

SCENARI PER DUE GIOCATORI

ATLANTIC CHASE

(Caccia nell'Atlantico)

I CONTENUTI

Pag. Capitolo e Paragrafo

1 – INTRODUZIONE

3 - SCENARI OPERAZIONALI

3 -	OP 1: Ritorno a Casa, agosto 1939
7 -	OP 2: Prima Prova, novembre 1939
11 -	OP 3: Norvegia, aprile-maggio 1940
15 -	OP 4: Berlino, gennaio 1941
19 -	OP 5: Rheinübung, maggio 1941
23 -	OP 6: Nuovi Amici, autunno 1941
27 -	OP 7: <i>Non Compos Mentis</i> , febbraio 1942
31 -	OP 8: Gatto & Topo, marzo 1942
35 -	OP 9: Calamità Artica, luglio 1942

40 - MINI-SCENARI

40 -	MS 1: All'Angolo, dicembre 1939
41 -	MS 2: Fuga, dicembre 1939
42 -	MS 3: Pattuglia Norvegese, aprile 1940
43 -	MS 4: Incontro Casuale, giugno 1940
44 -	MS 5: Con Amici Come Questi ..., luglio 1940
45 -	MS 6: Una Dura Lezione, novembre 1940
46 -	MS 7: Scontro in Alto Mare? marzo 1941
47 -	MS 8: Un'Altra Opportunità? marzo 1941
48 -	MS 9: Affondate la <i>Bismarck</i> , maggio 1941
49 -	MS 10: Tre Giorni Dopo, maggio 1941
50 -	MS 11: Schermaglia nel Mare di Barents, dicembre 1942
51 -	MS 12: Finale, dicembre 1942

52 - GIOCO CAMPAGNA

52 -	Sequenza della Campagna
52 -	Fase Uno
53 -	Fase Due
55 -	Fase Tre
56 -	Fase Quattro
58 -	Operazione Uno: 1939
58 -	Operazione Due: 1940
62 -	Operazione Tre: Inizio 1941
62 -	Operazione Quattro: Tardo 1941
62 -	Operazione Cinque: 1942

INTRODUZIONE

Introduzione

Atlantic Chase per due giocatori può essere giocato come scenario, mini-scenario, o come campagna. Se state appena iniziando, giocate gli episodi del *Tutorial*, programmati per imparare le regole un po' alla volta. Questo fascicolo vi dice come giocare gli scenari per due giocatori: come piazzare le navi, i comandanti e le Task Force, ed indica chi ha l'Iniziativa per primo e le Condizioni Meteo iniziali. Una volta che entrambi i giocatori sono pronti, il giocatore Attivo inizia effettuando Azioni. Lo scenario o operazione prosegue sino a quando non viene causato il suo termine, come spiegato nelle istruzioni dello scenario ed operazione. Le condizioni di vittoria variano a seconda dello scenario.

