

TUTORIAL

ATLANTIC CHASE

(Caccia nell'Atlantico)



I CONTENUTI

Pag.	Capitolo e Paragrafo
------	----------------------

1	EPISODI DEL TUTORIAL
---	----------------------

<u>Pag.</u>	<u>Episodio</u>
-------------	-----------------

3	T1: Vecchi Compagni, anni '30
5	T2: Il Tintinnare delle Sciabole, agosto 1939
7	T3: Neutralità? settembre 1939
15	T4: Trucco? ottobre 1939
18	T5: Assetato, ottobre 1939
23	T6: Contrabbando, ottobre 1939
29	T7: Salvataggio, ottobre 1939
34	T8: Fuga, ottobre 1939
40	T9: Nel Buio della Notte, ottobre 1939
42	T10: Controbreak, ottobre 1939

INTRODUZIONE

Episodi del Tutorial

Questo tutorial interattivo è organizzato in dieci mini-scenari, o “episodi”, ciascuno presenta un aneddoto dell'inizio della guerra sui mari. Giocateli nell'ordine esposto. Ciascun episodio presenta una parte delle regole, e dovreste leggere le pari del *Regolamento* mentre procedete. Ciascun episodio include un esempio di gioco dettagliato, che intende mostrare come si possono implementare queste regole. Sono brevi episodi da giocare in solitario, e ciascuna indica le pagine nel *Regolamento* che dovreste leggere. Prima di proseguire oltre, dovreste iniziare dalle pagine dalla 2 alla 9.



Dovreste iniziare parte della mappa per giocare ciascun episodio. Ad esempio, porrete il segnalino Condizioni Meteo nella casella Condizioni Meteo Buone o Sfavorevoli. Quel segnalino ha due lati, quindi se preferite, potete usare il lato che indica le Condizioni Meteo correnti.



Dovreste porre le pedine delle Navi in uno o entrambi i Display task Force. Questa illustrazione, ad esempio, vi indica che l'incrociatore da battaglia britannico *Hood* deve andare in questa casella task force sul Display Task Force britannico.

Le istruzioni di piazzamento possono mostrare anche solo una parte della Mappa Operazionale, ma siete liberi di usarla tutta durante l'episodio (a meno che le istruzioni indichino diversamente).



la Hood è in questa TF

la Hood è un BC (incrociatore da battaglia)

Per altre informazioni su cosa significano i numeri ed icone sulle pedine delle Navi, vedere pagina 6 del *Regolamento*.

Una task force è rappresentata sulla Mappa Operazionale come Stazione o Traiettoria. In questo esempio, la task force (TF) della *Hood* è rappresentata come Traiettoria.



Stazione



Traiettoria

Per fornire un senso di narrazione, ciascun episodio si conclude con gli “Esiti”. Questo vale anche per gli scenari in solitario.

In questo esempio, gli Esiti vi chiedono di rispondere ad una domanda: “Quale Task Force di quale nave è diventata una Stazione?”.

T1 Esiti

Quale Task Force di quale nave è diventata una Stazione?	
HMS Hood Il capitano Crutchley fu poco sorpresa, tuttavia sorrise quando ricevette il segnale. “Non posso attendere per sempre [stop] o bevuto il tuo spiacente il tuo vecchio amico [punto].	HMS Warspite La battaglia di liquore ambrato era ben confezionata ma non raggiunse il capitano Crutchley per sette mesi. Aveva quasi dimenticato la frivola scommessa, ma la nota gli fece tornare la memoria e quali tristi notizie occupassero ora le prime pagine dei giornali, quella riunione serale di ufficiali nel quadrato sembrava una buona occasione come altre per rompere i sigilli della bottiglia.

Se la TF della *Hood* diventa una Stazione, leggete questo Esito.

Se la TF della *Warspite* diventa una Stazione, leggete questo Esito.

Nota dell'Ideatore

Questo tutorial intende insegnare il gioco, ma uno scopo meno ovvio è di presentare interessanti aspetti ed episodi dei primi mesi della guerra sui mari. Il serio interesse nella materia dei wargames si presta a questo tipo di trattamento, in quanto è sia “gioco” che “storia”. Essendo appunto un wargame non è un sostituto di un testo derivante da approfondite ricerche, ma non è solamente frivolo intrattenimento. Sta nel mezzo.

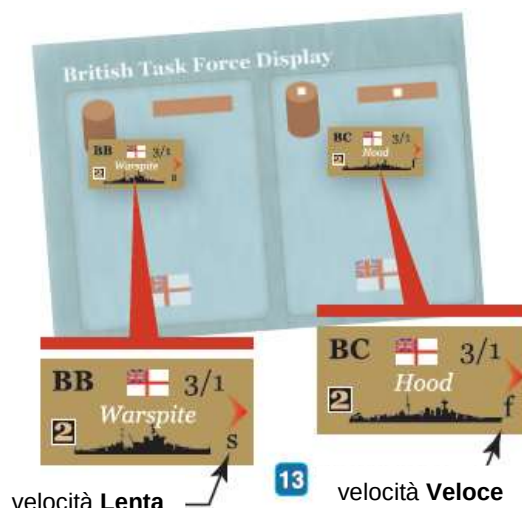
T1: Vecchi Compagni

Per questo episodio, leggete queste pagine del *Regolamento*: 14 – 16, 19 – 20, 25, 35, 36.

Questa è una gara di velocità. Una gara non ufficiale pensata da (solitamente) sane rivalità che esistono in una marina, in questo caso, la Royal Navy. Il capitano Victor Crutchley comanda la HMS *Warspite*, una nave costruita durante la Grande Guerra e ammodernata per una guerra moderna negli anni '30. Ha recentemente incrociato nel Mediterraneo Occidentale e sta uscendo da Portsmouth, dove dovrà controllare i suoi motori. Il suo amico e rivale è il capitano Harold Walker, un vecchio compagno del College della Royal Navy ad Osborne, ora comandante della HMS *Hood*, un incrociatore da battaglia commissionato nel 1920. La *Hood* ha servito lungo la costa spagnola durante la Guerra Civile e sta per essere ammodernata. Sta anch'essa dirigendosi a Portsmouth, ed in questa gara ipotetica, Walker cerca di dimostrare che la sua nave è migliore di quella di Crutchley.

Come giocare

Piazzate la Mappa Operazionale come mostrato qui, e ponete la *Warspite* e la *Hood* nelle caselle sul Display Task Force britannico come sotto illustrato. Per questo tutorial, alternerete il gioco di azioni Passare, a partire dalla Task Force della *Warspite*. Immaginate che ciascuna Task Force sia controllata da un giocatore diverso. Quando una Task Force Passa, effettuate lo Scorrere del Tempo per essa e poi effettuate una Verifica delle Condizioni Meteo. La tabella dello Scorrere del Tempo è stampata sulla mappa, e nelle tabelle di aiuto al gioco. Con condizioni meteo Sfavorevoli, tirerete un dado invece di rimuovere il numero di segmenti indicati sulla tabella. Per questo episodio, quando dovete rimuovere segmenti da una Task Force, rimuoveteli dal capo della Traiettoria più lontano da Portsmouth. **Nota: ignorate il Limite di Informazioni.**



Durante questo episodio, dovete consultare la tabella dello Scorrere del Tempo. È stampata sulla mappa, e si trova anche nelle tabelle di aiuto al gioco. ignorate il “Limite di Informazioni”.

La Fine

Questo episodio termina quando una delle Task Force è una Stazione. Questo accadrà quando lo Scorrere del Tempo rimuove il suo ultimo segmento Traiettoria (in questo episodio, dovete sostituire quell'ultimo segmento con una Stazione). Poi, fate riferimento all'Esito nella pagina seguente.

T1 Esiti

Quale Task Force di quale nave è diventata una Stazione?	
HMS Hood Il capitano Crutchley fu poco sorpresa, tuttavia sorrise quando ricevette il segnale. “Non posso attendere per sempre [stop] o bevuto il tuo spiacente il tuo vecchio amico [punto].	HMS Warspite La battaglia di liquore ambrato era ben confezionata ma non raggiunse il capitano Crutchley per sette mesi. Aveva quasi dimenticato la frivola scommessa, ma la nota gli fece tornare la memoria e quali tristi notizie occupassero ora le prime pagine dei giornali, quella riunione serale di ufficiali nel quadrato sembrava una buona occasione come altre per rompere i sigilli della bottiglia.

T1 Esempio

1

La TF della Warspite Passa, ed essendo la TF Lenta, si rimuovono 2 segmenti di Traiettorie.

La Verifica delle Condizioni Meteo non cambia le condizioni (si tira un 5, rimangono Buone). La TF della Hood Passa, e si rimuovono 4 segmenti (è Veloce).

2

Dopo che la TF della Warspite Passa ancora, le Condizioni Meteo cambiano (si è tirato un 6). La TF della Hood Passa, ed il giocatore tira un 3, rimuovendo 3 segmenti. Il tiro per le Condizioni Meteo è 3, quindi rimangono Sfavorevoli.

La TF della Warspite Passa e tira un dado per lo Scorrere del Tempo.

3

Si tira un 5 per lo Scorrere del Tempo, quindi tutti i segmenti sono rimossi e la Stazione TF sostituisce uno di essi (il giocatore lo pone nell'esagono di Portsmouth, ma tecnicamente, potrebbe andare in qualsiasi dei quattro esagoni). La Warspite arriva prima.

Perché? Come?! Forse la Hood è incappata in tempeste che l'ha rallentata o obbligata a prendere una rotta più ampia, o forse le informazioni sul punto di partenza della corsa per le due navi erano imprecise e la Warspite era già avanti.

Nota dell'Ideatore

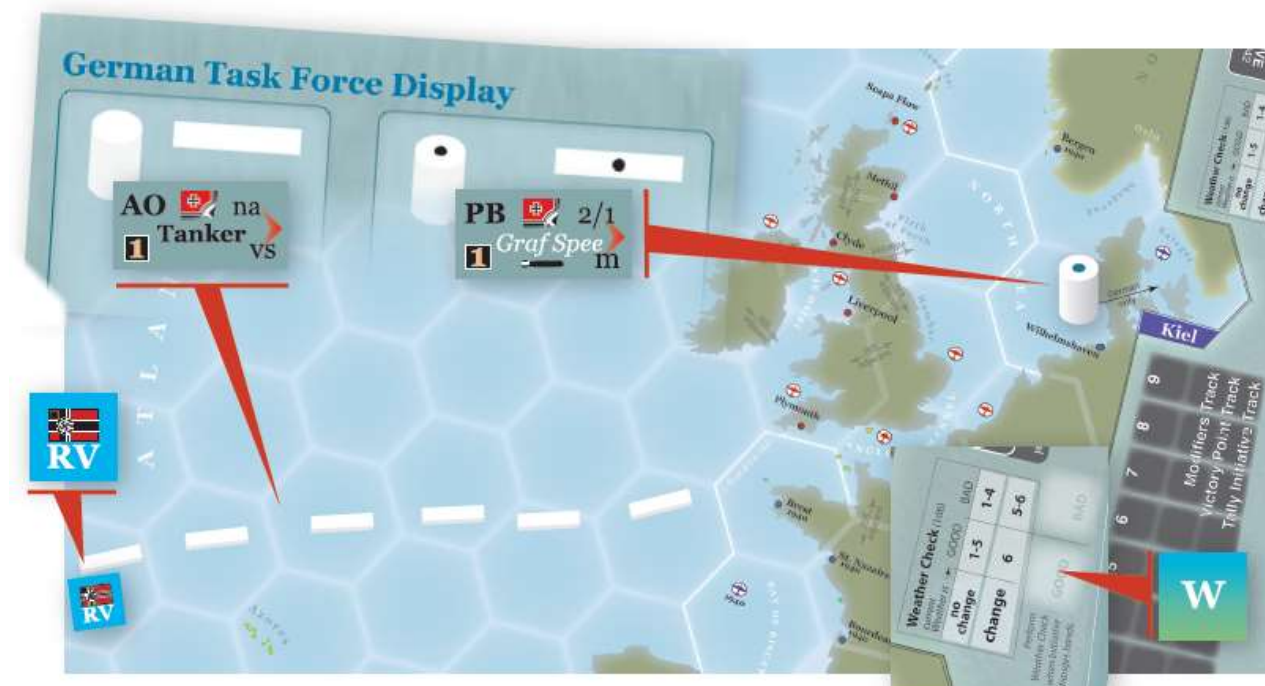
Lo Scorrere del Tempo non intende replicare la velocità del viaggio, ma la usiamo per quello scopo in questo episodio in quanto è un modo pratico per imparare il meccanismo. La Traiettorie ed i suoi segmenti rappresentano informazioni su un percorso di viaggio e della durata dello stesso, ma è un'informazione vaga su una carta nautica nel lontano quartier generale. Lo Scorrere del Tempo rappresenta le informazioni che vi arrivano.

T2: Il Tintinnare delle Sciabole

Siamo nell'agosto 1939. Nella preparazione delle azioni contro la Gran Bretagna e Francia che sostengono ostinatamente il diritto all'indipendenza della Polonia, la *panzerschiff* (nave corazzata) *Admiral Graf Spee* viene inviata nel Nord Atlantico per attendere ordini se si dovesse dichiarare guerra. La *Altmark*, una nave da rifornimento (petroliera), è già transitata dalla Manica camuffata da nave civile, con ordini di unirsi alla *Graf Spee*. Rifornirà quella *panzerschiff* per un lungo viaggio, che la porterà alla fine nel Sud Atlantico e poi nell'Oceano Indiano. Nota storica: dopo l'incontro e dopo questo episodio, la *Graf Spee* affonderà nove mercantili nel suo percorso, per 50.000 tonnellate, prima di incontrare la sua sorte nell'estuario del Rio de la Plata sulle coste dell'Uruguay.

Piazzamento

Ponete la *Graf Spee* in una Task Force, e la petroliera in un'altra Task Force. Ponete la Stazione Task Force della *Graf Spee* nell'esagono di Wilhelmshaven o nella Casella Porto di Wilhelmshaven (va bene entrambe le opzioni; la Stazione può essere spostata tra queste due locazioni quando si desidera). La petroliera inizia sulla mappa come Traiettorie, come mostrato. Ponete un segnalino di Incontro [rendezvous] come illustrato (indica l'esagono dove le due Task Force devono incontrarsi e non ha altre funzioni).



Le Condizioni Meteo iniziali sono Buone 25

Come giocare

Iniziate come una azione Traiettorie per la Task Force della *Graf Spee*. Ponete un segmento Traiettorie nell'esagono della Stazione ed un altro nell'esagono di Incontro (RV), e poi collegate questi due capi con altri segmenti Traiettorie. Per questo tutorial, non potete porre un segmento in un esagono con un porto britannico o base aerea (normalmente è consentito, ma farlo causa l'assegnazione di Informazioni, e non vogliamo introdurre i segnalini Informazione sino all'episodio successivo). Una volta che la Traiettorie della *Graf Spee* arriva all'esagono di Incontro, alternatevi nell'effettuare azioni Passare sino a quando entrambe le Task Force non diventano Stazioni. Effettuate azioni Passare anche se ciascuna Task Force appartiene a un giocatore diverso, e non dimenticate di verificare le Condizioni Meteo dopo ciascuna azione Passare (quando l'Iniziativa passa di mano). Una volta che la Task Force diventa una Stazione, l'altra Task Force effettua azioni Passare sino a quando anch'essa non diviene una Stazione. *Nota: La narrativa dell'Esito richiede se la traiettoria della Task Force è passata attraverso l'esagono di Bergen.*

La Fine

Questo episodio termina quando entrambe le Task Force sono Stazioni ed entrambe le Stazioni sono nell'esagono di Incontro. Terminate verificando l'esito dell'episodio nella pagina successiva.

T2 Esiti

La TF della *Graf Spee* ha un segmento nell'esagono di Bergen?

