

REGOLAMENTO

ATLANTIC CHASE

(Caccia nell'Atlantico)

I CONTENUTI

Pag.	Capitolo e Paragrafo
1 -	INTRODUZIONE
3 -	Componenti (Mappa, ecc.)
4 -	Concetto Base
12 -	CONCETTI
14 -	Stazione & Traiettoria
17 -	Totale Traiettoria
19 -	Scorrere del Tempo
21 -	Segnalini Informazioni
22 -	Interruzione
23 -	Contatto
24 -	Manovre Evasive
25 -	AZIONI
25 -	Sequenza di Azione
26 -	Iniziativa
27 -	Attacco Aereo
29 -	Completamento
31 -	Ingaggiare
33 -	Ricerca Navale
35 -	Passare
37 -	Riorganizzazione
39 -	Segnalazione
41 -	Furtivo
43 -	Traiettoria
45 -	MODIFICATORI COMUNI
45 -	Supporto Aereo
46 -	Contatto
46 -	Manovre Evasive
47 -	Coordinamento
49 -	RISULTATI COMUNI
49 -	0, -1, -2, Battaglia
50 -	 , Vicino, 
51 -	  
52 -	    
53 -	mancato, splash,  ,  
54 -	 ,  ,  , Surp, 
55 -	BATTAGLIA
56 -	Sequenza di Battaglia & Raggio
57 -	Fuoco di Cannoni
59 -	Attacco con Siluri
60 -	Manovra
61 -	Rompere il Contatto
62 -	Uscita
62 -	REGOLE OPZIONALI

INTRODUZIONE

“Dobbiamo considerare la Battaglia dell’Atlantico come una delle battaglie più grandi combattute negli annali della guerra”
- Winston Churchill, 18 marzo 1941

Churchill parlò alla nazione alla radio, ma era di umore cupo. Il 18 marzo 1941 segnò un’ora buia per la Gran Bretagna. Nei due mesi precedenti la Marina Reale (Royal Navy) aveva inseguito i due incrociatori da battaglia tedeschi in lungo ed in largo nell’Oceano Atlantico, solo per vederli fuggire in porti francesi. Ventidue mercantili inglesi, per una stazza di 120.000 tonnellate, erano stati mandati a fondo dalla *Scharnhorst* e dalla *Gneisenau*. Ora questi due razziatori si stavano preparando per la successiva operazione, un’azione coordinata che doveva unire le forze con la corazzata tedesca che Churchill temeva più di tutte, la *Bismarck*. Nel maggio quella nave avrebbe passato lo Skagerrak arrivando ai fiordi norvegesi prima di passare nelle vicinanze dell’Islanda e guadagnare l’Atlantico. Questo stava diventando un anno terribile. Sulla terra l’Afrikakorps aveva fatto un blitzkrieg nel deserto libico e la

Wehrmacht aveva fatto cadere la Grecia, bloccando i superstiti dell’armata inglese sull’isola di Creta.

Nelle profondità dei mari, con sempre maggiore ferocia, gli U-boat tedeschi stavano cacciando il naviglio inglese nell’Atlantico. Era davvero un’ora buia per Churchill, quando diede ordini di inseguire ed ingaggiare la *Bismarck*.

Questa volta, però, l’Ammiraglio John Tovey, il Comandante in Capo della Home Fleet, avrebbe comandato personalmente le operazioni per portare in battaglia il raziatore tedesco.

Atlantic Chase presenta le operazioni navali combattute tra le navi della Royal Navy (Marina Reale) britannica, principalmente della Home Fleet (la Flotta delle Acque Nazionali), e la Kriegsmarine tedesca tra il 1939 ed il 1942. Utilizza un sistema di traiettorie per riprodurre la “nebbia della guerra” che caratterizzò gli eventi ed assillò i comandanti di questo periodo. Operazionale come ambito, le navi sono organizzate in Task Force (Gruppi Navali) che sono rappresentati sulla mappa o sulla mappa aggiuntiva come punto (Stazione) o linea (Traiettoria). Invece di vedere punti e linee come una rappresentazione delle navi, i giocatori li dovrebbero vedere come informazioni su queste navi. In alto mare nel 1941, le informazioni erano solitamente vecchie.

SCENARI: *Atlantic Chase* include molti scenari ed un sistema per la campagna. Se state iniziando, avete appena aperto la scatola, iniziate con gli episodi del fascicolo del *Tutorial*.

Ciascun “episodio” presenta una frazione delle regole, e vi racconta la storia del primo mese della guerra. Sono ideati per un solo giocatore. Il fascicolo degli *Scenari in Solitario* contiene quindici scenari specificamente progettati per il gioco in solitario. Tutti gli scenari e la Campagna che si trovano nel fascicolo degli *Scenari per Due Giocatori* sono progettati per due giocatori, ma anch’essi possono essere giocati in solitario, se desiderate assumere i ruoli di entrambe le parti combattenti. Ciascuno degli scenari in *Atlantic Chase* è ideato per essere completato in 1-3 ore. I mini-scenari (nel fascicolo *Scenari per Due Giocatori*) sono anche più brevi, si giocano totalmente sulla Mappa di Battaglia, e possono anch’essi essere giocati in solitario se desiderate tenere entrambe le parti.

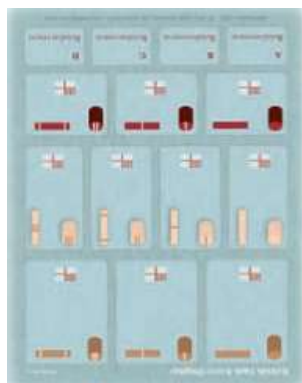
PER I GROGNARD Se siete un giocatore esperto di wargame ma nuovo al gioco, il sistema della Traiettoria e le sue implicazioni potrebbero sembrare complicati all’inizio. Gli episodi del fascicolo del *Tutorial* sono scenari in miniatura che intendono spiegare non solo le regole del gioco, ma anche mostrarvi l’uso di queste regole per raggiungere obiettivi operazionali. Ciascun episodio è poi interamente reso come esempio illustrato di gioco (ed è proprio il motivo per cui è così lungo).

NOVELLINI Se siete al vostro primo wargame, dovrete iniziare col fascicolo del *Tutorial*. Le tabelle di auto al gioco dovrebbero aiutarvi a districare il nodo di *Atlantic Chase*.

COME INIZIARE

Quando sarete pronti a giocare, il vostro spazio di gioco dovrebbe essere più o meno così.

In alcuni scenari userete la mappa aggiuntiva invece degli esagoni della mappa principale (necessiterete comunque delle caselle di porto, delle tabelle e della Mappa di Battaglia).



Il giocatore britannico siede qui



Il giocatore tedesco siede qui

Se giocate in solitario, sedetevi dove più vi aggrada

Manifesto dei Componenti

Mappa di Gioco
 Due Mappe Aggiuntive piccole
 Due tabelle di aiuto al gioco
 Una tabella "Battaglia Avanzata"
 Aiuto alle Regole per il giocatore
 Due fogli per il gioco Campagna
 Due display per le Task Force
 1,5 fogli di pedine
 225 segmenti di legno (segmenti di Traiettorie)
 15 cilindri (Stazioni delle Task Force)
 Quattro dadi a sei facce (due rossi, due blu)
 Fascicolo con il regolamento
 Regole Battaglia Avanzata
 Tutorial
 Scenari in Solitario
 Scenari per due Giocatori

Crediti

Ideazione & Grafica: Jeremy (Jerry) White
Editori: Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Mark Simonitch.
Test del Gioco, Revisione, Consigli non Richiesti: Mark Aasted, Mike Bertucelli, Mark Buxton, Chris Janiec, Jordan Kehrner, Karl Kreder, Hans Korting, Rick McKown, Allen Martin, Troy Nichols, Eric Reiser, Jerome Weisen.

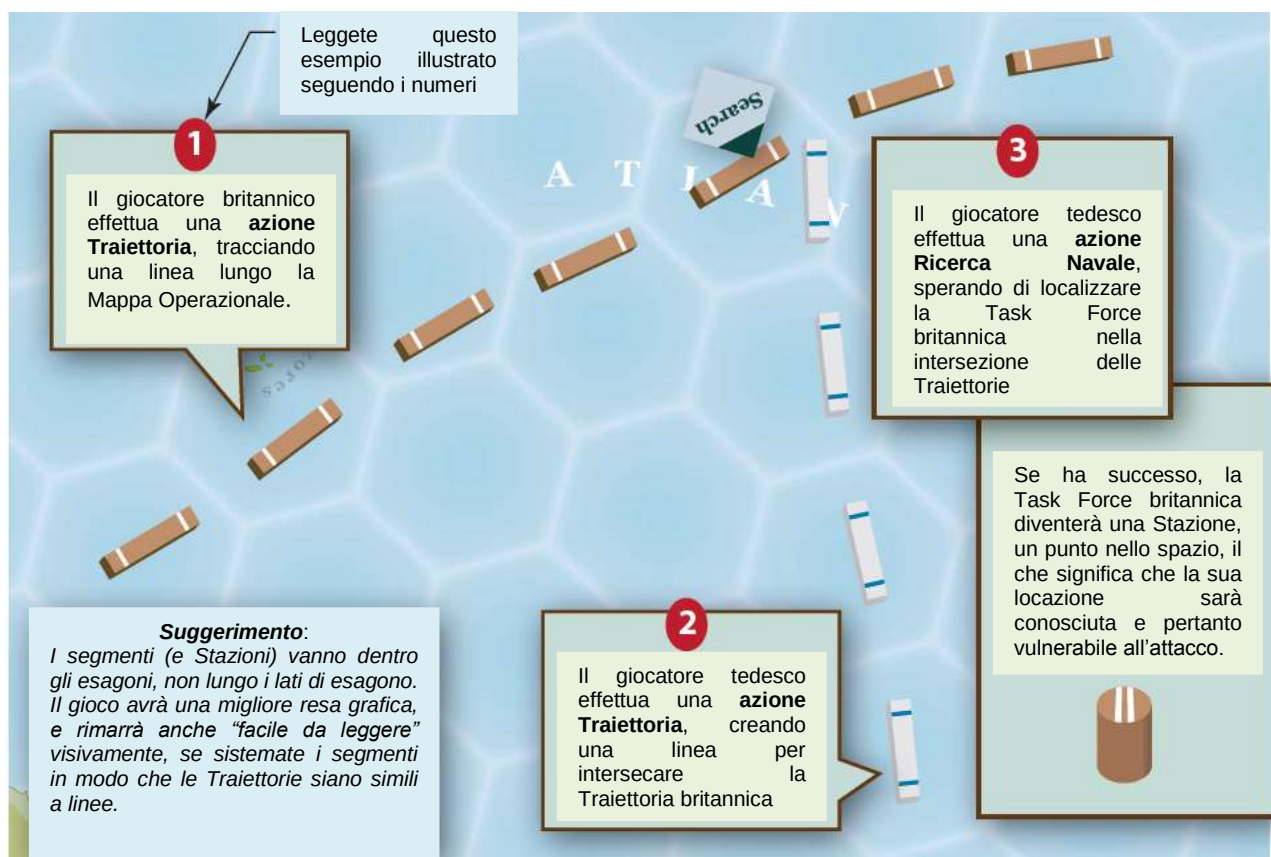
CONCETTO BASE

Il concetto base del gioco è la Traiettorie

Cos'è una "Traiettorie"?

Una nave o gruppo di navi che opera assieme, detta una Task Force nel gioco, può essere rappresentata come una linea, detta Traiettorie. Può anche essere rappresentata, in modo più convenzionale, come un punto, in questo gioco detto una "Stazione". Come Traiettorie, una Task Force non è in un solo posto sulla Mappa Operazionale, si trova in quale punto lungo una linea, e quella linea rappresenta l'informazione che voi ed il vostro avversario avete riguardo la locazione della Task Force.

Invece di muovere le unità da uno spazio al successivo, tracciate una linea lungo la mappa; una linea composta da segmenti di Traiettorie. Non vi sono "punti movimento" in questo gioco, solo informazioni su dove si trovano le forze, e solitamente quelle informazioni sono datate. Poi, in qualche punto durante il gioco, voi o forse il vostro avversario tenterete di localizzare quella Task Force in qualche punto lungo la linea. Cioè, cercherete di ridurre quella linea ad un punto (ridurre la Traiettorie in Stazione). Potreste desiderare che questo avvenga in un porto sicuro, ma il vostro avversario cercherà di farlo accadere dove la vostra Task Force può essere attaccata.

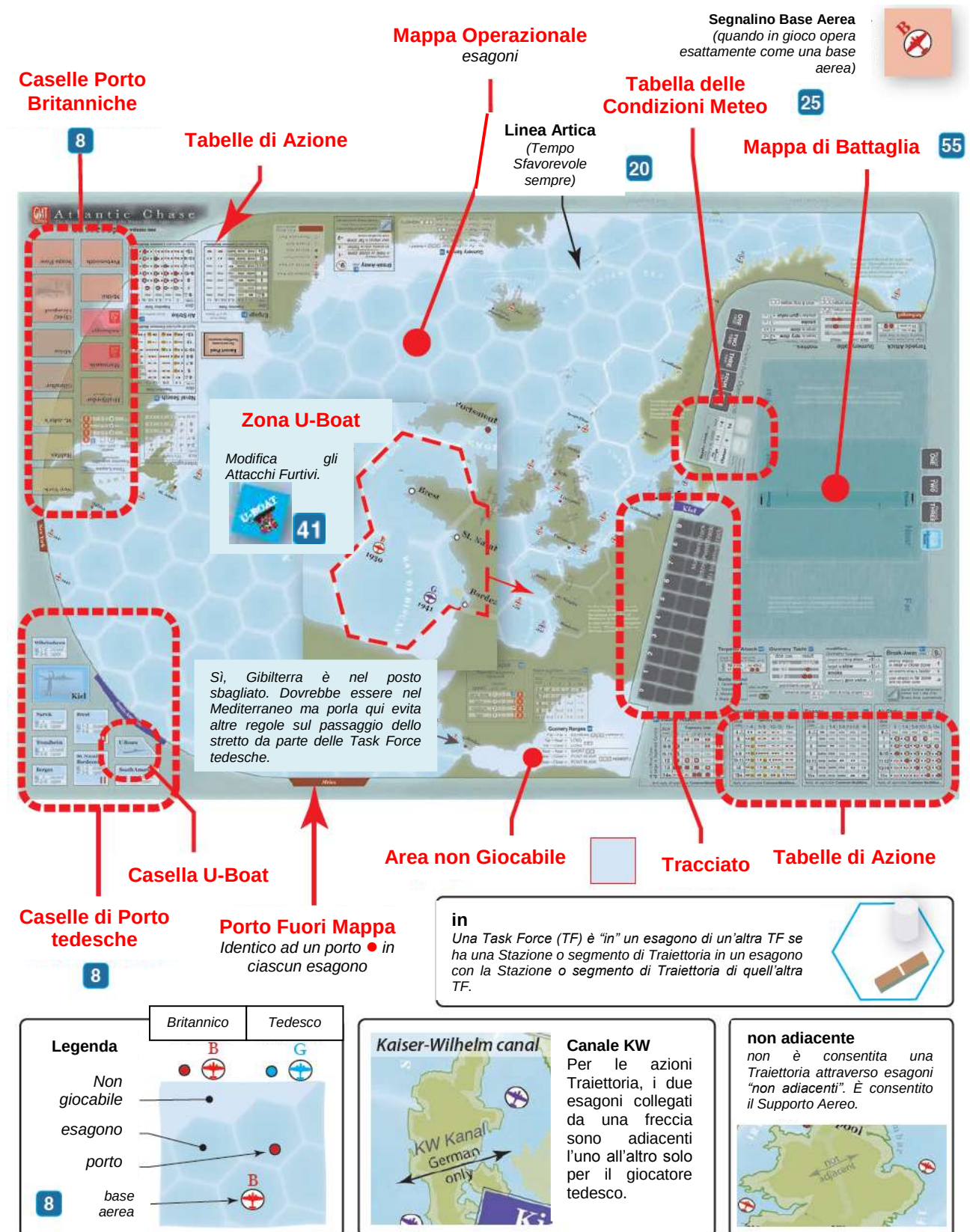


Il motore del gioco è la Sequenza di Azione

Come si gioca?

Le istruzioni dello Scenario nei fascicoli Scenari in Solitario e Scenari per due Giocatori vi indicano chi ha l'Iniziativa. Quel giocatore (o "parte" se giocate in solitario) è il "giocatore Attivo" ed effettua "azioni". Le azioni sono i movimenti (di tipo scacchistico) che il giocatore effettua per far avanzare il gioco alla ricerca della vittoria (le tabelle di aiuto al gioco riassumono un "menu" di Azioni per un riferimento veloce). Infine, o forse anche in breve tempo, l'Iniziativa cambierà di mano e l'altro giocatore effettuerà Azioni. Questo spostamento dall'una all'altra parte proseguirà sino al termine dello scenario o operazione.

LA MAPPA



GIOCATORI & COMPONENTI

Britannico o Tedesco?

Quanti giocatori?

Atlantic Chase può essere giocato in solitario o da due giocatori. In ogni caso, una "parte" è il comando navale britannico e l'altra "parte" è il comando navale germanico.

Britannico



Marrone, rosso, beige

Task Force 13

Stazioni & segmenti Traiettoria
Il colore e la striscia identifica la Task Force



Segnalini Info & Contatto 21 23

Il retro dei segnalini Contatto ha vari usi



Forze Furtive

queste non sono "navi" ma sono "forze"

41



Comandanti

assegnati alle navi o tenuti nelle vicinanze

10

Tedesco



bianco



Navi

vanno nelle rispettive Caselle Task Force sul Display Task Force, sino alla Battaglia, quando sono trasferite alla Mappa di Battaglia; non vanno mai in un esagono della mappa



Francese

Solitamente controllato dal britannico

Stati Uniti

controllati dal britannico

9 13



Segnalini Gruppo Rinforzi

13 37

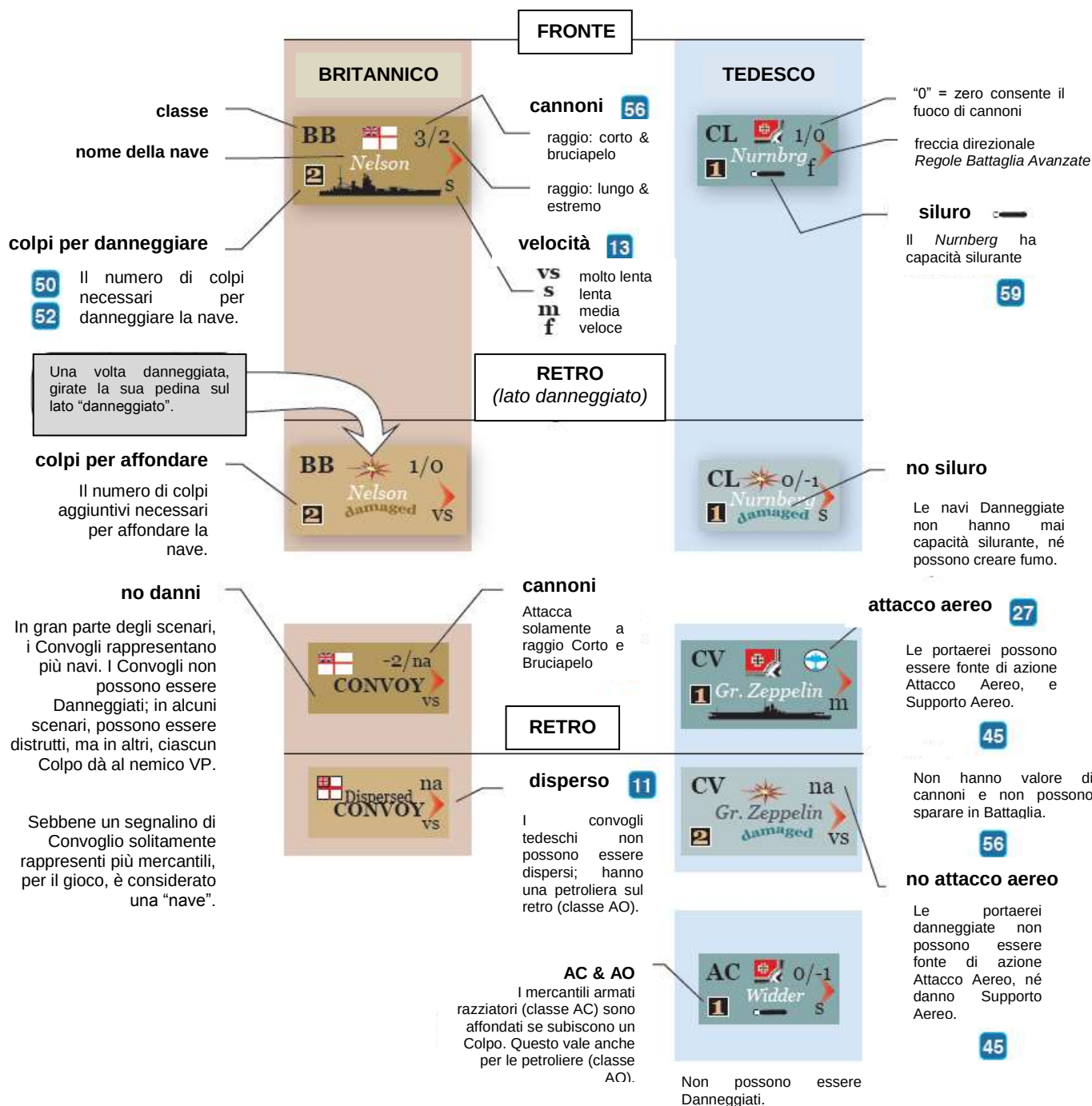


vanno nelle Caselle Porto sulla mappa di gioco, ma fanno riferimento alle navi nelle Caselle Rinforzi sul Display Task Force



I Dadi. Questo gioco usa dadi a 6 facce. Alcune funzioni del gioco usano due o tre dadi, indicati dalle scritte "2d6" o "3d6", mentre altre funzioni del gioco usano un solo dado, indicato da "1d6".

NAVI



CLASSI DELLE NAVI

AC mercantili armati razziatori

AO petroliera

BB corazzata

BC incrociatore da battaglia

CA Incrociatore

CL Incrociatore leggero

Convoglio mercantili (e forse cacciatorpediniere)

CV portaerei

DD squadrone di cacciatorpediniere

PB corazzata tascabile/incrociatore pesante

TASK FORCE

Ogni nave deve stare in una Task Force

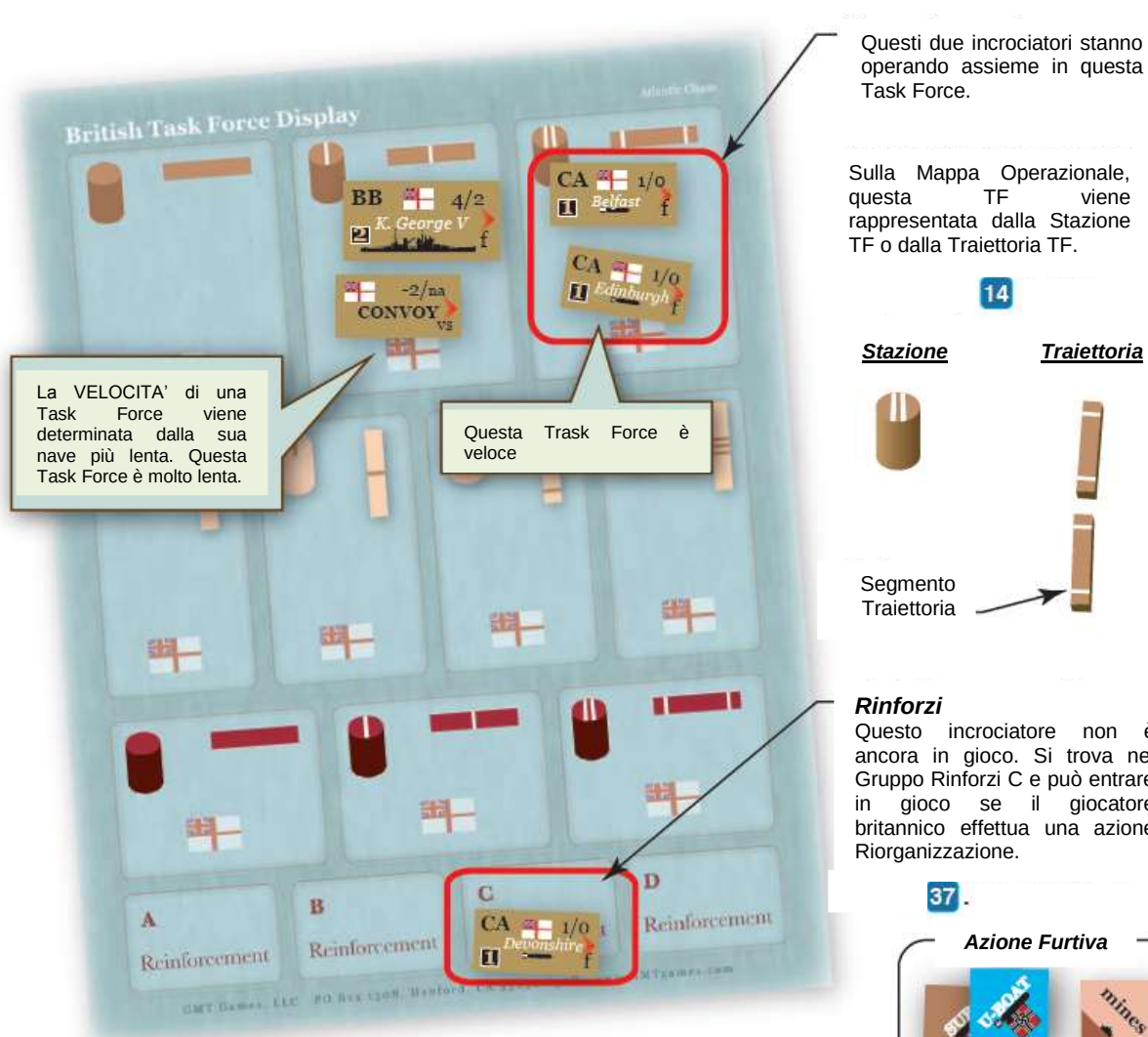
Cos'è una Task Force?

