizio della guerra.

Piazzare i sommergibili per il primo mese dello scenario nelle loro posizioni di arrivo, lato transito in alto. Piazzare tutti i segnalini nevi appoggio (tender) e branco di lupi (wolfpack) da parte in quanto questi entreranno in gioco più tardi. Poi estraete i segnalini, i segnalini TDC, Super comandante e le navi Giapponesi con entrambe le insegne. Le navi Giapponesi verranno distribuite tra i 4 contenitori in un "war mix".

[3.1] Il "war mix"

Il "war mix" è la distribuzione delle navi Giapponesi in 4 contenitori chiamati A, B, C e D. Il giocatore dovrebbe scegliere le navi Giapponesi per tipo e tonnellaggio e quindi consultare la tavola "war mix".

[3.11] La tavola "war mix" divisa nei 4 periodi di guerra, con una colonna aggiuntiva per la campagna bonus del 1932. In ogni periodo di guerra c'è una colonna per ogni contenitore. Sul lato sinistro della tavola ci sono le categorie di navi Giapponesi. Scegliere le colonne per il periodo di guerra indicato nello scenario e posizionare i pezzi Giapponesi in ogni contenitore come da tavola. Se una categoria di navi ha differenti tipi di pezzi (tipo la M, 7 ton e più) sceglierli e distribuirli casualmente nei contenitori. Il tipo di bandiera sulle unità non fanno differenza e tali unità (per esempio, una CL con insegna navale e una CL con il sole nascente) sono distribuite casualmente. Le bandiere vogliono indicare l'applicazione di una certa "nebbia di guerra" per cui non si può essere certi di quello che si vede dal periscopio.

[3.12] Nove navi Giapponesi hanno date di ingresso stampate. Queste navi non dovrebbero essere messe nei contenitori "war mix" fino alla relativa data di entrata in guerra. Queste navi sono la Corazzata Yamato (5/42), BV 36 ton (10/43) la portaerei Taiho (3/44), la portaerei Shinano (11/44) e i cinque Cacciatorpediniere di scorta classe Matsu (3/44).

[3.13] Se qualche unità Giapponese con nome in corsivo è notoriamente stata affondata all'inizio dello scenario, i relativi pezzi non vengono messi nel "war mix". Vengono rimosse dal gioco e non rimpiazzate.

[3.14] Si suggerisce di mescolare i war mix ogni 2 mesi, per evitare che i giocatori ricordino quali unità sono nei vari contenitori. In aggiunta i war mix sono mescolati come da tavola war mix ogni volta che il periodo di guerra avanza [17.1].

[3.2] Preparazione segnalini

Posizionare i segnalini tonnellaggio, navi affondate e sommergibili persi nelle caselle appropriate sul segnapunti tonnellaggio e navi affondate/sommergibili persi, e i segnalini siluro, mese, settimana, anno e progressione della guerra nelle rispettive caselle in accordo con lo scenario. Il gioco è ora pronto per iniziare.

[4.0] SEQUENZA DI GIOCO

Silent war è giocato in turni di gioco che rappresentano una settimana di tempo effettivo. Ogni turno contiene segmenti ed ogni segmento contiene fasi. La seguente sequenza di gioco è per gli scenari operativi e campagna. Per scenario di pattuglia, ignorare i segmenti strategico e "Tripla R", eccetto per la fase preparazione per le operazioni (11.0).

Nota: l'organizzazione delle regole generalmente segue la sequenza di gioco. I numeri di sezione dei segmenti iniziano con "5.0" in quanto questa è la sezione di regole che copre questo segmento.

I Segmento strategico

5.0 Fase eventi di guerra

Tirare un D10; se il risultato è 0-3 tirare un altro dado ed applicare il risultato come da tavola "eventi di guerra".

6.0 Fase miglioramento siluri

Tirare un D10 per la tavola miglioramento siluri; se il risultato è \geq del # di navi affondate, spostare il segnalino siluri di un posto a destra.

7.0 Fase Ultra

Tirare un D10 per la tavola Ultra senza applicare modifiche al risultato, mettere il segnalino sulle aree individuate: aggiungere +1 al tiro per il diagramma attività dell'area ed estrarre una nave extra da ogni contenitore.

II Segmento "tripla R" (Rinforzo, pRonto, Riparazione)

8.0 Fase rinforzo sommergibile

Consultare la lista principale dei rinforzi sommergibili.

Piazzare e rimuovere i sommergibili come indicato.

9.0 Fase sommergibili pronti (basi e navi appoggio - tender)

Spostare i sommergibili dalla casella banchina alla pronto per il mare. Tirare il dado per i sommergibili nella casella Broom (approntamento) per verificare lo stato di avanzamento lavori: se il risultato è \leq del valore "pronto" spostare il sommergibile nella casella pronto per il mare; se il risultato è $>$ spostarlo nella casella banchina.

10.0 Fase riparazione sommergibili (alle basi)

Bisogna ottenere un lancio con il D10 \leq al valore sulla casella riparazione per spostare il sommergibile nella casella successiva (dalla 3 alla 2 alla 1 alla approntamento).

11.0 Fase preparazione per le operazioni

Spostare tutti i sommergibili nell'area operazioni dalla sezione "done" alla sezione "operativo".

III Segmento operazioni (per ogni singolo sommergibile)

12.0 Fase movimento di pattuglia

I sommergibili attualmente impiegati con il proprio lato pattuglia in alto, possono spostarsi sull'area operativa di una OpArea adiacente o sulla SMZ adiacente (se attivata). Tirare il D10 per l'evento transito.

13.0 Fase ricerca e contatto

Seguire le istruzioni sulla mappa (usando i modificatori +1 per l'Ultra, +2 per la barriera di branchi di lupi, ecc.).

14.0 Fase combattimento

14.1 Primo attacco

14.2 Contrattacco

14.3 Ritirata

14.4 Ri-attacco (opzionale, seguito dalla ritirata)

14.5 Verifica super comandante

14.6 Combattimento tra sommergibili

14.7 Controllo autonomia

15.0 Fase movimenti di transito

I sommergibili che sono nella casella pronto per il mare di una base, che sono diretti verso un'area di pattuglia o che hanno ricevuto un risultato RTB possono muoversi di un # di OpArea pari al proprio valore di movimento. Tirare un dado per gli eventi di transito se applicabile. Piazzare i sommergibili nella sezione "done" della OpArea dal lato pattuglia se il prossimo turno si ha intenzione di pattugliare quell'area, o dal lato transito se si intende muovere verso un'altra OpArea o una base.

IV Segmento fine turno (dopo che ogni sommergibile ha terminato movimento e combattimento)

16.0 Fase conclusione turno

Eliminare il segnalino "individuato" (spotted) tirando 0-6; eliminare automaticamente il segnalino "individuato" una volta tornato alla base. Controllare le condizioni di vittoria dello scenario. Avanzare i segnalini data.

17.0 Fase avanzamento della guerra

Controllare la tavola transizione periodi di guerra. Se il mese ha un # tirare il dado: se il risultato è \geq al # far avanzare il periodo di guerra.

[5.0] FASE EVENTI DI GUERRA

All'inizio di ogni turno il giocatore tira il dado. Se il risultato è 0-3 si tira ancora sulla tavola eventi di guerra e si seguono le istruzioni dell'evento relativo.

[5.1] Alcuni eventi accadono un'unica volta (tipo la caduta di Manila). Una volta accaduti, questi eventi non possono ripetersi. Ogni ulteriore lancio relativo a questi eventi viene gestito come "nessun evento".

[5.2] Alcuni eventi di guerra indicano al giocatore di piazzare un certo # di sommergibili in zone missione speciale per quel turno. Questi sommergibili usano il movimento di pattuglia per entrare in queste aree (SMZ). Se il giocatore non ha un # sufficiente di sommergibili in grado di entrare nell'area con il movimento di pattuglia (vedi [12.0]), i sommergibili non RTB che sono con il lato transito in alto sulla OpArea o su una adiacente alla SMZ, devono essere girati lato pattuglia e spostati nella SMZ.

(Nota: questo è l'unico caso in cui un sommergibile può essere girato sul lato pattuglia all'inizio del turno, prima di combattere).

Se il giocatore continua a non avere sommergibili sufficienti per soddisfare le condizioni dell'evento di guerra, non ci sono penalità, ma il giocatore deve muovere il maggior # possibile di sommergibili fino al valore indicato.

[6.0] FASE MIGLIORAMENTO SILURI

NOTA STORICA - COMMENTO

Il siluro Mark XIV, con i quali gli Americani iniziarono il conflitto, era prodotto dalla Newport Torpedo Station, un ente della Marina Americana. Con un esempio sconvolgente di arroganza, questo ufficio rifiutò ostinatamente di riconoscere la fondatezza delle varie lamentele provenienti dai sommergibilisti in combattimento, riportanti che il Mark XIV non funzionava correttamente. Essi invece accusavano i comandanti di settare impropriamente le armi.

Comunque, test accurati condotti in Australia nel 1942 e l'intercessione personale dell'ammiraglio King, alla fine obbligarono la Newport Torpedo Station ad agire. Tuttavia fu solo un anno dopo che il Mark XIV raggiunse l'operatività attesa, 21 mesi dopo l'inizio della guerra.

Il segnalino siluro Mk-IV (rappresentante anche il Mk-X usato dalle navi tipo S e il Mk-XVIII elettrico di fine guerra) inizia il gioco sul segnapunti valore siluri corrente, in accordo con le istruzioni dello scenario. Questa tavola indica le navi affondate in tonnellate e una serie di risultati del dado. Durante la fase miglioramento siluri del turno successivo a quello nel quale il tonnellaggio di navi affondate raggiunge o supera uno dei valori indicati, il giocatore lancia il D10. Se il risultato è \geq al # corrispondente al tonnellaggio affondato, il segnalino siluro viene fatto avanzare immediatamente di una posizione, stando a significare la risoluzione di uno dei problemi del siluro. Se il risultato è inferiore al # corrispondente al tonnellaggio affondato non ci sono cambiamenti ed un lancio successivo potrà essere effettuato al raggiungimento del tonnellaggio affondato successivo.

Esempio, nel 1942 il giocatore affonda 70 ton di navi. Ora può tentare il miglioramento da -2 a -1. Il risultato del dado è 6, per cui non è possibile il miglioramento (il risultato richiesto era 9). Il giocatore non potrà riprovare fino al raggiungimento delle 75 ton di navi affondate e un lancio di 8-9 porterà al miglioramento da -2 a -1.

[7.0] FASE ULTRA

NOTA STORICA - COMMENTO

Ultra era il nome del progetto di decrittazione Americano che violò i codici Tedeschi. Magic violò quelli Giapponesi ma il risultato dello sforzo congiunto divenne noto come "ULTRAS". Durante la guerra gli "ULTRAS" fornirono l'arma sottomarina di informazioni drasticamente accurate sui i movimenti dei convogli Giapponesi. La mancanza iniziale di successi non fu dovuta tanto al non "essere al posto giusto al momento giusto", quanto all'aver siluri difettosi che non riuscivano ad essere lanciati alla profondità corretta e ad esplodere come previsto. Comunque la guerra "Ultra" fu un successo sbalorditivo. Caso strano, è stato anche un omaggio ai pianificatori navali Giapponesi, che dovettero programmare di far viaggiare i convogli con tali limitazioni – una realizzazione che, alla fine, si rivelò fatale.

PROCEDURA

All'inizio di ogni turno il giocatore dovrebbe consultare la tavola "Ultra" lanciando il dado e cercando il risultato sotto il periodo di guerra corrispondente. Posizionare un segnalino "Ultra" in ogni area indicata. Ogni lancio di dado sul diagramma attività dell'area viene incrementato di uno (+1). Tutti i numeri della tavola (engagement) ingaggio (i numeri posizionati nelle colonne A-B-C e D) sono incrementati di uno (+1) eccetto per i contenitori per i quali è previsto "nessuna estrazione".

[7.1] Quando la OpArea del mare del Giappone contiene un segnalino "Ultra", il lancio di dado per il controllo eventi transito avrà un modificatore +1 al posto del normale +2.

[7.2] Le aree "Ultra" sono valide solo un turno. Nuove aree "Ultra" verranno individuate all'inizio di ogni turno.

[7.3] Non ci possono essere mai più di 3 aree "Ultra" contemporaneamente. Se vengono lanciati i dadi 2 volte a causa di un evento di guerra, considerare le aree nell'ordine di estrazione.

Esempio, nel periodo di guerra 3 un evento di guerra richiede un doppio lancio sulla tabella "Ultra". Il giocatore ottiene 2 e 4: i segnalini "Ultra" vengono piazzati nelle aree Impero Pacifico, mare di Bismark e Kurule. Il segnalino non viene piazzato sulle Caroline.

[7.4] I sommergibili non sono obbligati a reagire alle informazioni "Ultra". Sta al giocatore la decisione di spostare la pattuglia e di avvantaggiarsi dell'ambiente migliore e dovrebbe essere bilanciata dal rischio associato al movimento di pattuglia (vedi [12.0]).