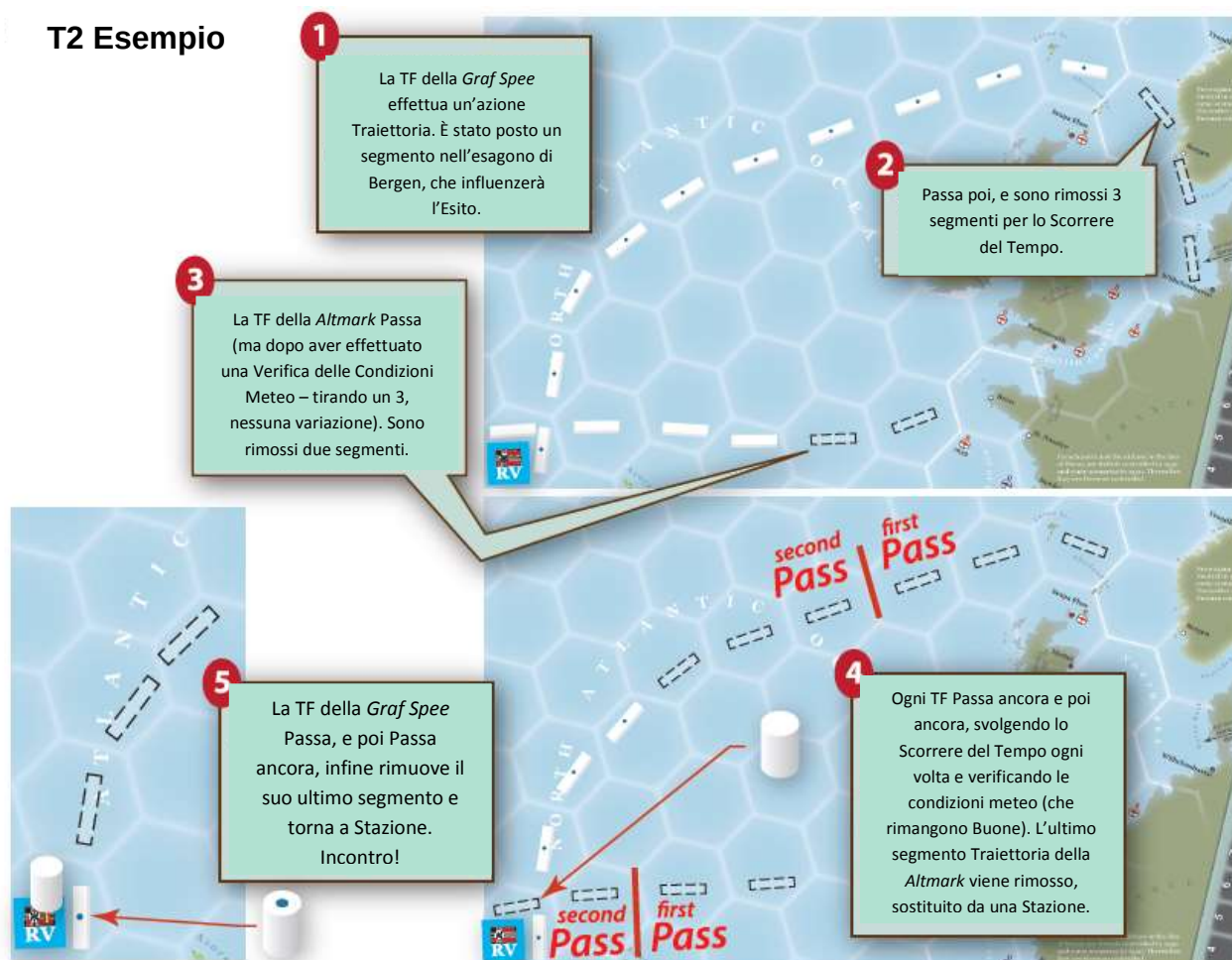
SI'

La vista dell'insolita nave fu un evento, tanto che l'ammiraglio Diesen della Marina Reale Norvegese fu messo in allarme. Dal momento che la nave non fece alcun tentativo di passare attraverso le vie interne, non si pose mai la questione della neutralità. Sarebbe stato diverso in febbraio, quando la *Altmark* sarebbe tornata trasportando i 300 prigionieri a bordo della *Graf Spee*, il bottino di una uscita che aveva avuto successo. Nella via di ritorno in Germania la *Altmark* sarebbe entrata nel porto di Bergen cercando rifugio dalla caccia di incrociatori britannici. Questo "incidente della *Altmark*", come sarebbe stato conosciuto, avrebbe accelerato l'inizio dell'operazione *Weserübung*, il piano di Hitler per occupare i porti e le basi aerei norvegesi, assicurando così il rifornimento di ferro alla Germania (Scenari N).

NO

Un aereo da ricognizione britannico invia una segnalazione, ad indicare che una nave sospetta è stata avvistata. Viene inviato un incrociatore per trovare la nave e seguirla, e con l'aiuto della ricognizione aerea, l'incrociatore riesce ad entrare in contatto brevemente con la nave, identificandola come "corazzata tascabile". L'ammiraglio Forbes ordina immediatamente al 3° Squadrone Incrociatori di uscire da Rosyth per inseguirla. Quando verrà dichiarata la guerra – se verrà dichiarata – Forbes vuole gestire la nave tedesca prima che possa fare danni.

T2 Esempio



T3: Neutralità?

Nuove regole per questo episodio: 20, 21, 26, 39, 40.

Una settimana fa, la Germania ha invaso la Polonia e sebbene la guerra terrestre ad occidente sia in stallo, sull'acqua è molto più vivace. La Royal Navy desidera ostacolare il traffico mercantile tedesco lungo la costa norvegese, per interferire o bloccare l'importazione del ferro per il suo sistema industriale. Ha creato un blocco sul Mare del Nord, tentando di imbottigliare le navi da guerra tedesche. La Norvegia è neutrale, tuttavia le sue acque costiere sono ora una via che confina con il blocco. Per quanto riguarda la Gran Bretagna, comunque, i mercantili tedeschi sono bersagli allettanti in quella via.

Piazzamento

Le Condizioni Meteo iniziano Buone. Ponete una Task Force britannica nell'esagono indicato a destra, ed una Task Force tedesca anch'essa come indicato. La Task Force britannica è composta da due incrociatori veloci (scegliete due qualsiasi navi **CA**), mentre la Task Force tedesca è un **Convoglio** molto lento (è in realtà composto da tre mercantili che cercano di eludere il blocco per arrivare sulle coste tedesche).



Le Condizioni Meteo iniziali sono Buone



Come giocare

Il giocatore tedesco ha l'Iniziativa. Lo scopo è di portare la Task Force tedesca a Wilhelmshaven o Kiel. Quando il giocatore Passa, l'Iniziativa va al giocatore britannico (immaginario). Effettuate una Verifica delle Condizioni Meteo, poi, per determinare cosa fa il britannico quando ha l'Iniziativa, tirate un dado (1d6) ed implementate il risultato consultando la Tabella delle Azioni Britanniche, qui sotto (fatelo ogni volta che ha l'Iniziativa). Fate riferimento alla riga corrispondente alle condizioni meteo correnti, Buone o Sfavorevoli.

Legenda dei Risultati della Tabella delle Azioni:

- P** PASSARE. Il britannico effettua un'azione Passare (Scorrere del Tempo e Verifica delle Condizioni Meteo). Quando si rimuovono segmenti per lo Scorrere del Tempo, rimuovete quelli più lontani da Wilhelmshaven.
- S** SEGNALEZIONE: Il britannico effettua un'azione Segnalazione. Se più di un segnalino Informazioni viene assegnato ad una Task Force, scegliete quello più vicino al segmento o Stazione Task Force britannica. Se il britannico mantiene l'iniziativa, effettua una azione Traiettorie alla stazione tedesca (se non già nell'esagono della Stazione), e poi Passa. Se una azione Segnalazioni non può essere effettuata (perché la Task Force tedesca non ha un segnalino Informazioni), trattatelo invece come risultato "T".
- T** TRAIETTORIA. La Task Force britannica effettua un'azione Traiettorie. Tirate un dado: se PARI, estendetevi la Traiettorie al segmento tedesco più vicino che ha assegnato un segnalino Informazioni (se non vi è, al segmento o Stazione Task Force tedesca più vicino). Se DISPARI, estendetelo a Wilhelmshaven. Poi, implementate un risultato "P". In ogni caso, se già nell'esagono tedesco, effettuate invece un'azione Passare.

TABELLA DELLE AZIONI DEL BRITANNICO						
Condizioni Meteo	1d6					
	1	2	3	4	5	6
Buone	S	S	S	S	T	P
Sfavorevoli	S	S	S	T	P	P

La Fine

Questo episodio termina quando la Task Force tedesca diventa Stazione e si trova in una casella di porto tedesca (Wilhelmshaven o Kiel). Termina anche nel momento in cui la Task Force tedesca e la Task Force britannica sono entrambe Stazioni ed occupano lo stesso esagono.

T3 Esiti

La TF tedesca è a Kiel o Wilhelmshaven?	
SI' Nonostante gli aerei britannici pattugliassero e più di un incontro sfiorato dove venne segnalata una nave all'orizzonte, i mercantili arrivano in porto.	NO “Fermatevi immediatamente. Se inviate un segnale radio verrete sottoposti al fuoco. Portate tutto l'equipaggio sul ponte per l'ispezione”. L'incrociatore britannico avvicina i mercantili ripetendo questo messaggio in tedesco e norvegese. Le navi tedesche fermano le macchine. I loro marinai non vedranno un porto tedesco sino al 1946.

T3 Esempio

1

Il Convoglio effettua un'azione Traiettoria a Wilhelmshaven. Quando pone un segmento nell'esagono della Stazione britannica, si deve assegnare un segnalino Informazioni al segmento.



2

Poi un'azione Passare. Dopo che lo Scorrere del Tempo rimuove 2 segmenti, tocca al turno britannico (cioè il britannico ha l'Iniziativa). La Verifica delle Condizioni Meteo dà 4, rimangono Buone.



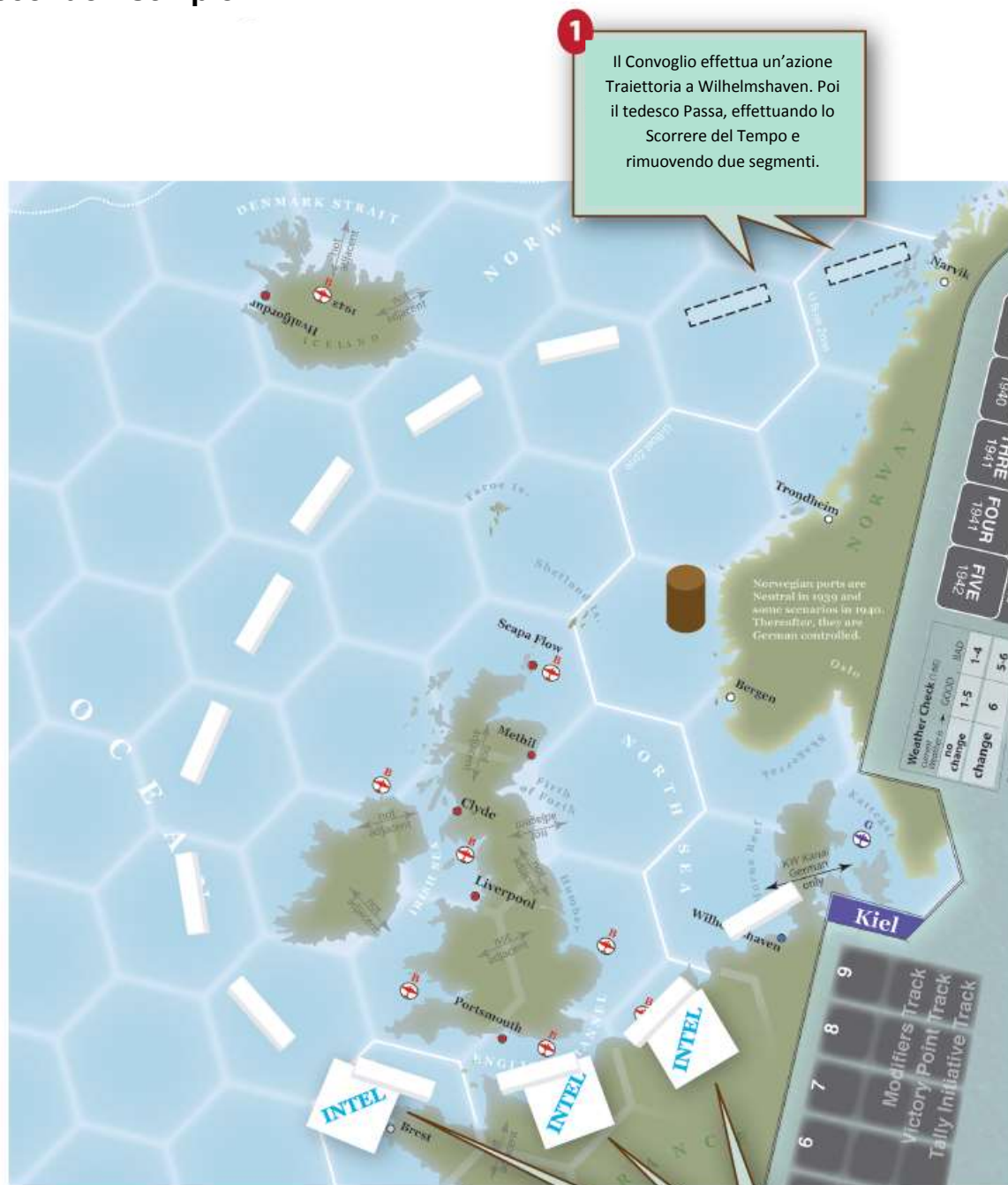
3

Il britannico tira un 3 sulla Tabella delle Azioni Britanniche, il risultato è “S”, il che significa che la Traiettoria tedesca viene trasformata in Stazione, e la Stazione sostituisce il segnalino Informazioni. Questo pone fine all'episodio.

Esito? L'incrociatore britannico abborda i mercantili.



T3 Secondo Esempio



2

speed (# = Trajectory segments removed)

very slow	slow	medium	fast
2	2	3	4

Intel Limit

1	1	2
---	---	---

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

CONVOY -2/na VS

Dal momento che i segmenti di Traiettorie sono stati posti in esagoni con basi aeree britanniche ed un porto francese (in questo gioco, la Francia è considerata sotto controllo britannico nel 1939). Ogni segmento riceve un segnalino Informazioni.

T3 Secondo Esempio (continuazione)



Il britannico tira un 2 sulla Tabella delle Azioni Britanniche. Il risultato è "S", azione Segnalazione, il che significa che la Traiettoria tedesca viene trasformata in Stazione, e la Stazione sostituisce il segnalino Informazioni. Vi sono tre segnalini Informazioni, quindi quello oggetto dell'azione è quello più vicino a Wilhelmshaven e la TF britannica.

T3 Secondo Esempio (continuazione)

5

Il giocatore ha ora un'opportunità di Sottrarre l'Iniziativa, e sceglie di effettuare il tentativo (potrebbe aver scelto di assegnare invece un segnalino Manovre Evasive alla TF del Convoglio).

Il giocatore tira due dadi .. un 8 ... il che significa che il britannico mantiene l'Iniziativa, e torna al risultato **"S"**.

6

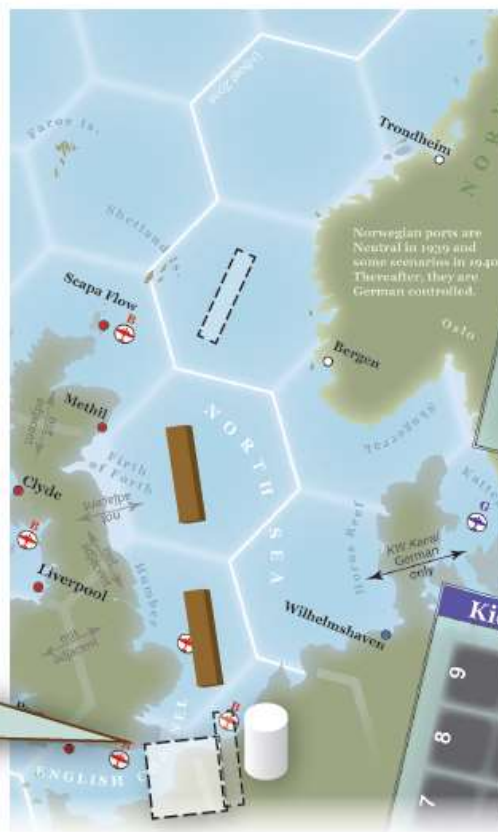
La TF britannica effettua un'azione Traiettoriale estendendo la sua Traiettoriale all'esagono tedesco. L'ultimo segmento è posto in un esagono con una Stazione TF nemica, quindi viene assegnato un segnalino Informazioni al segmento britannico.

T3 Secondo Esempio (continuazione)

7

Il britannico **Passa**, ed effettua lo **Scorrere del Tempo**. Dal momento che le Condizioni Meteo sono Sfavorevoli si deve tirare un dado per determinare il numero di segmenti Traiettorie rimossi ... un 5 ... il che significa che il britannico deve rimuovere 5 segmenti.

E tuttavia, vi sono solo quattro segmenti nella Traiettorie, ed uno di essi ha assegnato un segnalino Informazioni. Dal momento che tutto il risultato non può essere soddisfatto, si innesca il **Limite di Informazioni**, il che significa che sono rimossi due segmenti, incluso quello col segnalino Informazioni. Il risultato della Tabella delle Azioni Britannica non specifica quale rimuovere, eccetto per indicare che dovrebbe essere rimosso quello più lontano da Wilhelmshaven, quindi si rimuove un segmento da ciascun capo della Traiettorie britannica.



8

Il tedesco ha l'Iniziativa ed effettua una Verifica delle Condizioni Meteo, tira un 5, e tornano Buone.



9

Il tedesco effettua un'azione **Traiettorie** a Wilhelmshaven. Porre un segmento nell'esagono con una base aerea britannica causa Informazioni, assegnando il segnalino al segmento.



T3 Secondo Esempio (continuazione)

10 Il tedesco effettua un'azione **Passare**, e deve rispettare il **Limite di Informazioni**, rimuovendo il segmento Traiettorie con il segnalino Informazioni assegnato.

11 Il britannico ha l'Iniziativa ed effettua una Verifica delle Condizioni Meteo, tira un 5, e rimangono Buone.



Dal momento che il porto tedesco (Wilhelmshaven), si deve assegnare un segnalino Informazioni al segmento Traiettorie britannico.



12 Si tira un dado per vedere cosa fa il britannico ... un 1 ... che è un risultato "S". Dal momento che la TF tedesca non ha assegnato un segnalino Informazioni, si implementa invece un risultato "T", cioè la TF britannica effettua un'azione Traiettorie e poi **Passa**, effettuando lo **Scorrere del Tempo**.

Notate che qualsiasi dei capi della Traiettorie può essere estesa per compiere questa azione. In questo caso, sembra probabile che gli incrociatori britannici siano tornati indietro e forse si siano diretti verso Jutland prima di virare in rotta di intercettazione con il Convoglio tedesco.



13 Il **Limite di Informazioni** può, o non può, essere applicato. Il "giocatore" britannico prende questa decisione, ma qui il giocatore tedesco decide (non essendoci un giocatore britannico). Se si invoca il Limite di Informazioni, sono rimossi tutti tranne il segnalino Informazioni. Il giocatore opta di invocare il Limite di Informazioni, ma decide di tenere il segmento centrale.



T3 Secondo Esempio (continuazione)

14

Il tedesco ha l'Iniziativa e deve effettuare una Verifica delle Condizioni Meteo. Tira un 2, quindi rimangono **Buone**.