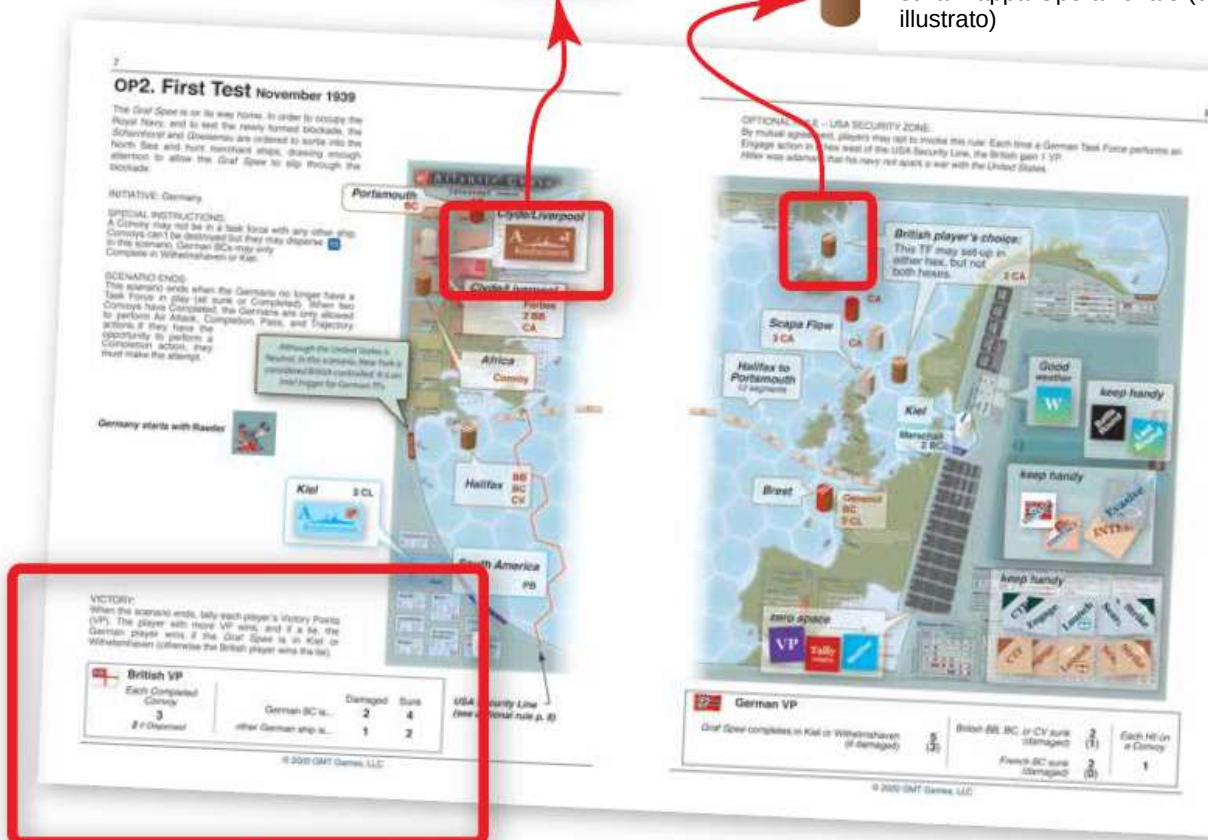
Solitario

Gli scenari di questo fascicolo possono anche essere giocati in solitario. Per farlo, assumete il ruolo di entrambe le parti, "cambiando parte" con ogni cambio di Iniziativa, facendo avanzare l'azione prendendo decisioni ragionevoli dal punto di vista corrente della parte che ha l'Iniziativa. Vi è una lunga tradizione nel giocare i wargame in questo modo, e farlo significa che la storia riprodotta nel gioco è più importante che cercare di far vincere una delle parti. Comunque, se questo non è di vostro gradimento, vi è un intero fascicolo di scenari nel gioco da giocare in solitario. È stato ideato per i giocatori che non hanno avversari o che preferiscono una intelligenza artificiale invece di basarsi sulla propria narrativa.

Ponete i segnalini Gruppo di Rinforzi nelle Caselle Porto, come indicato.



Ponete le Stazioni Task Force sulla Mappa Operazionale (come illustrato)



Come Vincere

Sono spiegate le condizioni di vittoria. Solitamente ogni giocatore cerca di ottenere più Punti Vittoria (VP).

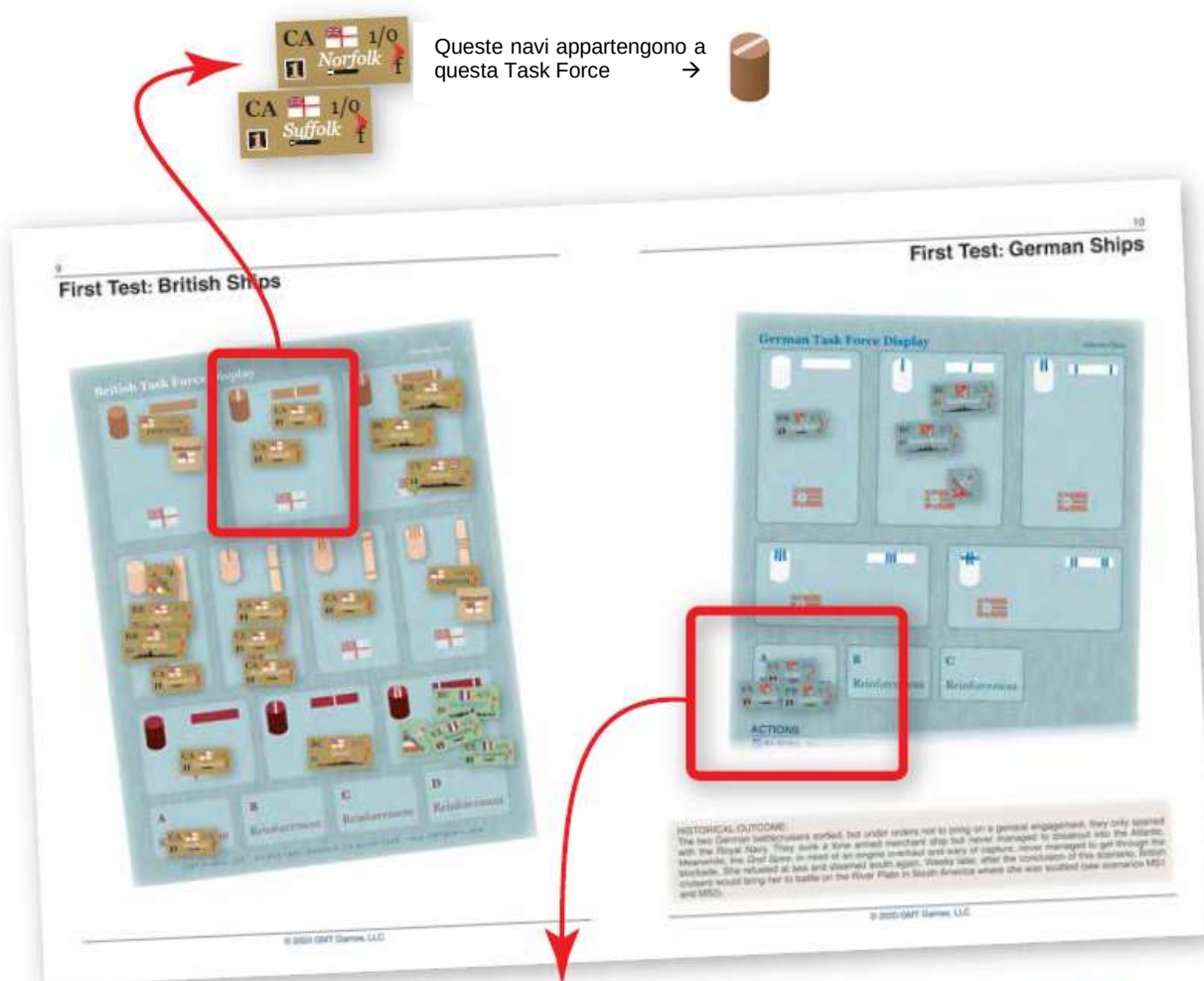
Scenari Operazionali (OP)