[8.0] FASE RINFORZO SOMMERGIBILI

NOTA STORICA - COMMENTO

Gli Stati Uniti iniziarono velocemente un massiccio programma di costruzione di sommergibili, usando sia i cantieri costieri sia quelli dei grandi laghi. Le nuove costruzioni si riversarono nel Pacifico in # sorprendente. Non apparvero solo nuovi sommergibili ma quasi ogni sommergibile della classe "Gato" ricevette una revisione importante nel corso della guerra. Molte revisioni ripararono i maggiori danni da combattimento che andavano oltre le capacità delle basi del Pacifico, in alcuni casi rimpiazzando i motori diesel principali difettati o ricostruendo intere torrette di comando.

Nonostante le revisioni non aumentino il valore del sommergibile, esse rappresentano un forte impatto logistico sulle operazioni, per cui sono state incluse come parte del gioco.

Il giocatore consulta la lista dei sommergibili di rinforzo principale. Ci sono 4 categorie di unità presenti:

- A. Aggiunta al "war mix":** le unità Giapponesi con data di entrata vengono aggiunte al "war mix" come da tavola "war mix".
- B. Rinforzi:** i sommergibili appena ricevuti sono indicati assieme alla propria base di arrivo. Posizionarli nella casella approntamento nella tabella della base appropriata. Se una base di arrivo non è ancora attiva o è caduta i sommergibili arriveranno a Pearl Harbor (eccezione: i sommergibili di Brisbane vengono posizionati a Freemantle se quest'ultima è attiva).
- C. Ritirata:** i sommergibili vengono ritirati per manutenzioni in uno dei cantieri della costa ovest degli Stati Uniti. Questi sommergibili sono preceduti dalla scritta "ritirata" e vengono rimossi immediatamente dal gioco, anche se in mare e/o danneggiati. Posizionateli nella casella "Costa ovest" della mappa. Ogni super comandante ed ogni segnalino "individuato" o "danneggiato" viene rimosso. Se il sommergibile è stato affondato non viene sostituito da un altro. Mentre è in manutenzione, il sommergibile non può essere rimosso dal gioco a seguito dell'evento di guerra "destinato a compiti di addestramento".
- D. Rientri:** dopo un certo # di mesi i sommergibili in manutenzione vengono rimessi in servizio. Questi sono preceduti dalla scritta "rientro" nella lista. Tutti i sommergibili in fase di rientro vengono posizionati nella casella manutenzione a Pearl Harbor tranne che quando indicato diversamente.

[9.0] FASE PREPARAZIONE SOMMERGIBILI PER IL MARE

NOTA STORICA - COMMENTO

Prima dell'utilizzo in mare, un sommergibile deve essere preparato. Questo rappresenta approvvigionamento e rifornimento, così come il reclutamento e l'addestramento dell'equipaggio. L'ultima evoluzione (per usare un termine marinaro per una attività) può essere qualche cosa che richiede un tempo indeterminato. La media dei sommergibili del Pacifico era in grado di effettuare le operazioni di carico/scarico tra i pattugliamenti in una settimana. In qualche caso erano richieste 2 settimane. Le vecchie navi cigolanti richiedevano uno sforzo maggiore per essere approntate delle loro sorelle di concezione più moderna.

PROCEDURA

Spostare tutti i sommergibili dalla casella banchina delle basi (bordo nave per le navi appoggio) alla casella pronto per il mare. Per ogni sommergibile che parte dalla casella approntamento tirare un dado: se il risultato è \leq al valore di "prontezza", il sommergibile viene spostato alla casella pronto per il mare sulla tabella della base. Se il risultato è $>$ del valore, viene spostato alla casella banchina e da qui, automaticamente spostato alla casella pronto per il mare al prossimo turno.

[10.0] FASE RIPARAZIONE

I sommergibili con segnalini danno vengono riparati in una base. In ogni tavola base navale, ci sono 4 caselle all'interno della casella riparazione, "attesa", 3, 2 e 1. In ognuna delle caselle "3", "2" e "1" è stampato un # riparazione.

PROCEDURA RIPARAZIONE

Lanciare un dado per ogni sommergibile all'interno della tavola riparazione, iniziando con i sommergibili nella casella 1 e avanzando una casella alla volta fino alla casella attesa. Se il risultato è \leq al # riparazione della casella, avanzare il sommergibile alla casella successiva. Il sommergibile nella casella 1 avanza nella casella approntamento.

[10.1] La capacità massima di riparazione della base è il totale dei sommergibili che possono essere presenti nelle caselle 1, 2 e 3 nello stesso momento. Un sommergibile danneggiato non può procedere con la riparazione se non c'è spazio sufficiente.

[10.2] Se un sommergibile riceve un danno di 1 o più e la base è già alla sua massima capacità di riparazione (il # totale di sommergibili che possono essere nelle caselle 1, 2 e 3 nello stesso momento), deve essere messo nella casella "attesa" assieme ad ogni altro sommergibile in eccesso. Quali sommergibili mandare in attesa è a discrezione del giocatore ma normalmente ha senso riparare prima i sommergibili con meno danni, trasferendo i sommergibili maggiormente danneggiati nella casella attesa, anche se rientrati prima.

[10.21] Una volta riparati i sommergibili e c'è spazio per altri da riparare, i sommergibili vengono spostati nella casella 3 (senza relazione al danno effettivamente subito, assumendo che l'attesa in bacino lo abbia deteriorato), ma deve attendere il turno successivo per lanciare il dado per la riparazione.

Nota: i giocatori dovrebbero pianificare attentamente il rientro dei sommergibili danneggiati per evitare la penalizzazione dell'attesa in bacino. Per esempio, sommergibili operanti da Pearl Harbor possono essere mandati in Australia se necessario.

[10.3] I sommergibili in attesa nelle caselle riparazione non possono lasciare la base. Se la base dovesse cadere con un sommergibile nelle caselle riparazione 2, 3 o attesa, vedere [18.3].

[11.0] FASE PREPARAZIONE PER LE OPERAZIONI

Tutti i sommergibili in mare vengono spostati dalla sezione "done" alla sezione operativa.

[12.0] FASE MOVIMENTO DI PATTUGLIA

Normalmente, quando di pattuglia, i sommergibili tendono a rimanere in una singola OpArea. Comunque il giocatore può cambiare la propria area di pattuglia con una OpArea adiacente usando il movimento di pattuglia. Per usare il movimento di pattuglia, un sommergibile è semplicemente spostato in una OpArea adiacente, posto che questa OpArea non sia oltre il proprio range massimo dalla base. Viene lanciato un dado per gli eventi di transito (vedi [19.1]). Se viene ottenuto un risultato RTB, girare il sommergibile sul suo lato transito e piazzare un segnalino RTB sul sommergibile.

[12.1] Se una SMZ viene attivata da un evento di guerra, un sommergibile può entrarci usando il movimento di pattuglia senza costi movimento addizionali. Viene effettuato un lancio di dado per gli eventi di transito (vedi [19.1]).

Esempio: un evento "missione speciale" è attivato per una pattuglia a Guadalcanal. Un sommergibile di pattuglia nel mare dei coralli può spostarsi di pattuglia nelle Salomone e quindi entrare nella SMZ di Guadalcanal senza costi movimento addizionali, lanciando il dado per un evento transito usando il diagramma attività area delle Salomone.

[12.2] I sommergibili non possono usare il movimento di pattuglia per entrare o partire da una base sommergibili.

[13.0] FASE RICERCA E CONTATTO

NOTA STORICA - COMMENTO

Il combattimento sottomarino consiste essenzialmente nello scegliere tra i contatti disponibili e determinare velocemente le migliori opportunità di affondare le navi scelte. Le informazioni sono solitamente imperfette, il tempo scarso, le limitazioni e opportunità limitate. All'interno di queste limitazioni, un comandante di sommergibili deve prendere la sua decisione in modo che sia la migliore opportunità di infliggere danni.

[13.1] Determinazione attività

Un sommergibile può scegliere di saltare la procedura di ricerca e contatto, per non ingaggiare combattimenti. Questo sommergibile passa la maggior parte del proprio tempo in immersione e/o evitando il traffico di superficie. Se il giocatore sceglie questa opzione, toglie ogni segnalino "individuato" dal sommergibile e andare direttamente alla fase autonomia [14.7] con un modificatore -1 per il lancio autonomia.

[13.2] Procedura Ricerca e contatto

Per determinare se un sommergibile entra in contatto con il nemico e, se così, quante navi il sommergibile entra in contatto, il giocatore segue i passi seguenti:

A. Consultare il diagramma attività dell'area nella OpArea nella quale si trova il sommergibile. Se il sommergibile si trova in una area missione speciale che è stata attivata da un evento di guerra, il giocatore consulta il diagramma attività dell'area della OpArea dalla quale il sommergibile è entrato nella SMZ. Se ci sono caselle colorate nella riga per il periodo di guerra corrente, il giocatore in possesso del sommergibile lancia il dado, aggiungendo i seguenti modificatori cumulativi:

- +1 se si tratta di una area Ultra (vedi [7.0]).
- +2 se lancia per un branco di lupi disposto a barriera.
- -1 se il sommergibile è "scoperto" e il periodo di guerra è 1 o 2.

Il colore della casella risultante determina il livello di attività:

Bianco – nessun contatto (vedi 1^a riga dell'elenco puntato sotto)

Verde – contatto con un # esiguo di navi nemiche

Arancio – contatto con un # basso di navi nemiche

Blu – contatto con un # moderato di navi nemiche

Rosso – contatto con un # alto di navi nemiche

Se non si tratta dei casi successivi procedere al passo B:

- Se il lancio del dado è 0, la casella è bianca e la riga ha almeno una casella colorata, si tira un secondo dado. Se anche questo è 0 il sommergibile ha incontrato un sommergibile nemico. Procedere con il combattimento tra sommergibili [14.6].
- Se non ci sono contatti, procedere direttamente alla fase autonomia [14.7] con un modificatore -1 al lancio autonomia.

B. Una volta che le navi nemiche sono state individuate, il giocatore lancia il dado sulla tavola contatti (lato sinistro della mappa), ancora, prima determinando il periodo di guerra e quindi lanciando il dado. I risultati sono: C1 – piccolo convoglio, C2 – grande convoglio o TF – una task force navale.

C. Il giocatore consulta la tabella ingaggio, incrociando il livello di attività risultante dal lancio relativo al diagramma area attività con il risultato del contatto dalla tabella contatti. La tabella ingaggio fornisce al giocatore il # di pezzi da estrarre casualmente da ognuno dei 4 contenitori del war mix, A, B, C o D. I pezzi vengono estratti dal contenitore (senza vederli) e piazzati coperti sulla tavola combattimento, nella colonna corrispondente al loro contenitore.

D. Se la OpArea ha un segnalino Ultra (vedi [7.0]), il # di pezzi viene incrementato di uno (1) a meno che il risultato per quel contenitore fosse "nessuna estrazione".

[14.0] FASE COMBATTIMENTO

Il giocatore ora ingaggia il convoglio Giapponese o la task force in una serie di turni di attacco.

[14.1] Primo turno di attacco

PROCEDURA

[14.11] Piazzare il sommergibile in una delle caselle sommergibile nella tavola combattimento. Non più di un sommergibile può essere messo in ogni casella. Vedi anche [24.5] Branco di lupi e combattimento.

[14.12] Il giocatore scopre un # di unità Giapponesi sulla tavola combattimento pari al valore tattico del sommergibile, girandole a faccia scoperta, una alla volta. Le navi che il giocatore ha deciso di scoprire devono essere o della colonna in cui si trova il sommergibile, o di una delle colonne adiacenti sulla tavola combattimento.

- Se viene scoperto un segnalino evento di combattimento, l'evento viene risolto immediatamente come da istruzioni evento (vedi [19.2]). Eventuali ulteriori segnalini evento di combattimento vengono rimessi nel contenitore.
- Se viene scoperta una "scorta diligente", il giocatore lancia il dado e verifica il risultato sulla riga "scorta diligente" della tavola contrattacco, applicando il risultato immediatamente. Il combattimento procede quindi normalmente con la "scorta diligente" posizionata scoperta nella colonna appropriata. Se il sommergibile viene danneggiato, a questo punto il giocatore può decidere di ritirarsi dal combattimento passando alla fase autonomia (vedi [14.7]).

Se l'anno è il 1943-45, il sommergibile è equipaggiato con il radar e può evitare di scoprire qualsiasi unità Giapponese, a meno che si tratti di eventi di combattimento, "scorta diligente" o aereo. La scelta di evitare di scoprire una unità deve essere fatta immediatamente, prima di scoprire qualsiasi altra unità. Se si evita di scoprire una unità, un'altra unità deve essere scoperta al suo posto.

[14.13] Il giocatore usa il valore tattico del sommergibile per determinare il # di TDC da scegliere a caso dal gruppo di segnalini TDC coperti. Il giocatore piazza i TDC (senza guardarli) uno per bersaglio, su ogni nave scoperta **oppure** sulle navi coperte nella stessa colonna del sommergibile o in quelle adiacenti. Una volta piazzati tutti i TDC, questi non possono essere spostati.

[14.14] Il giocatore scopre i segnalini TDC e sceglie i bersagli per l'attacco. Il bersaglio deve avere un segnalino TDC. Il # massimo di bersagli è pari al valore di attacco del sommergibile, con un minimo di uno (1). Il totale di tutti gli attacchi non può superare il valore attacco del sommergibile. Un sommergibile può attaccare unicamente bersagli che sono sulla sua colonna o in colonne adiacenti.