15

Il tedesco effettua un'azione Traiettorie attraverso il canale di Kiel.

16

Poi, il tedesco effettua un'azione Passare. Lo Scorrere del Tempo riduce la Traiettorie in Stazione. Ancora una volta, l'Iniziativa passa al britannico.

17

Il britannico ha l'Iniziativa e deve effettuare una Verifica delle Condizioni Meteo. Tira un 4, quindi rimangono **Buone**.



Nota Storica:

L'Ammiraglio Forbes, in comando della Home Fleet, desiderava fare una sortita con uno squadrone di incrociatori nello Skagerrak, per ingaggiare la Kriegsmarine il più presto possibile. Il suo capo, il Lord del Mare e di lì a poco Primo Ministro, Winston Churchill, condivideva il suo entusiasmo, ma vinse la prudenza e la Royal Navy creò invece uno stretto blocco del Mare del Nord.

18

Si tira un dado per determinare cosa fa il britannico ...un 5...che è un risultato "T".

Si tira un altro dado...un 2...che è PARI, quindi la TF britannica effettua un'azione Traiettorie alla Stazione TF a Kiel (questo causa l'assegnazione di Informazioni).

19

Il britannico poi Passa, effettuando lo Scorrere del Tempo e rimuovendo due segmenti Traiettorie. L'Iniziativa passa al tedesco, e dopo la Verifica delle Condizioni Meteo, il giocatore trasferisce la TF tedesca nella casella porto di Kiel, ponendo fine all'episodio.
Esito? I mercantili tedeschi eludono la Royal Navy ed arrivano al sicuro in porto.

In questa situazione, due qualsiasi segmenti possono essere rimossi con lo **Scorrere del Tempo** (si può anche invocare il Limite di Informazioni, o no).



La Stazione non è ancora in una casella di porto.



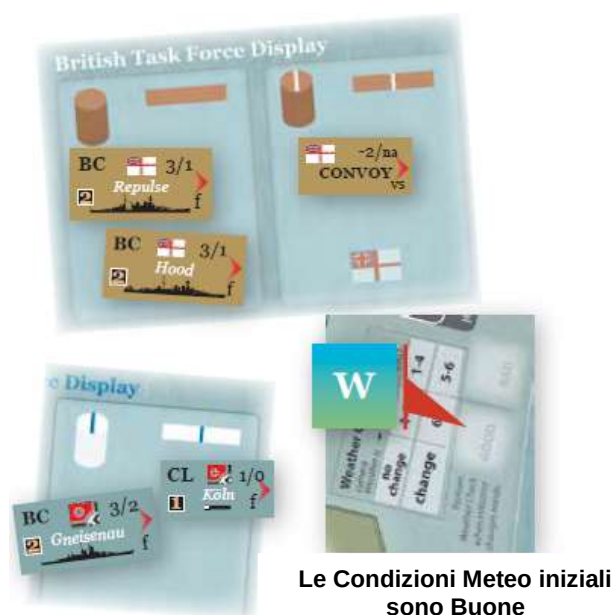
T4: Trucco?

La guerra è iniziata da meno di un mese ed il Grossadmiral Raeder intende attirare le forze navali britanniche in una posizione sfavorevole. Ordina ad uno dei suoi moderni incrociatori da battaglia di entrare nello Skagerrak, fingendo di minacciare la fuga nel Nord Atlantico, o forse un raid sulla rotta mercantile Bergen-Methil. Almeno, quella è l'opinione dell'Ammiraglio Forbes della Home Fleet.

Non osa però inviare navi principali nel raggio dello spazio aereo tedesco, comunque, ed è vitale che il commercio britannico che attraversa il Mare del Nord prosegua senza essere molestato.

Piazzamento

Usate la Mappa Aggiuntiva Mare del Nord e le Caselle di Porto sulla Mappa Operazionale (Bergen, Methil, e Wilhelmshaven). Ponete le Task Force come indicato a destra, e le navi come indicato sotto.



Come Giocare

Il giocatore assume il ruolo del britannico in questo episodio, ed ha l'Iniziativa. Lo scopo è di portare il Convoglio britannico a Methil, effettuando un'azione Completamento. Quando il giocatore Passa o il tedesco Sottrae l'Iniziativa, effettuate una Verifica delle Condizioni Meteo e poi una Verifica dell'Azione tedesca. Fatelo tirando un dado (1d6) e consultando il risultato sulla Tabella di Azione Tedesca, Consultate riga corrispondente alle condizioni meteo correnti, Buone o Sfavorevoli. Implementate i risultati dall'alto in basso, nell'ordine. Ad esempio: si tira un 2 con condizioni meteo Buone: prima implementate il risultato TK, poi C.

TABELLA DELLE AZIONI DEL TEDESCO						
Condizioni Meteo	1d6					
	1	2	3	4	5	6
Buone	BD	Tk	Tk	Tw	Tw	P
		C	C	C	C	
Sfavorevoli	BD	BD	Tk	Tw	P	P
			C	C		

La Fine

Quando o la Task Force tedesca o quella inglese con un Convoglio effettua con successo un'azione Completamento, l'episodio termina. Potrebbe anche terminare quale risultato della Tabella di Azione tedesca. Un altro modo in cui l'episodio può terminare è che la Task Force tedesca diventa una Stazione, e la Task Force britannica è anch'essa una Stazione, e si trova nello stesso esagono di quella tedesca (cioè, l'episodio termina quando una Stazione tedesca e britannica occupano lo stesso esagono; vedere "Battaglia" negli Esiti).

Legenda dei Risultati sulla Tabella di Azione:

C	COMPLETAMENTO. Se la Task Force tedesca è una Stazione, o se è una Traiettorie ed ha un segmento nell'esagono di Kiel o Wilhelmshaven, tenta un'azione Completamento. Questo significa il tentativo britannico di fermarla effettuando un tentativo di Sottrarre l'Iniziativa, o rinunciare al tentativo per assegnare un segnalino Manovre Evasive ad una delle TF britannica. Se non si può tentare un'azione di Completamento, convertite questo risultato in Passare.
P	PASSARE: Il tedesco effettua un'azione Passare. Se la Task Force tedesca è una Traiettorie, effettua lo Scorrere del Tempo. Effettuate una Verifica delle Condizioni Meteo e poi il britannico ottiene l'Iniziativa.
Tk, Tw	TRAIETTORIA: La Task Force tedesca effettua un'azione Traiettorie. Aggiungere nuovi segmenti Traiettorie per formare la via più diretta, evitando le basi aeree, i porti e le forze Sottomarine britanniche. La seconda lettera (B, K o W) indica dove si pone la parte finale della Traiettorie della Task Force: TK = Kiel (esagono più vicino) TW = Wilhelmshaven
BD	B-DIENST: Il Tedesco riceve informazioni dai decrittatori B-dienst. Assegnate un segnalino Informazioni al segmento Traiettorie del Convoglio (assegnato al segmento più vicino a Bergen), poi il tedesco effettua un'azione Segnalazione. Poi (se il tedesco mantiene l'Iniziativa), la TF tedesca effettua un'azione Traiettorie, seguita da un'azione Passare (vedere sotto). Comunque, se un segnalino Informazioni è già assegnato alla TF del Convoglio, l'ordine viene invertito: la TF tedesca effettua prima un'azione Traiettorie, poi una Segnalazione, poi Passa (ancora, vedere sotto). AZIONE SEGNALAZIONE: Scegliete il segnalino Informazioni più vicino (cioè, più vicino alla Task Force tedesca; se la TF tedesca è una Traiettorie, più vicino ai suoi segmenti). Scorrere del Tempo: Se la TF tedesca è una Traiettorie, ed ha un segmento nell'esagono della Stazione (cioè, la TF britannica è ora una Stazione, che si trova dove era il segnalino Informazioni), la TF tedesca effettua lo Scorrere del Tempo. Rimuovete i segmenti più lontani dall'esagono della Stazione britannica. AZIONE TRAIETTORIA: La la TF tedesca estende la sua Traiettorie all'esagono bersaglio (cioè, quello con la Stazione britannica o il segnalino Informazioni). AZIONE PASSARE: La TF tedesca effettua lo Scorrere del Tempo, rimuovendo segmenti più lontani dalla Stazione Britannica.

T4 Esiti

L'Episodio termina perché...?	
La TF tedesca ha Completato L'ammiraglio Forbes legge il messaggio che l'incrociatore da battaglia tedesco si è ritirato. È sollevato dalla notizia, ma è ancora urgente raggruppare i mercantili in convogli scortati.	Il Convoglio britannico ha Completato L'ammiraglio Forbes viene informato che due cacciatorpediniere britanniche sono entrati in collisione uscendo da Humbar. Stavano accompagnando un gruppo di incrociatori che dovevano incontrarsi nello Skagerrak per ingaggiare l'incursore tedesco. Viene informato poi che un sottomarino britannico che operava al largo di Horn Reef ha problemi meccanici e non si può immergere. Irritato, annulla l'operazione, ma intende capitalizzare future opportunità per sferrare un colpo alla Kriegsmarine.

Battaglia? (ma...con quale Stazione TF britannica?) (questo esito è possibile quale risultato dato dalla Tabella di Azione Tedesca).

a. *Convoglio:* Il Primo Lord del Mare ha il non invidiabile compito di riportare brutte notizie al Primo Ministro Chamberlain. Due mercantili sono stati affondati ed uno catturato, prima che i razziatori tedeschi tornassero al sicuro. Anche il Primo Lord dell'Ammiragliato, Winston Churchill, non è felice di questa notizia.

b. *Due Incrociatori da Battaglia:* Il primo scontro tra navi principali avviene nel Mare del Nord. Il Gneisenau ed il Koln eludono i tentativi britannici di causare un serio danno e fuggono ad est, sparendo nello Skagerrak.

T4 Esempio

1 Il giocatore decide di effettuare un'azione Traiettorie. Il segmento posto nell'esagono della Stazione TF tedesca causa l'assegnazione di un segnalino Informazioni.

2 Il giocatore Passa, scegliendo la Task Force del Convoglio per effettuare lo Scorrere del Tempo. Sebbene possano essere rimossi due segmenti, il giocatore sceglie il segmento con il segnalino Informazioni assegnato, rimuovendolo, il che fa invocare il "limite di informazioni". Solo quel singolo segmento può essere rimosso.

3 Il giocatore tira un 4 per la Verifica delle Condizioni Meteo, che rimangono Buone. Poi, tira un 3 sulla Tabella di Azione tedesca, quindi la Task Force tedesca effettua un'azione Traiettorie a Kiel. Viene posta sulla mappa la via più breve di segmenti.

4 Poi Task Force tedesca tenta un'azione Completamento. Il giocatore britannico tenta un tentativo di Sottrarre l'Iniziativa tirando due dadi...la somma è 7, quindi l'azione ha successo e l'episodio termina.

T5: Assetato

Il *Widder*, un mercantile armato razziatore, si sta rifornendo di carburante in quale luogo dell'Oceano Atlantico. La sua petroliera sta completando il suo lavoro e tornerà in Germania, mentre il razziatore si dirigerà nel Sud Atlantico per iniziare una crociera piratesca con lo scopo di affondare mercantili britannici e colpire l'infrastruttura imperiale britannica. Bletchley Park, la divisione intercettazioni Britannica, è venuta a conoscenza del punto approssimativo di incontro, ed ora è in corsa.

Piazzamento

Ponete la Stazione Task Force tedesca sulla Mappa Operazionale come illustrato sotto. Contiene il *Widder* ed una petroliera. Il giocatore assume il ruolo del britannico, e non inizia questo episodio con una Task Force in gioco. invece, ponete due incrociatori (classe **CA**) come rinforzi. Questo significa porre gli incrociatori nella Casella Rinforzi sul Display Task Force britannico e poi porre il corrispondente segnalino Gruppo Rinforzi in una Casella Porto, ad indicare il porto dove gli incrociatori entreranno in gioco con una azione Raggruppamento. In questo episodio, ponete il segnalino Gruppo Rinforzi nella Casella Porto di Halifax.



Come giocare

Il giocatore assume il ruolo del britannico in questo episodio, ed ha l'Iniziativa. Lo scopo è di agganciare le navi tedesche prima che la petroliera ritorni a Kiel o Wilhelmshaven ed il *Widder* prima che fugga in Sud America. La prima volta che il tedesco ha l'Iniziativa, effettuate una Verifica delle Condizioni Meteo e poi effettuate la "Prima Mossa Tedesca" come sotto descritta. Successivamente, quando il tedesco ottiene ancora l'Iniziativa, effettuate una Verifica delle Condizioni Meteo e poi una Verificazione dell'Azione tedesca. Consultate la riga corrispondente alle condizioni meteo correnti, Buone o Sfavorevoli.

Agganciato (catturato)

Se in qualsiasi momento una Stazione britannica condivide un esagono con una Stazione tedesca, o condivide un esagono con una Traiettorie tedesca che ha 4 segmenti o meno, la Task Force tedesca viene catturata. Questo accade immediatamente. Una volta catturata, sia la preda che chi la cattura terminano l'episodio. Né la preda né chi la cattura possono effettuare azioni.

Prima Mossa Tedesca

La prima volta che il tedesco ha l'Iniziativa, la Task Force tedesca effettua un'azione **Riorganizzazione** e si divide in due Stazioni Task Force. Scegliete qualsiasi Stazione Task Force e ponetela nello stesso esagono dell'altra Stazione, poi ponete una delle navi tedesche nella casella corrispondente sul Display Task Force. Poi, la Task Force del *Widder* effettua una azione **Traiettorie al Sud America**. Sostituite la sua Stazione con un segmento Traiettorie, poi ponete altri segmenti in modo da formare una linea sino al bordo della Mappa Operazionale al porto Sud America. Costruite la Traiettorie il più breve possibile, ma non ponete un segmento in un esagono con una Stazione Task Force, base aerea, o porto britannici (piegate la Traiettorie tedesca per aggirare questi ostacoli). Poi, la Task Force della petroliera effettua una azione **Traiettorie a Kiel**. Costruite la Traiettorie il più breve possibile, ma non ponete un segmento in un esagono con una Stazione Task Force, base aerea, o porto britannici (in altre parole, non obbligate un segmento a ricevere un segnalino Informazioni). Poi, il tedesco Passa, effettuando **Tutti Passano** consentendo ad entrambe le Task Force tedesche di effettuare lo Scorrere del Tempo. Rimuovete i Segmenti più lontani dai rispettivi porti.

Azioni Tedesche

Quando i tedeschi hanno l'Iniziativa, a partire da quando l'hanno per la seconda volta, tirate un dado e consultate la Tabella di Azione appropriata: se almeno una Task Force tedesca ha meno di 7 segmenti Traiettorie, usate la tabella a sinistra. Non includete le Task Force tedesche catturate o Completate quando si considera quale tabella usare. Se nessuna Task Force tedesca ha 6 segmenti o meno, usate la tabella a destra. I risultati sono spiegati nella legenda sottostante.

TABELLE DELLE AZIONI DEL TEDESCO

Una TF tedesca ha 6 segmenti o meno o è una Stazione:						
Condizioni Meteo	1d6					
	1	2	3	4	5	6
Buone	C	C	C	C	C	P
Sfavorevoli	C	C	C	C	T	P

Nessuna TF tedesca ha 6 segmenti o meno:						
Condizioni Meteo	1d6					
	1	2	3	4	5	6
Buone	AP	AP	PW	PT	PT	PT
Sfavorevoli	AP	AP	AP	PW	PT	T

Legenda dei Risultati sulla Tabella di Azione:

AP	TUTTI PASSANO: Entrambe le Task Force tedesche effettuano lo Scorrere del Tempo (se sono Traiettorie; se non lo sono, trattatelo come risultato "P"). Effettuate una Verifica delle Condizioni Meteo e poi il giocatore britannico ottiene l'Iniziativa. Se sono stati effettuati tutti e due i Passi, trattatelo invece come risultato "P".
C	COMPLETAMENTO. Se una Task Force tedesca può effettuare un'azione Completamento (non ha assegnato un segnalino Informazioni), lo effettua. Questo significa che il britannico tenta di fermarla con un tentativo di Sottrarre l'Iniziativa. Se entrambe le Task Force tedesche possono fare tentativi di Completamento, la <i>Widder</i> effettua tale tentativo. Se l'azione Completamento non è possibile per alcuna TF tedesca, convertite questo risultato in risultato "P". Completamento con Successo: Se l'azione Completamento ha successo, incrementate il Conto della Sottrazione dell'Iniziativa di uno sulla tabella (26) e rimuovete la Task Force dal gioco. Poi, se l'episodio non è terminato, il tedesco effettua un'altra azione (tira un dado e cerca ancora il risultato sulla Tabella di Azione tedesca).
P	PASSARE: La Task Force tedesca con la Traiettorie più lunga effettua lo Scorrere del Tempo. Effettuate una Verifica delle Condizioni Meteo e poi il britannico ottiene l'Iniziativa.
PT	PASSARE, PETROLIERA: La Task Force della petroliera effettua lo Scorrere del Tempo. Effettuate una Verifica delle Condizioni Meteo e poi il britannico ottiene l'Iniziativa. Se la Task Force della petroliera ha già Completato, è stata catturata, o è una Stazione, trattatelo invece come risultato "P".
PW	PASSARE, WIDDER: La Task Force del <i>Widder</i> effettua lo Scorrere del Tempo. Effettuate una Verifica delle Condizioni Meteo e poi il britannico ottiene l'Iniziativa. Se la Task Force del <i>Widder</i> ha già Completato, è stata catturata, o è una Stazione, trattatelo invece come risultato "P".
T	TRAIETTORIA: La Task Force del <i>Widder</i> effettua un'azione Traiettorie verso l'Africa (trattate l'Africa come un porto tedesco per questo episodio; il <i>Widder</i> cercherà di Completare lì). Aggiungete nuovi segmenti Traiettorie per formare la via più diretta, da qualsiasi capo della Traiettorie esistente, evitando le basi aeree, i porti e le forze Sottomarine britanniche. Se la Task Force tedesca è una Stazione, convertitela in un segmento ed estendete la nuova Traiettorie al più vicino esagono di porto in Africa. Poi, se può tentare il Completamento in Africa, lo tenta, oppure Passa. Se il <i>Widder</i> ha già Completato o è stato Catturato, trattate questo risultato come "C".