Il primo gruppo di scenari in questo fascicolo presenta le principali operazioni storiche svolte da una parte o dall'altra. A seconda delle decisioni che i giocatori prendono, e dell'ammontare di tempo che impiegano per farlo, oltre all'esito delle possibilità che possono prolungare gli eventi, questi scenari si giocheranno tra due o tre ore. Alcuni sono più lunghi di altri (il primo è alquanto breve).

Ciò che lo scenario presenta un momento storico quando le preziose navi di superficie tedesche fecero delle sortite contro la Home Fleet britannica. Il loro scopo: danneggiare la linfa vitale della Gran Bretagna, i suoi convogli. Lo Scenario OP3 è un po' diverso, in quanto presenta la confusa corsa per la Norvegia nel 1940. Presi assieme, il gruppo di scenari operazionali offre un quadro approssimativo della guerra in mare tra il 1939 e la metà del 1942.

Navi

Ponete le navi sul Display Task Force.



Rinforzi

Ponete le navi di un Gruppo Rinforzi nella corrispondente casella sul Display Task Force. Possono entrare in gioco quando effettuate un'azione Riorganizzazione.



OP1. Ritorno a Casa: agosto 1939

Accontentato una volta, il Führer nazista sta ora promuovendo azioni minacciose contro la Polonia. La Gran Bretagna ha promosso l'alleanza con quella nazione in pericolo, ma il Führer rifiuta di accettare.

La Gran Bretagna e la Germania si preparano per la guerra. La nave di linea oceanica tedesca *Bremen* è a New York, e riceve un ordine cifrato da Berlino di far sbarcare i suoi 1000 passeggeri e di tornare rapidamente in patria. È ora nella Kriegsmarine. Comprendendo l'utilità di tale nave, la Royal Navy esce dai porti per intercettarla. Se la Gran Bretagna riuscisse a catturarla, priverebbe il Führer di un'importante risorsa militare prima che inizi la guerra. Si alza il sipario, la guerra non è ancora iniziata.

INIZIATIVA: Germania.

ISTRUZIONI SPECIALI:

La guerra non è ancora iniziata, ma potrebbe farlo nel corso dello scenario. Sino a quando non inizia, non si possono combattere Battaglie e non sono consentiti Attacchi Aerei (ma è consentito il Supporto Aereo).

I risultati dell'azione Ingaggiare che causano Battaglia sono ignorati, a meno che il *Bremen* sia nella TF bersaglio, nel qual caso il *Bremen* viene catturato e lo scenario termina.

***Bremen* da solo:** Il *Bremen* non può essere in una TF con qualsiasi altra nave.

Verifica delle Condizioni Meteo: Ogni volta che viene effettuata una Verifica delle Condizioni Meteo, se il risultato del dado è "1", la Germania ha invaso la Polonia e la Gran Bretagna ha dichiarato guerra alla Germania. Si possono ora combattere le Battaglie e sono consentite le azioni di Attacco Aereo.

Provocazione: Prima che sia dichiarata la guerra, le azioni Ingaggiare possono provocare la guerra.

Caso 1: Quando viene effettuata un'azione Ingaggiare, ed il risultato causerebbe la Battaglia, tirate un dado, se il risultato del dado è "1", viene dichiarata guerra e la Battaglia deve essere combattuta (se il *Bremen* è la TF bersaglio, lo scenario termina; la Gran Bretagna vince indipendentemente dalla provocazione).

Caso 2: Se la Task Force del giocatore britannico dichiara un'azione Ingaggiare in un esagono con Murmansk, Kiel, o Wilhelmshaven, tirate un dado (fatelo prima di effettuare l'azione Ingaggiare): se il risultato del dado è "1", l'azione causa un incidente diplomatico ed inizia la guerra (il tedesco vince automaticamente lo scenario). Se risulta qualsiasi altro numero, effettuate l'azione normalmente.

Murmansk: Se il *Bremen* completa a Murmansk prima che sia dichiarata guerra, può essere confiscato. Tirate un dado: se si ottiene "1", il sovietico confisca il *Bremen*. Se si ottiene qualsiasi altro numero, gli consentono di rifornirsi e rimane nella Kriegsmarine (in ogni caso, lo scenario termina). Sottraete -1 dal tiro di dado se il britannico ha effettuato un'azione Ingaggiare durante questo scenario. Se il *Bremen* completa a Murmansk dopo che è stata dichiarata guerra, non viene confiscato (non è necessario alcun tiro di dado).