Esempio: lo USS Spearfish ha Whitaker come super comandante (+1) ed è in combattimento con due navi da carico 2-0, una 1-0 e un cacciatorpediniere scoperto 7-1. Una delle navi da carico 2-0 ha un valore TDC di -2 ma è in una colonna adiacente a quella del sommergibile, l'altra ha un valore TDC di +1. La nave da carico 1-0 ha un valore TDC di 0. Il giocatore assegna 3 punti di attacco alla prima nave da carico e 3 punti di attacco alla terza nave da carico. Non vengono attaccate né la seconda nave da carico né la scorta. Il totale punti di attacco assegnati: 6.

Una volta che tutti i bersagli sono stati scelti, ogni unità Giapponese non scoperta viene girata a faccia in su. Se sono presenti un aereo Giapponese o un segnalino evento di combattimento, togliere il relativo segnalino TDC. I punti di attacco assegnati contro l'aereo e contro il segnalino evento di combattimento possono essere ri-assegnati a ogni altra unità che abbia un segnalino TDC.

- Se viene scoperto un segnalino evento di combattimento, l'evento viene immediatamente risolto seguendo le istruzioni evento (vedi [19.2]). Eventuali ulteriori segnalini evento di combattimento scoperti nel corso del turno di attacco vengono rimessi nel contenitore.
- Se viene scoperta una "scorta diligente", il giocatore lancia il dado e verifica il risultato sulla riga "scorta diligente" della tavola contrattacco, applicando il risultato immediatamente. Il combattimento procede quindi normalmente con la "scorta diligente" posizionata scoperta nella colonna appropriata. Se il sommergibile viene danneggiato, il giocatore NON può scegliere di ritirarsi dal combattimento.

[14.15] Ogni attacco viene risolto separatamente. La seguente procedura (da "A" a "D") è usata per ogni attacco:

- B. Calcolare il totale seguente per il sommergibile
1. La parte del valore di attacco assegnata al bersaglio.
 2. Il valore del segnalino super comandante (se presente). Il bonus viene applicato per ogni attacco.
 3. Il valore corrente del siluro Mk-XIV (i valori negativi vengono sottratti).
- B. Calcolare il totale seguente per il bersaglio
1. Il valore difensivo del bersaglio.
 2. Il valore ASW di tutte le navi Giapponesi scoperte presenti nella colonna del sommergibile ed in quelle adiacenti e il valore ASW di tutti gli aerei scoperti presenti nella colonna del sommergibile.
 3. Il valore del segnalino TDC (i valori negativi vengono sottratti).
 4. Se la nave bersaglio non è nella stessa colonna del sommergibile, aggiungere uno (1). *Nota: ci sono massimo 2 sommergibili per colonna.*
 5. Se il bersaglio ha un segnalino danno sottrarre 1 (-1).
- C. Sottrarre il valore del bersaglio dal valore dell'attacco (arrotondamento per difetto) per ottenere il risultato e tirare il dado: se il lancio è \leq al risultato (differenza) il bersaglio è colpito.

Esempio: continuando con l'esempio dello Spearfish con un valore corrente del siluro Mk XIV di -1. Il giocatore calcola il seguente attacco:

Supponendo che la nave da carico # 1 sia 2-0 nella colonna adiacente:

- a) + 3 punti attacco + 1 punto super comandante + valore siluro -1 = + 3
- b) + 2 punti difesa + 1 scorta scoperta + TDC -2 + 1 essendo nella colonna adiacente = + 2

c) Il giocatore deve lanciare ed ottenere un valore \leq a 3-1 = 1 per colpire il bersaglio (20% di possibilità).

Supponendo che la nave da carico # 3 sia 1-0 nella stessa colonna:

- a) + 3 punti attacco + 1 punto super comandante + valore siluro -1 = + 3
- b) + 1 punto difesa + 1 scorta scoperta + TDC + 1 = + 3
- c) Il giocatore deve lanciare ed ottenere un valore \leq a 3-3 = 0 per colpire il bersaglio (10% di possibilità).

D. Se il bersaglio è colpito, consultare la tabella "Risultati Attacco". Trovare il tonnellaggio del bersaglio nella colonna di sinistra e lanciare il dado, aggiungendo il valore corrente del siluro Mk-XIV (i valori negativi vengono sottratti).

- Se il risultato modificato è in una casella arancione, il bersaglio è danneggiato. Mettere un segnalino danno sulla nave. Se il bersaglio ha già un segnalino danno, viene affondato.
- Se il risultato è in una casella rossa, il bersaglio è affondato. Avanzare il segnalino navi affondate di uno ed il segnalino tonnellaggio affondato del valore in ton della nave.

Nota: Il valore del siluro conta a favore o contro il giocatore 2 volte: 1° in termini di possibilità di colpire il bersaglio (viaggiando o meno alla profondità appropriata) e 2° in termini di possibilità di esplodere correttamente (detonatori magnetici problematici o rilevatori di contatto difettosi).

[14.16] Può succedere che non sia possibile per un sommergibile colpire il bersaglio, a causa di una combinazione di fattori di attacco bassi, valore siluro basso, modificatori TDC avversi e/o alti valori della scorta. In questi casi seguire le seguenti linee guida:

- A. Se non è possibile attaccare con successo nel 1° turno di attacco, non c'è il contrattacco [14.2]. Il giocatore può ritirarsi [14.3] o condurre un ri-attacco [14.4] normalmente.
- B. Se non è possibile attaccare con successo nel ri-attacco, il contrattacco è condotto normalmente, indipendentemente dall'aver o meno attaccato nel 1° turno.

Nota: Le unità non scoperte con un segnalino TDC vengono considerate con valore difensivo "1" fino a quando vengono scoperte. Se attaccate, determinando che il bersaglio non può essere colpito, l'attacco è un fallimento ed è seguito da un contrattacco.

[14.2] Turno di contrattacco

Il contrattacco avviene normalmente dopo che un sommergibile ha attaccato navi di superficie ma, in determinate circostanze, il contrattacco può avvenire prima e dopo che il sommergibile ha attaccato le navi di superficie.

Nota: Ogni unità affondata nel turno di attacco precedente viene rimossa prima del contrattacco.

Per contrattaccare, utilizzare la seguente procedura:

- A. Per i Giapponesi sommare:
1. Il valore ASW di tutte le forze Giapponesi scoperte (anche se non attaccate) nella colonna contenente il sommergibile ed in quelle adiacenti, le frazioni arrotondate per eccesso. Ricordarsi che il valore ASW di una nave danneggiata è 0. Il valore ASW di un aereo viene aggiunto alla colonna dove è l'aereo.
 2. Il # nella casella rossa per il periodo di guerra corrente, nel diagramma attività dell'area della OpArea dove avviene il combattimento.
 3. Il valore ASW generale dalla tavola "Periodo di guerra" per il periodo di guerra corrente.

- B. Per il sommergibile sommare:
1. Il valore difesa del sommergibile
 2. Il valore del super comandante assegnato a questo sommergibile (se presente)
- C. Sottrarre il risultato del sommergibile dal risultato dei Giapponesi e localizzate la riga applicabile sulla tabella "contrattacco". Lanciare il dado ed applicare i seguenti modificatori:
1. Per ogni segnalino danno del sommergibile +1
 2. Se il contrattacco avviene dopo un ri-attacco +1
 3. Se il sommergibile ha un segnalino "individuato" +1

In alcuni casi, sulla tabella contrattacco è necessario un 2° lancio di dado. Applicare immediatamente il risultato.

Esempio: continuando con l'esempio dello Spearfish durante il 2° periodo di guerra nella OpArea mare della Cina Est, con un valore generale ASW di 1. Il giocatore calcola il seguente contrattacco:

- a) + 1 ASW scoperto + 3 casella rossa nel diagramma attività dell'area + livello generale ASW = + 5
- b) + 3 punti difesa del sommergibile + 1 super comandante = + 4
- c) Il giocatore consulta la riga "1" della tavola "contrattacco" (5-4=1).

[14.3] Ritirata

Una volta terminato il turno contrattacco, il giocatore può ritirare volontariamente il sommergibile dal combattimento. Se il giocatore si ritira volontariamente, procedere con la determinazione del super comandante (vedi [14.5]).

[14.4] Ri-attacco

Se il sommergibile non è stato affondato, ritirato o costretto a tornare alla base (RTB), può scegliere di ingaggiare il nemico una 2^a volta. I segnalini TDC del 1° turno di attacco vengono rimossi e rimescolati nel contenitore. Le unità Giapponesi scoperte rimangono scoperte.

PROCEDURA

Prima di effettuare il ri-attacco, il giocatore può riposizionare il sommergibile su una colonna adiacente. Il giocatore ripete quindi i passi da [14.12] a [14.16], seguiti da [14.2], con le seguenti eccezioni:

- A. Le unità Giapponesi devono essere girate nel seguente ordine (vedi [14.12]):
 - Le navi con la bandiera da battaglia del sole nascente devono essere girate per prime (se sono nella colonna che può essere usata).
 - Solo quando tutte le bandiere con il sole nascente sono state girate, si possono girare quelle con il sole rosso.
- B. Se equipaggiato con il radar (1943-45), il sommergibile può evitare di girare una unità Giapponese che era stata girata nel primo turno di attacco.

Nel ri-attacco il valore dei segnalini TDC vengono diminuiti di uno (-1) tranne quelli a valore -3. Questo rappresenta le manovre del sommergibile per un lancio migliore.

[14.41] Il ri-attacco è a scelta del giocatore. Un 3° attacco può avvenire solo se il giocatore ha un super comandante sul sommergibile e lancia un dado \leq al valore del super comandante.

[14.42] Quando il 3° attacco è concluso, il combattimento finisce [14.3].

[14.5] Determinazione super comandante

Se il sommergibile ha affondato 3 o più navi totalizzando 16000 o più tonnellate durante la fase di combattimento, il sommergibile ha un super comandante.

- Se il sommergibile non ha ancora un super comandante, un segnalino super comandante viene scelto a caso ed assegnato al sommergibile con il lato +1.
- Se il sommergibile ha già un super comandante con il lato +1, il comandante viene girato con il lato +2.
- Se il sommergibile ha già un super comandante con il lato +2, non ci sono ulteriori miglioramenti.

Vedi SUPER COMANDANTI [25.0].per regole addizionali.

[14.6] Combattimento tra sommergibili

Se la fase "Ricerca e contatto" ha dato come risultato un incontro con un sommergibile nemico, effettuare i passi seguenti:

- A. Se è coinvolto un branco di lupi, scegliere a caso uno dei sommergibili per scontrarsi con il sommergibile nemico. Gli altri sommergibili non sono coinvolti, anche se questo non impedisce di far parte del branco di lupi.
- B. Lanciare il dado e sottrarre 1 (-1) se il sommergibile è scoperto e/o danneggiato. Aggiungere +1 se il sommergibile ha il radar (anno 1943-45). Se il risultato è 0-3 il nemico ha individuato il sommergibile per primo, se il risultato è 4-9, avviene il contrario.
- C. Consultare la tabella "Sommergibili nemici" [30.3] nel libretto degli scenari per verificare quali pezzi nemici sono disponibili in base alla data ed alla OpArea. Il giocatore sceglie a caso uno di questi da un contenitore.
- D. Piazzare il sommergibile che ha scoperto l'altro per primo nella casella sommergibile, in una colonna qualsiasi della tavola "combattimento" e il sommergibile che è stato scoperto in una casella bersaglio della stessa colonna. Estrarre e scoprire un segnalino TDC per il sommergibile bersaglio.
- E. Fare un turno di attacco con il sommergibile attaccante, usando l'intero valore di attacco + l'eventuale valore super comandante, contro il valore difesa del sommergibile bersaglio + l'eventuale valore super comandante. I sommergibili alleati usano il valore corrente del siluro Mk-XIV a meno che venga assegnato un valore differente da regole speciali (early Dutch). I siluri Giapponesi, Tedeschi ed Italiani hanno un valore +1 indipendentemente dalla data.
- F. Se il sommergibile bersaglio è colpito, consultare le righe 1-4 della tavola "Risultati attacco". Se il sommergibile del giocatore è affondato, avanzare il segnalino "Sommergibile perso" di uno (1). Se viene affondato un sommergibile dell'Asse, avanzare il segnalino "Navi affondate" di uno e il segnalino "Tonnellaggio affondato" del valore appropriato.

Lo scontro tra sommergibili è in un solo turno di combattimento. Non ci sono turni di contrattacco né ri-attacco.

[14.7] Controllo autonomia

NOTA STORICA - COMMENTO

Ci sono 4 elementi chiave da considerare per un battello della 2^a Guerra Mondiale in mare: Carburante, vettovaglie, equipaggio e carico di armi. Durante la Guerra del Pacifico, dato il basso # di siluri trasportati (da 12 a 24) e i problemi con i siluri Mk-XIV, la limitazione più frequente fu il carico di siluri.