La Fine

Questo episodio termina quando non vi sono Task Force tedesche in gioco. Hanno Completato o sono state catturate.

T5 Esiti

Entrambe le Task Force tedesche hanno Completato?	
Si L'ammiraglio Forbes richiede un rapporto completo. come hanno potuto i tedeschi eludere gli incrociatori, molto più veloci di loro? Anche Churchill vuole essere portato a conoscenza, e sebbene stia dividendo le sue energie, in questi giorni, tra il Parlamento e l'Ammiragliato, chiede al suo segretario di compilare un elenco di ammiragli che potrebbero essere un valido sostituto per John Forbes.	No Se il <i>Widder</i> Completa, l'ammiraglio Forbes può almeno dire a Churchill che è stata catturata una petroliera tedesca. Se la petroliera Completa, il Primo Lord dell'Ammiragliato invia un messaggio di congratulazioni a Forbes. Se nessuno Completa, Churchill gli invia due sigari, uno per ciascuna nave tedesca.

T5 Esempio

1 Il britannico effettua un'azione Riorganizzazione per effettuare un tentativo di Rinforzo. Tira due dadi ...un 5, ed il tentativo fallisce. L'Iniziativa cambia di mano e si effettua una Verifica delle Condizioni Meteo (si tira un 3, nessuna variazione).

2 La TF tedesca effettua un'azione Riorganizzazione e si divide in due TF, poi ciascuna effettua un'azione Traiettoria. Poi, il tedesco effettua Passano Tutti, ed entrambe le TF rimuovono i due segmenti più lontani dai loro rispettivi porti, Sud America e Kiel (Scorrere del Tempo). La pedina di Raeder viene girata.

3 Il britannico ha ora l'Iniziativa e tira un dado per verificare le Condizioni Meteo...un 6...passano a Sfavorevoli.

4 Il britannico effettua un'azione Riorganizzazione per effettuare un tentativo di Rinforzo. Tira due dadi... un 9, ed il tentativo ha successo. I due incrociatori si spostano dalla casella Rinforzi ad una delle caselle Task Force sul Display Task Force, e si pone la Stazione TF corrispondente nella Casella Porto di Halifax, sostituendo il segnalino Gruppo Rinforzi.

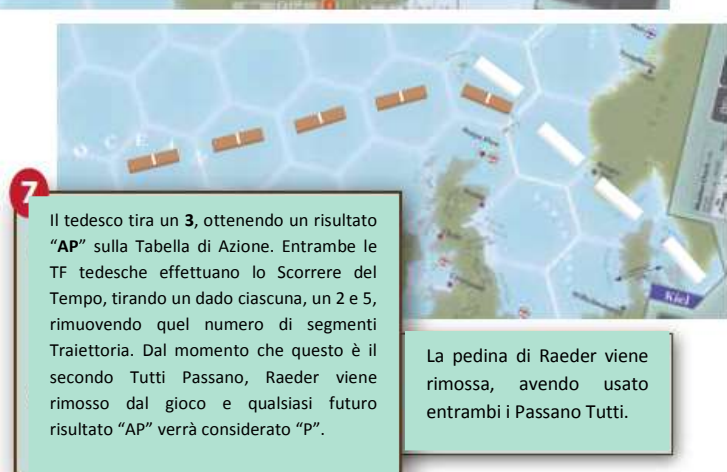
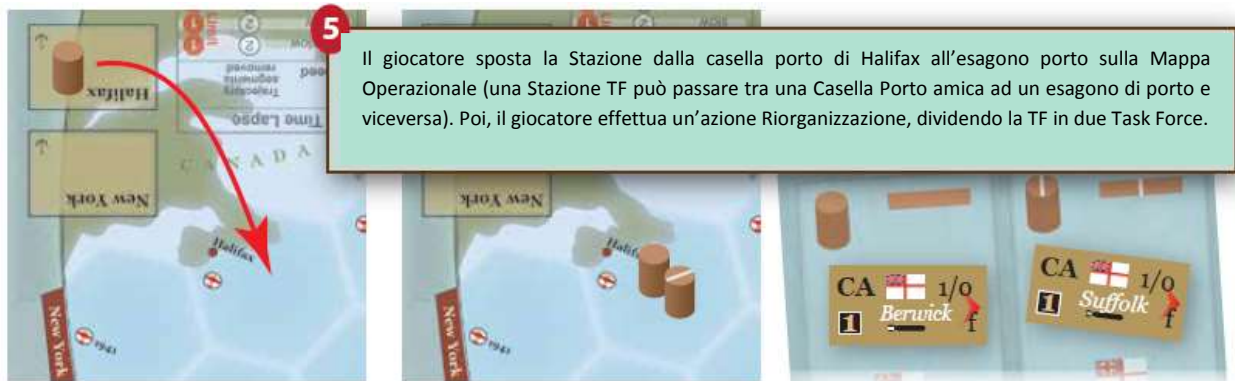
German Task Force Display

AO na Tanker vs AC o/o Widder

Attempt Reinforcement...

2d6 result
2-6 fail IC
7-12 success reinforcement enters play

Player Aid



La pedina di Raeder viene rimossa, avendo usato entrambi i Passano Tutti.

8

Il giocatore verifica le Condizioni Meteo, tirando un 5, quindi cambiano a Buone. Poi, effettua una azione Traiettoria per estendere la Traiettoria del *Suffolk* di due segmenti, e poi effettua l'azione Passare. Sono rimossi quattro segmenti per lo Scorrere del Tempo.




segmenti rimossi nuovi segmenti

9

Per determinare cosa fa poi il tedesco, il giocatore tira un dado...un 4...e consulta il risultato sulla Tabella di Azione sopra (entrambe le TF tedesche possono effettuare azione di Completamento). Il risultato è "C" quindi il *Widder* tenta l'azione Completamento. Per determinare se ha successo, il britannico ha la possibilità di Sottrarre l'Iniziativa. Il giocatore tira due dadi...un 7, quindi il tedesco mantiene l'Iniziativa e l'azione Completamento ha successo. I segmenti del *Widder* sono rimossi e la pedina di nave viene anch'essa rimossa dal Display Task Force.





10

Il giocatore tira un dado...un 2...e consulta il risultato sulla Tabella di Azione tedesca. Il risultato è "C" quindi la TF della petroliera tenterà l'azione Completamento. Il giocatore effettua un tentativo di Sottrarre l'Iniziativa per fermarlo, tirando due dadi ... un 8, ma si aggiunge +1 perché il segnalino Conta dell'Iniziativa è nello spazio "1" della tabella. L'azione Completamento fallisce ed la Task Force tedesca effettua lo Scorrere del Tempo, rimuovendo due segmenti. Il britannico ha l'Iniziativa (il giocatore resetta il segnalino Conta dell'Iniziativa a zero sulla tabella).




11

Il britannico ha l'Iniziativa ed effettua una Verifica delle Condizioni Meteo (tira un 2 quindi rimangono Buone). Il giocatore sceglie l'azione Passare e sceglie la Task Force del *Suffolk* per lo Scorrere del Tempo, rimuovendo quattro segmenti (è veloce). Ha solo tre segmenti, quindi la Traiettoria si trasforma in Stazione, ed il giocatore la pone nell'esagono di Bergen, ponendo fine all'episodio. Mentre la petroliera si dirige verso un porto neutrale, l'incrociatore britannico ha sparato una salva di cannoni da 8". L'avvertimento viene ascoltato ed il capitano Durnford del *Suffolk* ha la sua prima preda.




T6: Contrabbando

Siamo nell'ottobre 1939. Bletchley Park informa l'Ammiragliato che la *Cap Norte*, una nave di linea di 13,000 ton proveniente dal Sud America, riporta in Germania dei riservisti. La Royal Navy intende intercettare quella nave, il suo carico e requisirla per inserirla nella flotta mercantile britannica.

Piazzamento

Il *HMS Belfast* si piazza sul Display Task Force britannico e la sua Stazione Task Force si piazza nella Casella Porto di Scapa Flow o nell'esagono di porto di Scapa Flow sulla Mappa Operazionale. La *Cap Norte* è rappresentata dal Convoglio Tedesco, e la sua Stazione Task Force si piazza nella Casella Porto Sud America, oppure potete porre la sua Stazione in uno dei due esagoni di porto del Sud America (sceglierne uno qualsiasi).

Come Giocare

Il giocatore assume il ruolo del britannico in questo episodio, ma il tedesco ha l'iniziativa. Lo scopo è di catturare il Convoglio tedesco (*Cap Norte*) prima che arrivi a Wilhelmshaven o Kiel, e lo fate portando sia la Stazione Task Force tedesca che britannica nello stesso esagono.

Azioni Tedesche

Per iniziare l'episodio, tirate un dado e consultate il risultato sulla "Tabella di Azione Tedesca: Inizio" (vedere sotto). La volta successiva nella quale il tedesco ha l'Iniziativa, usate la "Tabella di Azione Tedesca: Seconda volta..." ed implementate il risultato collegato da una freccia al risultato della prima tabella (quella "Inizio"). Non è necessario tirare il dado per questa seconda tabella. La Task Force tedesca sta cercando di fuggire in un porto Tedesco, o se necessario, a, Murmansk, quindi quando effettuate lo Scorrere del Tempo rimuovete i segmenti più lontani dal porto. A meno che non sia indicato diversamente, quando effettua azioni Traiettorie, eviterà basi aeree, porti e, se possibili, Stazioni TF britanniche.



25

Le Condizioni Meteo iniziali sono Sfavorevoli

COMPORTAMENTO EVASIVO: In questo episodio, quando il tedesco ha una scelta tra accettare un segnalino Manovre Evasive o tentare di Sottrarre l'Iniziativa, sceglierà sempre di Sottrarre l'Iniziativa. Quando il tedesco ha un segnalino Manovre Evasive, opterà di usarlo alla prima opportunità.

Tabella di Azione Tedesca: Inizio	
1d6	Azione
1-2	Azione Traiettorie nelle Azzorre (6 segmenti), poi Passa.
3	Azione Traiettorie nelle Azzorre (6 segmenti), poi verso Hvalfjord (7 segmenti), poi Passa.
4	Azione Traiettorie nello Stretto di Danimarca (15 segmenti), poi Passa.
5	Azione Traiettorie a Trondheim (15 segmenti), poi Passa.
6	Azione Traiettorie a Wilhelmshaven dalla Manica (13 segmenti), poi Passa. Wilhelmshaven è la sua destinazione.

Tabella di Azione Tedesca: la seconda volta che ha l'Iniziativa...

Azione Traiettorie verso Trondheim, poi a Kiel (la sua destinazione), poi Passa.	Azione Traiettorie verso lo Stretto di Danimarca, poi a Murmansk (la sua destinazione), poi Passa.
Azione Traiettorie verso Trondheim, poi se possibile a Kiel (la sua destinazione), poi Passa.	
	Azione Traiettorie verso Kiel (la sua destinazione), poi Passa.
QUALSIASI CONDIZIONE METEO: Se la Stazione o segmento è a Wilhelmshaven, effettua un'azione Completamento; se non possibile, invece Passa. Se non vi è alcuna Stazione o segmento a Wilhelmshaven, allora Completamento o Passa.	

Tabella di Azione Tedesca: la terza volta che ha l'Iniziativa, o successive ...

Tirate un dado e trovate il risultato nella colonna appropriata, qui sotto. La prima o seconda Tabella di Azione ha stabilito la "destinazione" della Task Force (Kiel, Wilhelmshaven o Murmansk). Quella destinazione rimane la stessa a meno che non sia cambiata da questa tabella. Implementate le istruzioni sottostanti creando o estendendo la Traiettorie tedesca alla sua destinazione.

La Task Force britannica ha segnalino Informazioni?					
Si		No			
1d6		1d6	Condizioni Meteo Buone	1d6	Condizioni Meteo Sfavorevoli
1-2	L'azione Traiettorie verso la destinazione (se Kiel, attraverso lo Stretto di Danimarca o Trondheim). Evitate le cause di assegnazione Informazioni se possibile. Poi azione Completamento (se disponibile; se non disponibile, Passare invece).	1	Azione Traiettorie verso la destinazione. Questo dovrebbe essere la più diretta possibile, anche se attraverso una base aerea o porto britannici. Poi, azione Completamento (se non disponibile, Passare invece).	1-4	Azione Traiettorie verso la destinazione (evitate le cause d'assegnazione di Informazioni se possibile), poi azione Completamento (se non disponibile, Passare invece).
3-4	Azione Segnalazione, poi se il tedesco ha l'Iniziativa, lo stesso come si fosse tirato "1".	2-4	Se la Task Force tedesca ha uno o più segnalini di Informazione, azione Passare. Se non ha segnalini Informazioni, lo stesso come si fosse tirato "1".	5	Azione Traiettorie verso la destinazione (Traiettorie la più breve possibile; può ricevere segnalini Informazioni), poi azione Completamento (se non disponibile, Passare invece).
5-6	Azione Traiettorie verso la destinazione, poi azione Segnalazione. Poi, se il tedesco ha ancora l'Iniziativa, azione Completamento (o Passare se non disponibile per l'azione Completamento).	5-6	Se la Task Force tedesca ha uno o più segnalini di Informazione, azione Passare. Se non ha segnalini Informazioni, azione Completamento. Se non può fare un'azione Completamento, la Task Force cambia destinazione: a Murmansk a meno il suo segmento o Stazione sia entro a 3 esagoni da un porto tedesco (a quel porto invece). Dopo aver cambiato destinazione, se non può Completare lì o effettuare una Traiettorie lì, Passate invece.	6	Se la Stazione o segmento tedesco si trova entro 3 esagoni dalla sua destinazione, azione Traiettorie verso la destinazione (se la sua Stazione o segmento non è già nell'esagono di destinazione), poi azione Completamento (se non disponibile, Passare invece).. Se a 4 esagoni o più dalla sua destinazione, effettua l'azione Traiettorie al più vicino esagono con la Linea Artica poi Passa. La sua destinazione è ora Murmansk.
"Causa informazioni"? <i>Se la Task Force tedesca deve "evitare le cause di assegnazione di Informazioni", questo significa che non dovrete porre uno dei suoi segmenti Traiettorie in un esagono con una Stazione Task Force britannica, base aerea o porto britannici (il che causerebbe l'assegnazione di un segnalino Informazioni al segmento).</i>					

La Fine

Quando la Task Force tedesca effettua con successo un'azione Completamento, l'episodio termina. Termina anche il momento in cui entrambe le Task Force sono Stazioni e condividono lo stesso esagono (la Cap Norte viene catturata).

T6 Esiti

L'Episodio termina perché ...?	
La TF tedesca ha Completato La Cap Norte sbarca il suo chiassoso carico. Se a Murmansk, si imbarcheranno ancora domani dopo che nave si sarà rifornita, per un viaggio mascherata da nave di linea norvegese verso il sud, verso la Germania.	Le Stazioni Task Force sono nello stesso esagono Il capitano Scott aveva un sospetto sulle insegne svedesi, e sicuramente, l'ufficiale a capo del gruppo di ispezione conferma documenti tedeschi. Questa è la terza preda di Scott in ottobre.

T6 Esempio

2 Il giocatore tira un **6** per le Condizioni Meteo, quindi diventano Buone. Poi, la TF britannica effettua un'azione Traiettorie, convertendo la Stazione a segmento.

1 Il giocatore tira un **3** per il tedesco, e poi converte la Stazione TF tedesca in una Traiettorie. Poi, il tedesco Passa, rimuovendo 2 segmenti per lo Scorrere del Tempo (tira un 2).

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

Player Aid

3 La TF britannica effettua un'azione di Ricerca Navale. Il Totale Traiettorie è **14** (11 segmenti tedeschi e 3 britannici), e l'unico Modificatore Comune che si applica è il Supporto Aereo (**+2** perché il raggio è un esagono).

4 Il giocatore tira due dadi, e la somma è 7. Dopo aver aggiunto il modificatore, la somma modificata è 9, quindi il risultato è...

5 Il giocatore riduce la Traiettorie della Task Force tedesca di 3 segmenti, e poi la TF britannica effettua lo Scorrere del Tempo (perde tutti e 3 i suoi segmenti).

6 Il tedesco ottiene un'opportunità di Sottrarre l'Iniziativa, quindi il giocatore tira due dadi...un 6 ed un 4...la somma è 10, quindi il tedesco ha ora l'Iniziativa.

7 Il giocatore verifica le Condizioni Meteo tirando un dado...un 6...ora diventano Sfavorevoli.

T6 Esempio continuato

8 Questa volta, per vedere cosa fa il tedesco, non si tira un dado. Si consulta invece la tabella, seguendo la freccia che collega il risultato precedente della Tabella di Azione tedesca (sulla colonna "Seconda Volta...").

German Action Table: At Start

1d6	Action
1-2	Trajectory action to Azores (6 segments), then Pass.
3	Trajectory action to Azores (6 segments), then towards Hvalfjord (7 segments), then Pass.
4	Trajectory action to Denmark Strait (15 segments), then Pass.
5	Trajectory action towards Trondheim (15 segments), then Pass.
6	Trajectory action to Wilhelmshaven via the Channel (13 segments).

ANY WEATHER: If station perform a Complete

9 La Task Force tedesca effettua un'azione Traiettoria a Trondheim/Kiel, e poi Passa. Dal momento che le Condizioni Meteo sono Sfavorevoli, lo Scorrere del Tempo viene determinato da un tiro di dado...un 4... quindi sono rimossi 4 segmenti.