Una Task Force (TF) è un gruppo di navi che operano assieme nello stesso posto. Ponete tante navi in una Task Force quante ne desiderate. Una singola nave che opera da sola è considerata una Task Force.

Organizzate le vostre Task Force.

Dove metto le navi?

Ponete le pedine delle navi nel Display delle Task Force. Ponete la tabella che contiene i Display a lato della mappa. Non nascondete questa tabella all'avversario (se c'è).



Unire e Dividere le Task Force

Come muovo le navi da una casella sul Display delle Task Force ad un altro?

Una Task Force rappresentata come Stazione può unirsi o dividersi. Per farlo, effettuate una azione Riorganizzazione. Le Traiettorie non possono unirsi o dividersi.

PORTI & BASI AEREE

Un porto in un esagono è collegato ad una Casella Porto.

Qual è lo scopo di una Casella Porto?

Un porto stampato sulla Mappa Operazionale, in un esagono o sul bordo di un esagono, è "collegato" ad una Casella Porto (in ogni caso, il porto è considerato essere nell'esagono). La Casella Porto ha spazio per porre Stazioni Task Force e segnalini Gruppo Rinforzi. È anche "sicuro" (vedere sotto).

Una Stazione può muovere da un esagono alla casella, e dalla casella all'esagono

Cosa significa "collegato"?

Una Stazione Task Force in un esagono di porto amico può trasferirsi alla Casella Porto.

Il giocatore Attivo può farlo automaticamente quando ha l'Iniziativa, e non vi sono "costi" o "penalità", né è necessaria alcuna Azione particolare. Similmente, una Stazione Task Force in una Casella Porto può trasferirsi automaticamente nell'esagono del suo porto corrispondente sulla Mappa Operazionale, senza costo o penalità (solo il giocatore Attivo può farlo).

Azione Passare: In una azione Passare, lo Scorrere del Tempo pone fine all'azione, il che significa che una Traiettoria non può essere simultaneamente ridotta ad una Stazione E trasferita ad una Casella Porto.

Una Casella Porto è sicura.

Perché porre una Stazione in una Casella Porto invece di un esagono di porto?

Mentre si trova in una Casella Porto, una Stazione Task Force non può essere attaccata da una azione Attacco Aereo, Ingaggiare o Attacco Furtivo. Comunque, mentre si trova in una Casella Porto, la Task Force non può essere designata per il Coordinamento o Supporto Aereo, né può essere designata come TF Attiva per una azione Attacco Aereo, Ingaggiare o Ricerca Navale.

Un porto può essere Neutrale, a seconda dello scenario.

Qual è l'effetto di un porto Neutrale?

A seconda della data dello scenario giocato, alcuni porti sono "neutrali", cioè controllati da nessuno. A meno che le istruzioni dello scenario non indichino diversamente, ignorate il porto (non causa Informazioni).

I porti francesi ed i porti norvegesi.

A cosa servono le tabelle nelle Caselle Porto?

A meno che non stiate giocando il Gioco Campagna, ignorate le tabelle stampate dentro le Caselle Porto. Sono tabelle di Verifica del Porto e determinano lo stato di un porto all'inizio dell'Operazione successiva. La procedura di verifica e le conseguenze sono spiegate a pag. 57 del fascicolo *Scenari per Due Giocatori*.

Basi Aeree.

Cosa significano le date?

Prima dell'anno indicato, ignorate la base aerea (non è in gioco).

Quando è in gioco, una base aerea serve come causa di Informazioni per le Task Force nemiche, e può funzionare come fonte di un Attacco Aereo e Supporto Aereo.



le navi del Gruppo Rinforzi "A" entreranno in gioco a Kiel

indica un porto francese



ignorare questa base aerea nel 1939

MAPPE AGGIUNTIVE

Le istruzioni dello Scenario indicano quando si usa una di queste mappe invece della Mappa Operazionale, sulla mappa di gioco. Quando si usa una mappa aggiuntiva, dovreste comunque avere accesso alle Caselle Porto, alla tabella ed alla Mappa di Battaglia presenti sulla mappa di gioco.

PORTI FUORI MAPPA

Murmansk, come Kiel e Scapa Flow nella mappa aggiuntiva Mar di Norvegia, sono rappresentati come porti. Questo significa che causano Informazioni quando un segmento Traiettoria nemico viene posto lì.

MURMANSK & ST DANIMARCA: Nella mappa aggiuntiva Mar di Norvegia, Murmansk è considerato un porto tedesco, come i due esagoni che rappresentano lo Stretto di Danimarca. Non sono collegati a Caselle Porto, comunque, il che significa che una Stazione TF tedesca non può essere spostata in una tale Casella Porto e i segnalini Gruppo di Rinforzi tedeschi non possono essere poste in quelle caselle in quanto non esistenti.

SCAPA FLOW & METHIL: Nella mappa aggiuntiva Mar di Norvegia, entrambi i porti condividono la casella porto Scapa Flow/Methil. Tenete separate le TF di ciascun porto. Quando muove dalla Casella Porto alla mappa, una TF non dovrebbe saltare magicamente da Methil a Scapa Flow o viceversa.



PUNTI DI INTERESSE

Questi punti non hanno effetti nel gioco, eccetto per orientare il giocatore. Ad esempio, nello Scenario N1, il giocatore deve cercare i porre mine negli esagoni con Bud ed Aandalsnes. Non causano Informazioni.



IL CANALE

Kiel si trova in questo esagono, ed anche in quest'altro. entrambi gli esagoni sono collegati alla Casella Porto Kiel. A differenza di Scapa Flow/Methil per il britannico, una Stazione TF tedesca può trasferirsi a qualsiasi esagono dalla Casella porto, indipendentemente da come è entrata in quella casella porto. Non è necessaria alcuna azione per farlo.

NON IN GIOCO

L'esagono della Baia di Kiel non è in gioco. Non si può porre alcuna Stazione TF né segmento Traiettoria in questo esagono.

PORTSMOUTH

Entrambi gli esagoni contengono un porto britannico, e sono collegati alla Casella Porto di Portsmouth.

COMANDANTI

Assegnate un Comandante ad una nave.

Dove metto le pedine di Comandante?

Ciascun Comandante in gioco deve essere assegnato ad una nave. Ponetelo sulla pedina di nave. **Raeder** e **Pound** sono eccezioni: invece di essere assegnati ad una nave, poneteli a Kiel o Clyde/Liverpool (oppure teneteli a portata di mano). **Prien** è un'altra eccezione: assegnatelo ad una forza di U-Boat. Le istruzioni dello Scenario o Operazione vi diranno quali comandanti sono disponibili in ciascun scenario ed operazione.

I Comandanti danno benefici.

Si può usare il beneficio del Comandante più di una volta?

No, l'effetto unico di ciascun Comandante (spiegato sotto) può essere usato una sola volta per scenario o operazione. Rimuovete un Comandante dopo il suo utilizzo. Eccezione: il beneficio di **Raeder** e **Pound** può essere usato due volte.

Le perdite di navi influenzano i comandanti.

Cosa accade ad un Comandante assegnato ad una nave affondata?

Se la sua nave viene affondata, il Comandante si trasferisce automaticamente ad un'altra nave della Task Force. Se non vi è alcuna altra nave, il comandante viene ucciso o catturato (rimosso dal gioco).

TEDESCO		BRITANNICO	
	Krancke: Quando la TF di Krancke è la TF Attiva o il bersaglio designato, potete tirare 2d6 ed aggiungere o sottrarre la somma al Totale Traiettorie. Potete tirare i 2d6 prima di decidere se usare questo beneficio (se non lo usate, ritirate in seguito).		Forbes: Quando avete appena tirato uno o più dadi durante una Azione o Battaglia, e la Task Force di Forbes è la TF Attiva o sulla Mappa di Battaglia, potete sostituire uno dei numeri ottenuti con un "6". Potete anche usare questo durante un tiro di dado per la Verifica delle Condizioni Meteo o Iniziativa (di qualsiasi tipo) (la TF di Marschall deve essere designata nell'Azione successiva).
	Lütjens: Quando effettuato un tentativo di Sottrazione dell'Iniziativa, ha successo automaticamente e la TF di Lütjens ottiene una pedina di Manovre Evasive (se non ne ha già uno). La Task Force di Lütjens deve poi essere la TF Attiva in una azione di Completamento, Ingaggio, Ricerca Navale o Traiettorie.		Gensoul: Quando la sua Task Force è designata quale Task Force Attiva, si può rimuovere un segnalino Informazioni da qualsiasi TF britannica o francese. Quella TF deve essere designata nell'Azione corrente.
	Marschall: Quando avete appena tirato uno o più dadi durante una Azione o Battaglia, e la Task Force di Marschall è la TF Attiva o sulla Mappa di Battaglia, potete sostituire uno dei numeri ottenuti con un "6". Potete anche usare questo durante un tiro di dado per la Verifica delle Condizioni Meteo o Iniziativa (di qualsiasi tipo) (la TF di Marschall deve essere designata nell'Azione successiva).		Pound: Quando effettuate un'azione Passare, potete dichiararla una azione Passare Tutto.
	Prien: Assegnatelo ad una forza di U-Boat. Quella forza può effettuare la Ricognizione Furtiva in un esagono con una base aerea o porto nemici. Una volta nell'esagono, anche se Prien non è più assegnato, il U-Boat può effettuare un attacco Furtivo in quell'esagono (il giocatore tedesco deve avere l'Iniziativa per farlo).		Somerville: Aggiungete +2 a qualsiasi tiro di dado o dadi che coinvolge la TF di questo Comandante. "Coinvolge" significa che la Task Force è designata in una azione. Questo beneficio non può essere usato durante un tiro di dado per la Verifica delle Condizioni Meteo o per l'Iniziativa (qualsiasi tipo).
	Raeder: Quando effettuate un'azione Passare, potete dichiararla una azione Passare Tutto.		Tovey: Quando la TF di Tovey è la TF Attiva o il bersaglio designato, potete tirare 2d6 ed aggiungere o sottrarre la somma al Totale Traiettorie. Potete tirare i 2d6 prima di decidere se usare questo beneficio (se non lo usate, ritirate in seguito).
			Walker: Quando la sua Task Force è la Task Force Coordinatrice, il Modificatore Comune per il Coordinamento è +4.

CONVOGLI, SQUADRONE DD, BATTERIE COSTIERE

Regole Speciali sui Convogli

I Convogli operano in modo diverso?

Sì, dal momento che i Convogli identificano più navi. Hanno quattro caratteristiche speciali:



- 1) **CARICO PREZIOSO:** Un Convoglio non può essere Danneggiato in Battaglia. In gran parte degli scenari, non può essere distrutto (affondato). In gran parte degli Scenari e nella Campagna, ogni volta che subisce un Colpo, quel Colpo viene convertito in Punti Vittoria (VP) per l'attaccante. Le istruzioni dello Scenario spiegano i dettagli.
- 2) **NO FUMO:** Durante una Battaglia, un Convoglio non può produrre Fumo. Può beneficiare del Fumo (cioè, il modificatore del Fumo si applica al Convoglio).
- 3) **DISPERSIONE:** Le istruzioni dello Scenario possono consentire la dispersione. Quando è consentita, la dispersione è una scelta che il possessore attua quando ha l'Iniziativa, e la sua scelta viene indicata girando il segnalino Convoglio dalla parte "dispersa". Questo può accadere anche durante il punto Manovra della Battaglia. Una volta disperso, un Convoglio non può mai tornare non disperso durante lo scenario o operazione (i Convogli iniziano ciascun scenario ed operazione non dispersi).



EFFETTI DELLA DISPERSIONE: Un Convoglio disperso è più facile da attaccare mediante un attacco Furtivo, e genera un modificatore positivo (come indicato nella Tabella di Attacco Furtivo). Durante ogni Round di Battaglia, un Convoglio disperso può subire un solo Colpo quando viene attaccato da Cannoni o Siluri.

Pertanto, se due navi nemiche lo attaccano durante il punto Fuoco di Cannoni, e ciascuna ottiene due Colpi, il Convoglio disperso subisce un solo Colpo in ciascun attacco; in questo esempio, subisce due Colpi in totale invece di quattro. Questo limite di Colpi si applica anche alle azioni di Attacco Aereo e di Attacco Furtivo.

- 4) **AZIONI LIMITATE:** Una Task Force con un Convoglio non può effettuare una azione Attacco Aereo, Ingaggiare, o Ricerca Navale. La Task Force può essere la Task Force Coordinante in queste azioni, comunque, e se vi è una CV non danneggiata nella task Force, può dare Supporto Aereo. *Ovviamente, una Task Force con un Convoglio può essere bersaglio di queste azioni.*

Regole speciali per lo Squadrone DD (cacciatorpediniere)

Vi sono regole speciali per lo Squadrone DD?

Sì, come per il Convoglio, lo Squadrone DD solitamente rappresenta più navi. Non può essere Danneggiato ma può subire Colpi. Le istruzioni dello Scenario indicheranno quanti Colpi può subire prima di essere distrutto. Inoltre, a differenza del Convoglio, può produrre Fumo. Nelle Regole Avanzate della Battaglia, può anche Inseguire.



Regole speciali per la Batteria Costiera.

Come funziona la Batteria Costiera?

Entra in gioco solo sulla Mappa di Battaglia, e solo nello scenario MS5. Le istruzioni dello Scenario indicano la sua zona di piazzamento. La Batteria Costiera ha limitazioni e benefici: durante il Fuoco di Cannoni, attacca come una nave, ma non può essere attaccata (non viene influenzata dai Colpi e non viene mai Danneggiata). Durante la Manovra non può muovere, e durante la Fuga non può uscire sino al termine dello scenario, né modifica il tentativo di Fuga del vostro avversario. È immune all'attacco di Siluri.



COMPONENTI PER LE REGOLE AVANZATE DI BATTAGLIA

Le Regole Avanzate di Battaglia hanno il proprio fascicolo, ed aggiungono maggiore dettaglio al combattimento di superficie tra le navi sulla Mappa di Battaglia. Le potete anche usare quando giocate qualsiasi scenario o la Campagna. Necessitano anche i segnalini aggiuntivi (inclusi nel foglio grande di pedine), e le loro tabelle di aiuto al gioco.

Segnalini risultati Verifica "Snafu"

2

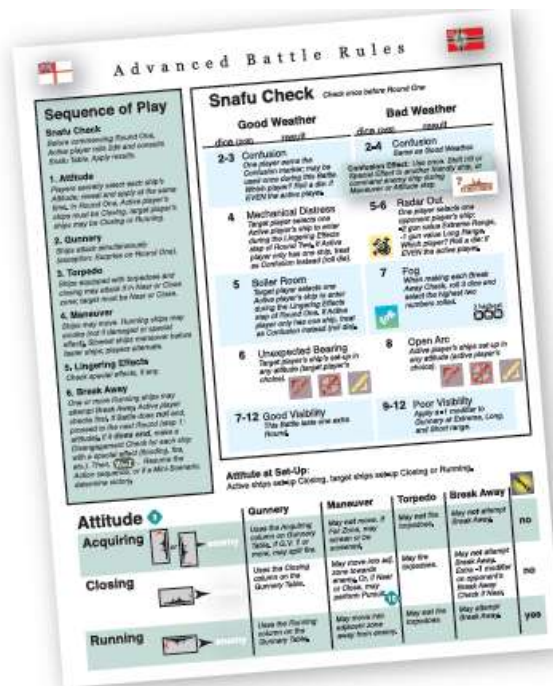


Segnalini Attitudine

3



Avvicinamento Acquisizione Correre



Segnalini Effetto Speciale

11

Timone guasto



Torretta -2



Falla (bloccata)



Incendio (molto lenta)



Ponte (no Fuoco Cannoni)



Batterie -2 (distanza Bruciapelo & Corta)



Correre (Comunicazioni)



Controllo Danni (no Fuoco Cannoni)

CONCETTI

Glossario ...

- **Sequenza di Azione:** La serie di Azioni, o “mosse”, che i giocatori effettuano per perseguire le loro condizioni di vittoria. Prosegue sino alla fine della partita, occasionalmente viene interrotta dalla Battaglia.
- **Contatto:** Un segnalino assegnato ad una Stazione Task Force o segmento Traiettorie che indica che il nemico ha avvistato la Task Force. In quell'esagono, rende la Task Force più facile da individuare e da portare in battaglia. Viene generato da un'azione Attacco Aereo, Ingaggiare, o Ricerca Navale. Il Contatto è solitamente effimero. 

Designazione: Un'Azione solitamente vi impone di designare una “TF Attiva” ed altre TF che saranno coinvolte nell'Azione, inclusa una TF Bersaglio in alcuni casi.

Manovre Evasive: Un segnalino assegnato ad una Task Force e tenuto sul Display Task Force. La Task Force sa che il nemico è vicino o comprende che il nemico sta agendo per prendere contatto. Il segnalino ha molti usi, principalmente per ingannare il nemico. 

Iniziativa: Consente al giocatore di attivare le Task Force e le Basi Aeree per effettuare Azioni. Un giocatore o l'altro lo possiede e cambia di mano frequentemente (verificate le Condizioni Meteo quando cambia l'Iniziativa). 

Informazioni: Un segnalino assegnato ad un segmento Traiettorie Task Force che indica che il nemico ha informazioni sulla posizione o rotta della Task Force. Viene generato da una azione Traiettorie o da una azione Ricognizione Furtiva. 

Interruzione: Una verifica che il giocatore Inattivo effettua sulle Task Force avversarie quando tenta un'azione Attacco Aereo, Ingaggiare, Ricerca Navale o Attacco Furtivo. Questa verifica può annullare l'Azione ma solitamente impone un modificatore che influenza il risultato dell'Azione. È consentita solamente quando una o più delle Task Force designate dal giocatore Attivo hanno assegnato un **segnalino Informazioni**.

Stazione: Informazione che una Task Force occupa un punto nello spazio e tempo. Una Stazione può essere bersaglio di una azione Ingaggiare e quindi, essere portata in Battaglia. 

Scorrere del Tempo: Il meccanismo che accorcia una Traiettorie, innescato al termine di molte Azioni. Le notizie non viaggiano veloci.

Traiettorie: Informazione che una Task Force sta attraversando una rotta. È una linea composta da uno o più segmenti. Come linea, una Task Force è immune ad una azione Ingaggiare. 

TOTALE TRAIETTORIA: Un aggregato dei segmenti Traiettorie per determinare l'esito delle azioni Attacco Aereo, Ingaggiare, Ricerca Navale, e Attacco Furtivo. Consultate le tabelle di aiuto al gioco per come calcolare il Totale Traiettorie, oppure 

Punti e Linee (nota storica)

Cosa rappresentano le “Stazioni” e le “Traiettorie”?

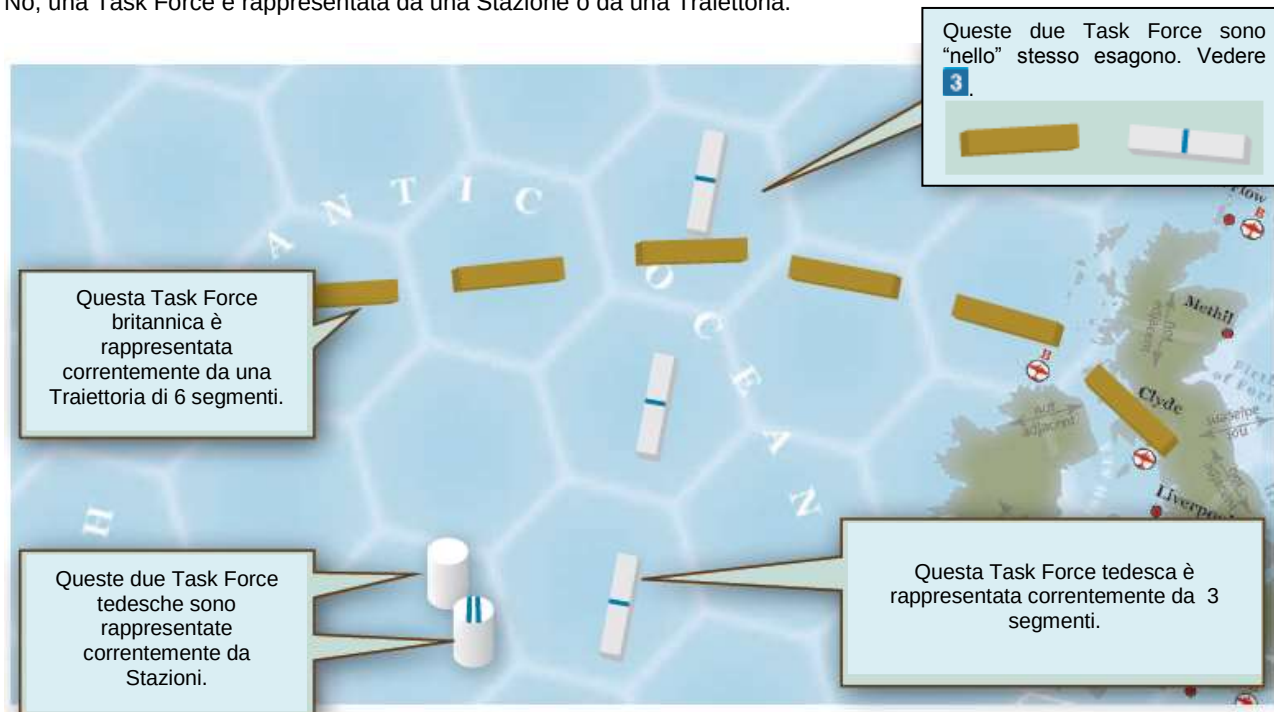
Rappresentano la posizione di una Task Force su una carta nautica. Durante la guerra, l'informazione nei quartieri generali era raramente aggiornata, e spesso la posizione anche di una Task Force amica era conosciuta solo approssimativamente, la sua posizione era rappresentata da una stringa (Traiettorie) invece che da un punto (Stazione). Se una Task Force viene rappresentata da una Stazione (uno spillo piantato nella cartina), indica ad entrambi i giocatori che l'informazione sulla sua posizione è molto buona. È (probabilmente) dove sembra essere sulla mappa. Una Traiettorie, però, offre informazioni solo parziali o errate. La Task Force si trova in qualche punto tra i due capi della linea dei segmenti Traiettorie. In generale, per ingaggiare una Task Force nemica con le vostre corazzate ed incrociatori, dovete ridurla a Stazione effettuando la Ricerca Navale.

STAZIONE E TRAIETTORIA

Stazione o Traiettorie, non entrambi.

Una Task Force può essere una Stazione ed una Traiettorie nello stesso momento?

No, una Task Force è rappresentata da una Stazione o da una Traiettorie.



Più di una in un esagono.

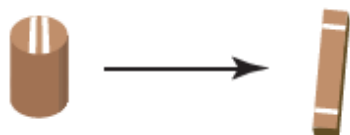
Può più di una Task Force condividere un esagono?

Sì, non vi è limite al numero di Stazioni Task Force che possono stare nello stesso esagono, ed il britannico e tedesco possono anche condividere lo stesso esagono. I segmenti di Traiettorie di Task Force diverse possono anche condividere lo stesso esagono. Le Stazioni ed i segmenti possono condividere lo stesso esagono.

Da Stazione a Traiettorie e viceversa.

Come una Stazione diventa una Traiettorie, o una Traiettorie diventa una Stazione?

Una Stazione Task Force può essere trasformata in Traiettorie effettuando un'azione Traiettorie. Una Traiettorie diventa una Stazione quando non ha più segmenti Traiettorie. Questo può accadere quale risultato di varie Azioni, incluse quelle effettuate dal vostro avversario (Ricerca Navale), ma più spesso accadrà quale risultato dello **Scorrere del Tempo** (quando rimuovete tutti i segmenti di una Traiettorie, la sua Stazione può essere posta in QUALSIASI esagono che ha appena rimosso un segmento).



Una Stazione può essere trasformata in Traiettorie effettuando una azione Traiettorie.



Una Traiettorie può essere trasformata Stazione in effettuando una azione Ricerca Navale, o quale risultato dello Scorrere del Tempo.

TRAIETTORIE

Quindici segmenti massimo, un segmento minimo.

Quanto può essere lunga una Traiettoria?

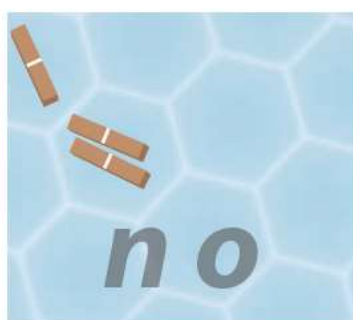
Una Task Force può avere massimo 15 segmenti Traiettoria. Può essere anche di un solo segmento. Se ha meno di un segmento, è una Stazione e non una Traiettoria.