Fine dello Scenario:

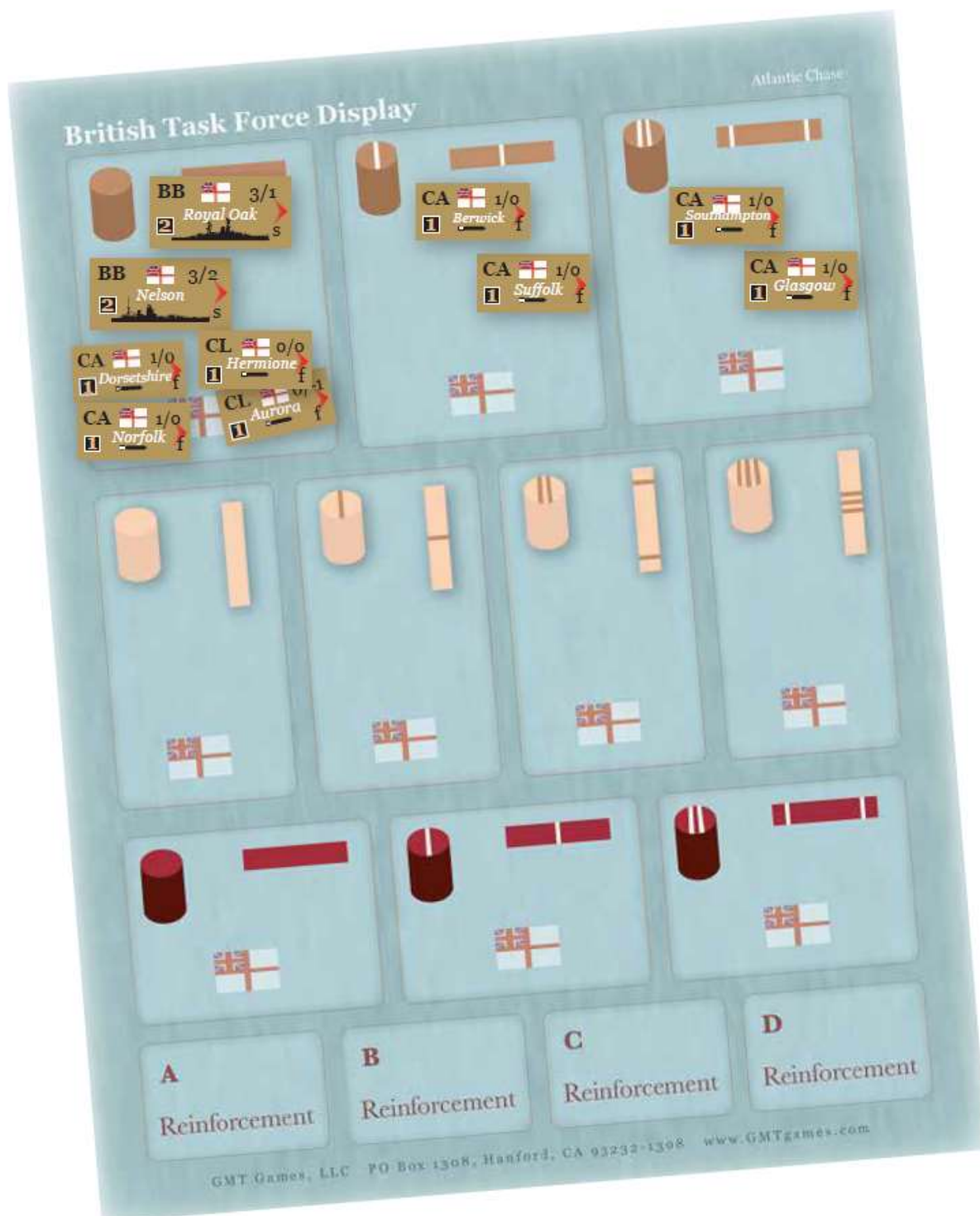
Questo scenario termina quando il *Bremen* viene catturato o effettua un'azione Completamento a Kiel, Wilhelmshaven, o Murmansk. Viene catturato con una azione Ingaggiare. Se completa a Murmansk, il *Bremen* può essere confiscato (vedi pag. 3). Lo scenario termina anche se il giocatore britannico provoca la guerra in un esagono di porto tedesco (vedere la regola speciale sulla Provocazione, Caso 2).