PROCEDURA

Successivamente ad un turno di combattimento per un sommergibile, il giocatore deve lanciare un dado per verificare se il sommergibile ha utilizzato il suo carico di siluri o ha un livello basso di carburante o viveri. Per verificare, il giocatore incrocia l'autonomia del sommergibile con il valore corrente del siluro Mk-XIV sulla tabella autonomia e lancia il dado. Sottrarre 1 (-1) dal risultato se il sommergibile ha deciso di evitare la fase ricerca e contatto (vedi [13.1]) o non ha incontrato contatti nemici. Aggiungere 1 (+1) al risultato se il sommergibile è danneggiato.

- Se il risultato è > del # indicato, il sommergibile deve RTB, se necessario lanciando il dado sulla tavola "Eventi transito" (vedi [15.22]).
- Se il risultato è ≤ del # indicato, spostare il sommergibile nella sezione "done" della OpArea.

[14.8] Pulizia

Rimettere le unità Giapponesi e i segnalini "evento di combattimento" nei contenitori appropriati. Se qualche nave con stampa in corsivo nella tavola war mix (Shokaku, Taiho, Shinano, Yamato, Kaga, Asahi, Izumo o le BV) è stata affondata, viene rimossa dal gioco e non riposizionata nei contenitori. Togliere i TDC dalla tavola combattimento e rimetterli nel contenitore.

[15.0] FASE MOVIMENTO DI TRANSITO

Il movimento di transito è l'unico modo per un sommergibile di muoversi da o verso una base. I sommergibili si muovono lungo le linee azzurre che collegano le aree. I sommergibili che effettuano un movimento di transito sono posizionati sul lato transito. Ci sono 2 tipi di movimento transito:

- Piazzamento
- Rientro alla base (RTB)

[15.1] Piazzamento: da base ad OpArea o da base a base

Se il sommergibile parte dalla casella "pronto per il mare" di una base, può muoversi di qualsiasi # di OpArea fino al massimo della sua velocità.

Nota: la partenza da una base permanente verso una OpArea adiacente conta come movimento mentre la partenza da una SMZ verso la OpArea collegata non conta, in quanto la SMZ viene considerata "all'interno" della OpArea.

Lanciare il dado per l'evento di transito [19.1] per il sommergibile usando, tra quelle nelle quali il sommergibile è passato, la OpArea con il minor # di linee per il periodo di guerra corrente, che contiene una casella rossa. Non usare la OpArea dalla quale è partito il sommergibile. Se il sommergibile non è danneggiato, posizionarlo nella sezione "done" della OpArea di arrivo. Il giocatore posiziona il sommergibile sul lato "transito" se intende spostarsi ulteriormente nel turno successivo, o sul lato "pattuglia" se intende pattugliare nel turno successivo. Una volta in pattugliamento un sommergibile non può mai tornare in transito a meno che non stia tornando alla base.

[15.11] Nei turni seguenti, un sommergibile in transito ripete i movimenti di transito (ed i lanci per gli eventi transito). Un sommergibile non può mai muoversi più lontano da una base attiva del suo valore di distanza (range).

[15.2] Rientro alla base (RTB): da una OpArea ad una base

I sommergibili possono effettuare un RTB volontariamente o a seguito di un risultato di un evento di combattimento o di transito. In questo caso avrà un segnalino RTB e non potrà effettuare un pattugliamento senza prima approntarsi presso una base.

[15.21] I sommergibili possono scegliere di RTB saltando le fasi "Ricerca e Contatto" e "Combattimento". In questo caso il sommergibile rientra nella casella "approntamento (Broom) della base, attraversando le OpArea (vedi anche [18.0] danneggiamento e [21.0] Basi). Lanciare il dado per gli eventi di transito usando il diagramma della OpArea con il numero inferiore di caselle rosse.

- Se il sommergibile si sta spostando da una OpArea ad una base adiacente (tipo dalle Isole Hawaii a Pearl Harbor), non viene effettuato il lancio per evento di transito.
- Se il sommergibile non può tornare alla base in un unico movimento, viene lasciato sulla sezione "done" della OpArea più vicina alla base che riesce a raggiungere. Durante la fase "Movimento di transito" del turno successivo, il sommergibile ripete il movimento di transito fino a raggiungere la casella "Approntamento" della base di destinazione. Effettuare i lanci applicabili per gli eventi di transito.

[15.22] Un sommergibile può essere costretto a RTB da un evento di transito, dal risultato di un contrattacco durante un combattimento, o dal controllo autonomia sulla relativa tavola. I sommergibili costretti a RTB vengono girati sul lato transito e identificati da un segnalino RTB. Durante la fase movimento di transito, il sommergibile viene spostato attraverso le OpArea verso la base di destinazione il più direttamente possibile, all'interno del proprio raggio operativo. Se indenne, il sommergibile viene messo nella casella approntamento; se danneggiato, deve essere determinato il livello di danno, prima di venire messo nella casella riparazione (vedi [18.0] Sommergibili danneggiati).

[15.23] Dutch Harbor

Le operazioni da Dutch Harbor furono estremamente difficili per sommergibili ed equipaggi. Le temperature glaciali causarono riparazioni prolungate e aumento dell'usura dei macchinari. La turnazione nel piazzamento dei sommergibili talvolta superava il mese. Come risultato, ogni sommergibile indenne con RTB a Dutch Harbor deve effettuare un lancio sulla tavola danni. Ogni risultato di riparazione 2 o 3 è cambiato in riparazione 1.

[15.24] Transito prudente

Un sommergibile che è sul lato transito può scegliere di spostarsi di una singola OpArea invece che a velocità maggiore, per ridurre la vulnerabilità ai mezzi antisommergibili. Se un sommergibile sceglie di muoversi di una sola OpArea sottrarre uno (-1) al lancio per gli eventi transito[19.1].

[15.25] Sommergibili oltre il proprio range da una base: i sommergibili non dovrebbero muoversi oltre il proprio range (nelle OpArea) da una base. Comunque, qualche evento potrebbe spingere un sommergibile oltre il proprio range (come la caduta di una base nel corso dei primi periodi di guerra).

Un sommergibile che si trovasse oltre il proprio range da qualsiasi base è immediatamente danneggiato e deve tornare alla base più vicina (RTB) usando i normali movimenti a velocità ridotta di uno (-1) rispetto a quella normale (ma mai meno di 1). L'equipaggio manovra il sommergibile utilizzando la modalità "resistenza per crociera di lungo raggio" (tipo motore singolo, bassa velocità e così via).

[16.0] FASE CONCLUSIONE DEL TURNO

[16.1] Verifica delle condizioni di vittoria

Verificare le condizioni di vittoria o sconfitta; se una delle due viene raggiunta, il gioco termina immediatamente.

[16.2] Rimozione dei segnalini “individuato”

Lanciare il dado per ogni sommergibile in mare con il segnalino “individuato” e sottrarre il valore dell’eventuale super comandante presente. Se il risultato è 0-6 rimuovere il segnalino “individuato”. Se il risultato è 7-9 il sommergibile rimane “individuato”. In caso di un Branco di lupi “individuato” si tira un solo dado ed il risultato si applica all’intero gruppo.

[16.3] Al rientro alla base ogni segnalino “individuato” viene rimosso.

[16.4] Togliere i segnalini “Ultra” dalla mappa.

[16.5] Far avanzare il segnalino settimana e, se necessario, quelli mese/anno.

[17.0] FASE AVANZAMENTO DELLA GUERRA**NOTA STORICA - COMMENTO**

Quasi tutti gli storici concordano che, alla fine, il Giappone sarebbe stato sconfitto. Silent war prevede l’inevitabile sconfitta del Giappone come un componente di base del sistema di gioco. Gli scenari di gioco descrivono la Guerra nel Pacifico in 4 periodi distinti: W1 da Pearl Harbor a Midway, W2 da Midway alla fine della campagna delle Salomone, W3 dalla campagna delle Salomone al Golfo di Leyte, W4 dal Golfo di Leyte alla Baia di Tokyo. I periodi comunque non seguono le date storiche in modo preciso. Benché alcune di queste siano arbitrarie, questa cornice rifletta abbastanza fedelmente il cambio nei movimenti navali Giapponesi sui quali i diagrammi di attività delle aree e i processi di “Ricerca e contatto” sono basati.

[17.1] Procedura

Il segnalino periodo di guerra inizia il gioco sulla tabella “Periodo di Guerra”, in accordo con le istruzioni dello scenario. All’inizio dei mesi contenenti numeri nella tabella “Transizione periodo di guerra” (War period transit table), il giocatore verifica se il periodo di guerra avanza. Procedere con i passi seguenti:

- A. Consultare la “Tabella delle modifiche del periodo di guerra” (War period modification table). Il # di navi e tonnellaggio affondati possono far avanzare o ritardare il progredire della guerra. Sotto la sezione per il successivo periodo di guerra, incrociare le navi affondate e il tonnellaggio affondato per determinare il modificatore, arrotondando per difetto, a meno che sia già al livello più basso. Questo darà al giocatore il modificatore da usare nel passo B seguente.
- B. Consultare la “Transizione periodo di guerra” e lanciare il dado, aggiungendo il modificatore ricavato con lo passo A: se il risultato è \geq del numero nella casella, il periodo di guerra avanza.
- C. Se il periodo di guerra non avanza, il prossimo tentativo può essere fatto solo all’inizio del mese successivo.

[17.2] Avanzamento automatico

Se il periodo di guerra non è avanzato nonostante siano stati tentati tutti i numeri per la transizione (ad esempio Nov. 1942), il periodo di guerra avanza automaticamente.

[18.0] SOMMERGIBILI DANNEGGIATI

I sommergibili possono essere danneggiati durante gli eventi di transito o durante il combattimento. Se danneggiato, viene posizionato sul sommergibile un segnalino “danneggiato”. Il livello effettivo di danno si determina quando il sommergibile raggiunge la base.

[18.1] Qualora un sommergibile dovesse ricevere un 2° segnalino “danneggiato” viene lanciato il dado:

- Se il risultato è $>$ del valore difesa del sommergibile, questo è affondato. Avanzare il segnalino sommergibili affondati di uno (1).

- Se il sommergibile non è affondato, riceve un 2° segnalino “danneggiato”. Quando il sommergibile raggiunge la base, si determina il suo livello di danno tirando 2 volte il dado sulla “Damage Table” e sommando i numeri risultanti della casella riparazione. Se il danno totale risultante è oltre la casella riparazione 3, il sommergibile è considerato “non riparabile”. Il sommergibile è eliminato dal gioco ma **non** conta come sommergibile affondato.

[18.2] Qualora un sommergibile dovesse ricevere un 3° segnalino “danneggiato” viene affondato. Avanzare il segnalino sommergibili affondati di uno (1).

[18.3] I sommergibili che RTB devono lanciare il dado sulla “Tavola danni”. Il risultati del lancio determinano il posizionamento del sommergibile in una delle caselle “riparazione” o nella casella “Approntamento”. I sommergibili danneggiati non possono lasciare una base principale una volta che sono arrivati. Nel caso delle basi di Manila e Surabaya, ogni sommergibile danneggiato nelle caselle 2, 3 o in attesa quando le basi vengono perse, è auto-affondato e considerato “non riparabile”. I sommergibili sono eliminati dal gioco, ma **non** contano come sommergibili affondati. I sommergibili nella casella riparazione 1 possono riprendere il mare “zoppicando”. Essi ricevono un segnalino “danneggiato” e devono RTB alla base più vicina. Per questi sommergibili si lancia il dado sulla “Tavola danni”, una volta rientrati alla nuova base, considerando che il risultato di “danno superficiale” diventa “danno leggero”, con il conseguente piazzamento nella casella riparazione 1.

[18.4] Il giocatore può smantellare un sommergibile gravemente danneggiato che non vuole riparare. Il sommergibile è eliminato dal gioco ma **non** conta come sommergibile affondato. Se il sommergibile ha un Super Comandante, si verifica se questi è assegnato ad un altro sommergibile come da paragrafo [25.3].

[18.5] Navi di superficie danneggiate

Le navi di superficie possono essere danneggiate a seguito di un attacco di un sommergibile. Il valore ASW della nave con un segnalino “danneggiata” è zero (0) e un modificatore negativo (-1) si applica al valore bersaglio durante la fase combattimento. Se una nave di superficie danneggiata sopravvive al combattimento (cioè non viene affondata), il segnalino danneggiata non ha più effetto. Eliminare il segnalino “danneggiato”; si presuppone che la nave sia stata riparata in un porto.

[19.0] EVENTI**NOTA STORICA - COMMENTO**

Bene o male i combattimenti, siano essi tra Divisioni, Brigate, Navi o Aerei, sono governati da quell’elemento intangibile chiamato fato. La guerra sottomarina è particolarmente legata al fato. A Napoleone, il maestro degli opportunisti, una volta venne chiesto: Avendo la possibilità di scegliere tra un buon generale ed un generale fortunato, quale prenderebbe? Napoleone rispose: “Quello fortunato, ogni volta!”. Gli ammiragli Christie e Lockwood avrebbero senza dubbio concordato con entusiasmo con lui.

Varie volte nel corso del gioco, gli eventi verranno chiamati in causa dal sistema di gioco. I giocatori devono immediatamente risolvere questi eventi, in quanto questi hanno delle conseguenze immediate per il/i sommergibile/i. Ci sono 2 tipi di eventi, Eventi di Transito ed Eventi di Combattimento.