Un segmento per esagono; i segmenti sono proibiti nelle Caselle Porto.

Quanti segmenti possono stare in un esagono o Casella Porto?

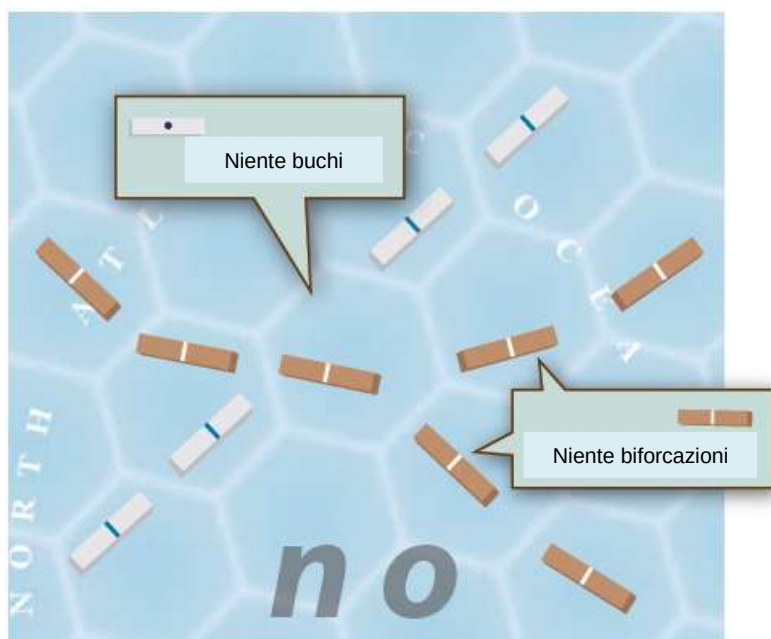
Una Task Force può avere un solo segmento in ciascun esagono della sua Traiettoria. I segmenti di altre Task Force, incluse quelle nemiche, possono condividere quell'esagono. Un segmento Traiettoria non può stare in una Casella Porto (ma una Stazione Task Force PUO' stare in una Casella Porto).



No buchi, no biforcazioni.

Che forma può prendere una Traiettoria?

Una forma lineare. Una Traiettoria può essere solo una singola linea con un totale di due capi. Non sono consentiti buchi o interruzioni, né diramazioni.

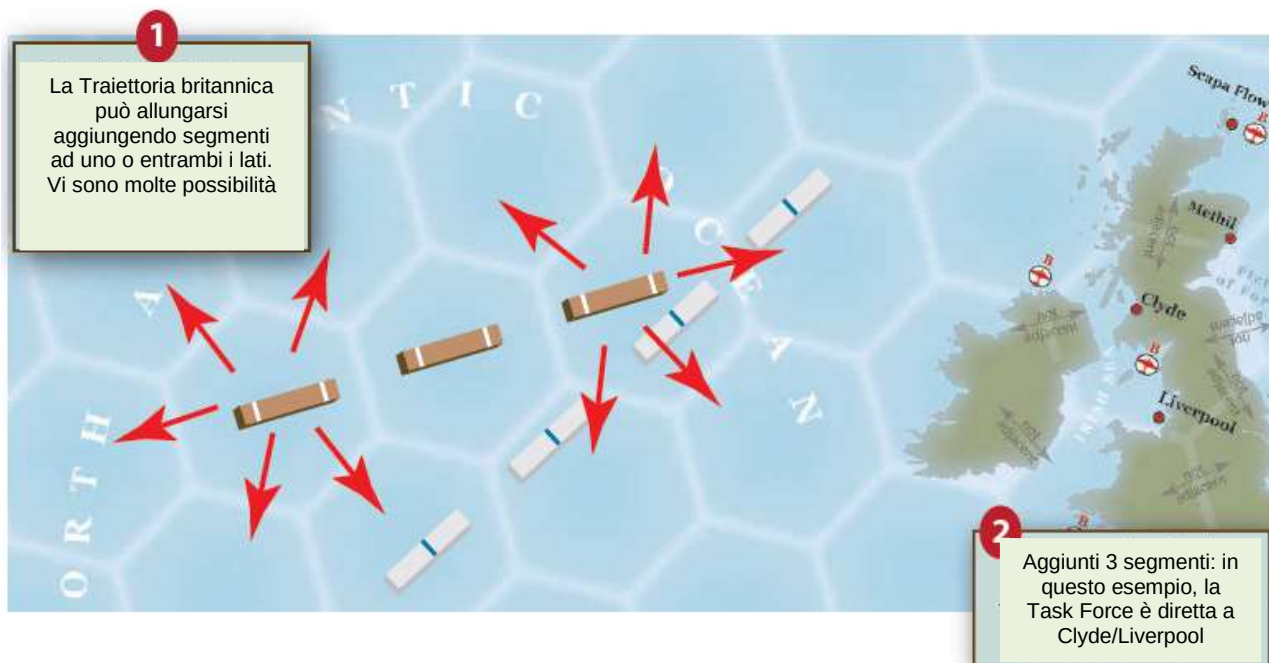


AGGIUNGERE E RIMUOVERE SEGMENTI

Aggiungete segmenti ad uno dei capi, o ad entrambi.

Quando sono aggiunti i segmenti ad una Traiettoria?

Potete incrementare la lunghezza di una Traiettoria effettuando una azione Traiettoria. Quando aggiungete un nuovo segmento, può estendersi a qualsiasi capo della traiettoria.



Rimuovete i segmenti da uno dei capi, o da entrambi.

Quando sono rimossi i segmenti da una Traiettoria?

Alcune azioni vi consentono di rimuovere segmenti da una Traiettoria, ma solitamente accadrà quale risultato dello Scorrere del Tempo. Quando rimuovete un segmento, prendetelo da uno dei capi della Traiettoria, o da entrambi.



TOTALE TRAIETTORIA

Calcolo del Totale Traiettorie.

Cos'è il "Totale Traiettorie"?

Molte Azioni (Attacco Aereo, Ingaggiare, Ricerca Navale, e Attacco Furtivo) richiedono ai giocatori di determinare un "Totale Traiettorie". Questo determina la colonna da usare sulla tabella di azione (ad esempio, Tabella dell'Ingaggiare). Determinate il Totale Traiettorie seguendo questi tre passi:

1. Traiettorie più Lunga: Se il giocatore Attivo non ha designato una TF Coordinatrice o una TF Supporto Aereo, usate la TF Attiva per calcolare il numero base (nel passo 2). Altrimenti, confrontate le loro lunghezze rispetto alla TF Attiva. Se una è più lunga, usatela al posto della TF Attiva. Se entrambe sono più lunghe, usate la Traiettorie più lunga.

Nota: La TF Attiva mantiene il suo ruolo di TF Attiva anche se la lunghezza della sua Traiettorie non viene usata per calcolare il numero base.



2. Numero Base: Sommate la Traiettorie designata più lunga del giocatore Attivo (dal Passo 1) alla Traiettorie della TF bersaglio. La somma è il "numero base". Se una TF è una Stazione invece di una Traiettorie, ha zero segmenti (il numero base può essere zero).



Scegliete la Traiettorie più Lunga

3. Sottrazioni: Se il giocatore Inattivo (o "bersaglio") ha designato una TF Coordinatrice o una TF Supporto Aereo, sottraete le loro lunghezze dal numero base. Se il giocatore Inattivo non ha queste designazioni, la sottrazione è zero. Il risultato della sottrazione è il Totale Traiettorie (se zero o numero negativo, usate zero).



Sottraete entrambe

Il giocatore tedesco dichiara una azione **Ricerca Navale**.

La TF Attiva ha 4 segmenti Traiettorie e la TF Bersaglio ne ha 5.

Il Totale Traiettorie è $4 + 5 = 9$

In questo esempio, la Ricerca Navale potrebbe aversi anche in questo esagono (a scelta del giocatore tedesco).

dice (2d6)	0-4	5-9	10-15	16+
4 or less	miss	miss	miss	miss
5	miss	miss	miss	miss
6-7	miss	miss	miss	miss
8-9	miss	miss	miss	miss
10-11	miss	miss	miss	miss

ESEMPIO DI TOTALE TRAIETTORIA

1 Il giocatore britannico dichiara una azione **Ricerca Navale**.

Il giocatore britannico effettua le designazioni:

TF Attiva
Zero segmenti

TF Coordinatrice
3 segmenti

TF Supporto Aereo
5 segmenti

Questa TF ha una portaerei (CV), è questo il motivo per cui può essere usata per il Supporto Aereo

TF Bersaglio
6 segmenti

2 Il giocatore tedesco effettua le designazioni:

TF Coordinatrice
4 segmenti

La TF Supporto Aereo del giocatore britannico è la **TF Attiva più lunga** coinvolta in questa Azione, quindi la sua lunghezza deve essere usata per il numero Base:

5 segmenti

Sommata alla lunghezza della **TF Bersaglio** ... 6 segmenti ... il **numero Base** è:

$5 + 6 = 11$

La **TF Coordinatrice** del giocatore inattivo ha 4 segmenti, che sono sottratti dal numero Base:

$11 - 4 = 7$

Il Totale Traiettoria è **7**

Naval Search

dice (2d6)	0-4	5-9	10-15	16+
4 or less	miss	miss	miss	miss
5	miss	miss	miss	miss
6-7	miss	miss	miss	miss
8-9	miss	miss	miss	miss
10-11	miss	miss	miss	miss
12	miss	miss	miss	miss

SCORRERE DEL TEMPO

Lo Scorrere del Tempo accorcia le Traiettorie.

Cos'è lo Scorrere del Tempo?

È una funzione del gioco causata da molte Azioni (il Menu Azioni nelle tabelle di aiuto al gioco indica quali Azioni lo fanno). Lo Scorrere del tempo rimuove segmenti da una Traiettoria. Lo Scorrere del Tempo viene innescato quando l'informazione si aggiorna, oppure una Azione dà nuove informazioni.

La velocità determina la rimozione per lo Scorrere del Tempo.

Quanti segmenti di Traiettoria rimuove lo Scorrere del Tempo?

L'esatto ammontare viene determinato dalla tabella dello Scorrere del Tempo (stampata sulla mappa e riprodotta nelle tabelle di aiuto al gioco). Comunque, non potete rimuovere un segmento che ha assegnato un segnalino Informazioni.

Se non vi sono segmenti sufficienti per soddisfare "l'esatto ammontare", rimuoveteli tutti (ma non quelli con segnalino Informazioni assegnato; rimangono a meno che non invochiate il Limite di Informazioni).



speed	weather	
	good	bad
very slow	2	6
slow	2	6
medium	3	6
fast	4	6

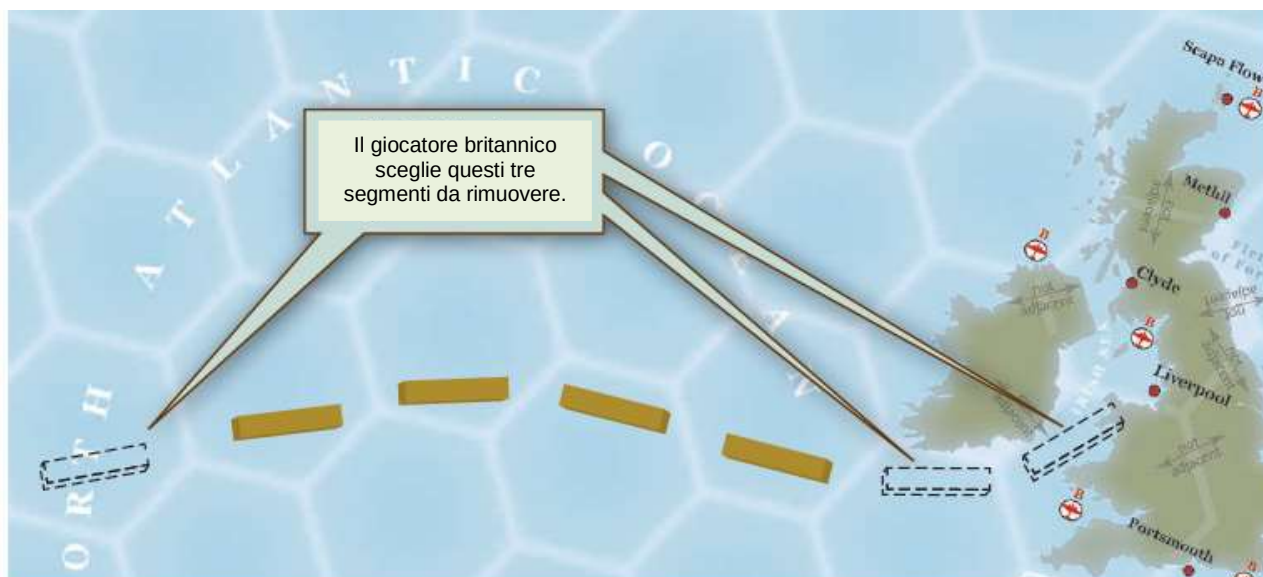
Intel Limit 1 1 2 2

If an Intel marker is removed, you may not remove more segments than this limit.

Segnalini Informazioni?

Come rimuovo un segmento con un segnalino Informazioni?

Se la Task Force ha uno o più segnalini Informazioni assegnati, il possessore ha una scelta: rimuovere "l'esatto ammontare" (come sopra) senza rimuovere segmenti con assegnati segnalini Informazioni, oppure invocare il **Limite di Informazioni**. Quando tutti i segmenti sono stati rimossi, sostituite uno di essi con una Stazione.



Zero Segmenti?



Quando tutti i segmenti sono rimossi, sostituite uno di essi con una Stazione.

SCORRERE DEL TEMPO

Tirate un dado con Condizioni Meteo Avverse.

Come funziona lo Scorrere del Tempo con Condizioni Meteo Avverse?

Con Condizioni Meteo Brutte, dovete tirare un dado invece (se più di una Task Force viene influenzata dallo Scorrere del Tempo, tirate separatamente per ciascuna). Rimuovete il numero di segmenti pari al numero che tirate. Il **Limite di Informazioni** si applica ancora (vedere sotto). Con Condizioni Meteo Buone, se alcuni ma non tutti i segmento di una Traiettoria sono sulla **Linea Artica**, il giocatore può scegliere di tirare un dado o usare la Tabella dello Scorrere del Tempo come con Condizioni Meteo Buone.



Le Condizioni Meteo sono Avverse. Il giocatore britannico tira un dado per lo Scorrere del tempo ...

... un 4, quindi rimuove 4 segmenti di Traiettoria

Per altre possibilità, vedere *Esempio Uno* in

Limite di Informazioni.

Che succede se scelgo di invocare il Limite di Informazioni durante lo Scorrere del Tempo?

Invocare il Limite di Informazioni vi consente di rimuovere un segmento Traiettoria assegnato ad un segnalino Informazioni (un segnalino Informazioni viene rimosso quando il suo segmento viene rimosso).

Si può rimuovere UN solo segnalino Informazioni. La Tabella dello Scorrere del Tempo indica quanti segmenti potete rimuovere quanto invocate il Limite di Informazioni. Non potete invocare il Limite di Informazioni a meno che non rimuoviate effettivamente un segmento assegnato ad un segnalino Informazioni. Se non rimuovete un segnalino Informazioni, il limite non si applica. Le Task Force medie e veloci possono rimuovere due segmenti ma un solo segnalino Informazioni.



speed

very slow	2
slow	2
medium	3
fast	4

intel limit

1
1
2

If an Intel marker is removed, you may not remove more segments than this limit

La Task Force ha velocità **media**, pertanto se il segmento Traiettoria con il segnalino Informazioni assegnato viene rimosso, sono rimossi un totale di soli 2 segmenti Traiettoria per lo Scorrere del Tempo (Limite di Informazioni). In questo esempio, devono essere questi due: ④⑤

Il giocatore potrebbe ignorare il Limite di Informazioni rimuovendo 3 segmento, o: ④⑤⑥ oppure ④⑥⑤

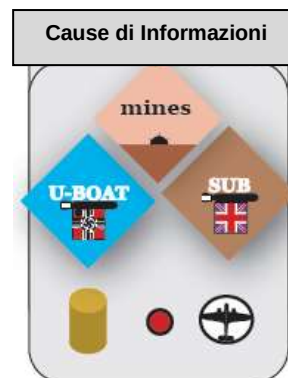
Se la TF fosse **lenta**, sarebbe impossibile rimuovere il segnalino Informazioni. Invece, sarebbero rimossi 2 segmenti (i due che possono essere rimossi sono quelli indicati con: ④⑤ oppure ④⑥)

SEGNALINI INFORMAZIONI

Le azioni Traiettorie e Furtive portano in gioco i segnalini Informazioni.

Come viene assegnato un segnalino Informazioni ad un segmento Traiettoria?

Quando effettuate un'azione Traiettoria e ponete un segmento Traiettoria in un esagono che innesca informazioni (porto nemico, base aerea, Stazione Task Force, o forza Furtiva), dovete immediatamente assegnare un segnalino Informazioni a quel segmento Traiettoria. Inoltre, il vostro avversario può effettuare una azione Ricognizione Furtiva (quando ha l'Iniziativa), e se pone una forza di Sottomarini o U-Boat in un esagono con uno dei vostri segmenti Traiettoria, quel segmento riceve immediatamente l'assegnazione di un segnalino Informazioni. Consultate l'azione Traiettoria e Ricognizione Furtiva.



Uno per segmento, massimo

Una Traiettoria può avere assegnati molti segnalini Informazioni, ma un singolo segmento può avere assegnato un solo segnalino Informazioni. Una Stazione non ne può avere assegnati.

I segnalini Informazioni consentono le azioni Segnali e limitano lo Scorrere del Tempo

Che effetto hanno i segnalini Informazioni?

Un segnalino Informazioni consente al vostro avversario di effettuare un'azione Segnalazione con bersaglio il segmento Traiettoria cui è assegnato. Può anche limitare il numero di segmenti rimossi da una Traiettoria quando effettua lo Scorrere del Tempo. Impedisce anche le azioni Completamento.

I segnalini Informazioni impediscono le azioni Completamento.

Una Task Force può effettuare il Completamento se uno dei suoi segmenti Traiettoria hanno assegnato un segnalino Informazioni?

No. Questo viene spiegato nella sezione Azioni.

Riassunto degli effetti del segnalino Informazioni:

- consente all'avversario di renderlo bersaglio di una azione Segnalazione;
- può limitare lo Scorrere del Tempo;
- impedisce alla sua Task Force di effettuare una azione Completamento;
- causa l'**interruzione** quando la Task Force di un giocatore Attivo viene designata in una azione Attacco Aereo, Ingaggiare, Ricerca Navale o Attacco Furtivo.



Un segnalino Informazioni viene rimosso quando il suo segmento Traiettoria viene rimosso.

Come rimuovo un segnalino Informazioni dal segmento cui è assegnato?

Un segnalino Informazioni viene automaticamente distaccato e rimosso quando il segmento Traiettoria cui è assegnato viene rimosso. Un segnalino Informazioni non viene mai assegnato ad una Stazione Task Force, quindi, se una Traiettoria viene convertita in Stazione, rimuovete i suoi segnalini Informazioni.

INTERRUZIONE

I segnalini Informazioni causano Interruzione.

Quando viene causata una Interruzione?

Quando un giocatore dichiara un'azione Attacco Aereo, Ingaggiare, Ricerca Navale o Attacco Furtivo, e designa una Task Force del giocatore attivo che ha assegnato uno o più segnalini Informazioni, il giocatore Inattivo deve verificare l'Interruzione. Sospendete l'azione per svolgere la procedura di Interruzione.

Solitario?

Scivolare Via: Quando giocate in solitario e l'avversario immaginario ottiene un risultato "S" (Scivolare Via), tirate un dado per determinare l'azione del non giocatore:

1 – 4 = azione Segnalazione

5 – 6 = manovre evasive

La Task Force britannica sta tentando una Ricerca Navale. Ha assegnato un segnalino **Informazioni**, il che significa che il giocatore tedesco ha diritto all'Interruzione.



Procedura di Interruzione.

Come effettua l'Interruzione il giocatore Inattivo?

Tirate due dadi, sommate i risultati, e trovate il risultato sulla Tabella dell'Interruzione (stampata sulla mappa). **Non vi sono modificatori.** Usate la somma per determinare la riga. Per determinare la colonna da usare, contate il numero di segnalini Informazioni in tutte le Task Force designate del giocatore Attivo. Il risultato dell'Interruzione si trova nell'intersezione della colonna e riga. Implementate il risultato immediatamente.

Interruption

dice (2d6)	TF's Intel markers			
	1	2	3	4+
2-4	-0	-1	-2	S
5-6	-1	-2	S	VforI
7	-2	S	VforI	I C
8-9	S	VforI	I C	I C
10-12	VforI	I C	I C	I C

"Designato" significa le Task Force che il giocatore Attivo ha scelto quando è stata dichiarata l'Azione. Solitamente è la TF Attiva, ma può includere una TF Coordinatrice ed una TF Supporto Aereo. Ignorate i segnalini Informazioni assegnati alle Traiettorie del giocatore Inattivo.

Risultati di Interruzione... **49 52 53 54**

Le tabelle di aiuto al gioco spiegano i risultati. È possibile che l'Azione termini, oppure che l'Iniziativa cambierà di mano (cosa che anch'essa pone fine all'Azione).

CONTATTO

Il segnalino Contatto è il risultato di Azioni.

Quando entra in gioco un segnalino Contatto?

Le azioni Ricerca Navale, Ingaggiare ed Attacco Aereo talvolta generano segnalini Contatto. Inoltre, si generano due segnalini al termine della risoluzione della Battaglia, una per ciascuna Task Force.

I segnalini Contatto rappresentano un contatto intermittente invece che continuo con il nemico.



Il segnalino Contatto è assegnato.

Dove pongo il segnalino Contatto?

Il segnalino viene assegnato al segmento Traiettoria o alla Stazione nell'esagono.



Uno solamente.

Una Stazione o segmento possono avere un solo segnalino Contatto assegnato. Una Traiettoria ne può avere più di uno (ciascun segmento potrebbe averne uno).

Rimuovetelo quando chi lo ha assegnato viene rimosso.

Quando posso rimuovere un segnalino Contatto?

Quando la Task Force non ha più un segmento Traiettoria o Stazione nell'esagono, rimuovete il segnalino Contatto. A differenza di un segnalino Informazioni, che non viene mai influenzato da una Stazione, un segnalino Contatto è più tenace. Un segnalino Contatto assegnato ad un segmento rimane assegnato anche se il segmento viene trasformato in una Stazione (diviene assegnato alla Stazione). Similmente, quando una Stazione Task Force viene sostituita da un segmento Traiettoria, il segnalino Contatto viene assegnato al segmento. Un segnalino Contatto viene rimosso solo se l'esagono non contiene più un segmento o Stazione appartenente a quella Task Force.



L'Attacco Furtivo può rimuovere un segnalino Contatto.

Cosa significa questo simbolo?

Uno dei potenziali risultati di un Attacco Furtivo è PERDERE IL CONTATTO, il che significa che se la Task Force bersaglio ha un segnalino Contatto assegnato al suo segmento Traiettoria o Stazione, quel segnalino deve essere rimosso. Viene rimosso solo un segnalino Contatto nell'esagono dove l'azione Furtiva è avvenuta.

Il segnalino Contatto è un Modificatore Comune. 46

Qual è l'effetto di un segnalino Contatto?

Serve come Modificatore Comune per le azioni di Attacco Aereo, Ingaggiare, Ricerca Navale ed Attacco Furtivo. Il valore del modificatore dipende dalla velocità della Task Force cui è assegnato, come indicato nelle tabelle. Più lenta è la Task Force, più efficace il modificatore.

Il segnalino Contatto consente l'Azione Attacco Furtivo.

Una forza Furtiva può attaccare una Task Force con segnalino Contatto?

Sì. In effetti, un segmento Traiettoria è immune all'Attacco Furtivo a meno che non abbia assegnato un segnalino Contatto (o un segnalino Informazioni assegnato, o è una Stazione).



MANOVRE EVASIVE



Ottenere le Manovre Evasive.

Quando entra in gioco un segnalino Manovre Evasive?

- Vi sono tre modi: **(1)** Se il risultato di una Ricerca Navale è IN ANTICIPO o IN RITARDO **51**, e non si sono creati varchi nella Traiettoria, la Task Force Bersaglio riceve un segnalino Manovre Evasive.
- (2)** Se il risultato di una Ricerca Navale è SEGUIRE **53**, e la Traiettoria bersaglio ha già tre o meno segmenti, la Task Force Bersaglio riceve un segnalino Manovre Evasive.
- (3)** Se il giocatore Inattivo ha l'opportunità di Sottrarre l'Iniziativa ma sceglie di non effettuare il tentativo, riceve un segnalino Manovre Evasive (ponetelo su qualsiasi Task Force).

Manovre Evasive assegnate alla Task Force.

Dove tengo il segnalino Manovre Evasive?

Nel Display Task Force. Il segnalino viene assegnato alla Task Force, non ad uno specifico segmento Traiettoria o Stazione.

Uno massimo.

Quanti segnalini Manovre Evasive può avere una TF?