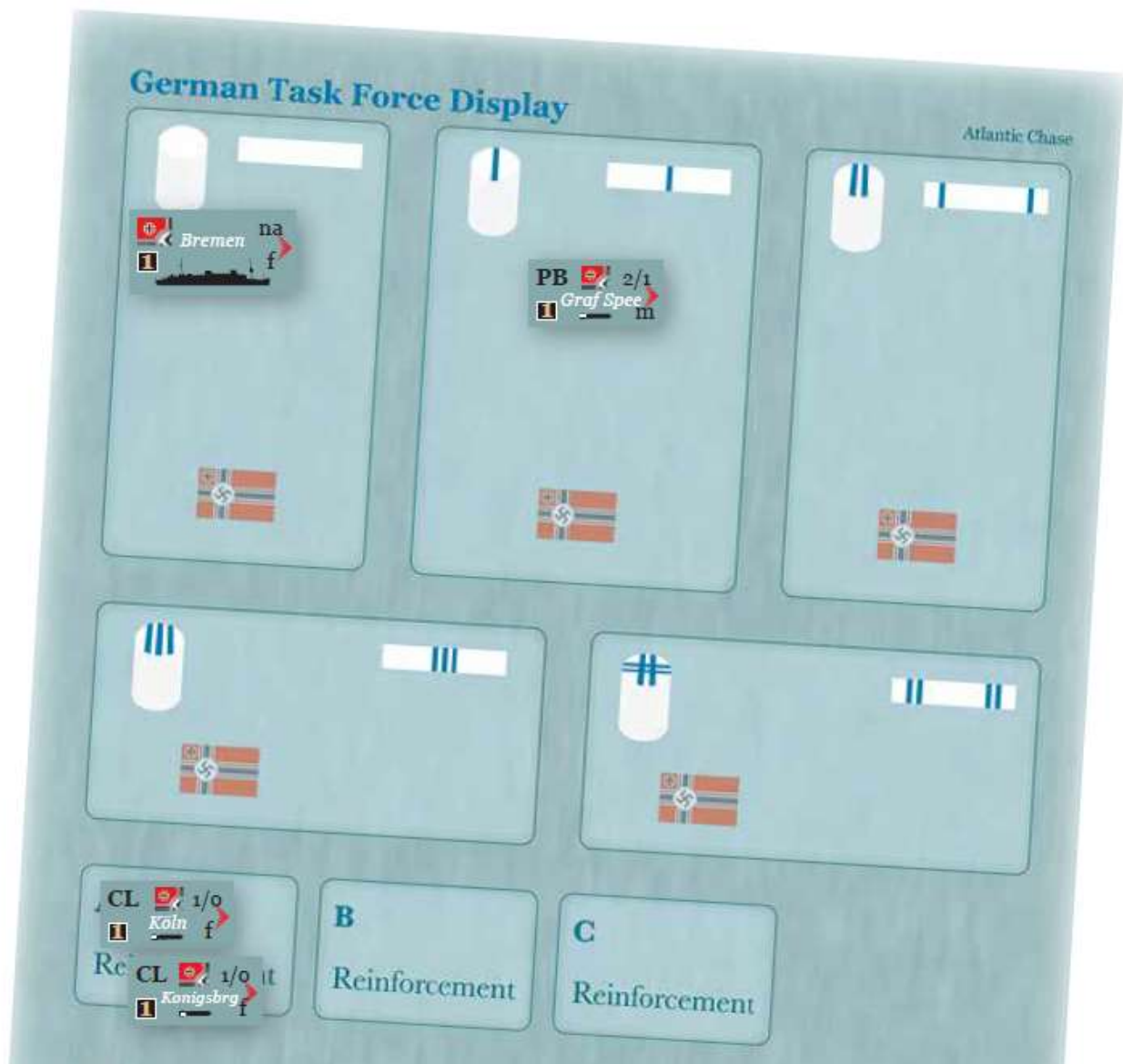
Vittoria:

Se il *Bremen* completa a Kiel, Wilhelmshaven, o Murmansk (e non viene confiscata in quest'ultimo porto), il Tedesco vince. Se il britannico cattura il *Bremen*, vince. Se il britannico provoca la guerra o vince il britannico (Provocazione, Caso 1), o vince il tedesco (Provocazione, Caso 2). Infine, se una nave tedesca viene danneggiata o affondata, il britannico vince indipendentemente dal destino del *Bremen* (questo è possibile solo dopo che è stata dichiarata guerra).

Ritorno a Casa: Navi Britanniche



Ritorno a Casa: Navi Tedesche



Questo è un buon scenario per imparare le regole. Dal momento che limita le Battaglie e gli Attacchi Aerei, e le decisioni sono limitate considerata la situazione peculiare ma interessante e la limitatezza delle forze disponibili, un giocatore esperto può usare questo scenario per insegnare il gioco ad un novellino.

ESITO STORICO:

Storicamente, il *Bremen* fu quasi raggiunto dagli incrociatori britannici, ma il capitano tedesco cambiò rotta verso nord, trovando infine un porto sicuro a Murmansk. Presto sarebbe partito verso sud all'inizio della guerra, prendendo parte a varie operazioni come trasporto truppe e nave ospedale.

OP2. Prima Prova: novembre 1939

La *Graf Spee* sta tornando in patria. Per tenere occupata la Royal Navy, e per mettere alla prova il blocco, il *Scharnhorst* e *Gneisenau* hanno ordini di fare una sortita nel Mare del Nord alla ricerca di mercantili, per attirare anche l'attenzione e consentire alla *Graf Spee* di evitare il blocco.

INIZIATIVA: Germania.

ISTRUZIONI SPECIALI:

Un Convoglio non può stare in una task force con altre navi. I Convogli non possono essere distrutti ma essere dispersi. In questo scenario, le BC tedesche possono Completare solamente a Wilhelmshaven o Kiel.

FINE DELLO SCENARIO:

Questo scenario termina quando il tedesco non ha più Task Force in gioco (tutte affondate o che hanno Completato). Quando due Convogli hanno Completato, il tedesco può effettuare solamente azioni di Attacco Aereo, Completamento, Passare e Traiettorie. Se ha l'opportunità di effettuare un'azione Completamento, la deve tentare.