10 La Verifica delle Condizioni Meteo non porta ad un cambiamento. La TF britannica effettua un'azione Traiettoria.



11 La TF britannica effettua una Ricerca Navale. Il Totale Traiettoria è 11 (3 segmenti britannici ed 8 tedeschi). Le Condizioni Meteo sono Sfavorevoli, quindi il giocatore non può usare il Supporto Aereo, e non vi sono altri modificatori. Il giocatore tira un 10, quindi il risultato è **Inseguo** e **Contatto**. La Tedesca viene ridotta a 3 segmenti e riceve un segnalino Contatto. Dopo lo Scorrere del Tempo la TF britannica diviene una Stazione.



Naval Search

dice (roll)	Trepanning Total			
	0-4	5-8	10-15	16+
4	4	4	4	4
5	4	4	4	4
6	4	4	4	4
7	4	4	4	4
8	4	4	4	4
9	4	4	4	4
10	4	4	4	4
11	4	4	4	4
12	4	4	4	4
13	4	4	4	4

Apply all Appropriate Commander Modifiers

12

Il tedesco ha una opportunità di Sottrarre l'Iniziativa, quindi il giocatore tira due dadi...un 3 e 6... la somma è 9, ed il tedesco ha ora l'Iniziativa.



13

Il giocatore verifica le Condizioni Meteo tirando un dado... un 2... rimangono Sfavorevoli.



14

Per determinare l'azione tedesca il giocatore tira un dado..un 3...quindi la TF tedesca effettua un'azione Traiettoria a Kiel, aggiungendo 4 segmenti. È ora una Traiettoria da 7 segmenti, che è uno in più per una azione Completamento, quindi il tedesco Passa, svolgendo lo Scorrere del Tempo. Si tira un dado per determinare quanti segmenti sono rimossi dalla Traiettoria tedesca, un 2, rimuovendo due segmenti.



15

Il giocatore verifica le Condizioni Meteo tirando un dado... un 4... rimangono Sfavorevoli.



Una Traiettoria non ha una direzione, quindi quando si aggiungono segmenti, possono estendersi da entrambi i capi, uno solo o entrambi.

In questo caso, quando la Task Force tedesca ha esteso la "coda" della Traiettoria a Kiel, quella mossa rappresenta una rotta circolare della Cap Norte tornando sulla sua rotta già percorsa, o rappresenta false informazioni o supposizioni errate da parte dell'Ammiragliato britannico.



16

La TF britannica effettua un'azione di Ricerca Navale. Il Totale Traiettorie è **5** (zero segmenti britannici e cinque tedeschi). Il segnalino Contatto dà un modificatore al britannico **+4** perché la TF tedesca è molto lenta). Il giocatore tira due dadi ottenendo 5, modificato a **9**, quindi il risultato è...



...**Contatto** e **Inseguire**. La Traiettorie tedesca viene ridotta a 3 segmenti ed il segmento nell'esagono bersaglio riceve un segnalino Contatto. Comunque, la TF lo ha già in quell'esagono. Non ne può ricevere un altro quindi il risultato Contatto viene ignorato.



17

La Ricerca Navale dà al tedesco l'opportunità di effettuare un tentativo di Sottrarre l'Iniziativa. Il giocatore tira due dadi, un 6 e 2, totale **8**, quindi il tentativo fallisce. La Conta dell'Iniziativa sale di **1** ed il britannico mantiene l'Iniziativa.

Seize Initiative

dice (2d6)

result

8 or less

failure

9 +

success

Player rolls two dice and applies initiative modifiers. If attempt fails, increase the Initiative Tally by 1. If it succeeds, initiative changes hands, and reset track to 0.

Player Aid



18

La TF britannica effettua un'altra azione di Ricerca Navale, ma questa volta il Totale Traiettorie è **3** (zero segmenti britannici e tre tedeschi). Ancora, il segnalino Contatto dà un modificatore **+4**. Il giocatore tira due dadi...

...un 4 ed 1, totale 5. Il modificatore lo rende **9**, quindi il risultato è...



...**Contatto** e **Avvistamento**. La TF tedesca viene trasformata in Stazione, ed essendo nello stesso esagono della Stazione TF britannica, l'episodio si conclude.

La **Cap Norte** viene abbordata.



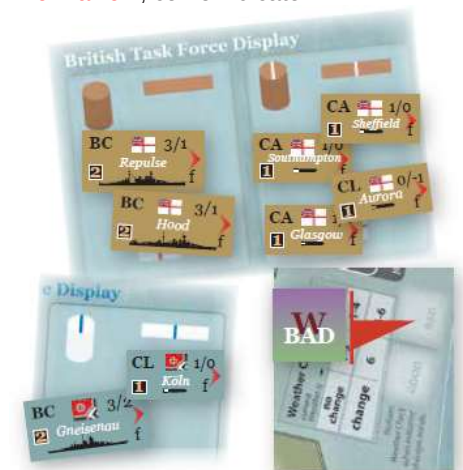
T7: Salvataggio

Nuove regole per questo episodio: **31, 32, 47, 48.**

Ottobre, 1939. Operando al largo di Horns Reef, il sottomarino britannico *Spearfish* ha problemi meccanici e non può più immergersi. L'ammiraglio Forbes invia il 2° Squadrone Incrociatori per scortarlo a Rosyth (Methil), con la copertura di incrociatori da battaglia.

Piazzamento

Usate la Mappa Aggiuntiva Mare del Nord. Il *Southampton*, *Aurora*, *Sheffield*, e *Glasgow* si piazzano nel Display Task Force e la sua Stazione Task Force si piazza all'imbocco del Humber come indicato. Ponete il *Hood* ed il *Repulse* in un'altra casella sul Display Task Force nell'esagono di Scapa Flow sulla Mappa Aggiuntiva (o nella Casella Porto, a vostra scelta). La forza del Sottomarino britannico rappresenta lo *Spearfish* e si piazza come indicato. Il *Gneisenau* e *Koln* si piazzano nel Display Task Force tedesco e la loro Task Force si piazza come Traiettorie con un segnalino Informazioni, come indicato.



Come Giocare

Il giocatore assume il ruolo del britannico in questo episodio, ed ha l'Iniziativa. Lo scopo è di portare il Sottomarino a Methil. Quando il tedesco ha l'Iniziativa, tirate un dado e consultate la Tabella di Azione Tedesca. Questa vi indicherà cosa fa il tedesco.

La Fine

L'episodio si conclude quando un'azione Ingaggio dà una Battaglia (non giocate la Battaglia), oppure, quando la Task Force britannica con la forza del Sottomarino Completa con successo. Vi è un terzo modo: se una Stazione Task Force tedesca si trova nell'esagono con la forza del Sottomarino britannico, e quella forza del Sottomarino è sulla mappa e non in una Task Force, l'episodio termina.

TABELLA DELLE AZIONI DEL TEDESCO						
Condizioni Meteo	1d6					
	1	2	3	4	5	6
Buone	E	T	T	N	N	S
Sfavorevoli	E	E	N	N	P	P

Legenda dei Risultati sulla Tabella di Azione:

E **INGAGGIARE:** Se la Task Force tedesca ha un segmento (o è una Stazione) in un esagono con una Stazione Task Force britannica, effettua un'azione Ingaggiare con bersaglio quella Stazione. Se due o più Stazioni britanniche sono disponibili come bersaglio, scegliete quella con lo *Spearfish*. Se in un esagono con una Traiettorie britannica invece che una Stazione, trattatelo come risultato "N". Se non vi è né una Stazione né una Traiettorie Task Force britannica nell'esagono della Task Force tedesca, trattatelo come risultato "T".

T **TRAIETTORIA: Punto 1:** La Task Force tedesca effettua un'azione Traiettorie. Aggiungete nuovi segmenti Traiettorie per formare la via più diretta, evitando le basi aeree britanniche. La fine della traiettoria deve essere nell'esagono con lo *Spearfish*. Se lo *Spearfish* è in una Task Force britannica, la nuova fine della Traiettorie deve essere nell'esagono più vicino con il segmento della Task Force britannica (o sua Stazione). Se già nell'esagono dello *Spearfish*, saltate al punto 2.

Punto 2: Il tedesco agisce come segue, a seconda dello stato dello *Spearfish*:

	in una Task Force che è correntemente una Stazione	in una Task Force che è correntemente una Traiettorie	NON in una Task Force
Azione →	E	N	P

S **SEGNALAZIONE:** Il tedesco effettua una azione Segnalazione con bersaglio qualsiasi segnalino Informazioni britannico (se il britannico non ha assegnato alcun segnalino Informazioni, trattate il risultato come "P" invece). Se il tedesco mantiene l'Iniziativa dopo l'azione Segnalazione, determinate cosa fa poi il tedesco tirando un dado. Implementate il risultato derivante dalla Tabella di Azione Tedesca.

N **RICERCA NAVALE. Punto 1:** La Task Force tedesca effettua un'azione Traiettorie. Aggiungete nuovi segmenti Traiettorie per formare la via più diretta al segmento Traiettorie britannico o Stazione più vicini, e quell'esagono diventa "l'esagono bersaglio". Se più di un esagono è "più vicino", sceglietene uno. Se la Task Force tedesca ha già un segmento o Stazione nell'esagono bersaglio, saltate al Punto 2.

Punto 2: La Task Force tedesca effettua un'azione di Ricerca Navale.

No Bersagli?: Se non vi sono Traiettorie britanniche, trattate il risultato come "T" invece. Se già in un esagono con una Stazione britannica, trattate il risultato come "E" invece.

P **Passare.** Il tedesco effettua un'azione Passare.

Scorrere del Tempo: In questo episodio, quando il tedesco effettua lo Scorrere del Tempo, rimuovete segmenti più lontani dall'esagono bersaglio. L'eccezione è l'azione Passare, nel qual caso, rimuovete i segmenti più lontani dallo *Spearfish*. Comunque, potete assumere anche il ruolo del tedesco qui, scegliendo da quale capo della Traiettorie rimuovere i segmenti.

T7 Esiti**L'Episodio termina perché ...?****L'azione Ingaggiare risulta in una Battaglia**

Se la Battaglia coinvolge solo incrociatori britannici (CA e CL), e nessun incrociatore da battaglia britannico (BC), la *Gneisenau* danneggia gravemente uno degli incrociatori e forse anche l'altro, prima che questi fuggano. Se il sottomarino era nella Task Force, tirate un dado: se PARI, lo *Spearfish* fugge. Se DISPARI, viene autoaffondato e l'equipaggio viene recuperato dal *Koln* dopo che gli incrociatori sono stati cacciati dallo *Gneisenau*. Se la battaglia ha coinvolto almeno un BC britannico, le navi tedesche fuggono dopo un breve scontro. E... se lo *Spearfish* non era ancora sul Display Task Force britannico, viene attaccato da aerei tedeschi e distrutto.

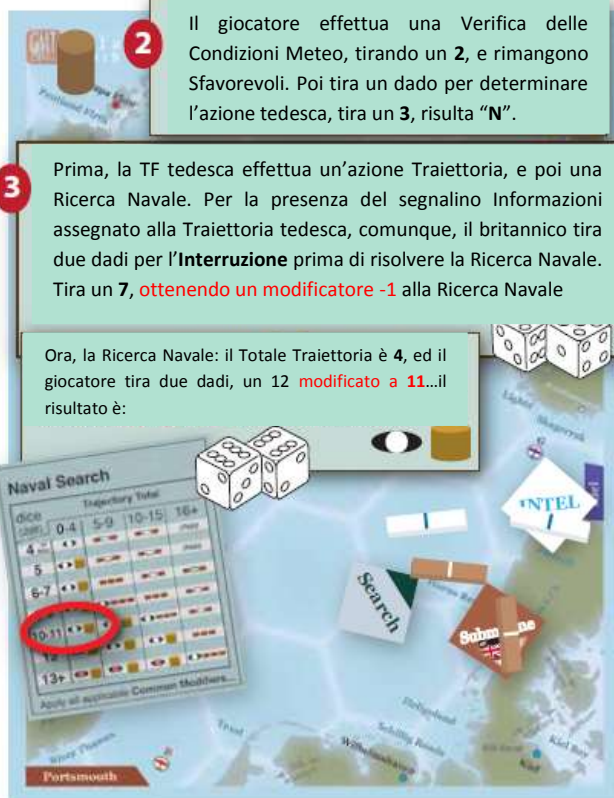
La TF col sottomarino Completa con successo

L'ammiraglio Forbes legge il messaggio che riporta l'arrivo dello *Spearfish* al salvo. Una cosa di meno di cui preoccuparsi.

La Stazione TF tedesca è in un esagono col sottomarino (il sottomarino non è in una TF)

Le navi tedesche agganciano lo *Spearfish*. Se Condizioni Meteo Buone, tirate un dado: se si ottiene un numero PARI, lo *Spearfish* viene autoaffondato e l'equipaggio viene salvato dai tedeschi. Se DISPARI, le navi tedesche appaiono troppo all'improvviso ed il sottomarino viene catturato. Se Condizioni Meteo Sfavorevoli, lo *Spearfish* viene catturato.

T7 Esempio



Engage

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

Apply all applicable Common Modifiers...

6 La TF bersaglio ha già un segnalino Contatto assegnato alla Stazione, non ne può ricevere un altro assegnandolo alla stessa Stazione. E. dal momento che la TF Attiva non è più veloce della TF bersaglio (sono entrambe veloci), non vi sono altri effetti. La TF tedesca deve effettuare lo Scorrere del Tempo, trasformandosi in Stazione.

7 Con l'azione Ingaggiare conclusa, i giocatori devono Cercare l'Iniziativa. In questo caso, il giocatore tira due dadi, uno per il tedesco (un 3) ed uno per il britannico (un 4). Il britannico ha ora l'Iniziativa e la prima cosa che deve accadere è una Verifica delle Condizioni Meteo. Il giocatore tira un dado, un 2, quindi rimangono Sfavorevoli.

8

Il giocatore decide di fare con gli incrociatori un'azione Traiettorie, convertendo la Stazione TF in segmento (causando Informazioni), e poi estendendo la Traiettorie di un segmento.

Poi, l'altra TF britannica effettua un'azione Traiettorie, ed anch'essa ottiene un segnalino Informazioni, seguito da una azione Ingaggiare contro la Stazione TF tedesca.



9

Il giocatore designa la TF con gli incrociatori da battaglia come TF Attiva e l'altra TF come Coordinatrice (non è obbligato, ma sceglie di usare il Coordinamento). Il Totale Traiettorie è 6 (la lunghezza della TF Attiva), ed il Modificatore Comune è +1 per il Coordinamento.

INTERRUZIONE: Comunque, prima di risolvere l'azione, il tedesco effettua l'Interruzione. Questa viene causata perché almeno una (in questo caso entrambe) delle TF britanniche ha segnalino Informazioni. Il giocatore tira 2d6 e verifica il risultato sulla colonna "2" della Tabella dell'Interruzione stampata sulla mappa (perché due? Perché le TF designate dal giocatore Attivo hanno un totale di due segnalini Informazioni).

Il giocatore tira un 4, ed il risultato è "-1", il che significa che l'azione Ingaggiare deve riprendere e si applica un -1 alla somma dei dadi.

Interruption

dice (2d6)	1	2	3	4+
2-4	-0	-1	-2	S
5-6	-1	-2	S	Vitor
7	-2	S	Vitor	I C

10

Riprendendo l'azione Ingaggiare, il giocatore tira 2d6...un 7...modificato di +1 per il Coordinamento ma anche di -1 per l'Interruzione. Il risultato è: **mancato**. Dal momento che almeno una delle TF Attive designate ha un segnalino Informazioni assegnato, l'Iniziativa cambia automaticamente di mano.

T7 Esempio continuato



La TF Coordinatrice è veloce, quindi il suo **Limite di Informazioni** è 2, consentendole di rimuovere entrambi i segmenti e di conseguenza sia il segnalino Informazioni che Contatto. *Sfugge con successo ai tedeschi.*

11

Prima di effettuare una Verifica delle Condizioni Meteo, le TF Attive devono effettuare lo Scorrere del Tempo. Dal momento che le Condizioni Meteo sono Sfavorevoli, si deve tirare un dado per ciascuna. Il giocatore tira un 4 per la Traiettoria lunga, rimuovendo 4 segmenti, ed un 6 per quella corta, rimuovendo entrambi i suoi segmenti convertendola a Stazione TF. Il giocatore sceglie di porre la Stazione nell'esagono con la forza del sottomarino.

12



Si tira un 5 per la Verifica delle Condizioni Meteo, quindi cambiano a Buone.

tabelle

speed	weather	
	good	bad
very slow	2	1
slow	2	1
medium	3	2
fast	4	2

Intel Limit 1 1 2 2

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

13

Il giocatore tira un dado per determinare l'azione tedesca, un 2, ed il risultato sulla Tabella di Azione tedesca è "T". Questa è una brutta notizia per il britannico, in quanto significa che la TF tedesca effettua un'azione Traiettoria seguita da Passare, ponendo fine all'episodio. Il tedesco ha trovato lo *Spearfish* per primo. *E...con le condizioni meteo che volgono al bello, gli incrociatori britannici sono in pericolo per attacchi aerei...ma è una storia per l'episodio successivo.*



La TF tedesca è veloce, quindi il suo **Limite di Informazioni** è 2, il che significa che lo Scorrere del Tempo rimuove entrambi i suoi segmenti Traiettoria, nonché il segnalino Informazioni assegnato.