Una Task Force non può accumulare più di un segnalino Manovre Evasive alla volta.



Le Manovre Evasive hanno molti usi.

Cosa posso fare con un segnalino Manovre Evasive?

Molte cose. Per usare il segnalino, lo dovete "spendere" (cioè rimuovere dal gioco), il che significa che ciascun segnalino può essere usato una sola volta. Eccetto per il primo uso nell'elenco sottostante (Sottrarre l'Iniziativa / Cercare l'Iniziativa), il segnalino speso DEVE appartenere alla Task Force che sta ricevendo i benefici del segnalino. Un elenco degli utilizzi è reperibile nelle tabelle di aiuto al gioco, e sono spiegati qui sotto:

Bel Tempo +1
Tempo Avverso +2

Sottrarre l'Iniziativa o Cercare l'Iniziativa: Il giocatore Inattivo può spendere il segnalino per ricevere un modificatore. Il valore del modificatore dipende dalle Condizioni Meteo.

Risultati IN ANTICIPO o IN RITARDO e SEGUIRE: Il giocatore Inattivo può spendere il segnalino per scegliere quali segmenti rimuovere. Normalmente il giocatore Attivo prende questa decisione, ma spendendo il segnalino Manovre Evasive, sceglie invece il giocatore Inattivo.



Azione di Attacco Aereo, Ingaggiare, Ricerca Navale o Attacco Furtivo del vostro avversario: Quando il vostro avversario dichiara una di queste Azioni, potete spendere il segnalino per imporre un modificatore avverso. Il valore del modificatore dipende dalle Condizioni Meteo.

Bel Tempo -1
Tempo Avverso -2

Rompere il Contatto durante la Battaglia: potete spendere il segnalino per consentire ad una nave di Rompere il Contatto automaticamente. Riponete la nave nella sua Casella Task Force (nel Display Task Force), o se si gioca un mini-scenario, la nave è fuori gioco.

AZIONI

Atlantic Chase si gioca con una serie di azioni.

Cos'è un'Azione?

Un'Azione è quello che un giocatore fa durante il proprio turno. Per effettuare un turno, e quindi svolgere un'Azione, un giocatore deve avere l'**Iniziativa** (vedere sotto).

Svolgete tante Azioni quante volete.

Quante Azioni?

Fintanto che avete l'Iniziativa, potete svolgere un'Azione dopo l'altra, la stessa o diversa. Non vi è un limite, ma dovete terminare un'Azione prima di svolgerne un'altra.

Un'Azione attiva una o più delle vostre Force.

Cos'è una Forza?

Una "forza" è una Task Force, una base aerea, o una forza Furtiva (Sottomarini, Mine o U-Boat). Quando avete l'Iniziativa, dichiarate quale Azione effettuerete e poi designate le forze che userete per svolgere l'Azione. Le stesse forze possono effettuare Azioni ripetutamente, o possono farlo forze diverse, sempre che l'Iniziativa sia vostra.

Vi sono nove Azioni:

Quali Azioni può effettuare una Forza?

Il giocatore ha un "Menu Azioni", una spiegazione abbreviata delle nove azioni. Sono elencate anche qui sotto, e sono spiegate nel dettaglio nel capitolo Azioni di questo regolamento.

Attacco Aereo: Attaccare una Task Force nemica dall'aria. Completamento. Rimuovere la vostra Task Force. Ingaggiare: Ingaggiare le navi nemiche in una battaglia di superficie. Ricerca Navale: Cercare una Task Force nemica. Passare: Passare l'Iniziativa all'avversario (e svolgere lo Scorrere del Tempo)	Riorganizzare: Riorganizzare una Task Force (entra un rinforzo). Segnalazione: Segnalare una Task Force nemica. Furtivo: Attivare un Sottomarino, Mina o -Boat. Traiettoria: Pianificare una rotta sulla mappa.
--	---

Potete perdere l'Iniziativa.

Come cambia di mano l'Iniziativa?

Gran parte delle Azioni offrono all'avversario la possibilità di sottrarvi l'Iniziativa. Vedere [26](#) per i metodi con i quali cambia l'Iniziativa. Il Menu Azioni nelle tabelle di aiuto al gioco indica quale metodo si applica a ciascuna Azione.

Verificate le Condizioni meteo quando cambia l'Iniziativa.

Verifica delle Condizioni Meteo?

Ogni volta che cambia l'Iniziativa, per qualsiasi motivo, il nuovo giocatore Attivo DEVE tirare un dado per verificare se le Condizioni Meteo cambiano. Fatelo prima di svolgere l'Azione. Le Condizioni Meteo sono Buone o Avverse, come indicato sulla Tabella delle Condizioni Meteo sulla mappa, e rimarranno invariate o cambieranno da Buone ad Avverse, o viceversa. **Un esagono che contiene la Linea Artica ha sempre Condizioni Meteo Avverse.**

Weather Check (1d6)		
Weather is →	GOOD	BAD
no change	1-5	1-4
change	6	5-6

Se le Condizioni Meteo sono correntemente Buone, e tirate un "6" passano ad Avverse.

Se le Condizioni Meteo sono correntemente Avverse, e tirate un "5" o "6" passano ad Buone.

INIZIATIVA

L'Iniziativa vi consente di svolgere Azioni.

Cos'è l'Iniziativa?

In *Atlantic Chase*, l'Iniziativa consente ad un giocatore di svolgere Azioni. Un solo giocatore alla volta può avere l'Iniziativa. Quando avete l'Iniziativa, "tocca al vostro turno", e voi siete il giocatore Attivo (il vostro avversario è il giocatore Inattivo ... *ma non per lungo*).

L'Iniziativa cambia di mano molte volte durante Atlantic Chase.

Quando cambia di mano l'Iniziativa?

Alcune Azioni offrono al giocatore Inattivo la possibilità di Sottrarre l'Iniziativa o di Cercare l'Iniziativa, mentre altre danno automaticamente l'Iniziativa al giocatore Inattivo o consentono di mantenere l'Iniziativa.

Il Menu Azioni nelle tabelle ai aiuto al gioco indicano quando si avverano queste condizioni.

VforI Cercare l'Iniziativa <i>Come cercano l'Iniziativa i giocatori?</i> Ogni giocatore tira un dado, e chi ottiene il risultato superiore ha l'Iniziativa. In caso di parità, il giocatore Attivo mantiene l'Iniziativa. Il giocatore Inattivo ha due potenziali aggiunte al numero che ottiene col dado (queste aggiunte sono detti "modificatori all'Iniziativa"), spiegate sotto. Se il giocatore Attivo mantiene l'Iniziativa, incrementate il Conto del Fallimento dell'Iniziativa di 1. 	SI Sottrarre l'Iniziativa <i>Come Sottrae l'Iniziativa il giocatore Inattivo?</i> Il giocatore Inattivo tira un paio di dadi e somma i due risultati. Vi sono due potenziali aggiunte al numero che ottiene coi dadi (queste aggiunte sono detti "modificatori all'Iniziativa"), spiegate sotto. Se la somma modificata è 9 o più, il giocatore Inattivo ha sottratto con successo l'Iniziativa (è ora il giocatore Attivo). Se il giocatore Inattivo non riesce a sottrarre l'Iniziativa, incrementate il Conto del Fallimento dell'Iniziativa di 1. <i>Il giocatore Inattivo può scegliere di rinunciare all'opportunità di Sottrarre l'Iniziativa. Se lo fa, non incrementate il Conto. Il premio per questa scelta: il giocatore Inattivo può assegnare un segnalino Manovre Evasive ad una Task Force.</i>
--	--

Modificatori all'Iniziativa.

Quali sono i due modificatori?

Quando si tenta di Sottrarre l'Iniziativa o di Cercare l'Iniziativa, il giocatore Inattivo può usare uno o entrambi i modificatori:

Conto del Fallimento dell'Iniziativa

Registrate il numero di volte nelle quali il giocatore Inattivo non è riuscito ad ottenere l'Iniziativa, o tentando di sottrarla o cercandola. Usate il segnalino e la tabella stampata sulla mappa. Questo modificatore è pari al Conto corrente. **Quando l'Iniziativa cambia di mano, resettate il Conto a zero.**

Esempio:
**modificatore
 +1**



Spendere Manovre Evasive

Se il giocatore Inattivo ha una Task Force con segnalino Manovre Evasive, lo può spendere per ottenere un modificatore immediato. Il valore del modificatore dipende dalle **Condizioni Meteo**:

Buone +1 Avverse +2

Linea Artica: Se la Stazione Task Force, o uno dei suoi segmenti Traiettorie, si trova in un esagono con la Linea Artica, il giocatore Inattivo può usare il modificatore **+2** Condizioni Meteo Avverse anche se le Condizioni Meteo sono Buone.

ATTACCO AEREO

Attaccare una Task Force nemica dall'aria.

Cosa fa questa Azione?

Consente al giocatore Attivo di attaccare una Task Force nemica. Può essere svolta solamente con Condizioni Meteo Buone.

Designate la TF Attiva.

Cosa può causare un Attacco Aereo?

Una Task Force (Stazione o Traiettorie) con una CV non danneggiata, o una base aerea, possono essere designate come TF Attiva (la TF Attiva non può avere un Convoglio). La TF o base aerea è la "fonte" dell'Attacco Aereo. L'Attacco Aereo origina dall'esagono della Stazione o base aerea o, se Traiettorie, da uno degli esagoni dove vi sono i suoi segmenti. Quell'esagono è il Punto di Lancio. Indicate il Punto di Lancio con il segnalino Lancio [Launch] (non può essere sulla Linea Artica).



Raggio di due esagoni al bersaglio.

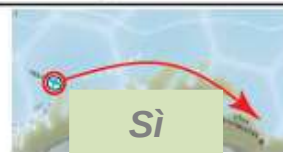
Cosa può essere oggetto di un Attacco Aereo?

Una Task Force nemica (Stazione o Traiettorie) può essere il bersaglio. Una base aerea o Forza Furtiva non può essere il bersaglio. Il bersaglio non può essere a più di **due esagoni di distanza dal Punto di Lancio**. Indicatelo con la pedina Attacco [Strike] (non può essere sulla Linea Artica). Un Attacco Aereo non può attraversare un esagono di Linea Artica (ad esempio, dalla base aerea tedesca a Capo Nord a Murmansk).



Designate le forze Coordinante e Supporto Aereo.

Il giocatore Attivo può designare una forza Coordinante, o una Task Force o una forza Furtiva (U-Bota, Sottomarini o Mine). La fonte dell'Attacco Aereo è automaticamente la forza di Supporto Aereo. Il giocatore Inattivo (o "bersaglio") può anche designare una forza coordinante ed una forza Supporto aereo.



Interruzione?

Cosa accade se una o più delle Task Force designate dal giocatore Attivo ha un segnalino Informazioni?

Un segnalino Informazioni consente al giocatore Inattivo di sospendere l'Attacco Aereo e svolgere l'Interruzione: tirate 2d6, e trovate il risultato sotto la colonna corrispondente al numero totale di segnalini Informazioni assegnati alle Task Force designate dal giocatore Attivo. La tabella Interruzione è stampata sulla mappa (no modificatori). Se l'Interruzione non annulla l'Attacco Aereo, procedete con l'Azione.



Procedura dell'Attacco Aereo.

Come risolvo un Attacco Aereo?

Calcolate il **Totale Traiettorie**, tirate 2d6. Applicate i **Modificatori Comuni**. Trovate il risultato sulla **Tabella dell'Attacco Aereo** stampata sulla mappa. I risultati sono spiegati nelle tabelle di aiuto al gioco e nel capitolo dei **Risultati Comuni** del regolamento, a partire da pag. 49. Dopo aver implementato il risultato, ciascuna Task Force designata effettua lo **Scorrere del Tempo** ECCETTO il bersaglio della Task Force. Infine, i giocatori **Cercano l'Iniziativa**.

Scorrere del Tempo e Punto di Lancio.

Se l'Attacco Aereo è originato da una Traiettorie, il segmento indicato con il segnalino Punto di Lancio deve essere l'ultimo da rimuovere durante lo Scorrere del Tempo. Questo significa che se la Traiettorie si converte in Stazione, la Stazione deve trovarsi nell'esagono Punto di Lancio.



ESEMPI DI ATTACCO AEREO

Esempio Uno

1 La TF britannica lancia un Attacco Aereo da questo esagono.

2 La TF bersaglio è a 1 esagono: modificatore Supporto Aereo = +2.

3 La TF Attiva ha 5 segmenti traiettoria e la TF bersaglio ha zero segmenti.
Totale 5.
(Totale Traiettoria in **17**)

4 Il giocatore Attivo tira un 7, modificato a 9, quindi il risultato è

5 Dopo aver risolto l'Attacco Aereo, la TF Attiva svolge lo **Scorrere del Tempo**, e deve rimuovere 3 segmenti Traiettoria (il segmento nell'esagono di Lancio non può essere rimosso).

Il **Leipzig** non è lento, quindi non viene colpito, ma la sua TF deve ricevere un segnalino **Contatto**.

Air Support (8.1)

proximity to target hex	active player's	target player's
in hex	+3	-2
adjacent hex	+2	-1
2 hexes away	+1	0

Air Strike Good weather only

Trajectory Total

	0	1-4	5-9	10-15	16+
6 or less	miss	miss	miss	miss	miss
7	OS	S	V	V	miss
8	OS	S	L	S	V
9-10	OS	S	S	S	S
11-12	OS	S	S	S	S
13-14	OS	S	S	S	S
15+	OS	S	S	S	S

Apply all applicable Common Modifiers...

Esempio Due

1 La base aerea britannica lancia un Attacco Aereo.

2 La TF bersaglio è a 2 esagoni: modificatore Supporto Aereo = +1 (la stessa Base Aerea dà Supporto)

3 Il giocatore Attivo sceglie di usare questa TF per il Coordinamento: modificatore +2.

4 Il giocatore Attivo ha 6 segmenti Traiettoria e la TF Bersaglio ne ha 3: totale 9 (il Totale Traiettoria).

5 Il giocatore Attivo tira un 12, modificato a 15, quindi il risultato è:

La **Scheer** viene Danneggiata (giratela) e la sua TF deve ricevere un segnalino **Contatto**.

6 Dopo aver risolto l'Attacco Aereo, la TF coordinatrice effettua lo **Scorrere del Tempo**: 2 dei suoi segmenti devono essere rimossi (è ora **molto lenta**).

COMPLETAMENTO

Portare le vostre navi in porto.

Cosa fa questa Azione?

Consente al giocatore Attivo di rimuovere dal gioco una Task Force, portando le sue navi in porto.

Designate la TF Attiva.

Cosa può fare una azione Completamento?

Solo una singola Task Force può essere designata come Task Force Attiva. Nessun'altra forza può essere designata. La TF Attiva può essere una Stazione o Traiettoria, ma la Traiettoria non può avere più di 6 segmenti. Almeno un segmento deve essere in un esagono di porto amico.



massimo 6 segmenti



almeno 1 segmento in un esagono di porto
non importa quale segmento

Le Informazioni proibiscono il Completamento.

Cosa accade se la mia Task Force ha assegnato un segnalino Informazioni?

Una Traiettoria Task Force non può effettuare una azione Completamento se ha uno o più segnalini Informazioni assegnati.

Procedura di Completamento **SI**.

Come risolvo una azione Completamento?

Una volta dichiarata, ed una volta che il giocatore Attivo designa la TF Attiva, il giocatore Inattivo riceve un tentativo di **Sottrarre l'Iniziativa**. Se il tentativo fallisce, o per aver fallito il tentativo, o perché il giocatore Inattivo ha scelto di ricevere un segnalino Manovre Evasive invece di effettuare il tentativo, l'azione di Completamento ha successo. Se il giocatore Inattivo prende l'Iniziativa, comunque, l'azione Completamento fallisce.

Completamento con successo.

Cosa accade quando un'azione Completamento ha successo?

Le navi della Task Force designata del giocatore attivo sono rimosse dal gioco. prendetele dal Display Task Force e mettetele da parte. Se giocate uno scenario, la loro rimozione è permanente. Se un'Operazione della campagna, possono tornare in gioco in una Operazione successiva. Rimuovete la Stazione o i segmenti Traiettoria della Task Force dalla Mappa Operazionale e metteteli da parte (o metteteli nella casella corrispondente sul Display Task Force). La Stazione e segmenti possono essere usati ancora, se il giocatore crea una nuova Task Force dividendo una Task Force o portando in gioco rinforzi durante una azione Riorganizzazione.

Il Convoglio ottiene VP.

Cosa accade quando un Convoglio è in una Task Force che Completa con successo?

A seconda dello scenario, è probabile che un Convoglio che Completa ottenga VP. Il giocatore Attivo ottiene Punti Vittoria (VP) se il porto è quello di destinazione, secondo le istruzioni dello scenario o della campagna.



segnalini di Destinazione →



Completamento fallito.

Cosa accade quando un'azione Completamento fallisce?

La Task Force designata del giocatore Attivo effettua lo **Scorrere del Tempo**. Poi, il giocatore Inattivo effettua una Verifica delle Condizioni Meteo e dichiara la sua prima Azione (ha ora l'Iniziativa).

ESEMPI DI COMPLETAMENTO

Esempio Uno

1 Il giocatore Attivo designa questa TF per effettuare l'azione Completamento.

2 Il giocatore Inattivo tenta ora di Sottrarre l'Iniziativa.

Il Conto dell'Iniziativa è 3, e il giocatore Inattivo tira un 7, modificato quindi a **10**, quindi l'iniziativa cambia di mano e l'azione Completamento fallisce.

3 La TF Attiva effettua lo **Scorrere del Tempo**. La sua velocità è molto lenta, quindi si rimuovono 2 segmenti Traiettoria.

4 Questo significa che il Conto dell'Iniziativa deve resettare a "0"

... ed il giocatore tedesco effettua una Verifica delle Condizioni Meteo.

fallimento

Esempio Due

1 Il giocatore Attivo (britannico) designa la Stazione TF per effettuare l'azione di Completamento.

2 Il giocatore Inattivo tenta ora di Sottrarre l'Iniziativa.

Il Conto dell'Iniziativa è 0, e il giocatore Inattivo tira un 6 quindi l'iniziativa rimane al giocatore Attivo e l'azione Completamento ha successo.

3 La Stazione TF viene rimossa e le sue navi sono rimosse dal gioco.

4 Il segnalino Informazioni impedisce a questa TF di effettuare una azione Completamento (il giocatore può effettuare un'azione Passare per togliere il segnalino – Scorrere del Tempo).

RIMUOVERE LE NAVI DAL GIOCO

Questo significa che il Conto dell'Iniziativa deve incrementare ad "1" ..

INGAGGIO

Ingaggiare le navi nemiche in una Battaglia.

Cosa fa questa Azione?

Consente al giocatore Attivo di iniziare una **Battaglia** contro le navi di una Task Force nemica.



Designare le TF Attiva e Bersaglio.

Come inizio una azione di Ingaggio?

Il giocatore Attivo designa una delle sue Task Force come TF Attiva (non può contenere un Convoglio), e poi designa una Task Force nemica nello stesso esagono quale TF Bersaglio. Se l'Azione ha successo, la Task Force Attiva partecipa alla Battaglia.



Il Bersaglio deve essere una Stazione.

La TF Bersaglio può essere una Traiettorie?

No, il giocatore Attivo può designare solo una Stazione nemica come bersaglio.

Designare le forze di Coordinamento e Supporto Aereo.

Una azione Ingaggiare coinvolge altre forze?

Sì, è possibile. Il giocatore Attivo può designare una Forza Coordinatrice, o una Task Force, o una forza Furtiva (U-Boat amici, Sottomarini o Mine). Il giocatore Attivo può anche designare una forza di Supporto Aereo. Poi, il giocatore Inattivo (o "bersaglio") può anch'egli designare una forza coordinatrice ed una forza di Supporto Aereo.



Interruzione? 22

Cosa accade se una o più delle Task Force designate dal giocatore Attivo ha un segnalino Informazioni?

Un segnalino Informazioni consente al giocatore Inattivo di sospendere l'azione Ingaggiare ed effettuare l'Interruzione: tirare 2d6, e trovare il risultato sotto la colonna corrispondente al numero totale di segnalini Informazioni assegnati alle task Force designate dal giocatore Attivo. La tabella Interruzione è stampata sulla mappa. Se l'Interruzione non annulla l'azione Ingaggiare, procedete con detta azione.



Procedura di Ingaggio.

Come risolvo l'azione Ingaggiare?

Calcolate il **Totale Traiettorie**, e tirate 2d6. Applicate i **Modificatori Comuni**. Trovate il risultato sulla **Tabella dell'Ingaggio** stampata sulla mappa. I risultati sono spiegati nelle tabelle di aiuto al gioco e nella sezione **Risultati Comuni** di questo regolamento, a partire da pag. 49. Dopo aver implementato il risultato, ciascuna Task Force designata effettua lo **Scorrere del Tempo** ECCETTO la Task Force bersaglio. Infine, i giocatori **Cercano l'Iniziativa**.



Battaglia?

Cosa accade se il risultato è "Battaglia", o "Ridurre le Distanze", "Schermaglia", o "Sorpresa" e viene causata una Battaglia?

La TF Attiva e la TF Bersaglio devono risolvere una Battaglia. Il Supporto Aereo e le Task Force Coordinanti non partecipano alla Battaglia. Invece, effettuano lo **Scorrere del Tempo**. Dopo l'ultimo Round di Battaglia, la TF Attiva si trasforma automaticamente in Stazione, e sia essa che la TF Bersaglio ricevono un segnalino Contatto assegnato alle loro Stazioni. Poi i giocatori **Cercano l'Iniziativa**.

ESEMPIO DI INGAGGIO

1 Il giocatore Attivo dichiara una azione Ingaggiare. Il U-Boat del giocatore Attivo coordina: modificatore +2 (Condizioni Meteo Bello)

2 Il giocatore Inattivo sceglie di coordinarsi con questa TF: modificatore = -1.

3 La TF Attiva ha 4 segmenti Traiettoria (numero base), ma si sottraggono i segmenti (3) della TF Inattiva coordinante. Totale Traiettoria = 1.

4 Il giocatore Attivo tira un 6, modificato a 7, quindi il risultato è mancato

La TF Attiva e la TF coordinatrice effettuano lo **Scorrere del Tempo**, poi i giocatori Cercano l'Iniziativa.

Engage Target must be a TF Station

dice (2d6)	0	1-4	5-9	10-13	14
6 or less	miss	miss	miss	miss	miss
7	clos	miss	miss	miss	miss
8	battle	clos	miss	miss	miss
9	battle	clos	miss	miss	miss
10-11	surp	battle	clos	miss	miss
12	surp	battle	clos	clos	miss
13+	surp	surp	battle	clos	clos

Apply all applicable Common Modifiers...

Esempio Continuato

Questa è la situazione dopo lo Scorrere del Tempo.

CL 1/0 Leipzig m

CONVOY -2/na vs

CA 1/0 Southampton f

CA 1/0 Liverpool f

CA 1/0 Devonshire f

RICERCA NAVALE

Cercare una Task Force nemica.

Cosa fa questa Azione?

Consente al giocatore Attivo di accorciare una Traiettoria nemica e forse prendere contatto con essa.

Designare le TF Attiva e Bersaglio.

Come inizio una azione di Ricerca Navale?

Il giocatore Attivo designa una delle sue Task Force come TF Attiva (non può contenere un Convoglio), e poi designa una Task Force nemica nello stesso esagono quale TF Bersaglio. Indicate queste designazioni ponendo il segnalino Ricerca nell'esagono condiviso, ed usate il segnalino TF Attiva per chiarire quale Task Force è la Task Force Attiva.



Il Bersaglio deve essere una Traiettoria.

La TF Bersaglio può essere una Stazione?

No, il giocatore Attivo può designare solo una Traiettoria nemica come TF Bersaglio. Il bersaglio deve avere un segmento Traiettoria nell'esagono della TF Attiva.

Lo scopo dell'azione Ricerca Navale è di trasformare una Traiettoria nemica in una Stazione; se il bersaglio è già una Stazione, potete effettuare un'azione di Ingaggio per causare una Battaglia.



Designare le forze di Coordinamento e Supporto Aereo.

Una azione Ricerca Navale coinvolge altre forze?

Sì, è possibile. Il giocatore Attivo può designare una Forza Coordinatrice, o una Task Force, o una forza Furtiva (U-Boat amici, Sottomarini o Mine). Il giocatore Attivo può anche designare una forza di Supporto Aereo. Poi, il giocatore Inattivo (o "bersaglio") può anch'egli designare una forza coordinatrice ed una forza di Supporto Aereo.



Interruzione? 22

Cosa accade se una o più delle Task Force designate dal giocatore Attivo ha un segnalino Informazioni?

Un segnalino Informazioni consente al giocatore Inattivo di sospendere l'azione Ricerca Navale ed effettuare l'Interruzione: tirare 2d6, e trovare il risultato sotto la colonna corrispondente al numero totale di segnalini Informazioni assegnati alle task Force designate dal giocatore Attivo. La tabella Interruzione è stampata sulla mappa. Se l'Interruzione non annulla l'azione Ricerca Navale, procedete con detta azione.



Procedura di Ricerca Navale.

Come risolvo una Ricerca Navale?