[19.1] Eventi di transito

Gli eventi di transito riflettono esempi dove i sommergibili vengono individuati ed attaccati prima di rendersi conto della presenza del nemico, o la perdita di sommergibili dovute a cause sconosciute. Queste possono includere l'essere silurati da sommergibili Giapponesi, attaccati da un aereo, colpiti da una mina o semplicemente una perdita accidentale come una esplosione delle batterie o un danno meccanico catastrofico.

Una verifica dell'evento transito avviene durante i movimenti di transito e di pattuglia, ogni volta che un sommergibile entra in una OpArea o in una SMZ.

[19.1] Procedura

Ogni volta che un sommergibile completa un movimento di transito o di pattuglia, il giocatore effettua un controllo evento di transito. L'evento di transito si basa sulla OpArea che governa il movimento. La OpArea che governa il movimento si determina nel modo seguente:

- Per i movimenti di pattuglia, usare la OpArea di arrivo del sommergibile.
- Per una SMZ, usare la OpArea dalla quale il sommergibile è entrato nella SMZ.
- Per i movimenti di transito, usare la OpArea con il minor numero di righe rosse per il periodo di guerra corrente, tra quelle che sono state attraversate dal sommergibile. Non usare la OpArea di partenza del sommergibile.

Lanciare il dado per il sommergibile ed applicare i seguenti modificatori cumulativi:

- Sottrarre uno (-1) se il sommergibile è dal lato transito (es. se non sta effettuando un movimento di pattuglia).
- Sottrarre uno (-1) se il sommergibile sta facendo un transito prudente [15.24].
- Sottrarre uno (-1) se il sommergibile è parte di un branco di lupi [24.4].
- Aggiungere uno (+1) se il sommergibile è individuato durante i periodi di guerra 1 e 2 [23.0].
- Aggiungere due (+2) se il sommergibile sta entrando in una SMZ (vedi [20.3]) o se sta entrando o uscendo il mare del Giappone [7.1].
- Aggiungere uno o più per rischio concentrazione [22.1].

Se il lancio del dado è \geq al numero al quale cominciano le caselle rosse, il giocatore è incappato in un evento di transito. Il giocatore lancia ancora 2 volte sulla tavola eventi di transito (stampata sulla mappa) per trovare la riga e la colonna ed incrociare il risultato. Il risultato è applicato immediatamente.

[19.11] Se un sommergibile riceve un risultato RTB, il sommergibile è messo nella OpArea usata per determinare il controllo evento di transito. Se più di una OpArea avrebbero potuto essere usate (se il minore numero sul diagramma attività dell'area che contiene una casella rossa è lo stesso), il sommergibile viene messo in una delle OpArea a scelta.

[19.2] Eventi di combattimento

Ogni contenitore contiene un segnalino "evento di combattimento". Quando un segnalino viene estratto, il gioco viene sospeso e viene risolto l'evento immediatamente. I risultati dell'evento hanno la precedenza in tutti i casi.

PROCEDURA

Una volta estratto un segnalino evento, lanciare un dado e consultare la tavola eventi di combattimento sotto. Applicare quanto previsto. L'evento è applicabile ad un singolo turno di attacco, e solo un evento può accadere durante un turno di attacco.

EVENTI DI COMBATTIMENTO

Lancio del dado

0. Appare un bersaglio

Una nave Giapponese attraversa improvvisamente il percorso di uno o più siluri. Effettuare la fase combattimento normalmente, ma prima di effettuare il 1° turno di attacco [14.5], scegliere tutte le navi coperte con bandiera mercantile (sole rosso) nella colonna del sommergibile o in quelle adiacenti, scoprirle e verificare se vengono affondate. Per fare questo lanciare il dado e aggiungere il valore siluro corrente, incrociando la corretta riga del tonnellaggio sulla tabella "risultati attacco". Continuare l'attacco normalmente. Se non ci sono bersagli con bandiera mercantile (sole rosso) sulla tabella combattimento, l'evento viene ignorato.

1. Cannoneggiamento di superficie

Il sommergibile emerge per ingaggiare un combattimento a cannonate. Effettuare la fase di combattimento normalmente ma, invece del turno di attacco, operare come segue: 1) mettere un segnalino "individuato" sul sommergibile. 2) scegliere tutte le navi Giapponesi da trasporto o mercantili scoperte presenti nella colonna del sommergibile e attaccarle lanciando il dado sulla riga 26-35 della tavola "risultati attacco" (Argonaut, Nautilus e Narwhal usano la riga 18-25, Surcouf usa la riga 10-17 e Leviathan usa la riga 5-9). Il valore del siluro Mk-XIV **NON** viene applicato al risultato. Se non ci sono navi da trasporto o mercantili scoperte o se c'è un pezzo IJN scoperto (aereo "bianco", scorta, CL, BB, ecc. o una scorta diligente) questo evento viene ignorato. Quando si è terminato, passate al round di Contrattacco.

2. Siluro a corsa circolare

Il siluro torna verso il sommergibile. Effettuare il turno di attacco normalmente ma aggiungere anche un attacco contro il sommergibile stesso. Per effettuare questo attacco, il giocatore aggiunge uno (+1) al valore corrente del siluro Mk-XIV e pesca un segnalino TDC e lancia il dado. Se il lancio del dado è \leq al risultato, il sommergibile è affondato. Se il sommergibile sopravvive, procedere con il turno di contrattacco.

3. Un bombardiere "Betty" individua il sommergibile

Il sommergibile è individuato e attaccato da una pattuglia di bombardieri Giapponese. Lanciare il dado sulla riga "evento aereo" della tabella contrattacco e applicare il risultato. Procedere con il controllo resistenza.

4. Problemi meccanici obbligano a terminare l'attacco

Il sommergibile incontra problemi meccanici. Non c'è fase di combattimento per il sommergibile per questo turno. Lanciare il dado:

- Se viene dispari mettere un segnalino "danneggiato" ed un RTB sul sommergibile.
- Se viene pari il capomacchina risolve il problema e il sommergibile può tornare ad operare normalmente dal turno successivo (non deve effettuare il controllo resistenza per questo turno).

5. Settaggio perfetto

L'avvicinamento del sommergibile è stato perfetto. Procedere normalmente, eccetto che per questo turno tutti i segnalini TDC hanno valore negativo (es. un +3 diventa -3).

6. Tonnellaggio raddoppiato

Il comandante individua un grosso bersaglio. Alla fine della fase combattimento, raddoppiare il tonnellaggio del mercantile affondato più grosso.

7. Contrattacco - combattimento

La sequenza del combattimento viene modificata solo per questo turno. La scorta attacca per prima quindi, se non è stato affondato o costretto a RTB, il sommergibile attacca le navi di superficie. Effettuare le fasi dell'attacco iniziale dalla [14.11] alla [14.14], quindi saltare la fase contrattacco [14.2]. Se il sommergibile non è affondato o costretto a RTB, può quindi attaccare normalmente come da [14.5]. Saltare quindi il contrattacco [14.2] dato che è già stato effettuato.

8. Contrattacco

La scorta individua il sommergibile durante l'avvicinamento, costringendolo a restare in immersione. Comportarsi come per l'evento # 7, tranne che per il fatto che il sommergibile non può effettuare l'attacco. Se l'evento succede ad un branco di lupi e uno o più sommergibili del gruppo non hanno scorte nella propria colonna o in quelle adiacenti, questi sommergibili possono procedere con l'attacco alle navi di superficie.

9. Combattimento

Il sommergibile elude le scorte ed attacca le navi di superficie. Non c'è contrattacco. Dopo il 1° turno la forza Giapponese rimane scoperta, in accordo con [14.4].

[20.0] ZONE MISSIONE SPECIALE (SMZ)

NOTA STORICA - COMMENTO

Spesso i sommergibili erano cooptati dagli alti livelli del comando per missioni speciali. In questi casi essi non erano disponibili per le normali operazioni di combattimento.

Fortunatamente le missioni speciali tendettero ad essere di breve durata ed i sommergibili cooptati tornarono velocemente alle proprie mansioni.

Le zone missione speciale (SMZ) sono le aree circolari senza il diagramma attività all'interno. Queste aree furono quelle dove i sommergibili condussero missioni speciali coprendo invasioni, sbarcando rifornimenti e guerriglieri, supportando le maggiori battaglie di superficie cercando aviatori abbattuti o ostacolando i movimenti delle navi nemiche attraverso una particolare area geografica. Queste SMZ vedono una intensa attività di forze nemiche di superficie, incrementando sia l'opportunità di contattare ed ingaggiare bersagli, sia il pericolo di individuazione e di attacco antisommergibile.

[20.1] Le SMZ non sono accessibili fino a quando vengono attivate sulla tabella eventi di guerra. Singole SMZ sono attivate da un lancio di dado sulla tavola durante il segmento strategico e sono attivate solo per un turno singolo. Le SMZ sono collegate da una freccia azzurra ad una o più OpArea. Si può accedere alle SMZ solo dalle OpArea collegate.

[20.2] Quando assegnati ad una SMZ attiva, i sommergibili allocati sono esenti dal rischio concentrazione (vedi [22.1]) per quest'area.

[20.3] Immediatamente dopo essere arrivato in una OpArea un sommergibile può essere messo in una SMZ collegata da una freccia azzurra alla OpArea. Se il giocatore sposta un sommergibile in una SMZ collegata alla OpArea deve essere lanciato il dado con un modificatore + due (+2) per un controllo evento di transito usando il diagramma della OpArea di entrata nella SMZ.

[20.4] Arrivato nella SMZ, il sommergibile effettua la missione assegnata dall'evento di guerra. In caso di una missione di ricerca e contatto, usare il diagramma della OpArea di entrata nella SMZ. I lanci di dado sul diagramma vengono incrementati di un livello di attività.

Quindi esiguo diventa basso, basso diventa moderato, moderato diventa alto: Alto rimane alto e nessun contatto rimane nessun contatto. Altri risultati possono essere applicati a seguito di indicazioni della tabella eventi di combattimento.

[20.5] I sommergibili nella SMZ non effettuano il controllo resistenza a meno che non venga indicato diversamente. Questi sommergibili devono effettuare il movimento RTB durante la fase movimento di transito del turno corrente. Non possono rientrare in una nuova base sommergibili creata (base o nave appoggio) in quella SMZ, in quanto le basi divengono attive solo durante la fase avanzamento della guerra del turno.

[21.0] BASI

Le basi sono i posti da dove i sommergibili iniziano e finiscono le missioni (a meno che non vengano affondati). Ci sono 5 basi principali nel gioco, PEARL HARBOR, FREEMANTLE, BRISBANE, MANILA/SUBIC BAY e DUTCH HARBOR. Le basi principali sono rappresentate da tabelle basi sulla mappa. Delle basi principali, solo Pearl Harbor è attiva durante tutta la guerra. Le altre diventano attive e/o inattive a causa di eventi di guerra, come segue:

- A. Manila – attiva all'inizio della guerra. Inattiva a seguito di evento di guerra.
- B. Freemantle – attiva a seguito di evento di guerra.
- C. Brisbane – attiva a seguito di evento di guerra.
- D. Dutch Harbor – attiva a seguito di evento di guerra. Inattiva a seguito di evento di guerra.
- E. Subic Bay – attiva a seguito di evento di guerra.

[21.1] Basi avanzate

Le basi rimanenti sono basi avanzate che sono rappresentate sulla mappa da navi appoggio sommergibili nelle SMZ.

Queste basi sono:

- A. Surabaya – attiva a seguito di evento di guerra. Inattiva a seguito di evento di guerra.
- B. Midway – attiva a seguito di evento di guerra.
- C. Majuro – attiva a seguito di evento di guerra.
- D. Mios Woendi – attiva a seguito di evento di guerra.
- E. Saipan – attiva a seguito di evento di guerra.
- F. Guam – attiva a seguito di evento di guerra.

[21.11] Una volta attiva, una base avanzata SMZ non può più essere interessata da missioni speciali, a meno che venga successivamente inattivata da un evento di guerra. I sommergibili che si dirigono in una base avanzata non aggiungono +2 al lancio per gli eventi di transito come da [20.3] (vedi invece [19.1]).

[21.2] Navi appoggio sommergibili

Le navi appoggio sommergibili sono navi specializzate che supportano i sommergibili nelle aree avanzate, fornendo carburante, siluri, cibo e altri rifornimenti. Non avevano le stesse possibilità di una base navale ma potevano effettuare riparazioni minori e fornire un apprezzabile servizio per estendere il tempo operativo dei sommergibili lontani dai propri porti.

[21.21] Quando una base avanzata viene resa operativa dalla tabella eventi di guerra, il giocatore sceglie a caso una nave appoggio e la mette nella SMZ nel corso della fase avanzamento della guerra del turno, a meno che specificato diversamente. Una nave appoggio non può essere aggiunta a quelle da estrarre fino alla relativa data di piazzamento, stampata sia sul segnalino, sia sulla tabella nave appoggio.