Time Lapse	
Trajectory segments removed	
speed	weather
very slow	2
slow	2
medium	3
fast	4

Intel Limit 1 1 2 2

mappa

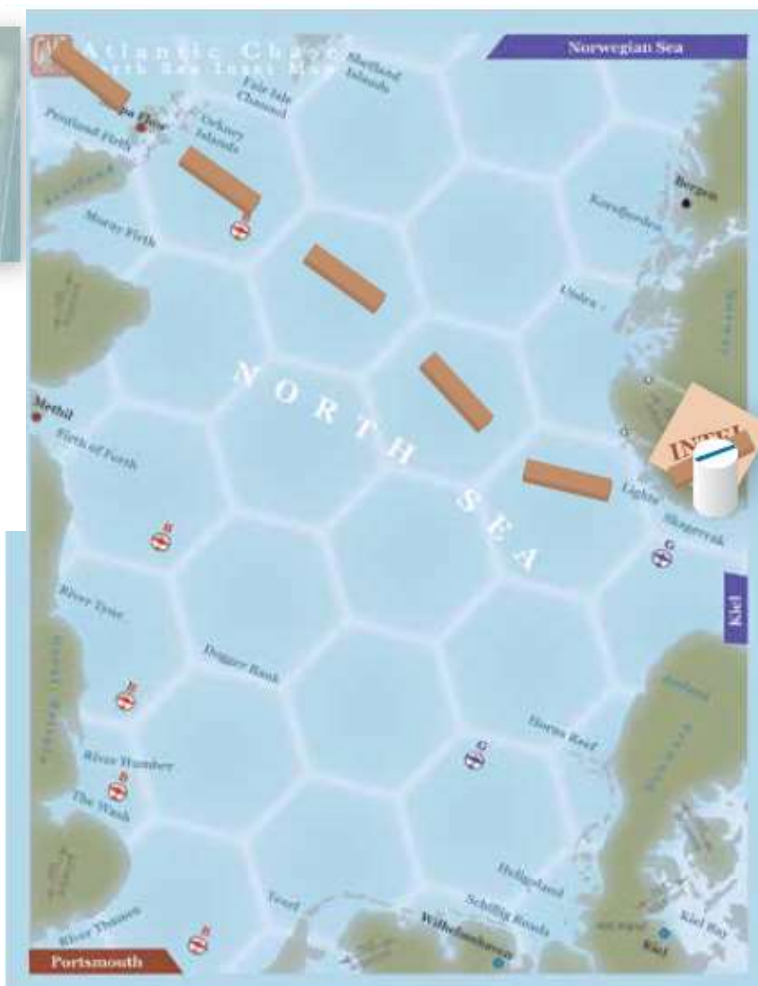
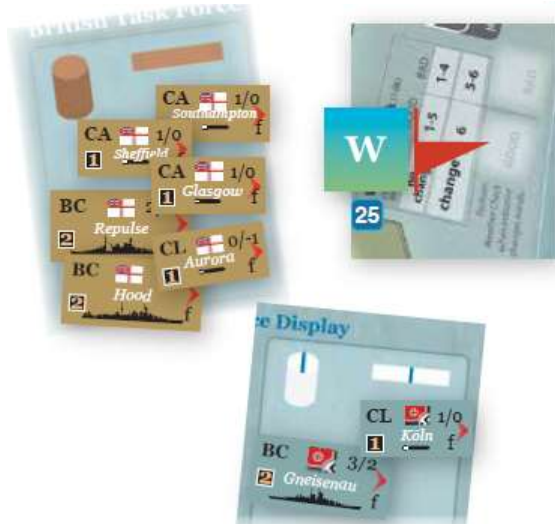
T8: Fuga

Anche prima della dichiarazione di guerra, l'ammiraglio Forbes aveva steso un piano per una sortita di uno squadrone nello Skagerrak alla ricerca di navi tedesche. Anela a quella battaglia decisiva. In questo episodio ipotetico ambientato nell'ottobre 1939, ha ordinato una tale manovra, solo per scoprire che le navi tedesche sono elusive e non è il caso di mettere alla prova l'aviazione avversaria. Invia il contrordine per il rientro della Task Force britannica a Scapa Flow (ovviamente, potete cercare la battaglia se lo desiderate).

Piazzamento

Usate la Mappa Aggiuntiva Mare del Nord. Ponete la Stazione Task Force tedesca come illustrato. Contiene il *Gneisenau* ed il *Koln*. Ponete quattro incrociatori britannici (CA ed un CL) e due BC in una Task Force sul Display Task Force, e sistemate i suoi Segmenti Traiettoria come illustrato. Il segmento nell'esagono della Stazione tedesca ha assegnato un segnalino Informazioni.

Le Condizioni Meteo iniziali sono Buone.



Come Giocare

Il giocatore assume il ruolo del britannico in questo episodio, ma il tedesco parte con l'Iniziativa. La sua prima azione è un Attacco Aereo contro il segmento Traiettoria nell'esagono della Stazione Task Force tedesca /la Task Force tedesca sarà designata come Task Force Coordinatrice, o CTF). Dopo aver risolto tale azione, Cercate l'Iniziativa tirando un dado per ogni parte. Se il tedesco mantiene l'Iniziativa, o se la riprende in futuro, tirate un dado sulla Tabella di Azione tedesca per determinare come agisce.

La Fine

L'episodio termina quando una azione Ingaggiare risulta in una Battaglia (non combattetela). Termina anche quando una delle parti non ha più una Task Force in gioco (ha Completato in porto o è stata distrutta). Lo scopo del giocatore è di iniziare la Battaglia, o di tornare in porto. A parte tutto, il britannico non deve subire perdite (è cioè fondamentale che nessuna delle sue navi sia affondata).

TABELLA DI AZIONE DEL TEDESCO						
Condizioni Meteo	1d6					
	1	2	3	4	5	6
Buone	E	A	A	A	T	C
Sfavorevoli	E	E	T	T	C	C

Legenda dei Risultati sulla Tabella di Azione:

A **ATTACCO AEREO:** Il tedesco effettua un'azione Attacco Aereo contro una Task Force britannica. Scegliete un esagono con una Stazione Task Force britannica. Se non ve ne sono, scegliete un segmento Task Force britannico. In ogni caso, la scelta deve ricadere entro il raggio di una base aerea tedesca stampata sulla mappa (due esagoni). Se è possibile più di un bersaglio, scegliete quello che contiene una Task Force tedesca (per ricevere i benefici del Coordinamento), o un segmento o una Stazione. Se nessuno, scegliete qualsiasi. Se non vi sono bersagli possibili entro il raggio, trattatelo invece come risultato "C".

Se l'Attacco Aereo dà un risultato di Colpo o Danneggiamento, il tedesco sceglie una delle BC britanniche per subire il risultato. Se non vi sono BC nella Task Force, scegliete qualsiasi nave.

Se il tedesco mantiene l'Iniziativa dopo l'azione Attacco Aereo, ritirate sulla Tabella di Azione tedesca per determinare cosa farà successivamente il tedesco.

C **COMPLETAMENTO:** La Task Force tedesca effettua un'azione Completamento. Se non la può effettuare, in quanto non è in un esagono con Kiel o Wilhelmshaven (cioè, non è né Stazione né segmento in esagono di porto, o se impedita da Informazioni), effettua un'azione Traiettorie al più vicino tra questi due porti, e poi effettua l'azione Completamento.

Se l'azione Completamento ha successo, rimuovete la Task Force tedesca dal gioco (questo pone fine all'episodio).

F **INGAGGIARE:** Se la Task Force tedesca ha un segmento (o la sua Stazione) in un esagono con una Stazione Task Force britannica, effettua un'azione Ingaggiare. Se due o più Stazioni britanniche sono disponibili come bersagli, sceglierne una.

Se **non vi è una Stazione Task Force britannica** nell'esagono della Task Force tedesca, trattatelo invece come risultato "T".

T **TRAJETTORIA:** Punto 1: La Task Force tedesca effettua un'azione Traiettorie. Aggiungete nuovi segmenti Traiettorie per formare la via più diretta, evitando le basi aeree britanniche. La fine della traiettoria deve essere nell'esagono con una Task Force britannica. Scegliete la Task Force britannica più vicina (o sua Stazione). Se la TF tedesca ha già la sua Stazione o suoi segmenti un tale esagono, saltate il Punto 1.

Punto 2: Poi, il tedesco o effettua un'azione Ingaggiare o Ricerca Navale, a seconda se la Task Force bersaglio è una Stazione o un segmento Traiettorie:

	Stazione	Traiettorie
Azione →	Ingaggiare	Ricerca Navale

Segnalino Informazioni? Se una TF britannica ha assegnato un segnalino Informazioni, il tedesco effettua un'azione Segnalazione dopo l'azione Traiettorie.

Dopo l'azione Ingaggiare, Segnalazione o Traiettorie: Se il tedesco mantiene l'Iniziativa, tirate un dado e verificate il risultato sulla Tabella di Azione tedesca per determinare come agisce poi il tedesco.

Scorrere del Tempo: In questo episodio, quando il tedesco effettua lo Scorrere del Tempo, rimuovete segmenti più lontani dal bersaglio o dal loro esagono di Completamento (porto).

T8 Esiti

L'Episodio termina perché ...?
L'azione Ingaggiare risulta in una Battaglia Se la TF attiva o bersaglio dell'azione Ingaggiare include due BC britannici, il tedesco tenta di fuggire il più presto possibile, non desiderando rischiare le sue preziose navi. Comunque, se uno dei BC britannici è danneggiato, o se non è presente nessuno di essi, il tedesco attacca e l'Ammiraglio Forbes è ansioso di ricevere notizie sul risultato.
Nessuna TF britannica in gioco L'ammiraglio Forbes legge il messaggio che riporta il ritorno al sicuro del gruppo. Se una o più navi britanniche è danneggiata o è stata affondata, Forbes ha una terribile conversazione sia con il Primo Lord del Mare che il Lord dell'Ammiragliato.
Nessuna TF tedesca in gioco Winston Churchill mastica il suo sigaro alla notizia frustrante che gli incursori tedeschi sono sfuggiti sotto il naso.

T8 Esempio

1 Il giocatore determina il Totale Traiettoria, 6 (in quanto la Task Force bersaglio è una Traiettoria con 6 segmenti). La Task Force tedesca servirà da Task Force Coordinatrice (è una Stazione e quindi non contribuisce nulla al Totale Traiettoria avendo zero segmenti).

2 Il giocatore deve aggiungere il Supporto Aereo tedesco come Modificatore Comune. Il raggio è 1 esagono, quindi il tedesco ottiene un modificatore +2 per il Supporto Aereo (se il britannico avesse avuto una portaerei – CV – nella Task Force bersaglio, anch'essa avrebbe dato Supporto Aereo). Combinato con il Coordinamento, il modificatore totale per l'azione di Attacco Aereo è +4.

3 Il giocatore tira due dadi ...
...un 7...
Modificato ad 11
(per i Modificatori Comuni).
Il risultato è ...

4 Un segnalino **Contatto** deve essere assegnato al segmento bersaglio. Servirà come Modificatore Comune in azioni successive. Il Colpo deve essere ignorato in quanto non vi sono navi lente nella task Force bersaglio.

5 Dopo aver implementato il segnalino Contatto, i giocatori Cercano l'Iniziativa. Ognuno tira un dado...

6 Il tedesco mantiene l'Iniziativa. Dal momento che il britannico non è riuscito a prendere l'Iniziativa, incrementate la Conta di uno, usando il relativo segnalino sulla tabella. Per determinare cosa fa poi il tedesco, il giocatore tira un dado e consulta la Tabella di Azione tedesca.

Air Support 45

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

player aid →

Intel 23 46

Tally modifier 26

7 Il giocatore tira un 3, quindi il tedesco effettua un'altra azione Attacco Aereo.

8 Il Supporto Aereo tedesco è lo stesso, +2, ma ora il tedesco ottiene un altro +2 per il segnalino Contatto, oltre al +2 per il Coordinamento. Il modificatore totale sarà +6, ed il Totale Traiettorie rimane lo stesso, 6.

9 Il giocatore tira due dadi ...
...un 9...
Modificato a 15
(per i Modificatori Comuni).
Il risultato è ...

10 Il bersaglio ha già un segnalino Contatto, quindi quel risultato può essere ignorato, ma l'altro risultato, Danno, è alquanto grave. Il tedesco sceglie una BC per assegnare il risultato se presente, quindi sceglie il Hood. Viene girato.

11 I giocatori Cercano l'Iniziativa...

12 Il britannico ottiene l'iniziativa (4 a 2). La Conta dell'Iniziativa viene resettata a zero, ed il giocatore effettua una Verifica delle Condizioni Meteo, tirando un 1, quindi rimangono Buone.

player aid

Contact marker
A marker in the target's space, attached to the target TF, serves as a modifier. The size of the modifier is determined by the target TF's speed.

Target Task Force is...
very slow +4 slow +3 medium or fast **+2**

Air Strike Quick weather only

Dice	1-4	5-9	10-15	16+
6+	miss	miss	miss	miss
7+	miss	miss	miss	miss
8+	miss	miss	miss	miss
9-10	miss	miss	miss	miss
11-12	miss	miss	miss	miss
13-14	miss	miss	miss	miss
15+	miss	miss	miss	miss

Contact 50 **Danno** 50

BC 2/0
Hood damaged

Tally 0 1 2 3
Tally 0 1 2 3
W



13

Il britannico tenta di fuggire effettuando un'azione Passare. Questo consente alla Task Force britannica di effettuare lo Scorrere del Tempo. Essendo lenta, per la Hood che è diventata lenta per essere stata Danneggiata, può rimuovere solo due segmenti Traiettorie.

Comunque, il giocatore vorrebbe proprio rimuovere il segmento con i segnalini Contatto e Informazioni, ma quello Informazioni impone un Limite di Informazioni. Pertanto, se quel segmento viene rimosso, è l'unico segmento Traiettorie che può essere rimosso in questa azione Passare.

speed	weather	
	good	bad
very slow	(2)	⬢⬢⬢
slow	(2)	⬢⬢⬢
medium	(3)	⬢⬢⬢
fast	(4)	⬢⬢⬢

Intel Limit 1 1 2 2

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

14

L'Iniziativa passa ora al tedesco. Il giocatore verifica le Condizioni Meteo, tirando un 5, rimangono Buone. Poi il giocatore tira un dado per determinare cosa fa il tedesco...un 2...un altro Attacco Aereo.

Air Support 45		
proximity to target hex	active player's	target player's
in hex	+3	-2
adjacent hex	+2	-1
2 hexes away	+1	0

15

Il raggio è ancora un esagono, il Contatto è andato, non vi è Coordinamento, quindi il modificatore è solo +2.



16

Il Totale Traiettorie è 5 (in quanto la Task Force bersaglio ha 5 segmenti Traiettorie). Il giocatore tira due dadi...



...un 7, modificato a 9.

Air Strike	
Trajectory Total	Result
0-4	miss
5-9	miss
10-15	miss
16+	hit

17

Il risultato è...



Contatto



Colpito (lenta)

50

52



BC

2/0

Hood

damaged

S

CONTACT

23

46

Segnalino di Colpo

T8 Esempio continuato

- 18** I giocatori ancora una volta Cercano l'Iniziativa...

Britannico

Tedesco



Il britannico ha l'Iniziativa

- 19** Il giocatore effettua una Verifica delle Condizioni Meteo tirando un dado ...
...un 5,, rimangono Buone.



- 20** Il giocatore sceglie di effettuare un'azione Completamento. Questo dà al tedesco un'opportunità per Sottrarre l'Iniziativa, quindi tira due dadi Un 11...ha successo. La Task Force britannica effettua lo Scorrere del Tempo, rimuovendo due segmenti Traiettoria ed il segnalino Contatto. Il tedesco ha ora l'Iniziativa.

- 21** Dopo aver tirato ancora per la Verifica delle Condizioni Meteo, un 2 (rimangono Buone), il giocatore tira un dado per determinare l'azione tedesca. Un 3 dà Attacco Aereo.



Ma la Task force britannica non ha un segmento Traiettoria entro il raggio, quindi invece dell'Attacco Aereo, il tedesco effettua un'azione Completamento.

- 22** La Task Force tedesca non può farlo, in quanto la sua Stazione non è in un esagono di porto. Deve prima effettuare un'azione Traiettoria a Kiel (il porto tedesco più vicino), poi tentare di Completare.

Il giocatore britannico decide di non tentare di impedire l'azione Completamento, quindi l'episodio termina con la Task Force tedesca che torna in porto.



T9: Nel Buio della Notte

Nuove regole per questo episodio: Prien (10), (41 – 42)

Ottobre 1939: Gunther Prien ha 48 ore per analizzare il problema e creare un piano di attacco. La base nemica a Scapa Flow è difesa in modo imperfetto e si ritiene che un U-Boat possa penetrare le sue difese. Una volta dentro il porto, nel buio della notte, un comandante di U-Boat potrebbe scegliere il suo bersaglio.

Piazzamento

Piazzate le navi britanniche in una Casella Task Force sul Display Task Forte britannico. Sono ancorate a Scapa Flow. Ponete la Stazione Task Force corrispondente sulla Mappa Operazionale nell'esagono di Scapa Flow ed assegnategli un segnalino Contatto (questo rappresenta informazioni *B-dienst*, ed è unico per questo episodio). Ponete una singola forza U-Boat o nella Casella U-Boat o nell'esagono di Kiel sulla Mappa Operazionale. Il giocatore assume il ruolo dei tedeschi in questo episodio, ed ha l'Iniziativa.

Le Condizioni Meteo sono Sfavorevoli



Come Giocare

I vostri ordini sono di effettuare un'azione di Ricognizione Furtiva, usando il comandante Prien assegnato alla forza U-Boat, con bersaglio una nave a Scapa Flow. L'abilità di Prien consente alla forza U-Boat di essere posta in un esagono con una base aerea e/o porto nemico (azione Ricognizione Furtiva). Poi, dovete attaccare la nave nemica (azione Attacco Furtivo). Sarà probabilmente un breve episodio, in quanto può terminare prima che il britannico abbia l'Iniziativa. Se la ottiene, determinate le sue azioni tirando un dado e consultando la Tabella di Azione Britannica.