Calcolate il **Totale Traiettoria**, e tirate 2d6. Applicate i **Modificatori Comuni**. Trovate il risultato sulla **Tabella della Ricerca Navale** stampata sulla mappa. I risultati sono spiegati nelle tabelle di aiuto al gioco e nella sezione **Risultati Comuni** di questo regolamento, a partire da pag. 49. Dopo aver implementato il risultato, ciascuna Task Force designata effettua lo **Scorrere del Tempo** ECCETTO la Task Force bersaglio. Infine, il giocatore Inattivo riceve un tentativo di

Sottrarre l'Iniziativa. SI 26

Schermaglia? 54

Cosa accade se il risultato è "Schermaglia" e viene causata una Battaglia?

La TF Attiva e la TF Bersaglio risolvono la **Battaglia**, e poi i giocatori **Cercano l'Iniziativa**. Il giocatore Inattivo non riceve un tentativo di Sottrarre l'Iniziativa. Il Supporto Aereo e le Task Force Coordinanti non partecipano alla Battaglia. Invece, effettuano lo **Scorrere del Tempo**.

ESEMPIO DI RICERCA NAVALE

1 Il giocatore tedesco attiva una Task Force per effettuare una Ricerca Navale. La TF Attiva ha 3 segmenti Traiettorie, la TF Bersaglio ne ha 7: totale 10 (è il numero base, ma senza sottrazioni, è anche il Totale Traiettorie **17**).

2 Il giocatore Attivo tira un 7, e non vi sono modificatori in questo esempio, quindi il risultato è . Questo segmento viene rimosso (diventa un "buco").

Il segmento Traiettorie viene rimosso dalla Traiettorie della TF Bersaglio, creando un buco nella Traiettorie.

3 Il giocatore Attivo sceglie di rimuovere i segmenti della TF Bersaglio ad est del buco, lasciando solo due dei segmenti Traiettorie della TF Bersaglio.

4 La TF Attiva effettua lo **Scorrere del Tempo**, rimuovendo tutti i suoi segmenti Traiettorie.

La Stazione della TF Attiva può essere posta in qualsiasi degli esagoni che erano occupati dai suoi segmenti Traiettorie.

5 Infine, il giocatore Inattivo riceve un tentativo di Sottrarre l'Iniziativa **SI**.

Esempio Continuato

Naval Search

dice (2d6)	Trajectory Total			
	0-4	5-9	10-15	16+
4 or less				miss
5				miss
6-7				miss
8-9				
10-11				
12				
13+				

Apply all applicable Common Modifiers...

PASSARE

Passare l'Iniziativa al vostro avversario.

Cosa fa questa Azione?

Consente al giocatore Attivo di accorciare la Traiettoria di una delle sue Task Force (Scorrere del Tempo).

Designare la TF Attiva

Come inizio un'azione Passare?

Il giocatore Attivo dichiara "Passo". Deve anche designare una delle sue traiettorie Task Force perché effettui lo **Scorrere del Tempo**.

L'Iniziativa cambia di mano.

Cosa accade con una azione Passare?

Dopo aver effettuato lo Scorrere del Tempo, il giocatore Inattivo diventa ora il giocatore Attivo. Ponete il segnalino Conta sulla Tabella dell'Iniziativa a zero e poi il nuovo giocatore Attivo effettua una **Verifica delle Condizioni Meteo**.



Scorrere del Tempo

Quando si ha lo Scorrere del Tempo?

Il momento può essere importante: se la Traiettoria designata viene ridotta a Stazione, e quella Stazione si trova in un esagono di porto amico, non può essere spostata immediatamente nella Casella Porto.

Perché? Lo Scorrere del Tempo pone fine all'azione Passare e l'Iniziativa è passata all'altro giocatore.

Tutti Passano.

Come effettuo la versione Tutti Passano di questa Azione?

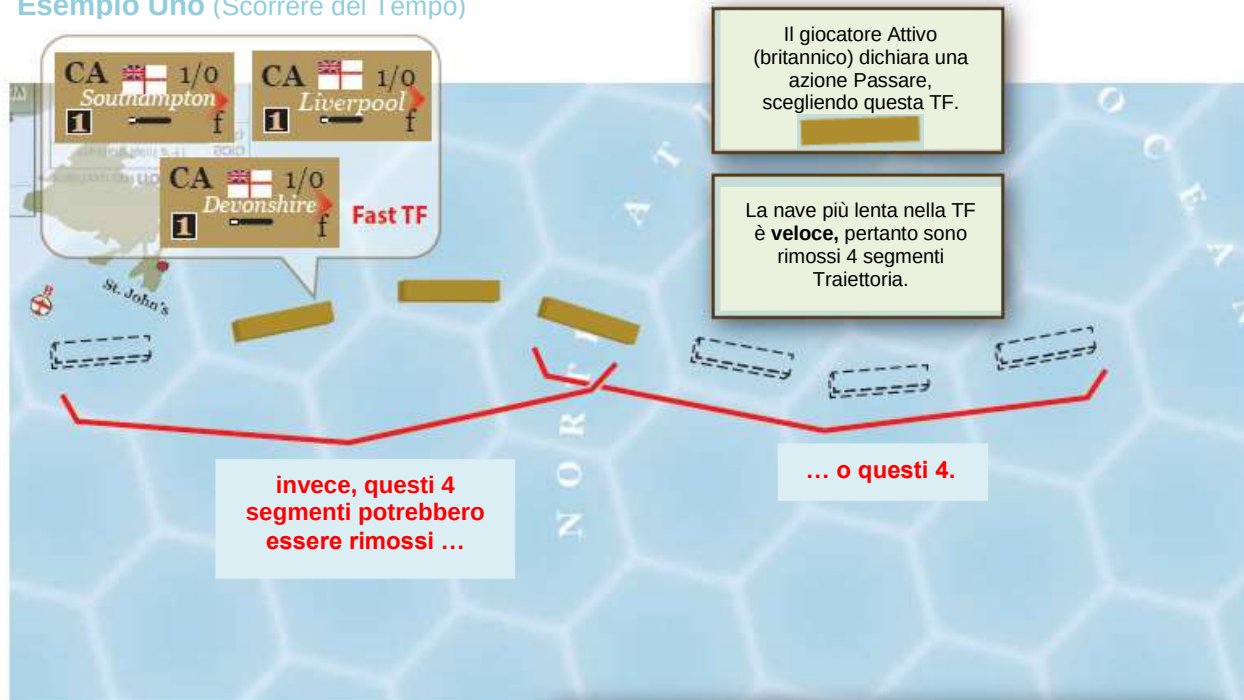
Se il giocatore Attivo dichiara una azione Passare, ed ha in gioco **Raeder** o **Pound** (comandanti), e non hanno ancora effettuato entrambe le loro azioni Passare consentite, il giocatore Attivo può "migliorare" l'azione Passare ad azione Tutti Passano. Annotate che questa scelta girando la pedina del comandante (per ricordare che Tutti Passano è stata usata una volta), e se già girato, rimuovete il comandante. Poi, il giocatore Attivo deve effettuare lo **Scorrere del Tempo** con **entrambe** le proprie Traiettorie, una Traiettoria alla volta.



Perché Passare? Cedere l'Iniziativa può essere una buona mossa, talvolta. Può essere utile quando non avete un grande mossa da fare in questo momento e desiderate che l'avversario aggiunga altre Traiettorie o estenda una Traiettoria esistente. Questa Azione vi consente anche di effettuare **Tutti Passano**, se avete il comandante giusto in gioco, il che può essere utile quando avete più Task Force che necessitano effettivamente di Traiettorie più brevi.

PASSARE – ESEMPIO

Esempio Uno (Scorrere del Tempo)



Esempio Due (limite di Informazioni)

speed		
very slow	2	Intel Limit 1 1 2 2
slow	2	
medium	3	
fast	4	

If an Intel marker is removed, you may not remove more segments than this limit.

CA 1/0 Kent f
CL 0/-1 Galatea f
CL 1/0 Montcalm f TF Veloce

In questo esempio, la TF ha due segnalini Informazioni assegnati. Il giocatore Attivo (britannico) sceglie di rimuovere uno dei segmenti con un segnalino Informazioni assegnato, rimuovendo quindi anche il segnalino Informazioni.

Dal momento che è stato rimosso un segnalino Informazioni, si innesca il limite di Informazioni. Si può rimuovere un totale di soli 2 segmenti Traiettoria in questo Scorrere del Tempo. Il giocatore Attivo sceglie questo segmento quale secondo.

RIORGANIZZARE

Riorganizzare una Task Force.

Cosa fa questa Azione?

Consente al giocatore Attivo di dividere o unire le Task Force, e di portare in gioco rinforzi.

Dividere, Unire e Rinforzare.

Cosa posso fare quando dichiaro una azione Riorganizzare?

Molte cose. Il giocatore Attivo può Dividere una o più Task Force, unire due o più Task Force, e tentare di ottenere rinforzi. Si possono fare più divisioni e/o unioni, e più tentativi di Rinforzi.

Dividere una Task Force.

Come divido una Task Force?

Una **Stazione** Task Force può dividersi. Il giocatore Attivo indica quale Stazione sta dividendo, e poi trasferisce una o più navi dalla casella della Task Force designata sul Display Task Force ad una Task Force di nuova creazione. Se tutte le Task Force sono già in gioco, Dividersi è proibito.



Solo
Stazione



Segnalino Contatto e Manovre Evasive: Se la Task Force che si sta dividendo ha un segnalino Contatto assegnato, il giocatore Attivo deve decidere di tenerlo assegnato o trasferirlo alla Task Force di nuova creazione (Dividere NON genera nuovi segnalini). Se ha un segnalino Manovre Evasive, il giocatore deve anche assegnarlo ad una o all'altra Task Force.

Unire le Task Force.

Come unisco le Task Force?

Due Stazioni Task Force (non Traiettorie), nello stesso esagono, possono combinarsi per diventare una sola Task Force. Il giocatore Attivo sceglie una delle due da tenere, rimuovendo l'altra Stazione, e poi trasferisce le sue navi nella casella della Task Force tenuta sul Display Task Force. La Stazione Task Force rimossa e i suoi segmenti Traiettorie possono essere riutilizzati quando si formerà una nuova Task Force in seguito, o con una azione Divisione o con un tentativo di Rinforzo che ha successo (questo può essere effettuato nella stessa azione di Riorganizzazione in corso).



Solo
Stazione



Segnalino Contatto e Manovre Evasive: Se una o entrambe le Task Force che si stanno unendo ha un segnalino Contatto assegnato, assegnate il segnalino alla Task Force. Se entrambe lo hanno, rimuovetene uno e tenete l'altro (in modo simile per i segnalini Manovre Evasive; una Task Force può avere un solo segnalino Manovre Evasive).

Tentativo di Rinforzo.

Come porto in gioco i rinforzi?

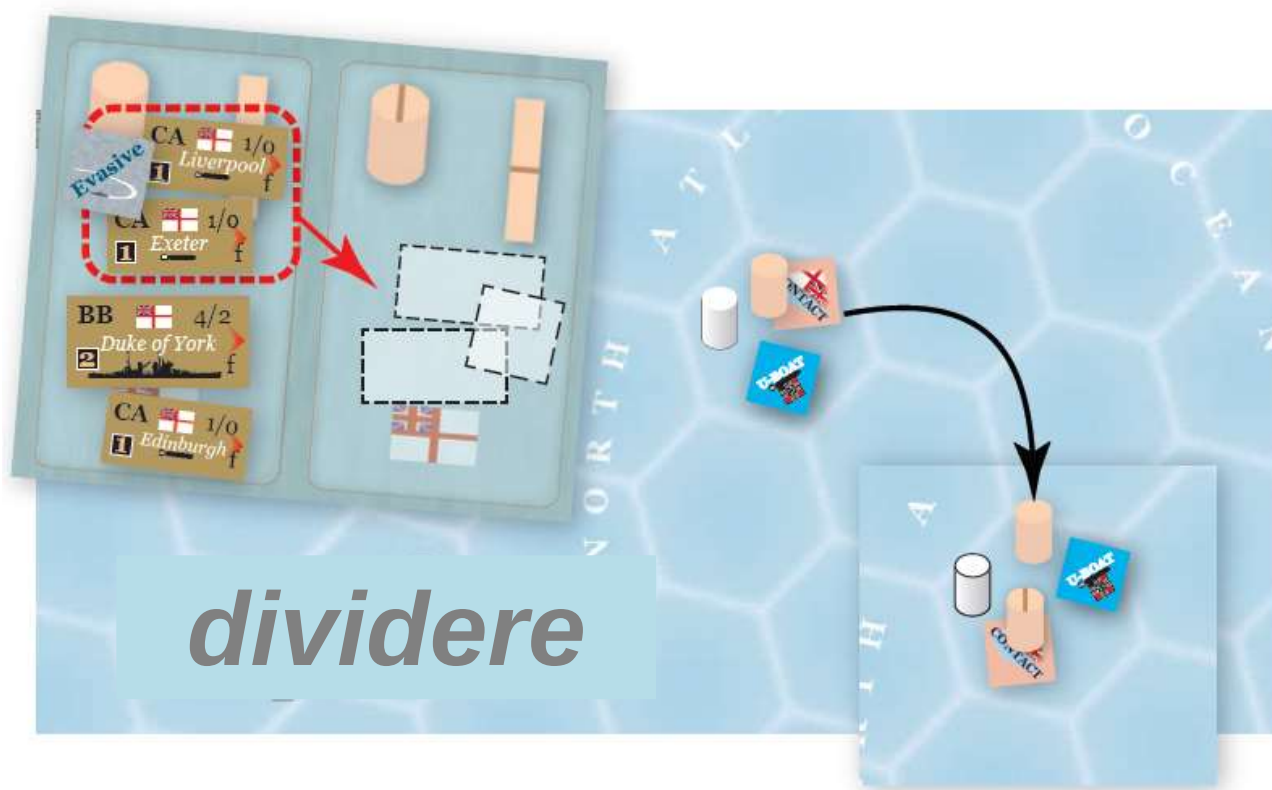
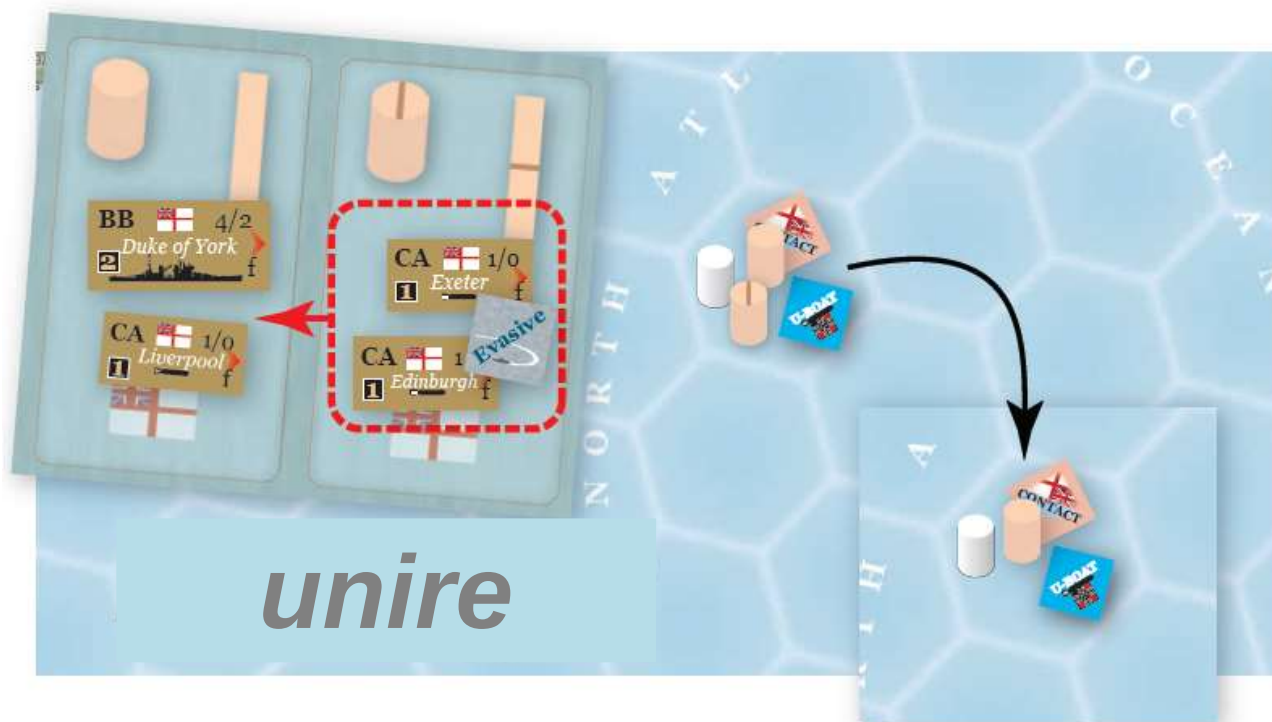
Le istruzioni dello Scenario e dell'Operazione indicano quali navi sono disponibili come "rinforzi", che entrano in gioco solo dopo che è iniziata la Sequenza di Azioni. Il giocatore Attivo può scegliere un Gruppo Rinforzi e dichiarare un tentativo di Rinforzo: tira 2d6, e se la somma dei numeri ottenuti è 7 o più, il tentativo ha successo e le sue navi entrano in gioco. **Ponetele in una nuova Task Force nel porto del Gruppo Rinforzi, o trasferitele in una Task Force esistente già in porto.** La Task Force deve essere una Stazione, non una Traiettorie. Se non vi sono Stazioni Task Force nel porto, e non sono disponibili Task Force inutilizzate, il tentativo di Rinforzo è proibito. Se il tentativo di Rinforzo fallisce (la somma dei dadi è 6 o meno), una Task Force del giocatore Attivo effettua lo **Scorrere del Tempo**, e l'Iniziativa si trasferisce immediatamente al giocatore Inattivo.

Gruppo Rinforzi Tedesco A



Solo
Stazione

ESEMPIO DELL'AZIONE RIORGANIZZARE



SEGNALAZIONE

Localizzare una Task Force nemica.

Cosa fa questa Azione?

Consente al giocatore Attivo di trasformare una Traiettorie nemica in una Stazione Task Force. La Traiettorie bersaglio deve avere assegnato un segnalino Informazioni.

Scegliere una TF Bersaglio con segnalino Informazioni assegnato.

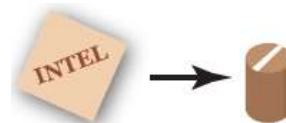
Come inizio una azione Segnalazione?

Il giocatore Attivo sceglie una Traiettorie Task Force nemica. Uno o più dei suoi segmenti deve avere assegnato un segnalino Informazioni (è necessario un solo segnalino Informazioni). Il giocatore Attivo sceglie uno di questi segnalini (il suo esagono è ora "l'esagono bersaglio"). Il giocatore Attivo NON deve necessariamente avere una forza Furtiva o una Task Force nell'esagono bersaglio.

Sostituire il segnalino Informazioni con la Stazione.

Cosa accade se il bersaglio ha più segnalini Informazioni?

Scegliete un segnalino Informazioni, e sostituitelo con la Stazione Task Force. Poi, rimuovete tutti gli altri segnalini Informazioni e segmenti appartenenti alla Traiettorie bersaglio.

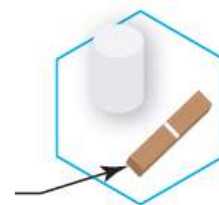


Una TF Attiva effettua lo Scorrere del Tempo.

Una Task Force può effettuare lo Scorrere del Tempo durante una azione di Segnalazione?

Sì. Se il giocatore Attivo ha una Traiettorie nell'esagono bersaglio (cioè, dove si trova la Stazione appena posta), può effettuare lo **Scorrere del Tempo**. **Una sola** Traiettorie può farlo.

può effettuare lo Scorrere del Tempo



Segnalini Contatto.

Cosa accade se la Traiettorie bersaglio ha un segnalino Contatto (o due o tre ...)?

Se il segmento Traiettorie bersaglio ha un segnalino Contatto assegnato, quel segnalino si trasferisce automaticamente e viene assegnato alla Stazione appena posta. I segnalini Contatto assegnati ai segmenti in altri esagoni sono rimossi.



Opportunità di Sottrarre l'Iniziativa.

Cosa accade al termine dell'azione Segnalazione?

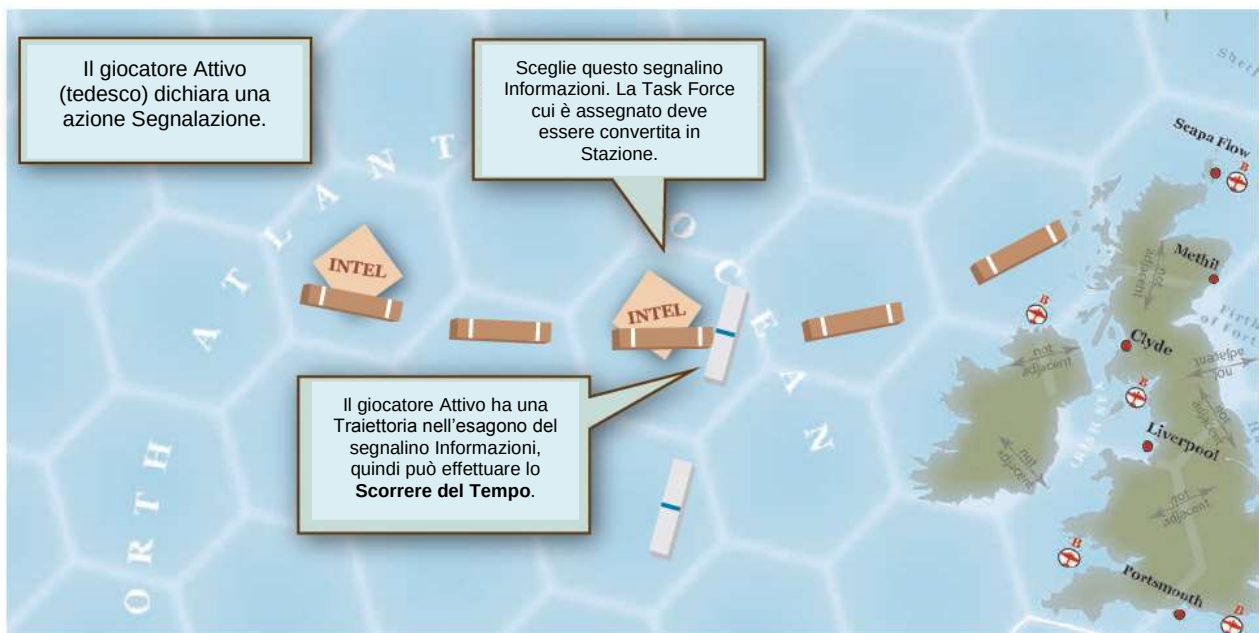
Il giocatore Inattivo riceve una opportunità di Sottrarre l'Iniziativa.

Segnalazioni (nota storica)

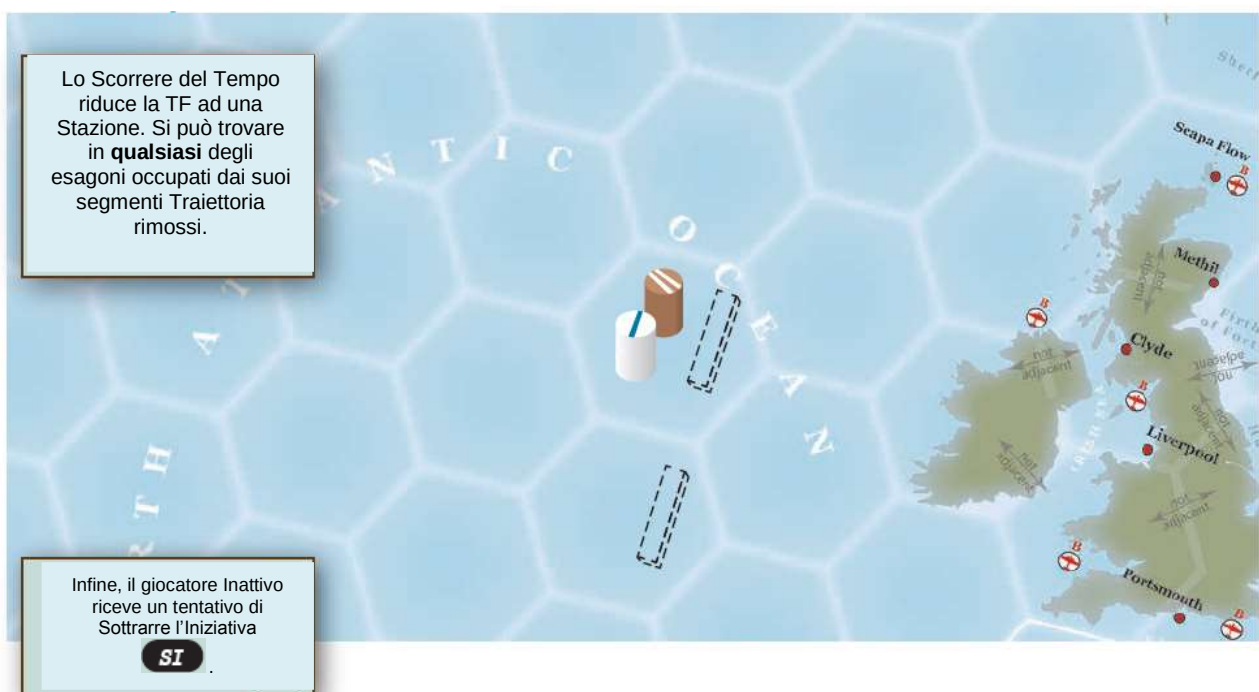
Cosa rappresenta un'azione Segnalazione?