[21.22] La capacità di supporto di una nave appoggio è indicata sulla tabella navi appoggio e sul segnalino. Questo è il massimo # di sommergibili che possono essere presenti contemporaneamente nelle caselle approntamento, bordo nave e pronto per il mare. Se la nave appoggio è alla sua massima capacità, nessun ulteriore sommergibile può RTB ad essa.

[21.23] Un sommergibile danneggiato può fare RTB ad una base avanzata nel tentativo di effettuare riparazioni minori. Lanciare immediatamente il dado sulla tabella danni. Se il risultato è “danno superficiale” mettere il sommergibile nella casella approntamento della nave appoggio appropriata. Per ogni altro risultato, mettere il sommergibile nella sezione “fatto” della OpArea collegata e, nel turno successivo, il sommergibile potrà solo RTB ad una base navale principale.

[21.24] Una nave appoggio presente in una base che cade a causa di un evento di guerra, viene rimossa dal gioco, ma rimane disponibile per essere posizionata in una nuova base.

[22.0] RISCHIO CONCENTRAZIONE

NOTA STORICA - COMMENTO

Uno dei maggiori rischi per un sommergibile non facente parte di un branco di lupi o assegnato a missioni speciali era la concentrazione di un gran numero di sommergibili in una OpArea. Primo, il traffico radio spesso mise in allarme i Giapponesi portandoli ad una attività maggiore e, secondo, le attività di un sommergibile poteva attirare sufficiente attenzione da farne rilevarne un altro. Solo gli sforzi del 1942 causarono un rapido incremento delle perdite di sommergibili obbligando i comandanti di base a terra a smettere di “giocare a dama” con le navi.

Non c'è limite al # di sommergibili che possono essere presenti in una OpArea. Comunque, al crescere del # di sommergibili presenti, cresce la responsabilità dell'incremento della attività sottomarina.

[22.1] Per ogni multiplo di 4 sommergibili oltre i primi 4 in una OpArea con caselle rosse o blu nel diagramma attività dell'area per il corrente periodo di guerra, applicare i seguenti modificatori per tutti i sommergibili:

- Aggiungere uno (+1) ad ogni lancio per evento transito se il sommergibile passa, parte o arriva nella OpArea.
- Sottrarre uno (-1) per la ricerca di navi sul diagramma attività dell'area.

[22.2] I modificatori sopra sono cumulativi per ogni ulteriore multiplo di 4 (es. -2 per la ricerca e +2 per il transito in caso di 9 sommergibili).

[22.3] Branco di lupi e rischio concentrazione

Ogni 2 (le frazioni sono approssimate per eccesso) sommergibili in un branco di lupi [24.0] contano come uno per gli effetti del rischio concentrazione.

[23.0] EFFETTI INDIVIDUAZIONE

Un sommergibile individuato ha grandi difficoltà a localizzare il nemico (dato che il nemico evita l'area dove è stata segnalata la presenza del sommergibile), così come ha un maggior rischio di incontrare forze di scorta Giapponesi. Quando individuato durante i periodi di guerra 1 e 2, aggiungere uno (+1) ad ogni lancio per evento transito e sottrarre uno (-1) ad ogni lancio sul diagramma attività dell'area.

I sommergibili individuati aggiungono anche uno (+1) quando lanciano il dado sulla tavola contrattacco [14.2].

[23.1] Segnalini “individuato” addizionali non hanno effetto. Se un sommergibile già individuato riceve un ulteriore risultato “individuato” non ci sono effetti.

[24.0] BRANCO DI LUPI

NOTA STORICA - COMMENTO

Nonostante il successo nell'utilizzo di sommergibili operanti assieme da parte dei Tedeschi (chiamati “branco di lupi, un termine non utilizzato universalmente dalle forze sottomarine Statunitensi), gli Stati Uniti furono dapprima restii ad emulare questa tattica.

Varie ragioni furono fornite, da quelle tattiche a quelle psicologiche (gli Statunitensi, dopo tutto, brandirono la spada della collera indignata verso i Tedeschi per la loro guerra sottomarina senza limiti e per l'utilizzo dei branchi di lupi). Comunque, dalla Primavera 1943, Jimmy Fife, comandante dei sommergibili a Brisbane, volle provare. Fu necessario del tempo agli Americani per sviluppare le abilità necessarie ma, nella metà del 1944, i branchi di lupi Americani riuscivano ad ottenere ciò che i Tedeschi potevano solo sognare.

PROCEDURA

Un branco di lupi può essere formato solo in una base principale (non in una base avanzata). Tutte le unità che partecipano ad un branco di lupi devono uscire dalla base assieme e devono arrivare alla OpArea del branco di lupi assieme. Tutti i sommergibili facenti parte del branco di lupi sono messi sotto il segnalino branco di lupi. I sommergibili possono lasciare il branco di lupi in ogni momento, ma, una volta lasciato, un sommergibile non può rientrare a farne parte successivamente durante la navigazione. Il numero minimo di sommergibili che un branco di lupi deve avere è tre (3).

[24.1] Formazione branco di lupi

A partire dall'Ottobre 1943, i branchi di lupi possono essere formati. I sommergibili scelti devono essere tutti nella casella pronto per il mare.

[24.11] Prima che il segnalino “Esperienza branco di lupi” raggiunga nove (9) (vedi Esperienza branco di lupi [24.7]), sono effettive le seguenti restrizioni:

A. Un giocatore può piazzare un solo branco di lupi per volta.

B. Un branco di lupi non può superare i 3 sommergibili.

[24.12] Dal turno successivo a quello nel quale il segnalino “Esperienza branco di lupi” raggiunge nove (9), sono effettive le seguenti restrizioni:

A. Un giocatore può piazzare fino a 5 branchi di lupi per volta.

B. Un branco di lupi non può superare i 6 sommergibili.

[24.14] Scioglimento

Un branco di lupi che scende sotto i 3 sommergibili cessa di esistere alla fine della fase combattimento del turno in cui scende al di sotto delle 3 unità. Gli altri 2 (o 1) sommergibili possono continuare ad attaccare assieme solo per la fase corrente. Se un branco di lupi scende sotto i 3 sommergibili a causa di un evento di transito o se fallisce il controllo resistenza, il gruppo è sciolto immediatamente.

NOTA STORICA - COMMENTO

Il branco di lupi è più che la somma delle sue parti. Benché una coppia di sommergibili operanti assieme ne beneficino statisticamente, non è sufficiente a qualificarli come branco di lupi per gli scopi delle regole.

[24.2] Branchi di lupi e movimento

I branchi di lupi seguono le regole del movimento, eccetto che tutti i membri di un branco di lupi si muovono assieme come fossero una unità singola. I branchi di lupi non possono trasferirsi da base a base, ma possono spostarsi in un'altra base dopo aver effettuato almeno un turno di pattugliamento.

[24.3] Tipi di Branco di lupi

NOTA STORICA - COMMENTO

I branchi di lupi Americani avevano i battelli operanti molto vicini gli uni agli altri. Mentre coprivano aree inferiori, erano capaci di effettuare velocemente un attacco coordinato. I branchi di lupi Tedeschi tendevano ad operare in modo “barriera” spesso allungandosi in una linea lunga centinaia di miglia. Questo dava ai Tedeschi una alta probabilità di intercettare un convoglio, ma spesso risultò impossibile raggiungerlo per parecchi sommergibili.

I branchi di lupi possono essere piazzati in una OpArea o in una SMZ in 2 modi: Gruppo o Barriera. Il giocatore decide quale modalità usare prima della fase "Ricerca e contatto" [13.0].

[24.31] Branco di lupi a gruppo

Se piazzato come un gruppo, il gruppo lancia un singolo lancio di dado sul diagramma attività dell'area [13.2.A], senza modificatori.

[24.32] Branco di lupi a barriera

Se piazzato in una barriera, il gruppo lancia un singolo lancio di dado sul diagramma attività dell'area [13.2.A], con un modificatore +2. Se è ottenuto un contatto, un sommergibile scelto a caso è definito come quello che ha ottenuto il contatto. Un lancio di dado separato viene quindi effettuato per ogni altro sommergibile del branco per verificare se è in grado di partecipare anch'egli all'attacco. Con un lancio di 0-5 il sommergibile è in grado di effettuare l'intercettazione. Con un lancio di 6-9 il sommergibile non è in grado di effettuare l'intercettazione e viene lasciato da parte (pur continuando a far parte del branco di lupi). Alla fine del turno, tutti i sommergibili del branco di lupi sopravvissuti (inclusi quelli che non hanno intercettato il bersaglio) che non devono RTB vengono messi nella sezione "done" della OpArea.

[24.4] Branco di lupi ed eventi transito

Ogni sommergibile facente parte di un branco di lupi deve sottostare agli eventi transito. Ogni membro deve lanciare il dado separatamente per l'evento, come normalmente, comunque ogni membro del branco sottrae uno (-1) dal lancio evento di transito.

Se un membro di un branco di lupi dovesse incontrare un evento di transito, il lancio di dado per risolvere l'evento non ha modificatori.

[24.41] Un membro di un branco di lupi che dovesse ottenere un risultato RTB/danno deve sganciarsi dal branco e tornare alla base. Questo potrebbe costringere il branco a sciogliersi. Il membro di un branco di lupi affondato è tolto dal gioco.

[24.5] Branchi di lupi e combattimento

Il branco di lupi effettua il combattimento con tutti i sommergibili del gruppo sulla tabella combattimento. Il giocatore può mettere liberamente i sommergibili sulle colonne, con un massimo di 2 sommergibili per colonna.

[24.51] Se viene estratto un segnalino scorta diligente, essa effettua il suo attacco contro un sommergibile scelto a caso, prima di venire posizionata nella propria colonna.

[24.52] L'evento di combattimento [19.2], si applica al solo sommergibile che ha estratto il segnalino.

[24.53] Il combattimento viene effettuato normalmente, eccetto per quanto segue. Ogni sommergibile risolve i suoi attacchi e contrattacchi separatamente (uno alla volta). Viene usata la seguente sequenza:

- Assegnare i sommergibili alle colonne.
- Partendo da un sommergibile a scelta, scoprire le unità Giapponesi come da [14.12].
- Con lo stesso sommergibile, piazzare i segnalini TDC come da [14.13].
- Effettuare l'attacco per quel sommergibile, usando il corrente livello di scorta scoperta.
- Risolvere il contrattacco su quel sommergibile.
- Ripetere il passo b. con il 2° sommergibile e così via.

[24.54] Livello di scorta scoperta

Ogni sommergibile avrà il proprio livello di scorta scoperta, che applica agli attacchi ed ai contrattacchi.

- Se un sommergibile ha una scorta sulla sua colonna, il fattore ASW della scorta è applicato a quel sommergibile.
- Se un sommergibile ha una scorta sulla colonna adiacente e non ci sono sommergibili su quella colonna, il fattore ASW della scorta è applicato a quel sommergibile.
- Il fattore ASW di un aereo è applicato a tutti i sommergibili, senza considerare la colonna.

Nota: può succedere che il fattore ASW di una nave scorta venga applicato fino ai 4 sommergibili.

[24.55] Ri-attacco

I branchi di lupi possono ri-attaccare una volta, ma mai 2 (il coordinamento si riduce troppo). Ogni membro del branco deve lanciare con successo il dado per ri-attaccare. Il fallimento del lancio comporta la ritirata [14.3] dalla fase corrente di combattimento, ma il sommergibile continua ad essere parte del branco di lupi.

Per determinare se un branco di lupi può condurre un ri-attacco, lanciare un dado per ogni sommergibile membro del branco. Se il risultato è \leq al valore tattico del sommergibile, più ogni eventuale super comandante, il sommergibile può partecipare al ri-attacco. I sommergibili danneggiati aggiungono due (+2) al risultato del lancio di dado.

[24.6] Branco di lupi e risultati "Individuato"

Ogni risultato "Individuato" ottenuto da un membro del branco, comporta che tutti i membri del branco risultano individuati. Nella fase conclusione del turno, viene lanciato un dado per l'intero branco. Se il risultato è la rimozione del segnalino "individuato", questo viene rimosso per l'intero branco. In caso contrario, l'intero branco rimane individuato.

[24.7] Esperienza del branco di lupi

Quando 2 o più sommergibili di un branco di lupi affondano una nave nemica in qualsiasi fase di combattimento [14.0], il branco di lupi ottiene un punto esperienza branco di lupi. Il segnalino esperienza branco di lupi viene aumentato di uno sul segnapunti tonnellaggio. Un branco di lupi può ottenere un solo punto esperienza per pattuglia.

- Quando il segnalino esperienza branco di lupi raggiunge nove (9), l'abilità del giocatore di piazzare e assegnare i sommergibili al branco di lupi è incrementata.
- Quando il segnalino esperienza branco di lupi raggiunge quindici (15), l'abilità del giocatore di piazzare e assegnare i sommergibili al branco di lupi raggiunge il massimo.

[25.0] SUPER COMANDANTI

NOTA STORICA - COMMENTO

In ogni ambiente militare ci sono individui che vanno oltre i propri doveri per raggiungere la grandezza. La guerra sottomarina non fu un'eccezione. Comandanti leggendari come Morton, O'Kane e Klakring stabilirono per sempre una tradizione di eccellenza per quelli che vollero portare i delfini d'argento o d'oro nella marina Americana. Silent war fornisce 24 comandanti, 2 dei quali alleati, che diedero grandi prove di audacia. Comunque, dietro ogni grande comandante c'è un abile equipaggio che consente al sommergibile di operare come una superba macchina da guerra.