TABELLA DI AZIONE BRITANNICA						
Condizioni Meteo	1d6					
	1	2	3	4	5	6
Buone	X	X	Tc	Tc	Tc	P
Sfavorevoli	x	Tc	Tc	Tc	P	P

Legenda dei Risultati sulla Tabella di Azione:

- P** **PASSARE:** Il britannico effettua un'azione Passare. Se la Task Force britannica è una Traiettorie, effettua lo Scorrere del Tempo. Rimuovete segmenti più lontani da Clyde/Liverpool.
- Tc** **TRAIETTORIA:** La Task Force britannica effettua un'azione Traiettorie a Clyde/Liverpool. Convertite la Stazione Task Force in un segmento Traiettorie, ed estendetela all'esagono di Clyde/Liverpool. **RICORDATE:** se viene posto un segmento in un esagono con una forza Furtiva (come U-Boat), quel segmento riceve un segnalino Informazioni. Dopo l'azione Traiettorie, la Task Force britannica effettua un'azione Completamento. Se non lo può fare (per la presenza di un segnalino Informazioni), effettua un'azione Passare e lo Scorrere del Tempo (rimuovete segmenti più lontani da Clyde/Liverpool).
- X** La forza U-Boat di Prien viene individuata da navi britanniche e viene distrutta. Rimuovetela dal gioco.

Regola Opzionale: la Trappola Mortale di Scapa Flow

Per le inusuali circostanze a Scapa Flow, per questo episodio, potete effettuare un doppio attacco Furtivo. Cioè, immediatamente aver risolto un attacco Furtivo, potete effettuarne un secondo immediatamente, prima di cercare l'Iniziativa. Questo è consentito SOLO a Scapa Flow, che era una vera e propria calamità che attendeva di accadere per i marinai britannici.

La Fine

Questo episodio termina quando il tedesco non ha più alcun U-Boat in gioco (cioè dopo aver risolto un'azione di Attacco Furtivo). Termina anche con un risultato 'X' sulla Tabella di Azione Britannica, o quando la Task Force Britannica non è più in gioco.

T9 Esiti

Com'è terminato l'episodio?

Azione di Attacco Furtivo

Se una nave britannica è stata affondata, il U-47 di Gunther Prien comunica che l'Operazione P è stata un successo. Prien riceve la Croce di Cavaliere. Se una nave è stata Danneggiata (girata), Prien riceve congratulazioni. In ogni caso, le indicazioni dell'ammiraglio Forbes di migliorare la protezione di Scapa Flow contro gli U-Boat ed aerei nemici sono finalmente ascoltate e sono distolte risorse da altre aree. Se nessuna nave è stata affondata o danneggiata perché il risultato dell'Attacco Furtivo è stato Mancato o Colpo, Prien comunica che i suoi siluri hanno fallito.

La forza U-Boat viene distrutta

Mentre l'equipaggio dell'U-Boat attende con ansia che la marea salga abbastanza per fuggire dallo stretto passaggio, un cacciatorpediniere nemico attacca. Per settimane il U-47 sarà indicato come disperso, il suo affondamento verrà a conoscenza dell'ammiraglio Donitz solo mediante le informazioni ricevute da marinai di mercantili britannici catturati.

Azione Completamento del britannico

Con la sua richiesta di ulteriore supporto aereo dal Comando Costiero ignorata, l'ammiraglio Forbes ordina infine alle rimanenti navi di Scapa Flow di spostarsi nella base temporanea della Home Fleet nell'estuario del Clyde.

T9 Esempio



1

Il giocatore effettua l'unica mossa ragionevole ed effettua un'azione di Ricognizione Furtiva, usando la capacità del comandante Prien di porre la forza di U-Boat nell'esagono di Scapa Flow. L'abilità di Prien può essere usata una sola volta, quindi il Comandante viene rimosso dal gioco (la forza U-Boat può rimanere dov'è, ed attaccare in seguito).

2

Ora i giocatori devono Cercare l'Iniziativa. Il giocatore tira un dado per il tedesco ed uno per il britannico ...

Britannico

Tedesco



Il tedesco ottiene di più, mantenendo l'Iniziativa.

3

Il giocatore effettua ora un'azione di Attacco Furtivo contro la Stazione Task Force. Il Totale Traiettoria è **zero** (il bersaglio è una Stazione). Il segnalino Contatto dà un modificatore **+3**. Il giocatore tira due dadi ...



... un 5, modificato ad **8** per il segnalino Contatto, ed il risultato è **8**. Nessuna nave britannica è molto lenta, quindi non vi sono effetti, eccetto che la forza U-Boat viene rimossa, ponendo fine all'episodio.

Il U-47 fugge a casa per comunicare che i suoi siluri hanno fallito.

Dal momento che il britannico non è riuscito a prendere l'Iniziativa, la Conta dell'Iniziativa aumenta di uno, usando la pedina Conta sulla tabella.

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

26



Storicamente, Prien lanciò quattro siluri da prua e poi si girò lanciandone tre da poppa. La Royal Oak venne affondata, oltre 800 marinai perirono nell'attacco a sorpresa. Questo esito è possibile se usate la Tabella di Attacco con Siluri delle Regole Avanzate di Battaglia, o la Regola Opzionale di questo episodio.

T10: Controbreak

Nuove regole per questo episodio: (10) Forbes & Marschall, da 55 a 62.

Ottobre 1939: Mentre tenta di mettere alla prova il blocco del Mare del Nord, l'ammiraglio Marschall è stato affrontato da un mercantile incrociatore armato, il *Rawalpindi*. Senza dubbio il suo capitano lo ha segnalato alla Home Fleet, pertanto ora Marschall intende tornare con i suoi due incrociatori da battaglia a Wilhelmshaven. I suoi ordini sono di evitare scontri con forze pari o superiori.

Piazzamento

Piazzate le navi britanniche come illustrato sul Display Task Force britannico, distribuite in quattro Task Force.

Ponete Stazioni Task Force britanniche come illustrato. Il *Rawalpindi* è rappresentato da uno Squadrone DD (un Colpo lo affonda), ed inizia nella zona Lontana sulla Mappa di Battaglia, come mostrato. Ponete una quinta Stazione Task Force britannica sulla Mappa Operazionale (è il *Rawalpindi*, ma deve essere rimossa dal gioco quando (o se il *Rawalpindi* viene affondato). I due BC tedeschi ed il Comandante Marschall iniziano anch'essi sulla Mappa di Battaglia, nella zona Lontana, come illustrato (Marschall è assegnato alla sua ammiraglia, il *Gneisenau*). Ponete la Stazione Task Force corrispondente sulla Mappa Operazionale, come mostrato. Ponete Mine tedesche e il Sottomarino britannico, entrambe forze Furtive, come illustrato.

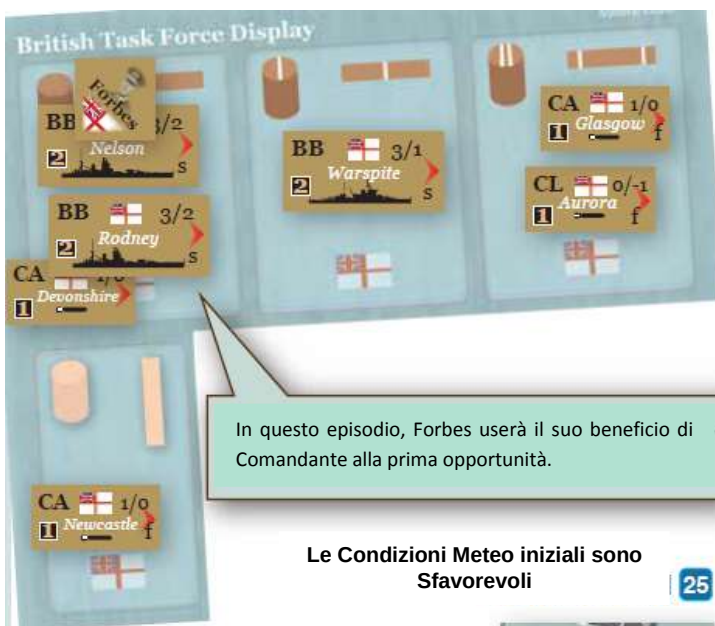
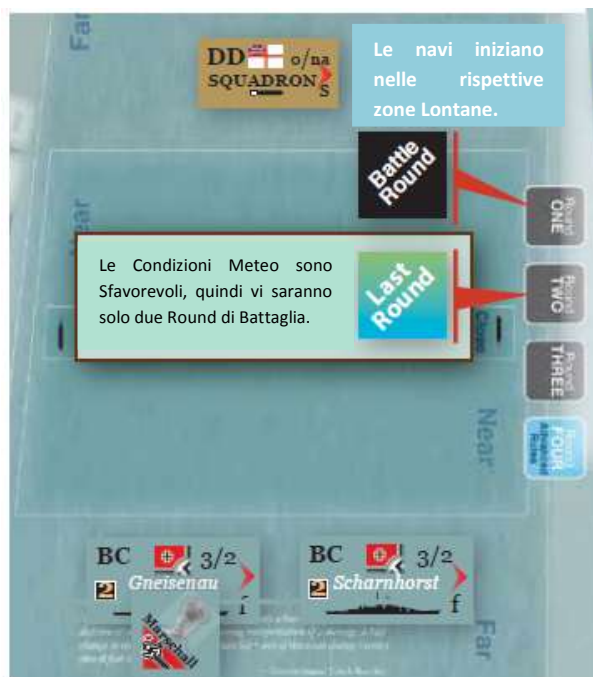
Il Vostro scopo: Riportare in porto le navi tedesche.

Navi britanniche danneggiate: Quando una TF britannica viene attivata per effettuare un'azione, ed ha una o più navi Danneggiate, rimuovete queste navi. Tornano in porto. Se questo azzerla la Task Force, rimuovetela.

Il *Rawalpindi* ha appena ingaggiato con successo la Task Force tedesca, e questo episodio inizia con una Battaglia. Alla fine della Battaglia, ponete un segnalino Contatto su entrambe le Task Force.

Norvegia
neutrale: in
questo episodio,
i porti norvegesi
non causano
Informazioni per
nessuna delle
parti.

Comunque, se il *Rawalpindi* viene affondato, rimuovete la Task Force britannica (ed il suo segnalino Contatto); la Task Force tedesca riceve comunque un segnalino Contatto.



Il capitano Kennedy, in comando del *Rawalpindi*, affondò con la sua nave. Fu successivamente menzionato nei dispacci.



Come giocare

Il giocatore assume il ruolo del tedesco in questo episodio. Iniziate l'episodio risolvendo la Battaglia che il *Rawalpindi* ha iniziato con la sua azione di Ingaggio che ha avuto successo. La Battaglia terminerà o per l'uscita con successo del *Rawalpindi*, o se è stato affondato, o se i BC tedeschi escono, o alla fine del Round Due. Quando termina, iniziate la Sequenza di Azione facendo Cercare l'Iniziativa da entrambe le parti. Quando il britannico ha l'Iniziativa, tirate un dado e consultate la Tabella di Azione britannica per determinare come agisce. Le navi britanniche sulla Mappa di Battaglia muoveranno verso o ne la zona Ravvicinata quando possibile, ed attaccheranno usando Cannoni e/o Siluri disponibili. CARBURANTE LIMITATO: In questo episodio, gli unici porti dove le Task Force tedesche possono Completare Wilhelmshaven e Kiel.

La Fine

Questo episodio termina quando una delle parti non ha più alcuna Task Force in gioco.

TABELLA DI AZIONE BRITANNICA						
Condizioni Meteo	1d6					
	1	2	3	4	5	6
Buone	A	A	E	E	E	P
Sfavorevoli	E	E	E	E	E	P

Legenda dei Risultati sulla Tabella di Azione:

- A** **ATTACCO AEREO:** Il britannico effettua un'azione Attacco Aereo contro una Task Force tedesca. Scegliete un esagono con una Stazione Task Force tedesca. Se non ve ne sono, scegliete un segmento Task Force tedesco. In ogni caso, la scelta deve essere entro il raggio di una base aerea britannica stampata sulla mappa (il raggio è due esagoni). Se è disponibile più di un bersaglio, sceglietene uno che contiene una Task Force britannica (per avere i benefici del Coordinamento), o un segmento o una Stazione. Se non ve ne sono, scegliete a caso. Se non vi sono bersagli disponibili entro il raggio, trattatelo invece come risultato "E". Se il britannico mantiene l'Iniziativa, tirate ancora sulla Tabella di Azione britannica.
- P** **PASSARE:** Il britannico effettua un'azione Passare. La Task Force britannica con la Traiettoria più lunga effettua lo Scorrere del Tempo. Rimuovete segmenti più lontani dal più vicino segmento o Stazione Task Force tedesco.
- E** **INGAGGIARE:** Il britannico effettua un'azione Ingaggiare. Scegliete una Stazione Task Force tedesca come bersaglio. La Task Force britannica attiva sarà quella che contiene Forbes, o la *Warspite*, la più vicina di queste (cioè, quella che causerà il minore Totale Traiettoria). Se nessuna ha un segmento Traiettoria/Stazione nell'esagono bersaglio, il britannico effettua prima un'azione Traiettoria.
- SEGNALAZIONE o RICERCA NAVALE INVECE?**
Se il tedesco non ha una Stazione Task Force, allora il britannico effettua un'azione **Segnalazione** e poi Ingaggio (se ha ancora l'Iniziativa). Se non vi sono segnalini Informazioni, la Task Force britannica che contiene il *Newcastle* effettua invece un'azione di **Ricerca Navale**: come bersaglio una Traiettoria tedesca (scegliete un segmento Traiettoria tedesco più vicino alla Task Force di Forbes). Se il *Newcastle* non condivide un esagono con un segmento Task Force tedesco, effettua un'azione Traiettoria prima, per rendere possibile un'azione di Ricerca Navale. Se il *Newcastle* è Danneggiato o affondato, scegliete un'altra TF per effettuare questa azione.

T10 Esiti

Com'è terminato l'episodio?
Azione Completamento L'ammiraglio Raeder attende con ansia il rapporto completo da Marschall. Se una nave tedesca viene affondata, Raeder considera l'operazione un totale fallimento, ed attende preoccupato il suo incontro col Führer. Se una nave tedesca è stata Danneggiata (girata), la notizia è meno brutta ma non ancora buona. Causerà la cessazione di ulteriori operazioni che coinvolgono incursori di superficie. Se nessuna nave viene affondata o Danneggiata, ed una BB tedesca è stata Danneggiata o affondata, raccomanda Marschall per una onorificenza.
Nave tedesca affondata Settimane dopo l'operazione, l'ammiraglio Donitz non è sorpreso nel sapere che ha sostituito l'ammiraglio Raeder come Grossadmiral della Kriegsmarine.
Tutte le navi britanniche affondate L'ammiraglio Marschall si sveglia a Berlino. Il sogno era piacevole ma assurdo: tutti i nemici erano spariti!

T10 Esempio



1 Il primo Round di Battaglia inizia con la fase del Fuoco di Cannoni. Il Valore dei Cannoni dello Squadron DD è "na" a raggio estremo, pertanto non può attaccare. I due BC tedeschi attaccano ciascuno lo Squadron DD.

2 Il Valore dei Cannoni del *Gneisenau* è 2, per un modificatore +2, ed il bersaglio è lento, il che aggiunge un altro +1 al modificatore. Il giocatore tira tre dadi ...



...un 6 (4+2=6; a raggio Estremo l'attaccante è obbligato a considerare i due numeri minori che ottiene). Dopo aver aggiunto il modificatore, il risultato è 9, il che dà un Colpo. ❌

4 Le navi tedesche tornano nel Display Task Force tedesco, e viene assegnato un segnalino Contatto alla Stazione Task Force tedesca.



printed on the game board →

Gunnery Table	
dice (2d6)	result
8 or less	slash
9-12	❌
13+	❌❌

3 Lo Squadron DD subisce un Colpo, e potendo ricevere un solo Colpo prima di affondare, la Battaglia termina ed il *Rawalpindi* viene distrutto. La sua Stazione Task Force viene anch'essa rimossa.

T10 Esempio Continuato



5 Il giocatore tira un dado per ciascuna parte, al fine di Cercare l'Iniziativa ...

Britannico



Tedesco



Il britannico mantiene l'Iniziativa

6 Incrementate la Conta dell'Iniziativa di 1.

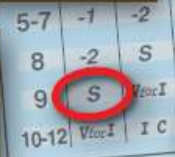
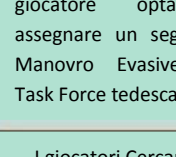




7 Per determinare cosa fa il britannico, il giocatore tira un dado e consulta la Tabella di Azione Britannica. Tira un 2, quindi il britannico dovrebbe effettuare un'azione Ingaggiare. Per farlo, la Task Force di Forbes deve prima effettuare un'azione Traiettoria.

8 Ora il britannico effettua un'azione Ingaggiare. Comunque, il segnalino Informazioni consente al tedesco l'Interruzione. Il giocatore tira un dado e consulta la colonna "1" sulla Tabella dell'Interruzione (in quanto non vi è un segnalino Informazioni).

Si tira un 9, quindi, il giocatore opta di assegnare un segnalino Manovra Evasive alla Task Force tedesca.


21 Quando un segmento Traiettoria viene posto nell'esagono della Stazione TF tedesca, causa l'assegnazione di **Informazioni**. Il segnalino Informazioni deve essere assegnato al segmento Traiettoria britannico.



Per determinare come agisce poi il britannico, i giocatori tirano un dado e consulta la Tabella di Azione. Un'altra azione Ingaggio, ed un'altra possibilità di Interruzione. Il tiro di dado per l'**Interruzione** dà un risultato "-1", quindi l'azione procede.