La caratteristica principale dell'azione Segnalazione è la decisione del giocatore di svolgere l'azione. Questo rappresenta informazioni elaborate, e queste informazioni sono riassunte nel segnalino Informazioni. Una azione Segnalazione chiarisce momentaneamente la situazione, confermando la locazione nello spazio e nel tempo, ma per quanto questa informazione rimarrà valida? L'opportunità di Sottrarre l'Iniziativa può rendere obsoleta tale informazione. Se l'opportunità passa, l'alternativa Manovre Evasive significa che le ulteriori ricerche necessarie per confermare l'informazione hanno messo in allarme il nemico.

ESEMPIO DI SEGNALAZIONE



Esempio Continuato



FURTIVO

Attivare una forza Furtiva.

Cosa fa questa Azione?

Consente al giocatore Attivo di effettuare una **Ricognizione** o **Attacco** (ma non entrambe nella stessa Azione). Dopo aver effettuato l'azione, i giocatori **Cercano l'Iniziativa**.

Ricognizione: Attivare una forza di Sottomarini o U-Boat.

Cosa è la "ricognizione"?

Se il giocatore Attivo dichiara "Ricognizione", deve designare una delle sue forze U-Boat o Sottomarini. Quella forza deve poi essere mossa di un esagono sulla mappa. Non fa differenza dove la forza Furtiva è al momento in cui viene annunciata l'azione di Ricognizione.



Restrizione al movimento.

La forza Furtiva può muovere ovunque?

No, non può essere posta in un esagono che contiene una Base Aerea nemica o un esagono di porto nemico. Può essere posta in un esagono con una Task Force nemica che contiene una CV. Il giocatore tedesco ha una ECCEZIONE: se il comandante **Prien** è assegnato ad una forza di U-Boat, quella forza può essere posta in qualsiasi esagono. Rimuovete Prien dopo l'azione Ricognizione (il U-Boat può rimanere lì indefinitamente, ed in una azione successiva, effettuare un Attacco Furtivo in quell'esagono).



La Ricognizione genera Informazioni.

A parte muovere una forza Furtiva in una nuova locazione, cos'altro fa la Ricognizione?

Quando il giocatore Attivo pone una forza Furtiva in un esagono con una Task Force nemica, o una Stazione o un segmento Traiettorie, assegnate un segnalino Informazioni alla Task Force in quell'esagono. Fatelo per ogni Task Force nemica che ha una Stazione o segmento nell'esagono.

Procedura di Attacco: Attivare una forza Mina, Sottomarino o U-Boat.

Cos'è un "attacco furtivo"?

Se il giocatore Attivo dichiara un "Attacco Furtivo, deve designare una delle sue forze Furtive. Quella forza deve poi effettuare un attacco contro una Task Force nemica nel suo esagono. Il giocatore Attivo può designare una forza coordinante o TF, ed una forza Supporto Aereo o TF, seguito dal giocatore Inattivo. Calcolate il **Totale Traiettorie** (la forza Furtiva ha una Traiettorie di zero, ma la CTF o TF Supporto Aereo può essere maggiore). Tirate 2d6 ed usate la **Tabella di Attacco Furtivo** per risolvere l'attacco. Implementate i **Modificatori Comuni** applicabili ed altri modificatori (vedere sotto). I risultati si trovano nelle tabelle di aiuto al gioco e nella sezione **Risultati Comuni** di questo regolamento. Infine, prima di **Cercare l'Iniziativa**, tutte le Traiettorie della Task Force designata tranne la TF bersaglio effettuano lo **Scorrere del Tempo**.



RESTRIZIONE ALL'ATTACCO: Si può attaccare solo una Stazione Task Force nemica, o una Traiettorie se il segmento bersaglio ha assegnato un segnalino Contatto o Informazioni. La Stazione o segmento Traiettorie deve essere nell'esagono della forza Furtiva ("l'esagono bersaglio").



ZONA U-BOAT: Quando il bersaglio si trova nella Zona U-Boat, gli attacchi ricevono un modificatore positivo. Una forza Mine o Sottomarini può usare questo modificatore, non solo una forza U-Boat.

CONVOGLIO DISPERSO: Un attacco tedesco contro un Convoglio Disperso riceve un modificatore positivo (stampato nella Tabella di Attacco Furtivo).



ESEMPI FURTIVI

Esempio Uno

ricognizione

- Il giocatore Attivo (tedesco) dichiara una azione furtiva: **Ricognizione**.
- Muove il segnalino U-Boat dalla Casella U-Boat in un esagono sulla Mappa Operazionale. Vi è un segmento Traiettorie Task Force in quell'esagono.
- Un segnalino Informazioni deve essere ora assegnato al segmento Traiettorie nell'esagono di ricognizione.

Infine, i giocatori tirano ciascuno un dado per Cercare l'Iniziativa.

VforI

Esempio Due

attacco

- Il giocatore Attivo (tedesco) dichiara una azione furtiva: **Attacco**.
- Il giocatore Attivo sceglie di usare la Traiettorie Task Force per il Coordinamento: modificatore +2.
- La TF Bersaglio è una Traiettorie con 5 segmenti. La TF Coordinatrice ha 2 segmenti e sono aggiunti: 7 segmenti in totale (Totale Traiettorie).
- Il segnalino U-Boat viene rimosso e la TF tedesca effettua lo **Scorrere del Tempo**.
- Infine, i giocatori tirano ciascuno un dado per Cercare l'Iniziativa.

VforI

dopo

dice (2d6)	0	1	2-3	4-6	7+
7 or less	miss	miss	miss	miss	miss
8-9	miss	miss	miss	miss	miss
10-11	miss	miss	miss	miss	miss
12	miss	miss	miss	miss	miss
13	miss	miss	miss	miss	miss
14+	miss	miss	miss	miss	miss

Target may not be a Trajectory unless it has an Intel or Contact marker.

TRAJETTORIA

Pianificare una rotta sulla Mappa Operazionale.

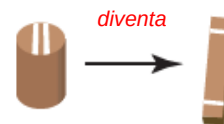
Cosa fa questa Azione?

Consente al giocatore Attivo di creare o estendere una Traiettorie di una Task Force esistente.

Creare una nuova Traiettorie.

Come creo una nuova Traiettorie?

Il giocatore Attivo sceglie una Stazione Task Force sulla mappa e la sostituisce con un segmento Traiettorie. Se la Stazione si trova in una Casella Porto, spostatela nell'esagono del porto sulla Mappa Operazionale e poi sostituirla con un segmento Traiettorie (non ponete il segmento Traiettorie in una Casella Porto).



Segnalino Contatto.

Cosa accade se converto una Stazione ed ha un segnalino Contatto?

Trasferite l'assegnazione del segnalino Contatto al segmento Traiettorie. Cioè, assegnate il segnalino al segmento appena posto.



Estendere una Traiettorie.

Come estendo una Traiettorie?

Il giocatore Attivo sceglie una Traiettorie Task Force ed aggiunge segmenti ad essa. I nuovi segmenti possono essere aggiunti ad entrambi i capi della Traiettorie.



Massimo 15 segmenti e due capi.

Quanto posso estendere una Traiettorie?

Una Traiettorie può avere massimo 15 segmenti, un segmento per esagono. Non sono consentiti buchi o diramazioni: una Traiettorie può avere due soli capi.

Solo Adiacente.

Posso estendere una Traiettorie attraverso un lato di esagono "non adiacente"?

No, una Traiettorie può collegare solamente esagoni adiacenti, non quelli attraverso una freccia "non adiacente".



Causa Informazioni

Posso porre un segmento Traiettorie in un esagono che contiene una forza nemica?

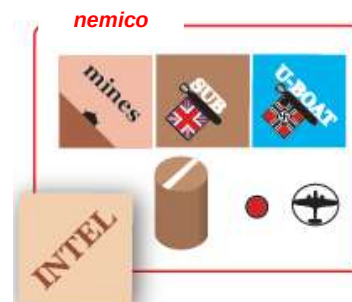
Sì, una Stazione può essere convertita in un esagono con un porto nemico, base aerea, o Task Force, ed una Traiettorie può essere estesa in un tale esagono. Comunque, se un segmento Traiettorie viene posto in un esagono che contiene una Stazione nemica, porto o base aerea, o forza Furtiva nemica (U-Boat, Sottomarini o Mine), **assegnate un segnalino Informazioni a quel segmento.**

Un segmento TF con una **CV** non è una base aerea.

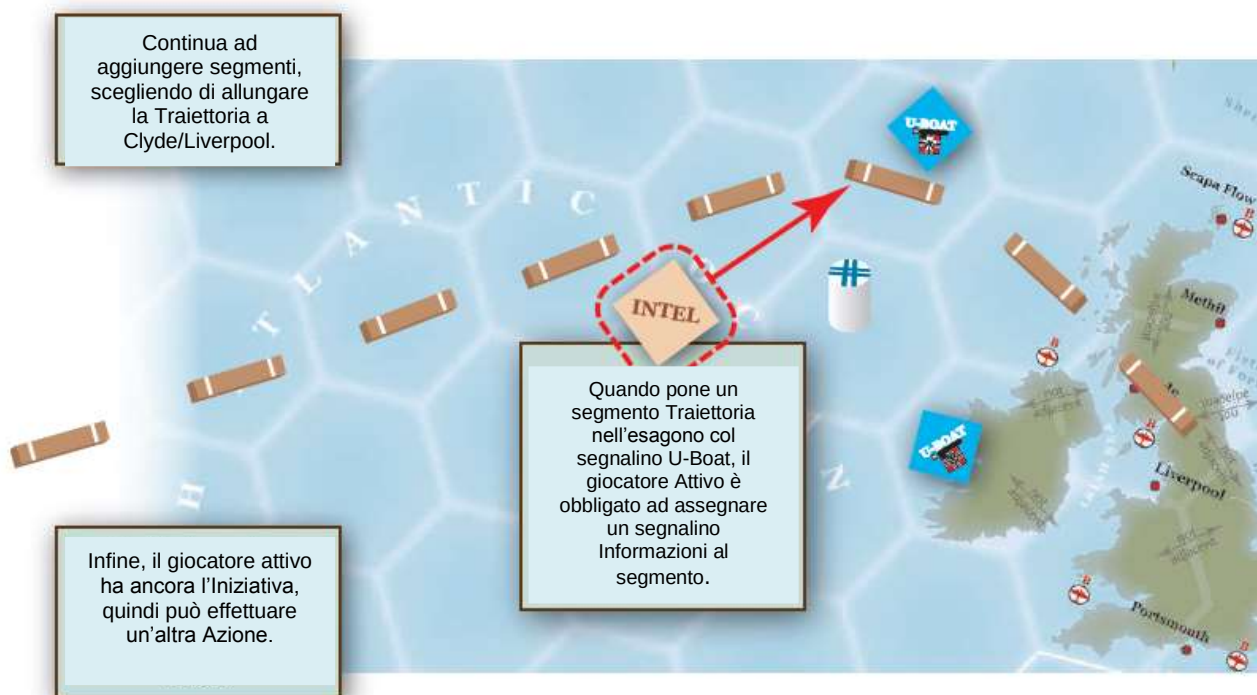
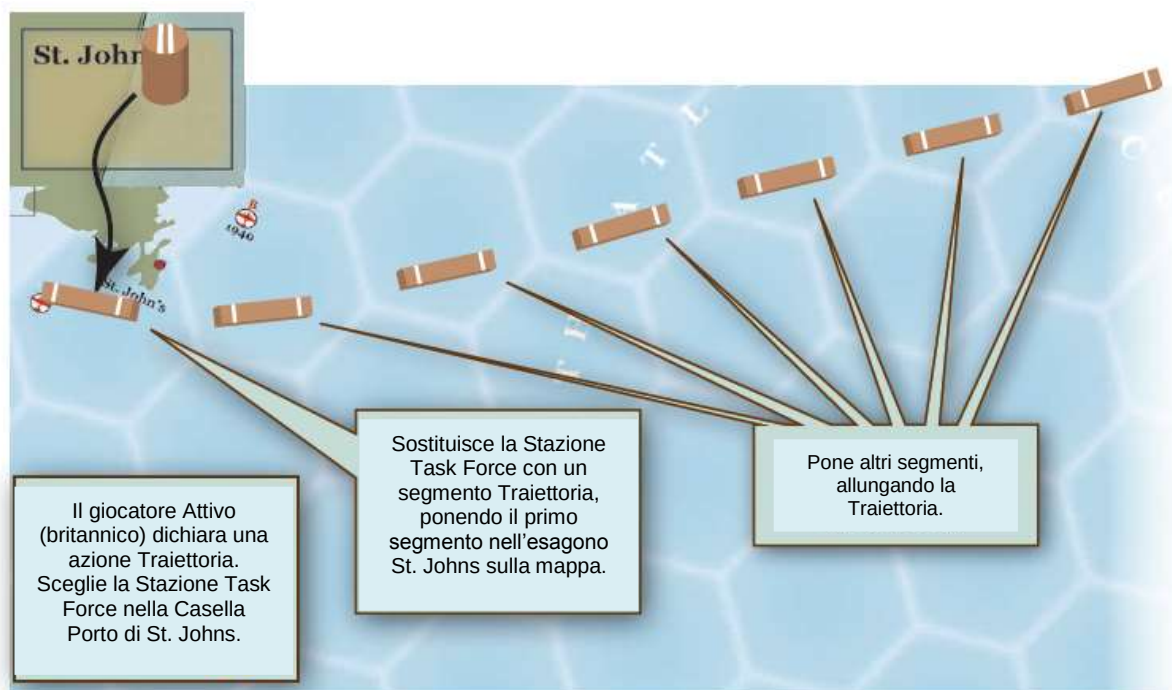
Tenere l'Iniziativa.

Cosa accade dopo l'azione Traiettorie?

Il giocatore Attivo mantiene l'Iniziativa. Questo significa che può effettuare più azioni Traiettorie, una dopo l'altra, attivando la stessa Task Force o Task Force diverse. Oppure, può effettuare un'Azione completamente diversa.



ESEMPIO DI TRAIETTORIA



MODIFICATORI COMUNI

Alcuni modificatori si applicano a molte Azioni.

Cosa sono i Modificatori Comuni?

Un "modificatore" aggiunge o sottrae la somma dei dadi tirati. Quattro modificatori si applicano a molte Azioni nel gioco, il che è la motivo per cui sono detti "comuni", e sono raggruppati assieme per renderli più facili da ricordare. Sono spiegati in questo capitolo delle regole, e nelle tabelle di aiuto al gioco.

I quattro modificatori sono:

Supporto Aereo

- **PUNTO DI LANCIO:** Come un Attacco Aereo, quando si invoca il Supporto Aereo dovete designare una fonte, detta Punto di Lancio. Il Supporto Aereo può originare da una base aerea amica o da una TF che contiene una portaerei (CV) non danneggiata. Durante un'azione, ciascun giocatore può avere una sola fonte. La fonte dell'Attacco Aereo deve essere la stessa della fonte del Supporto Aereo. Se necessario per chiarezza, usate il segnalino Lancio per la fonte.
- **SOLO BEL TEMPO:** Questo modificatore è possibile SOLO in Condizioni Meteo Buone. Se l'esagono Bersaglio o il Punto di Lancio si trovano nella Linea Artica, allora quell'esagono è sempre con Condizioni Meteo Avverse, e non si applica il Supporto Aereo. Comunque, il Supporto Aereo può attraversare un esagono sulla Linea Artica (*ad esempio, dalla base aerea tedesca a Capo Nord a Murmansk*).
- **RAGGIO:** Il valore di questo modificatore dipende da quanto distante il Punto di Lancio di trova rispetto all'esagono Bersaglio, misurato in esagoni, più corto il raggio (annotato come "prossimità all'esagono bersaglio" nella Tabella del Supporto Aereo), più efficace il modificatore. Entrambi i giocatori possono invocare il Supporto Aereo, un modificatore positivo per il giocatore Attivo e negativo per il giocatore Inattivo.
- **CV:** Se il Supporto Aereo origina da una Task Force con una portaerei non danneggiata, e quella Task Force è una Traiettorie, deve effettuare lo **Scorrere del Tempo** al termine dell'Azione. Il segmento Traiettorie del Punto di Lancio non può essere rimosso a meno che non sia l'ultimo segmento da rimuovere (nel qual caso la sua Stazione TF deve essere posta nell'esagono Punto di Lancio).



Supporto Aereo

	del giocatore attivo	del giocatore bersaglio
prossimità all'esagono bersaglio		
 nell'esagono	+3	-2
  esagono adiac.	+2	-1
  a 2 esagoni.	+1	0

1

La TF britannica tenta una azione Ingaggio.

3

La TF tedesca ha una CV (*Graf Zeppelin*), ed invoca il Supporto Aereo. Il Punto di Lancio è nell'esagono adiacente, quindi il modificatore è -1. Quindi, il modificatore totale per Supporto Aereo è +2.

2

La TF britannica ha una CV, ed invoca il Supporto Aereo. Il Punto di Lancio è nell'esagono Bersaglio, quindi il modificatore è +3.

4

Entrambe le TF di supporto devono effettuare lo **Scorrere del Tempo**.



CONTATTO E MANOVRE EVASIVE

Contatto ²³



SEGNALINO CONTATTO: Questo modificatore può essere invocato solamente dal giocatore Attivo, e solo se sta attaccando una Stazione Task Force o un segmento Traiettoria che ha assegnato un segnalino Contatto.

VELOCITA': Il valore di questo modificatore dipende dalla velocità della Task Force, come indicato nelle tabelle di aiuto al gioco (qui sotto). La velocità di una Task Force viene determinata dalla sua nave più lenta. Più lenta è la Task Force Bersaglio, maggiore sarà il modificatore.

segnalino Contatto		
Un segnalino nello spazio del bersaglio, assegnato alla TF bersaglio, serve come modificatore. La dimensione del modificatore viene determinata dalla velocità della TF bersaglio.		
La Task Force bersaglio è ...		
molto lenta	lenta	media o veloce
+4	+3	+2



Manovre Evasive ²⁹



SEGNALINO MANOVRE EVASIVE: Questo modificatore può essere invocato solamente dal giocatore Inattivo, e solo se la Task Force Bersaglio ha un segnalino Manovre Evasive. Per ottenere il modificatore, il giocatore Inattivo deve spendere il segnalino (cioè lo deve rimuovere dalla Task Force).

CONDIZIONI METEO: Il valore di questo modificatore dipende dalle Condizioni Meteo. Se sono Buone, il modificatore è **-1**, se sono Avverse è **-2**.

INIZIATIVA: Il valore di questo modificatore è invertito quando lo si usa per un tentativo di Sottrarre l'Iniziativa o quando si Cerca l'Iniziativa. Se le Condizioni Meteo sono Buone, il modificatore è **+1**, se Avverse è **+2**.



COORDINAMENTO

Coordinamento

ENTRAMBI I GIOCATORI: Uno o entrambi i giocatori possono invocare il beneficio del Coordinamento. Il giocatore Attivo effettua questa scelta per primo, prima del giocatore Inattivo.

UNO CIASCUNO: In qualsiasi data Azione, ciascun giocatore può designare una sola Task Force quale Task Force Coordinatrice (CTF). Può essere una Stazione o una Traiettorie. Invece di una Task Force, un giocatore può designare una forza Furtiva amica (U-Boat, Mine o Sottomarini) come forza Coordinatrice.



Coordinamento		
	condizioni meteo buone	condizioni meteo avverse
giocatore attivo	+2	+1
giocatore bersaglio	-1	-1

ESAGONO BERSAGLIO: Il Coordinamento è possibile se la Task Force Coordinatrice o forza Coordinatrice si trova nell'esagono bersaglio. Se una Traiettorie, almeno uno dei suoi segmenti deve essere nell'esagono bersaglio.

SEGNALINO INFORMAZIONI: Se il giocatore Attivo invoca il Coordinamento, e la sua Task Force Coordinatrice ha assegnato un segnalino Informazioni. Il giocatore Inattivo deve sospendere l'Azione corrente per effettuare l'**Interruzione**.



CONDIZIONI METEO: Il valore del modificatore per il Coordinamento dipende dalle Condizioni Meteo. Per il giocatore Attivo, se le Condizioni Meteo sono Buone, il modificatore è **+2**, ma **+1** se sono Avverse. Per il giocatore Inattivo, il modificatore è **-1** indipendentemente dalle Condizioni Meteo.



TOTALE TRAIETTORIA: La lunghezza di una Task Force Coordinatrice influenza il calcolo del Totale Traiettorie: **giocatore Attivo:** se il CTF è più lungo della TF Attiva, usate la lunghezza del CTF invece della lunghezza della TF Attiva per determinare il numero base. **Giocatore Bersaglio:** Sottraete la lunghezza della CTF dal numero base.

BATTAGLIA: Le navi di una Task Force Coordinatrice non partecipano alla Battaglia. Non trasferitele alla Mappa di Battaglia.

SCORRERE DEL TEMPO: Quando si invoca il Coordinamento e la Task Force Coordinatrice (CTF) è una Traiettorie, effettuate lo Scorrere del Tempo al termine dell'Azione.



ESEMPI DI COORDINAMENTO

1 Il giocatore britannico dichiara un Attacco Aereo.

2 Il Punto di Lancio britannico è questa base aerea.

3 Il giocatore britannico invoca il Coordinamento, dichiarando questa CTF.

Totale Traiettorie
La TF Bersaglio ha 2 segmenti Traiettorie, e la TF Coordinatrice britannica ha 4 segmenti:
 $4 + 2 = 6$

Air Strike (Good weather only)

dice (2d6)	0	1-4	5-9	10-15	16+
6	miss	miss	miss	miss	miss
7	miss	miss	miss	miss	miss
8	miss	miss	miss	miss	miss
9	miss	miss	miss	miss	miss
10-11	miss	miss	miss	miss	miss
12-13	miss	miss	miss	miss	miss
14+	miss	miss	miss	miss	miss

Apply all applicable Common Modifiers...

1 Il giocatore tedesco dichiara una Ricerca Navale. La TF Attiva è una Stazione, quindi la sua lunghezza è zero segmenti.

Totale Traiettorie
La TF Bersaglio ha 4 segmenti Traiettorie, e la TF Coordinatrice tedesca ha 4 segmenti: il **numero base** è:
 $4 + 4 = 8$
Sottraete la lunghezza della CTF britannica per trovare il Totale Traiettorie:
 $8 - 2 = 6$

4 Per il Supporto Aereo, il giocatore britannico indica il Punto di Lancio in questa base aerea.

3 Il giocatore britannico invoca il Coordinamento, dichiarando questa come TF Coordinatrice.

2 Il giocatore tedesco invoca il Coordinamento, dichiarando questa CTF. Ha più segmenti della TF Attiva, quindi la sua lunghezza deve essere usata per calcolare il numero base del Totale Traiettorie.

Naval Search

dice (2d6)	0-4	5-9	10-15	16+
4	miss	miss	miss	miss
5	miss	miss	miss	miss
6-7	miss	miss	miss	miss
8-9	miss	miss	miss	miss

Modifiers...

Totale Traiettorie:
Giocatore Attivo: Se la CTF è più lunga della TF Attiva, usate la lunghezza della CTF invece di quella della TF Attiva.
Giocatore Bersaglio: Sottraete la lunghezza della CTF dal numero base.

RISULTATI COMUNI

Le Azioni causano uno o più risultati.

Cosa sono i Risultati Comuni?

In *Atlantic Chase*, le vostre navi e Task Force sono influenzati da una varietà di “risultati”, causati da Azioni. Nelle tabelle delle Azioni (Tabella dell'Attacco Aereo, ad esempio), questi risultati sono indicati da un simbolo, ed i simboli sono tutti presentati in questa sezione del regolamento. Sono anche presenti nelle tabelle di aiuto al gioco.