VITTORIA:

Quando lo scenario termina, registrate i Punti Vittoria (VP) di ciascun giocatore. Il giocatore che ha più VP vince, ed in caso di pareggio, vince il tedesco se la *Graf Spee* è a Kiel o Wilhelmshaven (altrimenti in caso di parità vince il britannico).



Linea di Sicurezza USA (vedere regola opzionale p. 8)

VP del Britannico		Danneggiato	Affondato
Ogni Convoglio che Completa 3	BC tedesco è ...	2	4
	Altra nave tedesca è ...	1	2
2 se Disperso			

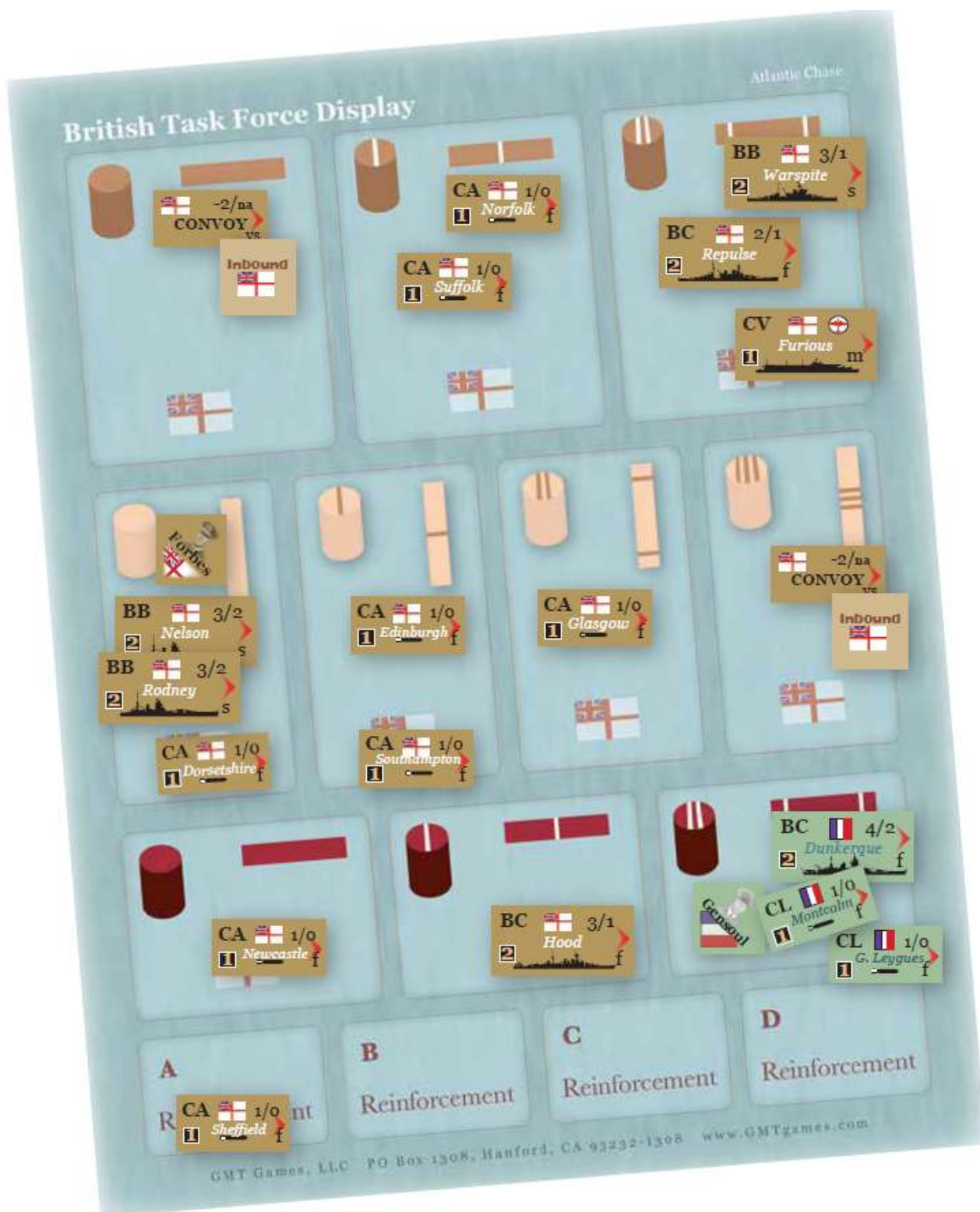
REGOLA OPZIONALE – ZONA DI SICUREZZA USA:

Con mutuo accordo, i giocatori possono optare di usare questa regola: ogni volta che una Task Force tedesca effettua un'azione Ingaggiare in un esagono ad occidente della Linea di Sicurezza USA, il britannico ottiene 1 VP.