I giocatori Cercano l'Iniziativa.

Britannico



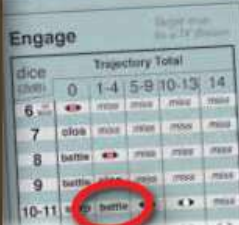
Tedesco





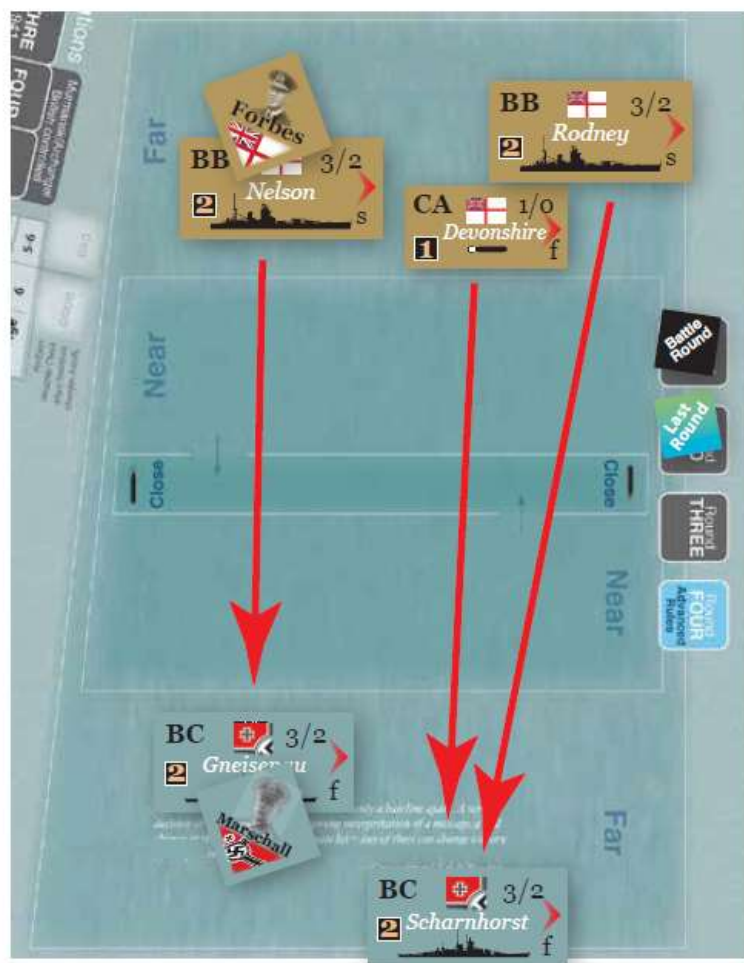
Il britannico mantiene l'Iniziativa e la Conta dell'Iniziativa incrementa di 1.

9 Tornando all'azione Ingaggio, il Totale Traiettoria, è **2** (in quanto la TF britannica ha due segmenti Traiettoria). Il segnalino Contatto dà al britannico un modificatore +2 (il bersaglio è veloce, e -1 per l'Interruzione). Il giocatore tira due dadi e consulta la Tabella dell'Ingaggio ... un 9, modificato a **10** ... il risultato è **Battaglia**.



Il giocatore opta per tenere il segnalino Manovre Evasive invece di usarlo durante l'azione Ingaggio. Se l'avesse speso, con Condizioni Meteo Sfavorevoli, avrebbe dato un modificatore -2 all'esito, e la Battaglia sarebbe stata evitata.





10 Inizia il Fuoco di Cannoni. Il giocatore risolverà tutti gli attacchi britannici per primi, ma non implementerà i risultati sino a che non sono stati risolti tutti gli attacchi tedeschi.

11 Il Valore dei Cannoni del *Nelson* a raggio Estremo o Lungo è **2**, quindi il modificatore è **+2**. Si tirano tre dadi...



...ottiene **3** ($1+2=3$, a raggio Estremo si tengono i due risultati più bassi). Dopo aver aggiunto il modificatore, il risultato è **5**, che è **Splash**.

Gunnery Table

dice (2d6)	result
8 or less	splash
9-12	1 hit
13+	2 hits

12 Il Valore dei Cannoni del *Rodney* a raggio Estremo o Lungo è **2**, quindi il modificatore è **+2**. Si tirano tre dadi...



...ottiene **7**, e dopo aver aggiunto il modificatore, il risultato è **9**, che è un **Colpo**. Viene assegnato un Colpo al bersaglio.

52



14 Il Valore dei Cannoni del *Gneisenau* a raggio Estremo o Lungo è **2**, quindi il modificatore è **+2**. Si tirano tre dadi...



...ottiene **4**, dopo aver aggiunto il modificatore, il risultato è **6**, che è **Splash**.

Il Valore dei Cannoni del *Scharnhorst* a raggio Estremo o Lungo è **2**, quindi il modificatore è **+2**. Si tirano tre dadi...



...ottiene **5**, dopo aver aggiunto il modificatore, il risultato è **7**, che è **Splash**.

13 Il Valore dei Cannoni del *Devonshire* a raggio Estremo o Lungo è **0**, quindi il modificatore è **+0**. Si tirano tre dadi...



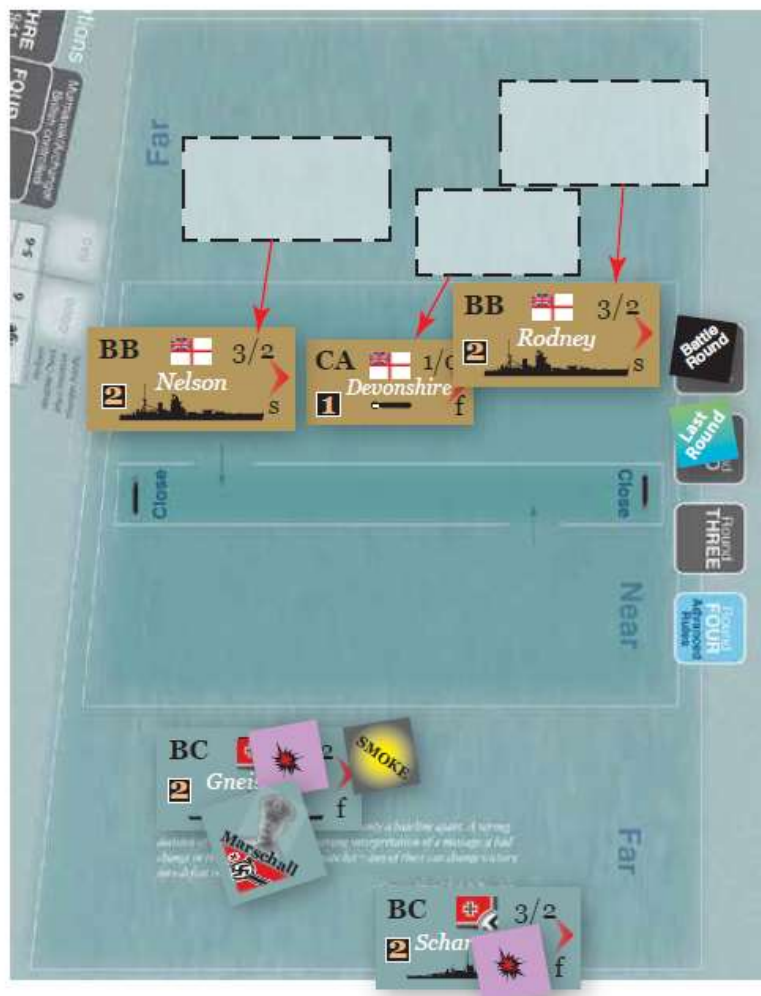
...ottiene **5**, che è **Splash**.

Qui, abbiamo atteso ad usare l'abilità del Comandante sino a quando non era possibile un esito migliore.



Si usa il beneficio del Comandante Forbes, che trasforma il "1" in "6", ed il risultato diventa **Colpo**.

T10 Esempio Continuato



15 La nave lenta muove per prima durante la fase di Manovra, quindi il *Nelson* e *Rodney* muovono entrambi nella zona Vicina.

16 Possono muovere le navi veloci, e dal momento che il britannico ha appena mosso le navi, il tedesco agisce per primo. Il giocatore opta per tenerle entrambe nella zona Lontana, ma una di esse crea Fumo, ponendo il relativo segnalino nella zona.

L'incrociatore britannico (*Devonshire*) muove nella zona Vicina.

17 Il tedesco vorrebbe fuggire dalla Battaglia, quindi effettua un tentativo di Fuga. Si trova nella zona Lontana, quindi ha modificatore **+2**, ma almeno una nave nemica è nella zona Vicina, il che dà un modificatore **-1**.

Break-Away (10)	
enemy ship(s) in near or close zone	-1
an enemy ship is faster	-1
your ship(s) in far zone and no other zone	+2
Roll 2 dice. If the sum is 9 or higher, the ship(s) Break-Away automatically.	

Tira due dadi...



...un **8**, modificato a **9**, e il tentativo ha successo. La Battaglia termina.

18 Tutte le navi tornano nelle rispettive Caselle del Display Task Force, e la TF britannica riceve un segnalino Contatto assegnato alla sua Stazione (la Battaglia l'ha convertita automaticamente in Stazione, e quella Stazione deve trovarsi in un esagono di Battaglia (Contatto Reciproco).



19 Ora, i giocatori devono Cercare l'Iniziativa. Il giocatore tira un dado per il tedesco ed uno per il britannico...

Britannico



Tedesco



+1 per la Conta dell'Iniziativa

+2 per Manovre Evasive



Il giocatore ha scelto di usare il segnalino Manovre Evasive, rimuovendolo, ed assegnando al tedesco un modificatore **+2** oltre al modificatore per la Conta dell'Iniziativa. Il tedesco tira un 5 modificato rispetto al 4 britannico. Il tedesco ha ora l'Iniziativa.

20 Il giocatore resetta la Conta dell'Iniziativa a **zero** e poi tira un dado per verificare le Condizioni Meteo...




...un 5, rimangono Buone.

21 Il giocatore decide di effettuare un'azione Traiettorie.

Converte la Stazione TF in segmento, ponendo il segmento nell'esagono ed assegnandogli un segnalino Informazioni (per la presenza della Stazione TF britannica nell'esagono). Poi poi altri 5 segmenti creando una rotta a Wilhelmshaven. *La Traiettorie avrebbe potuto essere più breve, ma con Condizioni Meteo Buone il giocatore è preoccupato degli Attacchi Aerei.* Sfortunatamente, per la pattuglia di incrociatori britannici (Stazione TF) e per la forza sottomarina britannica, si deve assegnare un altro segnalino Informazioni ai segmenti Traiettorie tedeschi.



Poi il tedesco effettua un'azione Passare, rimuovendo due segmenti Traiettorie per lo Scorrere del Tempo (solo due, per il Limite di Informazioni).



T10 Esempio Continuato



23 I due BC britannici non sono lenti, quindi nessuno viene Colpito, ma la Task Force ha assegnato ora un segnalino Contatto. Devono Cercare l'Iniziativa, ogni parte tira un dado...

Britannico

Tedesco



Il tedesco ottiene l'Iniziativa



22

Per determinare cosa fa il britannico, il giocatore tira un dado...



...un 2, quindi il britannico effettua un Attacco Aereo. Il bersaglio più vicino è nell'esagono adiacente a Scapa Flow, occupato dalla TF britannica che contiene gli incrociatori (darà Coordinamento).

Il Totale Traiettorie è 4 (la TF bersaglio ha quattro segmenti e la TF Coordinatrice non ne ha). Il modificatore del Supporto Aereo +2 (il bersaglio è in un esagono dal punto di Lancio), e il Coordinamento dà al britannico un altro +2.

Il giocatore tira due dadi...

...un 5, modificato a 9, ed il risultato è ..



Air Strike		Global weather only	
dice (200)	Trajectory Total	0	1-4
6	miss	miss	miss
7	miss	miss	miss
8	miss	miss	miss
9-10	miss	miss	miss
11-12	miss	miss	miss
13-14	miss	miss	miss
15+	miss	miss	miss



Ricordate: il Limite di Informazioni proibisce l'azione Completamento.

24

Il giocatore verifica le Condizioni Meteo, tirando un 4, e rimangono Buone. Poi decide di Passare per consentire alla TF tedesca di effettuare lo Scorrere del Tempo. Il Limite di Informazioni consente alla TF di rimuovere due segmenti. Il tedesco è quasi fuori dal blocco.

25

Ora che l'Iniziativa è cambiata di mano, il giocatore verifica le Condizioni Meteo, tirando un 2, e rimangono Buone. Tira poi un dado per determinare cosa fa il britannico, ottiene 5 ... il che significa che il britannico effettuerà l'azione Segnalazioni (un risultato "E" sulla Tabella di Azione britannica).

Azione Segnalazione: Vi è un solo segnalino Informazioni da scegliere, quindi la TF tedesca diventa Stazione in quell'esagono. Un sottomarino inglese segnala la posizione.



26

L'azione Segnalazione dà al tedesco un tentativo di Sottrarre l'Iniziativa, ma il giocatore sceglie di prendere invece un segnalino Manovre Evasive, assegnandolo alla TF tedesca.



27

Questo consente al britannico di continuare con il risultato precedente della Tabella di Azione Britannica (E), quindi la TF di Forbes effettua un'azione Traiettorie e poi Ingaggiare.



28

Prima che possa essere risolta l'azione Ingaggiare, il tedesco ha l'opportunità di Interrompere (grazie al segnalino Informazioni). Il giocatore tira un dado e trova il risultato sulla colonna "1" della tabella (vi è un segnalino Informazioni), tira un 8, ottenendo un modificatore -2 all'azione Ingaggiare.

Interruption	dice (2d6)	TF's Intel marker	1	2	3	4
2-4	-0	-1	-2	S		
5-7	-1	-2	S	VaccI		
8	-2	S	VaccI	I C		
9	S	VaccI	I C	I C		
10-12	VaccI	I C	I C	I C		

Tornando all'azione Ingaggiare, i modificatori britannici includono il Coordinamento (+2), ed il Supporto Aereo (+1 a raggio due esagoni), mentre i modificatori tedeschi includono il Supporto Aereo (-1 a raggio un esagono), -2 per l'Interruzione, e -1 per l'uso del segnalino Manovre Evasive (che il giocatore decide ora di giocare), per un totale di -1. Il Totale Traiettorie è 4 (quattro segmenti). Il giocatore tira due dadi ... un 7, modificato a 6 ... il risultato è **mancato**. La TF britannica effettua lo Scorrere del Tempo, rimuovendo due segmenti.

Engage	dice (2d6)	Trajectory Total	1-4	5-10	11-14
6	miss	miss	miss	miss	
7	close	miss	miss	miss	
8	battle	miss	miss	miss	
9	battle	close	miss	miss	
10-11	surp	battle	close	miss	
12	surp	battle	close	miss	
13+	surp	surp	battle	miss	

29

Per la presenza del segnalino Informazioni, il **mancato** dà l'Iniziativa al tedesco. Si deve effettuare una Verifica delle Condizioni Meteo (si tira un dado ma rimangono invariate).



26

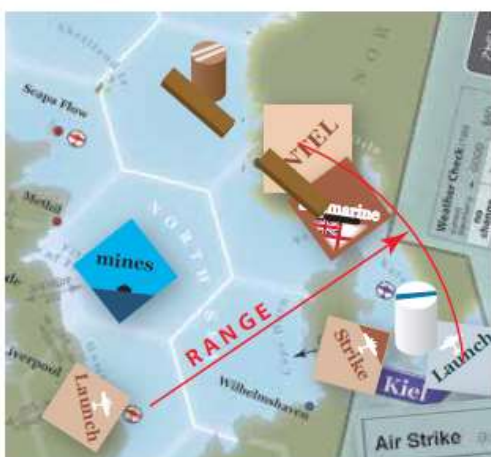
T10 Esempio Continuato



30

Il tedesco effettua un'azione Traiettorie, sostituendo la Stazione TF con un segmento Traiettorie (riceve un segnalino Informazioni, grazie alla forza Sottomarina del britannico nell'esagono), poi il giocatore estende la Traiettorie a Kiel.

Il giocatore ora Passa, per fare effettuare alla TF tedesca lo Scorrere del Tempo, rimuovendo entrambi i segmenti Traiettorie (il Limite di Informazioni per una TF veloce è 2).



31

L'Iniziativa cambia di mano, quindi la Conta dell'Iniziativa deve essere resettata a zero e si deve effettuare una Verifica delle Condizioni Meteo. Il giocatore tira un dado ...un 5, rimangono Buone. Ora il giocatore tira un dado e consulta la Tabella di Azione Britannica, tira un 2, quindi effettua un'azione di Attacco Aereo. La TF tedesca è a due esagoni da una base aerea britannica, quindi è entro il raggio.

32

Per risolvere l'Attacco Aereo, ogni parte riceve il Supporto Aereo, un +1 per il britannico ed un -2 per il tedesco. Il Totale Traiettorie è zero. Il giocatore tira due dadi ...

...un 6, modificato a 5, che è **mancato**.



Air Support 45	
proximity to target hex	
in hex	active player's +3 target player's -2
adjacent hex	+2 -1
2 hexes away	+1 0



33

Il giocatore tira un dado per parte, per Cercare l'Iniziativa ...

Britannico

Tedesco



Il britannico mantiene l'Iniziativa.

34

Il giocatore decide di usare l'abilità di Marshall, sostituendo il "1" con "6", l'Iniziativa passa al tedesco.



Questo pone fine all'episodio, in quanto la TF tedesca può automaticamente passare nella Casella Porto di Kiel. Anche se fallisse il tentativo di Completamento, il britannico non la potrebbe toccare mentre è nella casella, quindi l'esito è inevitabile.