**-0,
-1, -2**

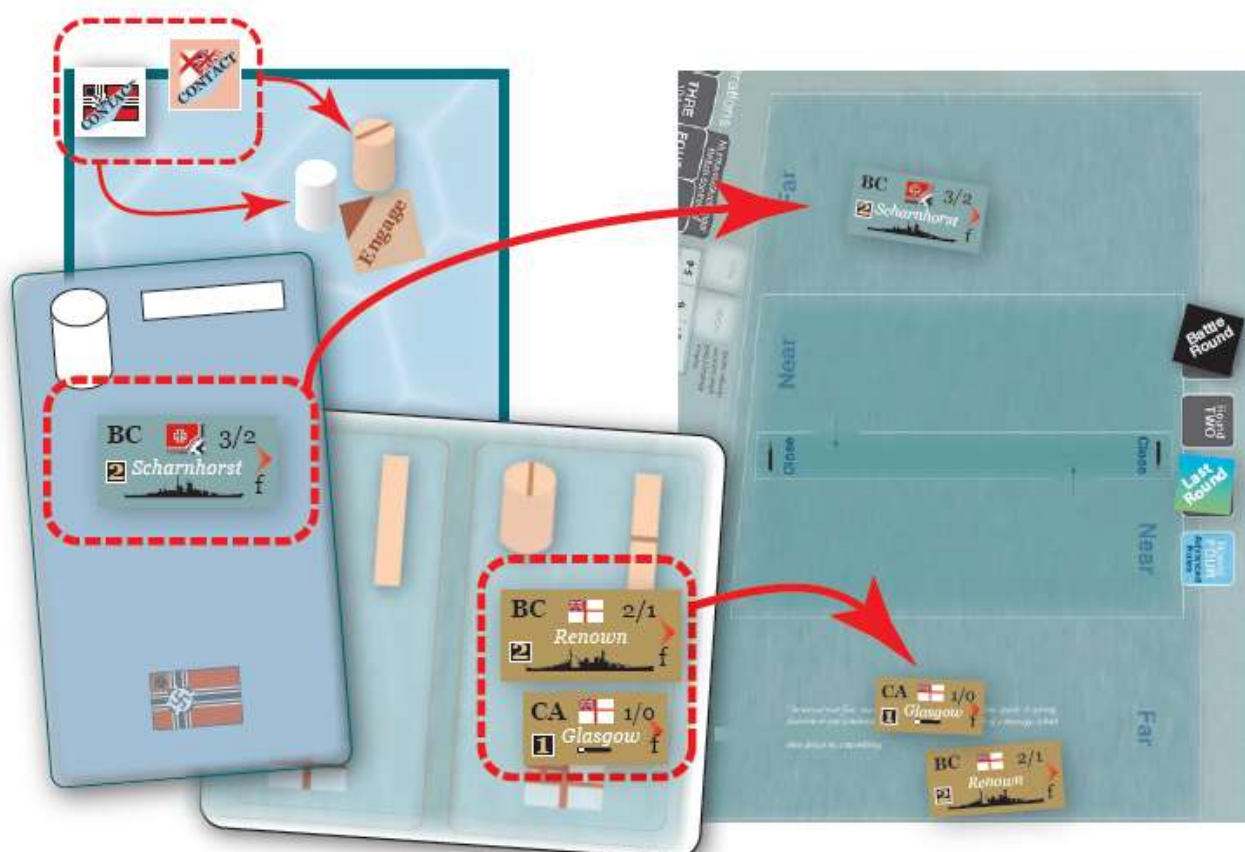
Allerta

Riprendete l'Azione che era stata interrotta, ma modificate la somma del tiro di dadi del giocatore attivo del numero indicato (0 significa nessun modificatore).

Battle

Battaglia

Si ha una battaglia di superficie tra le navi. Le navi della Task Force Attiva si piazzano nella zona Lontana della Mappa di Battaglia. Le navi della Task Force Bersaglio si piazzano nell'altra zona della Mappa di Battaglia. Le navi nelle Task Force Coordinatrici non partecipano alla battaglia. Una volta completato il piazzamento, iniziate la Battaglia con la fase di Fuoco di Cannoni del Round Uno. Se le Condizioni Meteo sono Buone, l'Ultimo Round sarà il Round Tre, e se Avverse sarà il Round Due. Al completamento dell'ultimo round, o se la Fuga pone fine alla battaglia prematuramente, assegnate un segnalino Contatto alle Task Force Attiva e Bersaglio (se già non lo hanno), ed entrambe devono ora essere rappresentate nell'esagono di Battaglia da Stazioni Task Force. I giocatori Cercano l'Iniziativa per riprendere la sequenza di Azione.



RISULTATI COMUNI

Clos

Ridurre le Distanze

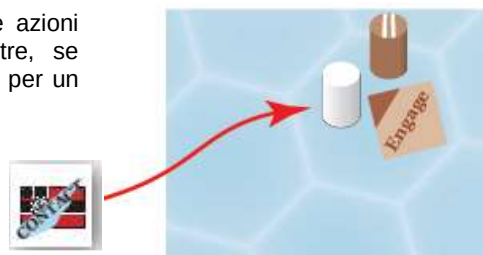
L'effetto di questo risultato dipende dalle velocità delle Task Force Attiva e Bersaglio. Se la Task Force Attiva è **più veloce**, trattate questo risultato come BATTAGLIA. Se la Task Force Attiva ha la stessa velocità o è più lenta del bersaglio, trattatelo come CONTATTO.



Contatto

Assegnate un segnalino Contatto alla Task Force Bersaglio nell'esagono bersaglio. Se il bersaglio è una Stazione Task Force, assegnatelo a quella Stazione. Se è una Traiettoria, assegnatelo al suo segmento. Il segnalino rimane assegnato sino a quando la Task Force non è più in quell'esagono. Se la Stazione si trasforma in un segmento traiettoria, il segnalino Contatto va assegnato a quel segmento. Se il segmento viene trasformato in una Stazione Task Force, il segnalino diviene assegnato a quella Stazione. Si può assegnare un solo segnalino Contatto alla stessa Stazione o segmento.

Effetto: Il segnalino Contatto serve come Modificatore Comune per le azioni Attacco Aereo, Ingaggiare, Ricerca Navale e Attacco Furtivo. Inoltre, se assegnato ad un segmento Traiettoria, rende quel segmento disponibile per un attacco Furtivo (p. 35).



Danneggiato

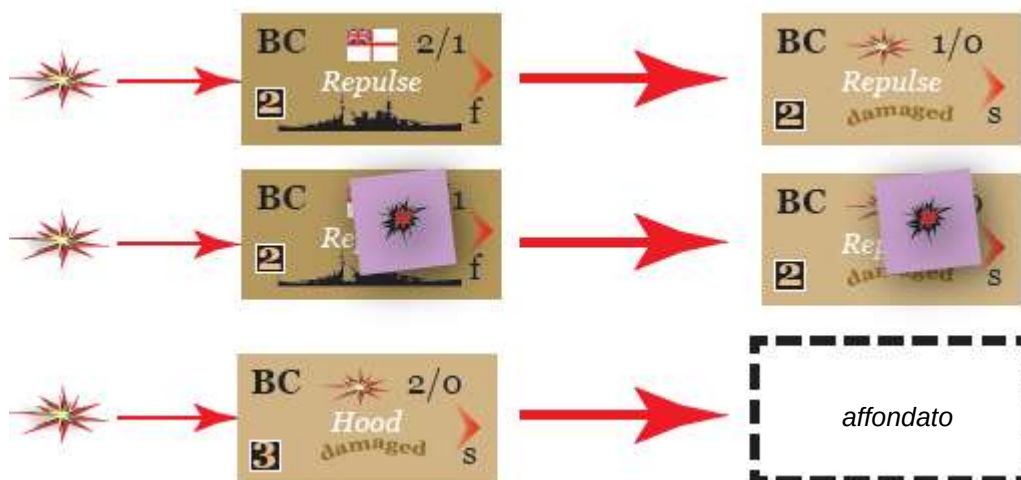
MAPPA DI BATTAGLIA: La nave bersaglio viene danneggiata. **MAPPA OPERAZIONALE:** Una nave nella task Force bersaglio viene danneggiata (a scelta del giocatore Attivo). Danneggiata significa che il segnalino di nave deve essere girato in modo da mostrare il lato Danneggiato. Se già danneggiata, la nave viene affondata (rimuovetela dal gioco; questo può dare al giocare Attivo dei Punti Vittoria). Se la nave è un Convoglio o uno Squadrone DD, non può essere danneggiata. Invece, un risultato di Danni è equivalente a 2 Colpi. Se un Comandante è assegnato alla nave che viene Danneggiata, trasferitelo su un'altra nave nella task Force (se vi è; se la nave viene affondata il Comandante viene trasferito o ucciso).

GIA' COLPITO: Se il risultato viene assegnato ad una nave che correntemente ha assegnato uno o più segnalini di Colpo, quei Colpi restano quando la nave viene girata sul lato Danneggiato.

Convoglio o Squadrone DD?



Esempi:



RISULTATI COMUNI

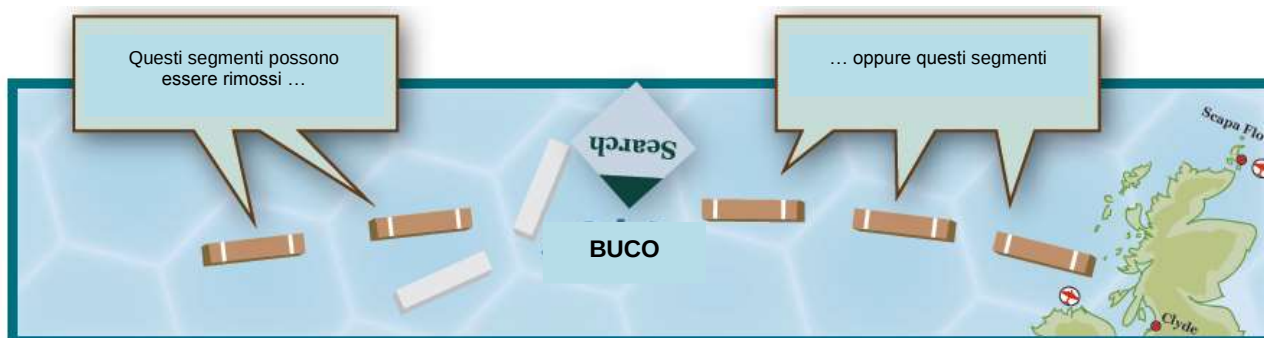


In Anticipo o In Ritardo

RIMUOVERE IL SEGMENTO BERSAGLIO: Prima, rimuovete il segmento dall'esagono bersaglio. Se vi è un solo segmento nella Traiettorie del bersaglio, sostituitelo con una Stazione ed assegnate a quella TF un segnalino di Manovre Evasive.

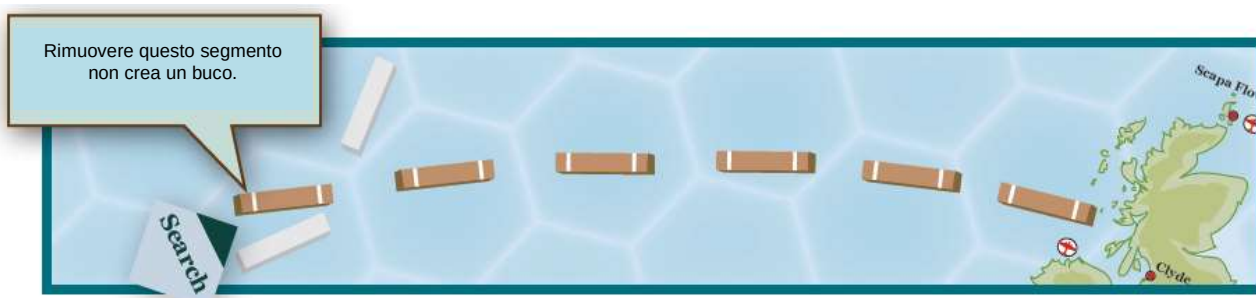


BUCO? Poi, se questo crea un buco nella Traiettorie, il giocatore Attivo sceglie la linea di segmenti su un lato o l'altro del buco, e rimuove quei segmenti. Questo può ridurre drasticamente la lunghezza della Traiettorie del Bersaglio. Un "buco" significa che vi è uno o più segmenti su entrambi i lati dell'esagono dove il segmento è stato rimosso.



CHI SCEGLIE? Il giocatore Attivo sceglie. Comunque, se la Task Force Bersaglio ha un segnalino Manovre Evasive, il giocatore Inattivo può spendere il segnalino per operare lui la scelta.

NESSUN BUCO? Se non viene creato alcun buco (perché il segmento rimosso è alla fine della Traiettorie), la Task Force Bersaglio riceve immediatamente un segnalino Manovre Evasive (ricordate: una TF può avere un solo segnalino Manovre Evasive).



RISULTATI COMUNI



Colpo

MAPPA OPERAZIONALE o MAPPA DI BATTAGLIA? Se questo risultato si ha durante la Risoluzione della Battaglia, la nave Bersaglio viene Colpita. Se durante un Attacco Aereo o Attacco Furtivo, il giocatore Attivo sceglie una nave nella Task Force Bersaglio da Colpire.

DANNEGGIATA O AFFONDATA? Ponete un segnalino Colpo sulla nave, e se ora ha un numero di Colpi pari al suo numero Danneggiamento, la nave è ora Danneggiata (giratela in modo che il suo lato Danneggiato sia a faccia in su). Se quella nave ha un numero di Colpi eccedenti il suo numero di Danneggiamento, viene Danneggiata ed il Colpo extra viene assegnato immediatamente alla nave sul suo lato Danneggiato. Se già Danneggiata ed il numero di Colpi è pari o eccede il suo numero Affondata, la nave viene distrutta (rimuovetela dal gioco).



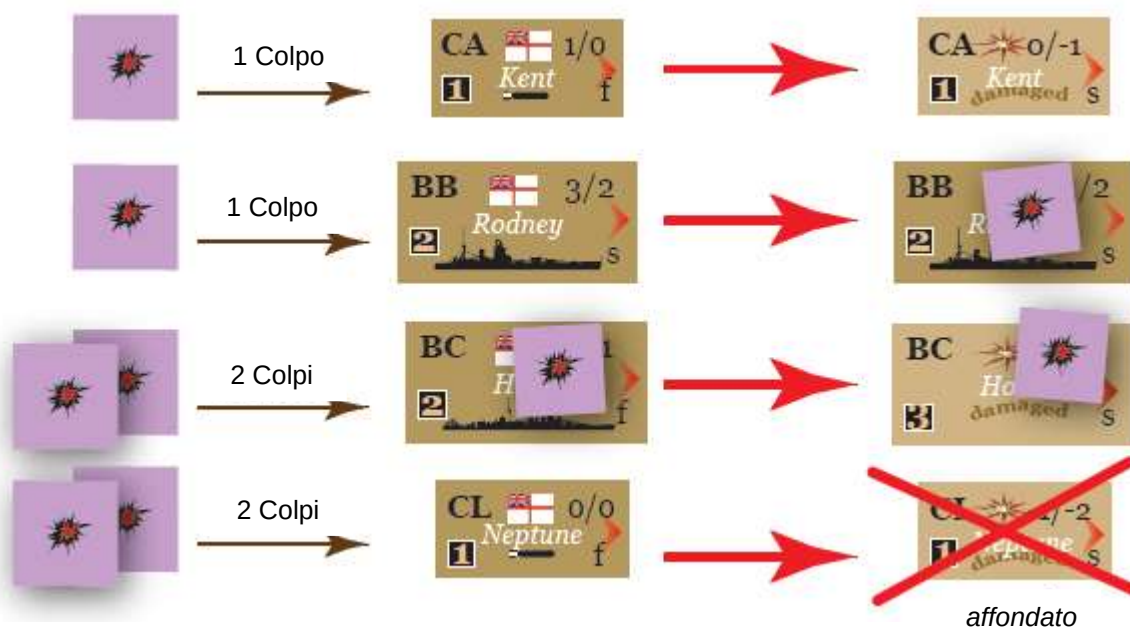
Colpo (bersaglio Molto Lento)

SOLO MOLTO LENTO: Se la velocità della Task Force Bersaglio è MOLTO LENTA, una nave viene Colpita. Il giocatore Attivo sceglie la nave (deve essere Molto Lenta). Se la Task Force non è identificata (scenario in solitario), identificate le sue navi e poi assegnate il Colpo alla nave Molto Lenta (se vi è).



Colpo (bersaglio Lento)

LENTO o MOLTO LENTO: Come sopra (Colpo: Molto Lento), ma se la velocità della Task Force Bersaglio è LENTA o MOLTO LENTA, una nave viene Colpita.



Cambio di Iniziativa

Questo risultato può essere causato dall'Interruzione. Quando viene causato, l'Azione interrotta viene annullata ed il giocatore Inattivo ottiene immediatamente l'Iniziativa (ricordate di effettuare una Verifica delle Condizioni Meteo).



Perdere il Contatto

Rimuovete i segnalini Contatto ed Informazioni della Task Force Bersaglio, ma solo quelli nell'esagono Bersaglio. Se non ve ne sono, questo risultato non ha effetti.



RISULTATI COMUNI

miss

Mancato

Nessun effetto, a meno che ...

INFORMAZIONI? Se una o più delle Task Force designate nell'Azione ha un segnalino Informazioni, l'Iniziativa cambia di mano. "Designata" significa: TF Attiva, TF Coordinatrice, TF Supporto Aereo.



IC

splash

Splash⁵⁷ ⁵⁹

NESSUN COLPO: Questo risultato viene causato da un Attacco di Cannoni o Siluri durante la Battaglia. Significa che l'attacco contro la nave Bersaglio non ha ottenuto un Colpo.

SI

Sottrarre l'Iniziativa

TENTATIVO DI SOTTRARRE L'INIZIATIVA: Il giocatore Inattivo può effettuare un Tentativo di Sottrarre l'Iniziativa, tirando due dadi, sommando i risultati ed aggiungendo due possibili modificatori (il Conto dell'Iniziativa e/o Manovre Evasive). Se la somma modificata è 9 o più, il tentativo ha successo e il giocatore Inattivo ha ora l'Iniziativa (resettate il Conto dell'Iniziativa a zero, ed effettuate una Verifica delle Condizioni Meteo). Se il tentativo fallisce, incrementate il Conto dell'Iniziativa di 1.

NO GRAZIE: Il giocatore Inattivo può scegliere di non effettuare il tentativo. Se lo fa, non incrementate il Conto dell'Iniziativa di 1. Invece, assegnate un segnalino Manovre Evasive ad una delle Task Force del giocatore Inattivo.



Seguire

LASCIARE TRE: Rimuovete tutti tranne 3 dei segmenti Traiettoria del Bersaglio.

LASCIARE IL SEGMENTO BERSAGLIO: Il segmento dell'esagono bersaglio non può essere rimosso.



CHI SCEGLIE? Il giocatore Attivo decide quale segmenti rimuovere. Comunque, se la Task Force Bersaglio ha un segnalino Manovre Evasive, il giocatore Inattivo può spendere il segnalino per scegliere lui.

TRE O MENO? Se la Traiettoria ha solo 3 segmenti o meno inizialmente, non se ne rimuove alcuno e la Task Force Bersaglio riceve un segnalino Manovre Evasive, se già non lo possiede (una TF ne può avere massimo uno).

TENTATIVO DI SOTTRARRE L'INIZIATIVA: Infine, dopo aver rimosso i segmenti Traiettoria della Task Force Bersaglio, il giocatore Inattivo può tentare di Sottrarre l'Iniziativa.



RISULTATI COMUNI

Avvistato



AVVISTATO: La Task Force Bersaglio si trasforma immediatamente in una Stazione Task Force. Rimuovete tutti i suoi segmenti Traiettorie e ponete la Stazione nell'esagono Bersaglio. Se la Task Force Bersaglio ha uno o più segnalini Informazioni, rimuoveteli.

SEGNALINI CONTATTO? Rimuovete i segnalini Contatto del Bersaglio, a meno che uno non sia assegnato ad un segmento nell'esagono Bersaglio (quel segnalino rimane assegnato alla Stazione Task Force Bersaglio).



Schermaglia

BATTAGLIA? Se la Task Force Attiva è **più veloce** della Task Force Bersaglio, il giocatore Attivo può iniziare una Battaglia Limitata. Le navi iniziano nelle loro rispettive zone Lontane. Giocate un solo round di Battaglia, poi Cercate l'Iniziativa.

CONTATTO? Se la Task Force Attiva non è più veloce, o se il giocatore Attivo sceglie di non iniziare una Battaglia Limitata, trattate questo risultato come CONTATTO.



Sfuggire

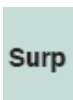
SFUGGE? Questo risultato viene causato dalla Tabella dell'Interruzione. Quando accade, il giocatore Inattivo ha una scelta: o effettuare una azione di Segnalazione (il giocatore Inattivo deve scegliere la Task Force Attiva o una Task Force Coordinatrice del giocatore Attivo come bersaglio di questa azione Segnalazione inaspettata), oppure assegnare un segnalino Manovre Evasive alla Task Force Bersaglio. Dopo aver effettuato questa scelta, annullata l'Azione corrente. I giocatori cercano l'iniziativa per riprendere la sequenza di Azione.

Solitario: Quando il giocatore immaginario ottiene un risultato "S" Sfuggire, tirate un dado per definire la scelta del non giocatore:

1 – 4 = azione Segnalazione

5 – 6 = Manovre Evasive

Sorpresa



BATTAGLIA: Trattatelo come BATTAGLIA. Comunque, se la Task Force Attiva è **più veloce** della Task Force Bersaglio, le navi del giocatore Inattivo sono piazzate dal giocatore Attivo, e possono essere posizionate in qualsiasi zona, Vicina e/o Lontana. Le navi del giocatore Attivo si piazzano nella propria zona Lontana. Inoltre, le navi del giocatore Attivo attaccano per prime nel Round Uno, implementando i risultati del Fuoco di Cannoni prima che le navi del giocatore Inattivo abbiano la possibilità di attaccare. Alla fine della Battaglia, i giocatori cercano l'iniziativa.

Cercare l'Iniziativa



Ciascun giocatore tira un singolo dado e confronta poi i numeri ottenuti. Il giocatore Inattivo somma due possibili modificatori al suo numero (il Conto dell'Iniziativa e/o il modificatore Manovre Evasive). L'Iniziativa va al giocatore che ha ottenuto il numero più alto. In caso di parità, il giocatore Attivo mantiene l'Iniziativa. Se il giocatore Inattivo vince l'Iniziativa, resettate il Conto dell'Iniziativa a zero (e non scordate di effettuare una Verifica delle Condizioni Meteo). Se l'Iniziativa non cambia di mano, incrementate il Conto dell'Iniziativa di uno.

BATTAGLIA

La Battaglia è il risultato di un'azione Ingaggiare.

Cosa causa una Battaglia?

Il risultato BATTAGLIA di un'azione Ingaggiare causa la Risoluzione della Battaglia. RIDURRE LE DISTANZE, SCHERMAGLIA e SORPRESA possono anch'esse causarla, il che significa che vi è una piccola possibilità che una azione di Ricerca Navale possa causare la Risoluzione della Battaglia, a seconda delle velocità relative delle task Force.

Trasferire le navi alla Mappa di Battaglia.

Come si piazza la Mappa di Battaglia?

Le navi di entrambe le Task Force devono passare alla Mappa di Battaglia, quelle della Task Force Attiva e della Task Force Bersaglio. Le navi nelle Task Force Coordinatrice e Supporto Aereo NON possono partecipare alla Battaglia (anche se la loro Traiettoria ha contribuito al numero base del Totale Traiettoria). Il risultato dell'Azione che ha causato la Battaglia vi indicherà dove le navi devono partire (cioè in quali zone):

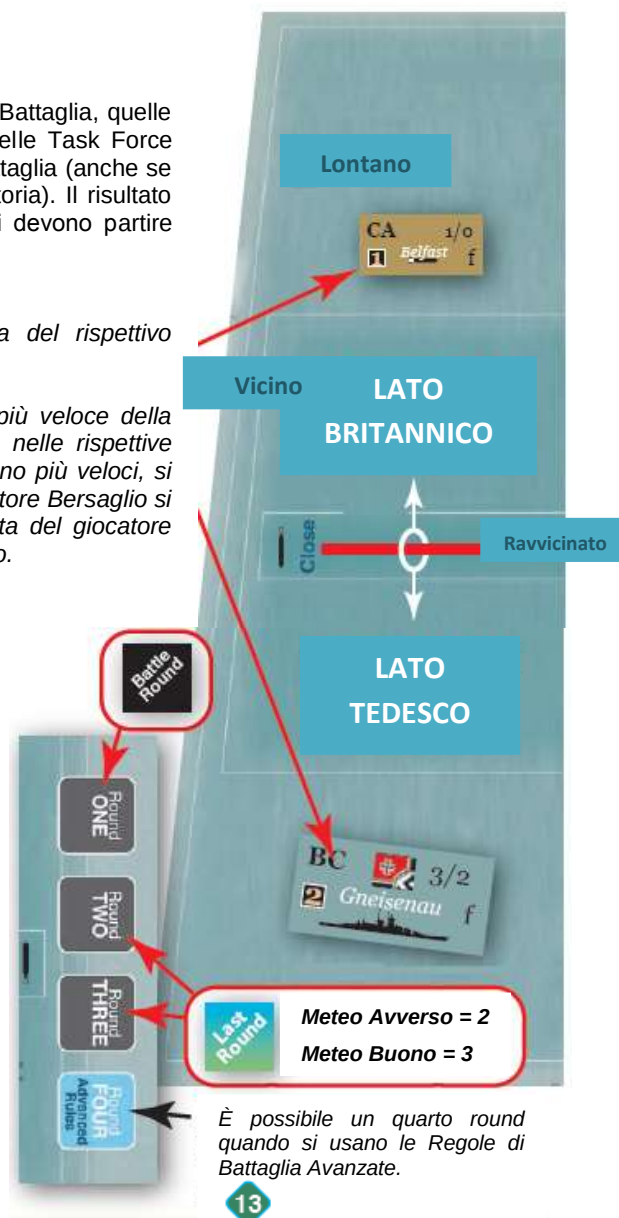
Battaglia: Tutte le navi si piazzano nella zona Lontana del rispettivo giocatore. Le navi possono piazzarsi con Fumo.

Sorpresa: Se la Task Force del giocatore Attivo NON è più veloce della Task Force bersaglio, tutte le navi si piazzano nelle rispettive zone Lontane. Se le navi del giocatore Attivo sono più veloci, si piazzano nella zona Lontana ma le navi del giocatore Bersaglio si piazzano nella zona Vicina e/o Lontana (a scelta del giocatore Attivo) e le navi NON possono piazzarsi con Fumo.