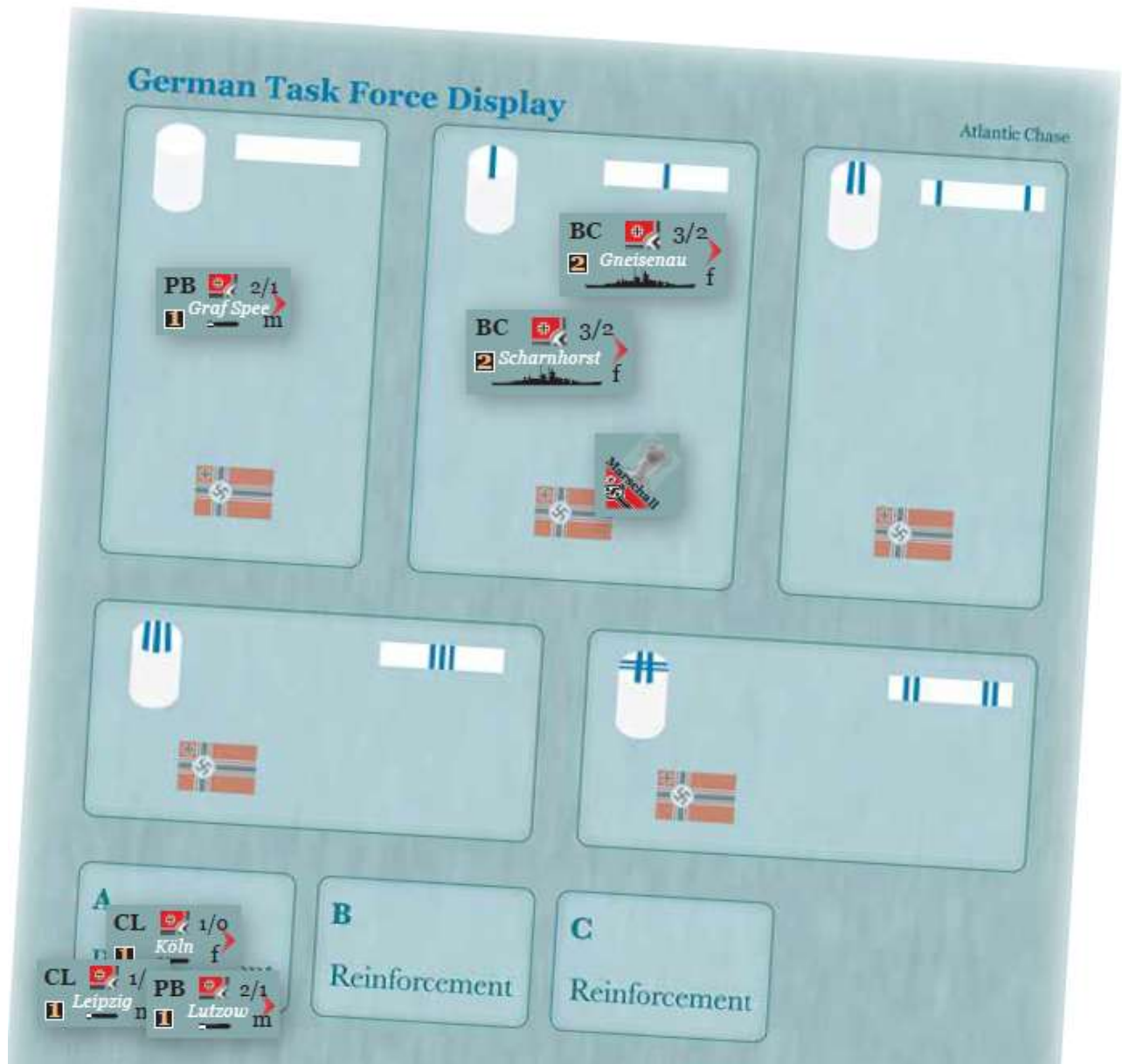


VP Tedeschi		Danneggiata	Affondata	
La Graf Spee Completa a Kiel o Wilhelmshaven (se danneggiata)	5	BB, BC o CV britannica ...	1	2
	(3)	BC francese ...	0	2
		Ogni colpo contro un Convoglio	1	

Prima Prova: Navi Britanniche



Prima Prova: Navi Tedesche



ESITO STORICO:

I due incrociatori da battaglia tedeschi fecero una sortita, ma con ordini di non causare uno scontro generale, fu solo un allenamento. Affondarono un mercantile armato che navigava da solo, ma non riuscirono mai ad uscire nell'Atlantico. Nel frattempo la *Graf Spee*, che necessitava della revisione dei motori e temendo la cattura, non riuscì mai a passare il blocco. Si rifornì in mare e si diresse ancora verso sud. Settimane dopo, alla fine di questo scenario, gli incrociatori britannici la avrebbero costretta alla battaglia del River Plate in Sud America, dove venne autoaffondata (vedere scenari MS1 ed MS2).

OP3. Norvegia: aprile-maggio 1940

La Gran Bretagna, abituata al suo impero, vedeva le acque neutrali come un campo da gioco. Le sue aggressive incursioni nelle acque interne norvegesi inseguendo il contrabbando, portò la Germania a studiare un'offensiva calcolata. Invece che stare a guardare la Gran Bretagna che allargava la sua influenza in tutta la Scandinavia, il Führer autorizzò un attacco audace e forse folle per conquistare le coste norvegesi prima che la Gran Bretagna potesse mettervi piede. Mentre la Royal Navy progettava una seconda Jutland, quella decisiva battaglia nel Mare del Nord, la Kriegsmarine stava trasportando le truppe delle Wehrmacht a nord.

ORDINE DI PIAZZAMENTO: La Gran Bretagna si piazza per prima, poi il tedesco.