[25.1] Determinazione super comandanti (anche [14.5])

Se un sommergibile ha affondato 3 o più navi, totalizzando 16000 tonnellate o più durante la fase di combattimento, esso ha un super comandante.

- Se il sommergibile non ha un super comandante, un segnalino super comandante viene scelto a caso ed assegnato al sommergibile con il lato +1.
- Se il sommergibile ha già un super comandante con il lato +1, il comandante viene girato sul lato +2.

Se il sommergibile ha già un super comandante con il lato +2, non ci sono ulteriori miglioramenti.

[25.2] Il super comandante normalmente rimane con un sommergibile ed è perduto se il sommergibile è perduto.

[25.3] L'unica volta che un super comandante può essere rassegnato è se il sommergibile viene ritirato dal servizio (rimosso per risultato di evento di guerra o dichiarato "non riparabile" (vedi [18.1] e [18.4] danni)). In questi casi lanciare il dado per il comandante. Se il risultato è 0-4 il comandante è tolto dal gioco (ri-assegnato all'addestramento, a una nave da guerra di superficie o al dipartimento di guerra). Se il risultato è 5-9, può essere ri-assegnato con il livello +1 a qualsiasi sommergibile presente in una casella riparazione o a qualsiasi sommergibile in arrivo come rinforzo o di ritorno dalla manutenzione.

Esempio: Nel Dicembre 1943 lo S-42 con Whitaker +2 viene ritirato dal servizio attivo. Il giocatore lancia il dado ed ottiene un 8. Il giocatore può ri-assegnare Whitaker con un valore +1 a qualsiasi sommergibile presente in una casella riparazione o ai vari Redfin, Angler, Flasher, Robalo, Tang, Jack o Tambor che saranno ricevuti nel gennaio 1944.

[26.0] VARIANTE PER 2 GIOCATORI

NOTA STORICA - COMMENTO

Nonostante ci fosse un Comandante dei sommergibili del Pacifico, ci furono, in realtà, due comandi completamente funzionanti che fecero operare i sommergibili contro i Giapponesi; il comando del Pacifico a Pearl Harbor e quello del Sud-Ovest Pacifico alle due basi Australiane di Freemantle e Brisbane.

È possibile giocare Silent war con 2 giocatori in contemporanea, prendendo ognuno un comando. Questo non è un gioco di competizione, ma di cooperazione tra i giocatori. La distribuzione dei sommergibili, la variazione dei diagrammi di attività delle aree, assieme alla distanza tra i comandi e le OpArea, rende molto difficoltoso il bilanciare artificialmente il gioco in modo che 2 giocatori possano competere per il tonnellaggio affondato. Tutte le regole del gioco sono seguite normalmente. Entrambi i giocatori giocano ogni turno usando i sommergibili disponibili. Il trasferimento dei sommergibili avviene mediante accordo tra i giocatori quando non specificato dalle regole. Suggerimento per la collaborazione: ogni volta che il # di sommergibili che operano dall'Australia scende sotto i 36, il Comandante del Sud-Ovest Pacifico può richiedere 6 delle più recenti classi di sommergibili disponibili al Comando di Pearl Harbor. I giocatori altrimenti dovrebbero bilanciare la distribuzione dei sommergibili (autorizzando i trasferimenti quando necessari) ed accordarsi sulle OpArea. I giocatori possono operare nella stessa OpArea, ma si applicano le regole dei rischi di Concentrazione [22.0].

[27.0] RISOLUZIONE VELOCE

Il processo di risoluzione veloce è inteso per risolvere in modo rapido i combattimenti. I giocatori dovrebbero conoscere bene il normale processo di combattimento, prima di usare quello di risoluzione veloce. Questo processo è valido se usato occasionalmente, comunque l'utilizzo intensivo non è raccomandato nel corso di una campagna, perché i risultati che genera questa tabella sono approssimati e nel corso della guerra possono discostarsi molto dai risultati storici.

PROCEDURA

Procedere normalmente fino a [13.1]. Invece di continuare con [13.2], seguire la seguente sequenza alternativa:

- 1) Lanciare il dado 2 volte. Se il risultato è un doppio 0, effettuare il combattimento contro un sommergibile [13.2] e non continuare con questa sequenza.
- 2) Calcolare il valore di attacco del sommergibile sommando suo valore di attacco, l'eventuale super comandante ed il valore corrente del siluro Mk-XIV. Sottraete uno (-1) se il sommergibile è danneggiato, uno (-1) se è individuato, con un massimo di sottrazione possibile di due (-2).
- 3) Determinare il # di caselle colorate (non bianche) nella riga applicabile del periodo di guerra del diagramma della OpArea ed incrociare i 2 numeri sulla **Tabella risoluzione veloce**.
- 4) Lanciare il dado, sottraendo uno (-1) se è un'area "Ultra", uno (-1) se il sommergibile ha il radar (1943-45) e uno (-1) se il sommergibile è membro di un branco di lupi (per un massimo di sottrazione possibile di tre (-3)).
- 5) Sottrarre questo # da quello precedentemente trovato sulla Tabella risoluzione veloce. Il risultato è il # di navi affondate. (Se il valore della tabella è 3 e il lancio del dado è 2, una nave è affondata).
- 6) Estrarre la 1^a nave dal contenitore "A", la 2^a dal contenitore "B", la 3^a dal contenitore "C", la 4^a dal contenitore "D", la 5^a dal contenitore "A", etc. Ricordare da quale contenitore è stata estratta l'ultima nave e, nella successiva sequenza di combattimento, iniziare dal contenitore seguente.
- 7) Tutte le navi estratte sono affondate, eccetto le scorte diligenti.
- 8) Se si estrae un segnalino evento di combattimento, risolverlo immediatamente prima di estrarre ulteriormente. Ignorare tutti gli eventi tranne "Siluro a corsa circolare", "Bombardiere Betty individua il sommergibile" e "Problemi meccanici obbligano a terminare l'attacco".
- 9) Se viene estratta una scorta diligente, lanciare subito il dado sulla riga "Scorta diligente" della tabella contrattacco.
- 10) Se viene estratto un aereo, lanciare subito il dado sulla riga "Evento aereo" della tabella contrattacco.

[27.1] Risoluzione veloce contrattacco

Per risolvere il contrattacco, tirare il dado e sottrarre la metà (arrotondata per eccesso) del valore di difesa del sommergibile e trovare la casella colorata nella riga del periodo di guerra appropriato del diagramma attività della OpArea, applicando i seguenti i risultati:

- Se il risultato è una casella bianca, il turno di combattimento termina.
- Se il risultato è una casella verde, il sommergibile viene individuato.
- Se il risultato è una casella arancione, il sommergibile deve RTB.
- Se il risultato è una casella blu, il sommergibile è danneggiato.
- Se il risultato è una casella rossa, il sommergibile è affondato.

Se il sommergibile ha iniziato il combattimento danneggiato, aggiungete uno (+1) al lancio del dado.

TABELLA DI RISOLUZIONE VELOCE [27.0]

		Numero di caselle non bianche nel diagramma Attività dell'Area									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Fattore di attacco + Super comandante + Valore del siluro -1 se danneggiato -1 se avvistato = Valore di attacco del sommergibile	7	1	2	3	3	4	4	4	5	5	5
	6	1	2	2	3	3	3	4	4	4	5
	5	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4
	4	1	1	2	2	2	3	3	3	3	4
	3	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3
	2	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3
	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3
	0	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3

[28.0] RISERVATO per future espansioni del gioco

[29.0] RISERVATO per future espansioni del gioco

TABELLA DEGLI EVENTI DI COMBATTIMENTO

PERIODO DI GUERRA 1

Tiro di dado	Evento
0	<p>Missione speciale: Caduta di Luzon 3 sommergibili devono andare a Davao per evacuare il personale alleato e le riserve aurifere filippine. Non possono essere effettuati attacchi. Tutti i sommergibili attualmente in porto a Manila, indipendentemente dal livello di preparazione, devono effettuare il movimento da base a base a Surabaya e/o Fremantle. Ogni sommergibile nelle caselle di riparazione 2 o 3 o nella casella "attesa" è auto-distrutto ma non conta come affondato. Una volta che accaduto questo evento, Manila cade e non vi si possono più condurre operazioni. La base di Fremantle diviene immediatamente operativa. Piazzare immediatamente la nave appoggio sommergibili americana <i>Holland</i> a Surabaya. Se si ottiene una seconda volta questo evento (lancio del dado zero (0), effettuare la: Missione speciale: corsa a Corregidor 2 sommergibili devono andare a Davao per consegnare rifornimenti ed evacuare i V.I.P. Non possono essere effettuati attacchi.</p>
1	<p>Se non è ancora avvenuta la "Caduta di Luzon" (risultato = 0), effettuare quell'evento invece di questo. Se è già avvenuta, effettuare la: Missione speciale: caduta delle Indie Orientali Olandesi 6 sommergibili devono andare a Surabaya per evacuare personale alleato. Non possono essere effettuati attacchi. Tutti i sommergibili attualmente in porto a Surabaya, indipendentemente dal livello di preparazione, devono effettuare il movimento da base a base a Brisbane e/o Fremantle. Se la base olandese è attiva, ogni sommergibile nelle caselle di riparazione 2 o 3 o nella casella "attesa" è auto-distrutto ma non conta come affondato. Rimuovere l'<i>Holland</i> da Surabaya. La base di Brisbane diviene immediatamente operativa. Se si ottiene una seconda volta questo evento (lancio del dado uno (1), effettuate la missione "<i>Barriera negli stretti delle Indie Orientali</i>".</p>
2	<p>Missione speciale: Barriera negli stretti delle Indie Orientali Schierare 8 sommergibili negli Stretti di Makassar e Molucca. Si usano solo i contatti per risultati C2 e TF.</p>
3	Lanciare 2 volte sulla Tabella ULTRA.
4	Non si lancia sulla Tabella ULTRA questo turno.
5	<p>La caccia all'orso ferito E' avvenuta la battaglia del Mar dei Coralli. Il Comando in capo del Pacifico ordina ai sommergibili di cercare la portaerei danneggiata <i>Shokaku</i>. 12 sommergibili devono schierarsi nel Mar dei Coralli, Mare di Bismark e/o nelle Isole Caroline. Contano solo i risultati TF per i sommergibili in queste OpArea. Se la <i>Shokaku</i> viene localizzata in una di queste aree in questo turno, posizionare sulla nave un segnalino "danneggiato". Questo è un evento che accade una sola volta, se si ottiene ancora considerarlo come nessun evento.</p>
6	<p>Inizio della campagna delle Aleutine 8 sommergibili devono essere schierati nelle isole Aleutine. La base sommergibili di Dutch Harbor diventa operativa e il giocatore deve scegliere minimo 8 sommergibili da assegnare alla base di Dutch Harbor, facendovi RTB immediatamente. Questi sommergibili possono operare solo nelle isole Aleutine e Kuriles, e devono essere rimpiazzati se persi. Questo è un evento che accade una sola volta, se si ottiene ancora considerarlo come nessun evento.</p>
7	Non si lancia sulla Tabella ULTRA questo turno.
8	Lanciare 2 volte sulla Tabella ULTRA.
9	<p>Se non è ancora avvenuta la "Caccia all'orso ferito" (risultato = 5), effettuare quell'evento invece di questo. Se è già avvenuta, effettuare la: Battaglia di Midway 11 sommergibili devono schierarsi a Midway. Tutti i sommergibili nella casella "banchina" di Midway sono messi immediatamente nelle Isole Hawaii sul lato pattuglia. Tutti i sommergibili nella casella "banchina" di Dutch Harbor (se attiva) sono piazzati immediatamente nelle isole Aleutine sul lato pattuglia. Si usano solo i risultati TF per i sommergibili in queste OpArea ed a Midway. Questo è un evento che accade una sola volta, se si ottiene ancora considerarlo come nessun evento.</p>

TABELLA DEGLI EVENTI DI COMBATTIMENTO

PERIODO DI GUERRA 2

Se non sono stati ottenuti alcuni Eventi nel periodo precedente, le basi di Manila e Surabaya non sono più operative. Le basi di Fremantle, Brisbane e Dutch Harbor diventano operative, ed inizia la campagna delle isole Aleutine.