Tre round con condizioni meteo buone, due se avverse.

Quanto dura una Battaglia?

Le Battaglie si risolvono in round ed il numero di round giocati dipende dalle Condizioni Meteo: 3 se Buone, 2 se Avverse. Se si sta risolvendo una Battaglia Limitata, si gioca un solo round. Durante un round, ciascuna nave spara una volta. Una Battaglia può terminare prematuramente per la Fuga. Quando la Battaglia termina, indipendentemente dal motivo che l'ha fatta finire, le navi tornano nelle rispettive schede del Display Task Force.



Scontri tra Flotte (nota storica)

Perché le navi che coordinano non possono partecipare, e perché no aerei?

Le battaglie di superficie erano spesso questioni goffe, una delle parti cercava di avvicinarsi alle navi nemiche che a loro volta cercavano di fuggire. Gli scontri decisi erano rari, in quanto era difficile costringere un avversario al combattimento a distanza ravvicinata, specialmente quando questi non cooperava in tal senso. È quasi inevitabile che in ogni battaglia un giocatore desidererà rompere il contatto mentre l'altro intende ingaggiare il nemico. Una singola "battaglia" storica è riprodotta in *Atlantic Chase* come una serie di azioni di Ricerca Navale, intervallate da azioni Traiettoria, azioni Ingaggiare e Attacchi Aerei.

SEQUENZA DI BATTAGLIA & RAGGIO

Sequenza di Battaglia.

Cosa accade durante un Round di Battaglia?

I giocatori effettuano il Fuoco di Cannoni simultaneamente, seguiti dagli attacchi con siluri, e poi Manovrano le loro navi. Il Round spesso termina con un tentativo di Fuga, e se questo ha successo, può porre fine alla Battaglia.

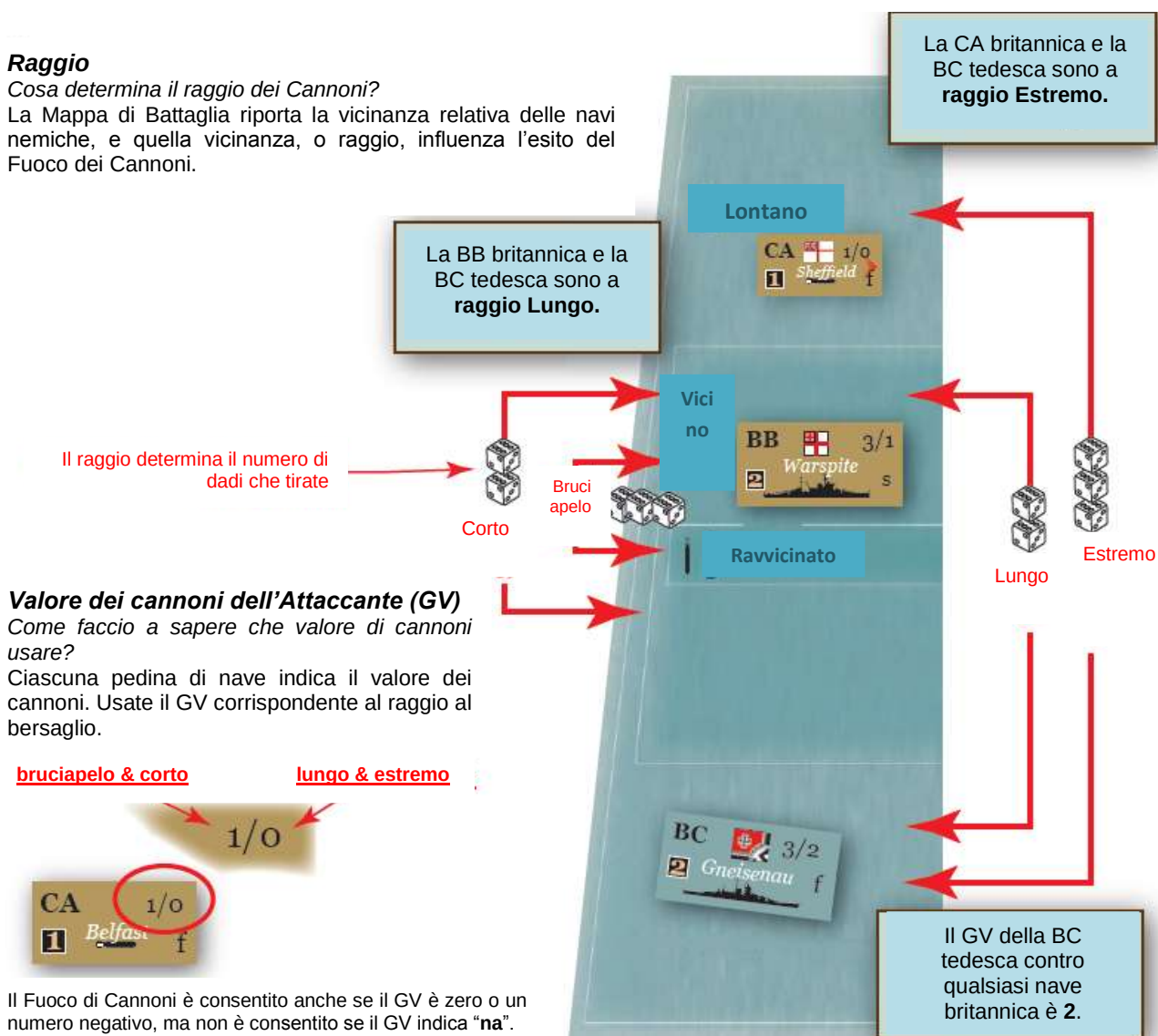
Round di Battaglia: Sequenza di Gioco

- | | |
|------------------------------------|---|
| 1. fase di Fuoco di Cannoni | <i>le navi attaccano simultaneamente</i> |
| 2. fase di Siluramento | <i>le navi con capacità silurante nella zona Ravvicinata possono attaccare bersagli nelle zone Ravvicinata o Vicina</i> |
| 3. fase di Manovra | <i>le navi possono muovere in una zona adiacente, prima la nave più lenta</i> |
| 4. fase di Fuga | <i>le navi possono tentare di uscire dalla Battaglia</i> |

Raggio

Cosa determina il raggio dei Cannoni?

La Mappa di Battaglia riporta la vicinanza relativa delle navi nemiche, e quella vicinanza, o raggio, influenza l'esito del Fuoco dei Cannoni.



FUOCO DI CANNONI

Attacco con Cannoni.

Come attaccano le navi?

Durante la fase di Fuoco dei Cannoni, ciascuna nave ha l'opportunità di attaccare una volta. Deve attaccare una singola nave sul lato nemico della Mappa di Battaglia o nella zona Ravvicinata. Per attaccare, tirate due o tre dadi e sommate due dei numeri ottenuti. Localizzate quella somma sulla Tabella del Fuoco di Cannoni (qui sotto). La somma può essere modificata da vari fattori, come indicato nella tabella dei modificatori.

Quanti dadi?

Quando si attacca a raggio Estremo o Bruciapelo, tirate tre dadi e scegliete due dei tre numeri. Se Estremo, scegliete i due numeri inferiori, se Bruciapelo scegliete i due maggiori. Quando si attacca a raggio Lungo o Corto, tirate due dadi.

Tabella del Fuoco di Cannoni		modificatori...	Cannoni / Siluri
dadi (2d6)	risultato		
8 o meno	Splash	bersaglio molto lento	+2 / +2
9 – 12		bersaglio lento	+1 / +1
13 +		fumo	-1 / -
raggio bruciapelo	I 2 più alti 	valore dei cannoni dell'attaccante	+? / -
raggio estremo	I 2 più bassi 	raggio corto & lungo	

raggio Estremo

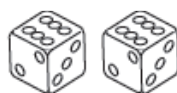


scegliere i 2 MINORI

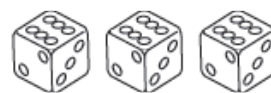
raggio Lungo



raggio Corto



raggio Bruciapelo



scegliere i 2 MAGGIORI

Le navi attaccano simultaneamente, a meno che ...

Chi attacca per primo?

Implementate l'effetto degli attacchi dopo che TUTTE le navi hanno avuto l'opportunità di attaccare. **Eccezione:** Nel Round Uno, quando la Task Force Attiva ha ottenuto un risultato SORPRESA (ed è una TF più veloce), le navi della Task Force Attiva attaccano per prime ed implementano i risultati sui loro bersagli prima che questi ultimi possano effettuare i loro attacchi.

Fumo: vedere 60

Fuoco di Cannoni (nota storica)

Fuoco in caduta?

Molte delle navi principali della Royal Navy erano state costruite o progettate in origine per la Grande Guerra, mentre quasi tutte le navi tedesche erano state progettate e costruite alla vigilia di questa nuova guerra. In tale momento, le modifiche apportate dagli inglesi inclusero l'incremento del calibro dei cannoni e dello spessore delle corazzature, per tenere il passo con gli sviluppi negli armamenti e nei sistemi di mira. Ancora più importante, l'ammodernamento inglese portò all'aumento dell'elevazione dei cannoni di grosso calibro, cosa che consentì ai proiettili di percorrere un arco più ampio. Per il costo di questi ammodernamenti in un periodo di austerità fiscale, comunque, non tutte le navi inglesi furono ammodernate entro il 1939. All'inizio della guerra, i cannoni di grosso calibro tedeschi tendevano ad avere un raggio maggiore di quelli inglesi, nonostante la parità di calibro.

RISULTATI DEL FUOCO DI CANNONI

Risultato dell'Attacco.

Quali sono gli effetti di un attacco?

A seconda della somma modificata che si ottiene tirando sulla Tabella dei Cannoni, una nave attacca causerà un Colpo al bersaglio, due Colpi, o nessun effetto (Splash).

Splash.

Qual è l'effetto di uno Splash?

Nessuno. Sebbene si possa aver causato dei danni al bersaglio, sono troppo esigui per essere misurati nel gioco. "Splash" fa riferimento alle colonne d'acqua avvistate dagli ufficiali addetti al tiro quando i proiettili sparati arrivano sul bersaglio.

Colpi e Danni.

Qual è l'effetto di un Colpo?

Registrate il numero di Colpi che una nave subisce usando i segnalini Colpo. Se un bersaglio subisce un numero di Colpi pari al suo numero di Difesa, viene Danneggiato (rimuovete il segnalino Colpo e girate la nave, i Colpi eccedenti il numero di Difesa sono immediatamente assegnati sul lato Danneggiato della nave). Se una nave è già Danneggiata (cioè la sua pedina è già girata), e subisce Colpi pari al numero Difesa sul lato Danneggiato, quella nave viene affondata. Rimuovetela dal gioco. se un Comandante è assegnato ad una nave affondata, il Comandante si trasferisce immediatamente ad un'altra nave sulla Mappa di Battaglia (se le uniche altre navi appartengono al nemico, il Comandante viene ucciso).

CONVOGLIO & Squadrone DD: I Convogli e Squadroni DD non sono mai Danneggiati, indipendentemente dai Colpi che subiscono. Le istruzioni dello Scenario possono indicare un limite di Colpi. Se lo fa, una volta che si raggiunge tale limite di Colpi, il Convoglio o Squadrone DD viene distrutto (rimuovetelo dal gioco).



segnalino Colpo
(1 Colpo)



segnalino Colpo
(2 Colpi)



CANNONI: A raggio Corto il giocatore britannico tira un 6 ...

... modificato a 5 per il Fumo (+1) ma poi incrementato a 6 per il valore dei cannoni (+1) ...

... ed il risultato è splash. Il bersaglio tedesco è illeso.

dice (2d6)	result
8 or less	splash
9-12	☒
13 +	☒☒

high 2
point blank range

modifiers...

Gunnery / Torpedo →

target is **very slow** +2/+2

target is **slow** +1/+1

smoke -1/-

attacker's **gun value** +?/-

CANNONI: A raggio Corto il giocatore tedesco tira un 10 ...

... modificato a 12 per il GV (+3) e dal fumo nella zona del bersaglio (-1) ...

Risultato: il CA britannico subisce un Colpo, il che significa che ora è Danneggiato.

Una nave non danneggiata può produrre Fumo durante la fase di Manovra.

ATTACCO CON SILURI

Capacità Silurante

Quali navi possono effettuare un attacco con siluri?

Le navi che hanno stampata l'icona di siluro possono effettuare un attacco con siluri durante la fase di Siluramento del Round di Battaglia. Ciascuna può attaccare una sola volta durante una partita. Per ricordare quali navi hanno già attaccato, assegnate un segnalino No Siluri alla nave. **Le navi Danneggiate non hanno mai capacità silurante.**

 Icona capacità Silurante
no icona



No Fumo.

Una nave che produce Fumo o oscurata dal Fumo NON può effettuare un attacco con Siluri. Può essere bersaglio di un attacco di Siluri. *Creare Fumo suppone una rotta evasiva in quanto la nave cerca di evitare di essere danneggiata.*



Alcune navi possono attaccare più di una volta?

Sì. Uno **Squadrone DD** è una pedina di nave che rappresenta una o più navi di classe cacciatorpediniere. In alcuni mini-scenari, possono effettuare più Attacchi con Siluri.

Attacco da zona Ravvicinata.

Dove può una nave effettuare un attacco con siluri?

Una nave con capacità silurante può attaccare solamente dalla zona Ravvicinata. Quando si usano le Regole Avanzate di Battaglia, l'attacco può essere portato anche dalla zona Vicina.

Bersaglio nella zona Ravvicinata o Vicina.

Quali navi possono essere oggetto di un attacco con siluri?

Una nave nemica nella zona Ravvicinata o Vicina può essere il bersaglio di un attacco con siluri.

Attacco con Siluri.

Come effettua una nave l'attacco con i siluri?

Durante la fase di Siluramento del Round di Battaglia, i giocatori dichiarano ed effettuano simultaneamente i loro attacchi, se vi sono. Una nave attaccante alla volta, il possessore dichiara il bersaglio della nave attaccante e tira due dadi. Sommate i due numeri e modificate quella somma a seconda dei modificatori indicati nella tabella dei modificatori. Se la somma modificata è **11** o più, il bersaglio subisce due Colpi.

Attacco con Siluri	
Attaccare dalla zona Ravvicinata. Bersaglio nella zona Ravvicinata o Vicina.	
dadi (2d6)	risultato
10 o meno	Splash
11 +	

modificatori...	Cannoni / Siluri
bersaglio molto lento	+2 / +2
bersaglio lento	+1 / +1

SILURI: Il CA britannico attacca la BB tedesca ...

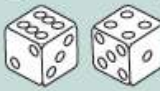



Torpedo Attack

Attack from Close zone.
Targeting Close or Near zone.

(2d6)	10 or less	no effect
	11 or more	

... tira un 10, modificato a 11 ...
(il bersaglio è Lento +1)



... ed il bersaglio subisce due Colpi.



modifiers...

Gunnery / Torpedo

target is very slow	+2 / +2
target is slow	+1 / +1
smoke	-1 / -
attacker's gun value	+? / -

“-“ significa non applicabile

MANOVRA

Ciascuna nave può muovere, a partire dalle navi più lente.

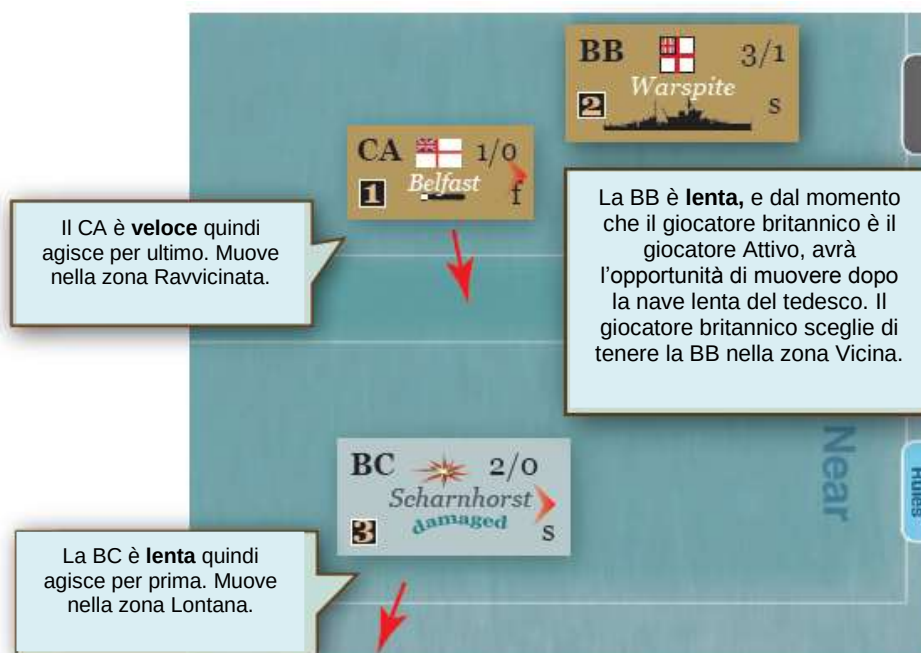
Cosa accade durante la Manovra?

Durante la fase di Manovra, ciascuna nave sulla Mappa di Battaglia può muovere, e le navi non danneggiate possono anche creare Fumo. **I giocatori si alternano nello svolgere turni muovendo le loro navi, una alla volta, a partire dalla nave più lenta.** Se entrambi i giocatori hanno la nave più lenta, il giocatore Inattivo gioca per primo (non è un vantaggio agire per primo). Dopo che tutte le navi con velocità inferiore hanno mosso o avuto l'opportunità di farlo, le navi con velocità inferiore successiva possono muovere. Continuate con questo procedimento sino a che tutte le navi hanno avuto la possibilità di muovere. In alcuni casi, lo stesso giocatore può avere l'opportunità di muovere due navi di fila (in quanto hanno entrambe la stessa velocità e l'avversario non ha navi di quella velocità sulla Mappa di Battaglia).

Si può muovere in una zona adiacente.

Quanto può muovere una nave?

Una nave può muovere in una zona adiacente. Muovere è opzionale.



Fumo.

Dove va la pedina di Fumo?

Eccetto per i Convogli e le navi Danneggiate, ciascuna nave può creare Fumo durante la fase di Manovra. Una nave può muovere e creare Fumo, o rimanere dove si trova e creare Fumo. Una nave con segnalino Colpo può creare Fumo fintanto che non è Danneggiata. Ponete la pedina di Fumo su o accanto alla pedina di nave che lo sta creando. Due altre navi nella zona possono essere oscurate dal Fumo (sistamate le navi in modo che sia ovvio). Oscurare altre navi non è obbligatorio, è una scelta del giocatore. Una nave può cessare di creare Fumo solo durante la fase di Manovra, anche quando Danneggiata prima di quella fase.

Il Fumo ostacola il fuoco.

Il Fumo oscura la visibilità.

Una pedina di Fumo modifica negativamente il Fuoco di Cannoni che **mira alla nave** che sta creando fumo, nonché ad altre due navi oscurate dal Fumo. Il Fumo inoltre modifica negativamente tutto il Fuoco di Cannoni che **origina** da navi oscurate dal Fumo.

L'effetto è un modificatore al fuoco di cannoni **-1**. Una nave che sta sparando ed è oscurata dal Fumo che mira ad una nave anch'essa oscurata dal Fumo, riceve un modificatore **-2**. Il Fumo non modifica gli attacchi con Siluri.



due navi oscurate da Fumo, la BB non è oscurata

FUGA (ROMPERE IL CONTATTO)

I giocatori possono terminare la Battaglia anticipatamente.

Le navi possono uscire dalla Mappa di Battaglia?

Durante la fase di Fuga, ciascun giocatore può annunciare che intende uscire dalla Mappa di Battaglia. Se entrambi i giocatori sono d'accordo nel farlo, la Battaglia termina immediatamente. Se un solo giocatore lo dichiara, il successo non è automatico. Quel giocatore deve effettuare un tentativo di Fuga.

Ottenere un 9 con due dadi...

Cos'è il tentativo di Fuga?

Il giocatore che tenta di Fuggire tira due dadi, e somma i risultati. Aggiungete o sottraete i modificatori a quella somma, se applicabili. Se la somma modificata è **9** o più, la battaglia termina immediatamente. Tutte le navi escono.

Modificatori alla Fuga ...

"Voi" fa riferimento al giocatore che effettua il tentativo:

- +2** tutte le vostre navi sono nella zona Lontana
- 1** una o più delle navi dell'avversario sono nella zona Vicina o Ravvicinata. Se l'avversario ha più di una nave nella zona Vicina o Ravvicinata, il modificatore rimane -1.

La Fuga pone fine alla Battaglia.

Cosa accade se il mio tentativo di Fuga ha successo?

Una Fuga che ha successo significa che tutte le navi del giocatore escono e la Battaglia termina. A meno che non si stia giocando un mini-scenario, riponetele sul Display Task Force.



Manovre Evasive ...Fuga parziale.

Posso usare il segnalino Manovre Evasive?

Sì, se fallite il tentativo di Fuga, potete spendere un segnalino Manovre Evasive assegnato alla Task Force che sta combattendo. **Una nave nella zona Lontana esce** ma le altre rimangono sulla Mappa di Battaglia per proseguire la Battaglia. Ponete la nave che sta uscendo nella sua casella della task force sul Display Task Force.

USCITA

La Battaglia termina.

Come termina la Battaglia?

Una Battaglia termina in uno di questi due modi: alla fine dell'Ultimo Round (Round Tre con Condizioni Meteo Buone e Round Due con Condizioni Avverse), o quando un giocatore non ha più navi sulla Mappa di Battaglia (o sono tutte affondate o è Fuggito).

Uscita.

Dove vanno le navi quando termina la Battaglia?

Quando termina la Battaglia, le navi ancora sulla Mappa di Battaglia tornano nelle rispettive Display Task Force. Devono tornare nella Casella Task Force da dove sono venute all'inizio della Battaglia.

Contatto Reciproco.

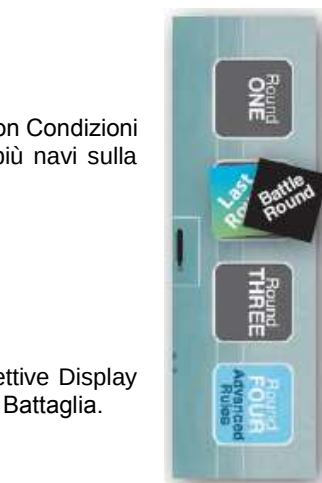
Qual è lo stato delle task force dopo la Battaglia?

Entrambe le Task Force devono ora ricevere un segnalino Contatto, ed entrambe devono tornare a Stazioni (se non già una Stazione).

Una sola Task Force è sopravvissuta alla Battaglia?

Anche se una sola Task Force ha navi, quella Task Force sopravvissuta riceve un segnalino Contatto.

Il segnalino non rappresenta l'effettivo avvistamento delle navi nemiche. Rappresenta l'informazione al quartier generale quale risultato dell'avvistamento. Le navi possono non essere più lì, ma durante la Battaglia o nei momenti che portano ad essa, quelle navi hanno inviato notizia del contatto.



Cercare l'Iniziativa

Chi ha l'Iniziativa dopo una Battaglia?

Per determinare quale giocatore ha l'iniziativa, i giocatori tirano ciascuno un dado per Cercare l'Iniziativa.

REGOLE OPZIONALI

Per maggiore realismo, potete includere le seguenti Regole Opzionali. La "Limitazione per Nave Danneggiata" influenza le due parti allo stesso modo, più o meno, ma il "Limite CV" renderà il gioco più difficile per il britannico.

Limitazione per Nave Danneggiata

Una Task Force che contiene una nave Danneggiata non può effettuare un'azione di Attacco Aereo, Ingaggio o Ricerca Navale. Può servire da Task Force Coordinatrice, comunque, e dare Supporto Aereo (modificatore Comune).

Limite CV

Una Task Force che contiene una portaerei (CV) può dare Supporto Aereo o effettuare un'azione di Attacco Aereo solo se è una Stazione, o se è una Traiettoria con sei segmenti o meno.

La Battaglia Rimuove le Manovre Evasive

Al termine della Battaglia, rimuovete i segnalini Manovre Evasive dalle due Task Force.

INDICE

A

Adiacente (non) 4
Artica, Linea 4, 20
Azioni 25

B

Base Aerea 8, 27, 45
Base Aerea, segnalino 4

C

Canale KW 4
Colpo 52
Comandante 10
Comandante ucciso 50
Coordinamento 47
Condizioni Meteo 25
Contatto, segnalino 13, 23, 46
Convoglio 6, 11

D

Danneggiamento 50
Designare 13,
Disperdere 11

F

Fuoco di Cannoni 57

I

Informazioni, causa 21, 43
Informazioni, segnalini 21
Iniziativa 25, 26
Interruzione 13, 22

M

Manovre Evasive 24
Mappa Aggiuntiva 9
Modificatore Comune 45

N

Nave 6

P

Pool Scorte 15, 19, 23, 27, 31,
35 – *Fascicolo degli Scenari per Due Giocatori*
Porto 4, 8

R

Rinforzi 37
Rinforzi, Gruppo 5, 37
RV 5 – Tutorial, 4 – *Scenari in Solitario*

S

Scorrere del Tempo 19
Segmento 7, 15, 16

T

Task Force 7
Traiettoria 13, 14, 15

V

Valore dei Cannoni (GV) 6, 56
Velocità 6, 23, 46, 50, 52, 54