Tiro di dado	Evento
0	Lanciare 2 volte sulla Tabella ULTRA.
1	Non si lancia sulla Tabella ULTRA questo turno.
2	<p>Destinato a compiti di addestramento</p> <p>Rimuovere 3 sommergibili dal gioco. Questi essere in mare o in una base e possono essere in riparazione. Non contano come affondati. I primi sommergibili rimossi devono essere il <i>Cachalot</i> ed il <i>Cutterfish</i> se ancora in gioco. Il giocatore non è obbligato a rimuovere sommergibili con fattore di attacco ≥ 4. Se il segnalino Sommergibili persi è \geq a 20, si devono rimuovere solo 2 sommergibili. Se non rimangono sommergibili disponibili in gioco, trattarlo come nessun evento.</p>
3	Lanciare 2 volte sulla Tabella ULTRA.
4	Non si lancia sulla Tabella ULTRA questo turno.
5	<p>Missione speciale: blocco di Truk</p> <p>Il giocatore deve schierare 15 sommergibili a Truk. Si usano solo i solo i contatti per risultati C2 e TF.</p>
6	<p>Scarsità di siluri</p> <p>Causa lentezza di produzione del siluro Mk-XIV e ritardi di consegna, specialmente in Australia, 4 sommergibili sono inviati in pericolose missioni di posa mine. Questi 4 sommergibili devono schierarsi in una delle seguenti ZMS: Formosa, Golfo di Lingaye, Davao, Stretto di Makassar, Stretto di Molucca, Mios Woendi o Surabaya. Non si possono usare le classi S1 o S3 (che utilizzavano i vecchi siluri Mk-X). Non si possono effettuare attacchi.</p>
7	<p>Pressione politica</p> <p>I sommergibili giapponesi hanno silurato le <i>Yorktown</i>, <i>Wasp</i>, <i>Saratoga</i> e <i>North Carolina</i>, e gli ufficiali superiori si chiedono perché i sommergibili americani non ottengano risultati simili. Viene ordinato ai sommergibili di concentrarsi sulle navi da guerra. Per tutte le Aree Operazionali eccetto "Impero" e "Cina", si usano solo i risultati di contatto TF.</p>
8	<p>La base di Midway è operativa</p> <p>Posizionare una nave appoggio sommergibili a Midway nella Fase di Avanzamento della Guerra. Questo è un evento che accade una sola volta, se si ottiene ancora considerarlo come nessun evento.</p>
9	<p>Missione speciale: Campagna delle Salomone</p> <p>Si devono schierare 12 sommergibili a Guadalcanal. Si usano solo i solo i contatti per risultati TF.</p>

TABELLA DEGLI EVENTI DI COMBATTIMENTO

PERIODO DI GUERRA 3

Se non sono stati ottenuti alcuni Eventi nel periodo precedente, la base di Midway diviene operativa e, se sono ancora in servizio, il *Cachalot* e *Cutterfish* vengono relegati a compiti di addestramento.

Tiro di dado	Evento
0	<p>Se la data non è ottobre 1943 o successiva, svolgete l'evento "Destinato a compiti di addestramento" invece di questo. Altrimenti:</p> <p>Missione speciale: Fine della campagna delle Aleutine Il giocatore deve schierare 12 sommergibili alle isole Aleutine e Kurile. Si usano solo i contatti con risultato TF. In seguito di questo evento viene chiusa la base sommergibili di Dutch Harbor, e tutti i rimanenti battelli classe S (S1 e S3) sono destinati all'addestramento (rimossi dal gioco). Se vi sono sommergibili danneggiati a Dutch Harbor, questi rimangono lì sino alla avvenuta riparazione. Questo è un evento che accade una sola volta, se si ottiene ancora considerarlo come nessun evento.</p>
1	Non si lancia sulla Tabella ULTRA questo turno.
2	<p>Destinato a compiti di addestramento Rimuovere 3 sommergibili dal gioco. Questi essere in mare o in una base e possono essere in riparazione. Non contano come affondati. I primi sommergibili rimossi devono essere il <i>Argonaut</i>, il <i>Narwahl</i>, ed il <i>Nautilus</i> se ancora in gioco (questi grandi battelli vennero usati per operazioni speciali). Il giocatore non è obbligato a rimuovere alcun sommergibile con fattore di attacco ≥ 6. Se il segnalino Sommergibili persi è ≥ 50, si devono rimuovere solo 2 sommergibili. Se non rimangono sommergibili disponibili in gioco, trattarlo come nessun evento.</p>
3	<p>Missione speciale: attacco aereo a Truk Il giocatore deve schierare 10 sommergibili a Truk. Si usano solo i contatti per risultati C2 e TF.</p>
4	<p>Missione speciale: invasione delle isole Marshall Il giocatore deve schierare 12 sommergibili a Majuro. Si usano solo i contatti con risultati TF. Posizionare una nave appoggio sommergibili a Majuro nella Fase di Avanzamento della Guerra. Questo è un evento che accade una sola volta, se si ottiene ancora considerarlo come nessun evento.</p>
5	<p>Missione speciale: attacco aereo a Palau Il giocatore deve schierare 12 sommergibili a Palau. Si usano solo solo i contatti per risultati TF.</p>
6	Lanciare 2 volte sulla Tabella ULTRA.
7	<p>Missione speciale: attacco aereo a Surabaya Il giocatore deve schierare 10 sommergibili a Surabaya. Si usano solo solo i contatti per risultati C2 e TF.</p>
8	<p>Missione speciale: invasione di Biak Il giocatore deve schierare 10 sommergibili a Mios Woendi. Si usano solo i contatti con risultati TF. Posizionare una nave appoggio sommergibili a Mios Woendi nella Fase di Avanzamento della Guerra. Questo è un evento che accade una sola volta, se si ottiene ancora considerarlo come nessun evento.</p>
9	<p>Se la data non è aprile 1944 o successiva, lanciare due volte sulla Tabella ULTRA. Altrimenti:</p> <p>Missione speciale: invasione di Saipan Il giocatore deve schierare 6 sommergibili a Saipan e 6 alle Bonins. Si usano solo i contatti con risultati TF in queste Zone/Aree. Posizionare una nave appoggio sommergibili a Saipan nella Fase di Avanzamento della Guerra.</p> <p><i>Se si ottiene ancora questo evento, effettuare:</i></p> <p>Missione speciale: invasione di Guam Il giocatore deve schierare 6 sommergibili a Guam e 6 alle Bonins. Si usano solo i contatti con risultati TF in queste Zone/Aree. Posizionare una nave appoggio sommergibili a Guam nella Fase di Avanzamento della Guerra. Questo è un evento che accade una sola volta, se si ottiene ancora considerarlo come nessun evento.</p>

TABELLA DEGLI EVENTI DI COMBATTIMENTO

PERIODO DI GUERRA 4

Se non sono stati ottenuti alcuni Eventi nel periodo precedente, la campagna delle isole Aleutine termina e Dutch Harbor è chiusa. Divengono operative le basi di Mios Woendi, Majuro, Saipan e Guam. Se sono ancora in servizio, tutti i battelli classe S (classi S1 e S3), più gli *Argonaut*, *Narwahl* e *Nautilus*, vengono destinati a compiti di addestramento o missioni speciali.

Tiro di dado	Evento
0	<p><i>Se l'anno è il 1944:</i> effettuare l'evento Attacco aereo a Ryukyus (evento 2)</p> <p><i>Se l'anno è il 1945:</i> Missione speciale: invasione di Okinawa e caccia alla "Signora di ferro" Il giocatore deve schierare 11 sommergibili a Okinawa per coprire l'invasione ed intercettare la forza di reazione della <i>Yamato</i>. Si usano solo i contatti per risultati TF. Questo è un evento che accade una sola volta, se si ottiene ancora considerarlo come nessun evento.</p>
1	<p>Missione speciale: invasione di Leyte Il giocatore deve schierare 15 sommergibili a Davao e/o a Formosa. Si usano solo i contatti per risultati TF.</p> <p><i>Se si ottiene ancora questo evento, effettuare:</i></p> <p>Missione speciale: liberazione delle Filippine Il giocatore deve schierare 20 sommergibili nel Golfo di Lingayen e/o a Formosa. Si usano solo i contatti con risultati TF. La base di sommergibili di Subic Bay diviene operativa nella Fase di Avanzamento della Guerra. Questo è un evento che accade una sola volta, se si ottiene ancora considerarlo come nessun evento.</p>
2	<p>Missione speciale: Attacco aereo alle Ryukyus Il giocatore deve schierare 8 sommergibili a Okinawa. Si usano solo i contatti per risultati C2 e TF</p>
3	Lanciare 2 volte sulla Tabella ULTRA.
4	Non si lancia sulla Tabella ULTRA questo turno.
5	<p>Missione speciale: Attacco aereo a Formosa Il giocatore deve schierare 8 sommergibili a Formosa. Si usano solo i contatti per risultati C2 e TF.</p>
6	<p>Destinato a compiti di addestramento Rimuovere 3 sommergibili dal gioco. Questi essere in mare o in una base e possono essere in riparazione. Non contano come affondati. Il giocatore non è obbligato a rimuovere alcun sommergibile con fattore di attacco ≥ 7. Se il segnalino Sommergibili persi è \geq a 70, si devono rimuovere solo 2 sommergibili. Se non rimangono sommergibili disponibili in gioco, trattarlo come nessun evento.</p>
7	<p>Missione speciale: supporto ai raid dei B-29 sul Giappone Il giocatore deve schierare 6 sommergibili nella zona "Inland Sea" per recuperare i piloti abbattuti. Non possono essere effettuati attacchi.</p>
8	<p>Missione speciale: inseguimento della Ise & Hyuga Il giocatore deve schierare 10 sommergibili a Formosa per intercettare la forza di portaerei ibride che sta fuggendo da Singapore verso il Giappone. Si usano solo i contatti per risultati TF. Se si ottiene ancora questo evento, effettuare la missione speciale "supporto ai raid dei B-29 sul Giappone" (#7).</p>
9	<p>Missione speciale: invasione di Iwo Jima Il giocatore deve schierare 5 sommergibili nella zona "Inland Sea". Si usano solo i contatti per risultati TF per i sommergibili alle Bonins e Inland Sea. Se si ottiene ancora questo evento, posizionare una seconda nave appoggio sommergibili a Guam. Se si ottiene una terza volta considerarlo come nessun evento.</p>

TABELLA DEGLI EVENTI DI COMBATTIMENTO

CAMPAGNA – L'INIZIALE VENTO DELL'EST

Tiro di dado	Evento
0	Missione speciale: i Giapponesi sbarcano a Luzon 4 sommergibili devono muovere verso il Golfo di Lingayen per attaccare le forze da sbarco giapponesi. Si usano solo i contatti per risultati C2 e TF. Se si ottiene ancora questo evento, lanciare sulla Tabella ULTRA usando la riga del Periodo 4.
1	Missione speciale: invasione giapponese di Guam 4 sommergibili devono muovere verso Guam per attaccare le forze da sbarco giapponesi. Si usano solo i contatti per risultati C2 e TF. Se si ottiene ancora questo evento, lanciare sulla Tabella ULTRA usando la riga del Periodo 3.
2	Missione speciale: interdizione delle forze di supporto giapponesi 2 sommergibili devono muovere verso Formosa ed ognuno deve rimanere lì sino a quando non viene avvistato, danneggiato o costretto a RTB. Si usano solo i contatti per risultati C2 e TF.
3	Missione speciale: bombardamento delle strutture portuali ad Okinawa 2 sommergibili devono muovere verso Okinawa. Se disponibili, si devono usare il <i>Leviathan</i> , <i>Argonaut</i> , <i>Narwahl</i> , <i>Nautilus</i> , <i>Barracuda</i> , <i>Bass</i> e/o <i>Bonita</i> per questo evento, in quanto dotati di cannoni di grosso calibro. Si usano solo i contatti per risultati TF. Se si ottiene ancora questo evento, lanciare sulla Tabella ULTRA usando la riga del Periodo 3.
4	Lanciare sulla Tabella ULTRA usando la riga del Periodo 4
5	Lanciare sulla Tabella ULTRA usando la riga del Periodo 3
6	Preparazione base avanzata Piazzare la nave appoggio sommergibili <i>Holland</i> a Wake Island. Se si ottiene ancora questo evento, lanciare sulla Tabella ULTRA usando la riga del Periodo 3.
7	Lanciare sulla Tabella ULTRA usando la riga del Periodo 4.
8	Se non è accaduto l'evento "i Giapponesi sbarcano a Luzon" (risultato 0), effettuarlo. Altrimenti, e se la data è Settembre o precedente: Lanciare sulla Tabella ULTRA usando la riga del Periodo 4. <i>Se è Ottobre o successivo:</i> L'esercito giapponese sfonda e si avvicina a Manila , causando la ritirata dei sommergibili a Mindanao. Posizionare la nave appoggio <i>Canopus</i> a Davao assieme a tutti i sommergibili non danneggiati che sono attualmente in porto a Manila. Tutti quelli danneggiati sono invece affondati indipendentemente dal livello di danno, ma non contano come persi. I sommergibili danneggiati in mare devono fare RTB a Pearl Harbor (o Surabaya se attiva). Se si ottiene ancora questo evento, lanciare sulla Tabella ULTRA usando la riga del Periodo 3.
9	Intervento olandese Sentendo di essere i prossimi, gli Olandesi intervengono e mandano una divisione di sommergibili in supporto. Posizionare la nave appoggio sommergibili <i>Pelikaan</i> a Surabaya ad indicare che è attiva. I sommergibili <i>K-VIII</i> , <i>K-X</i> , <i>K-XI</i> e <i>K-XII</i> sono disponibili immediatamente nella casella approntamento a Surabaya. I sommergibili olandesi usano lo stesso valore di siluri degli americani. Se si ottiene ancora questo evento, lanciare sulla Tabella ULTRA usando la riga del Periodo 4.