INIZIATIVA: Germania. Ponete la Conta dell'Iniziativa a "2".

ISTRUZIONI SPECIALI:

I porti norvegesi non causano Informazioni. Vedere anche le pagine 13 & 14

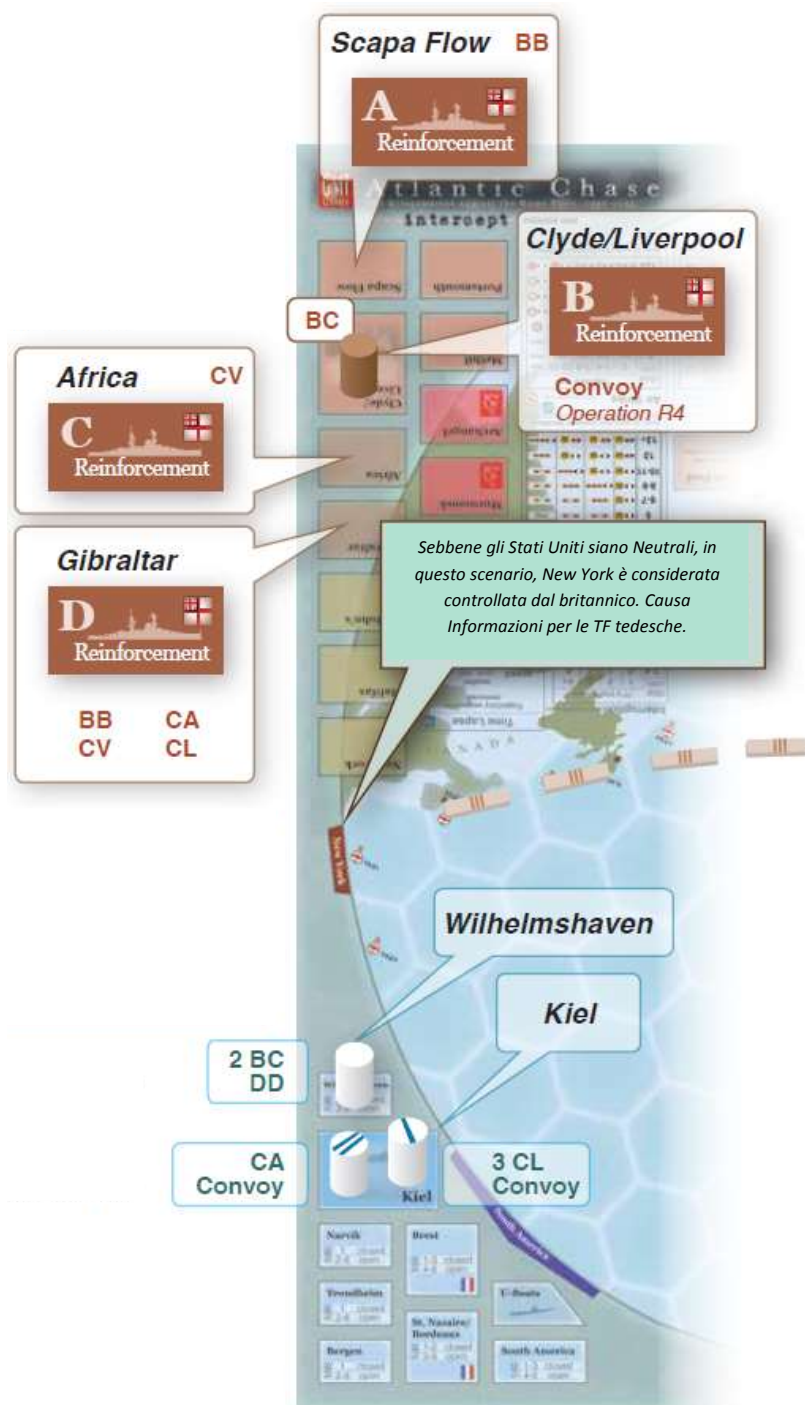
FINE DELLO SCENARIO:

Lo scenario termina quando un terzo Convoglio britannico effettua un'azione di Completamento con successo, o quando il tedesco effettua con successo tre azioni di Completamento in Norvegia. Termina anche quando il tedesco non ha più Task Force in gioco (tutte le navi sono affondate o hanno Completato).

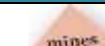
VITTORIA:

Quando termina lo scenario, calcolate i Punti Vittoria (VP) di ciascun giocatore. Il giocatore con più VP vince. In caso di parità, vince il britannico.

Vince cosa, esattamente? Se una parte ha effettuato con successo più azioni di Completamento in Norvegia rispetto al suo avversario, ha conquistato la Norvegia.



VP Britannici

Forza di Mine a Narvik o Trondheim?							
Sì, prima che la base aere tedesca fosse in Norvegia			3				
Sì, dopo che la base aere tedesca è in Norvegia			1				
No			-1				
Ogni Convoglio che ha Completato	3		Danneggiato	Affondato	Segnalino di Base Aerea britannica in Norvegia?		Ogni Colpo contro Convoglio o Squadrone DD
		Il BC tedesco è...	1	2	Sì	1	
		La Hipper è...	0	1	No	0	
		Ogni CL è ...	0	1			

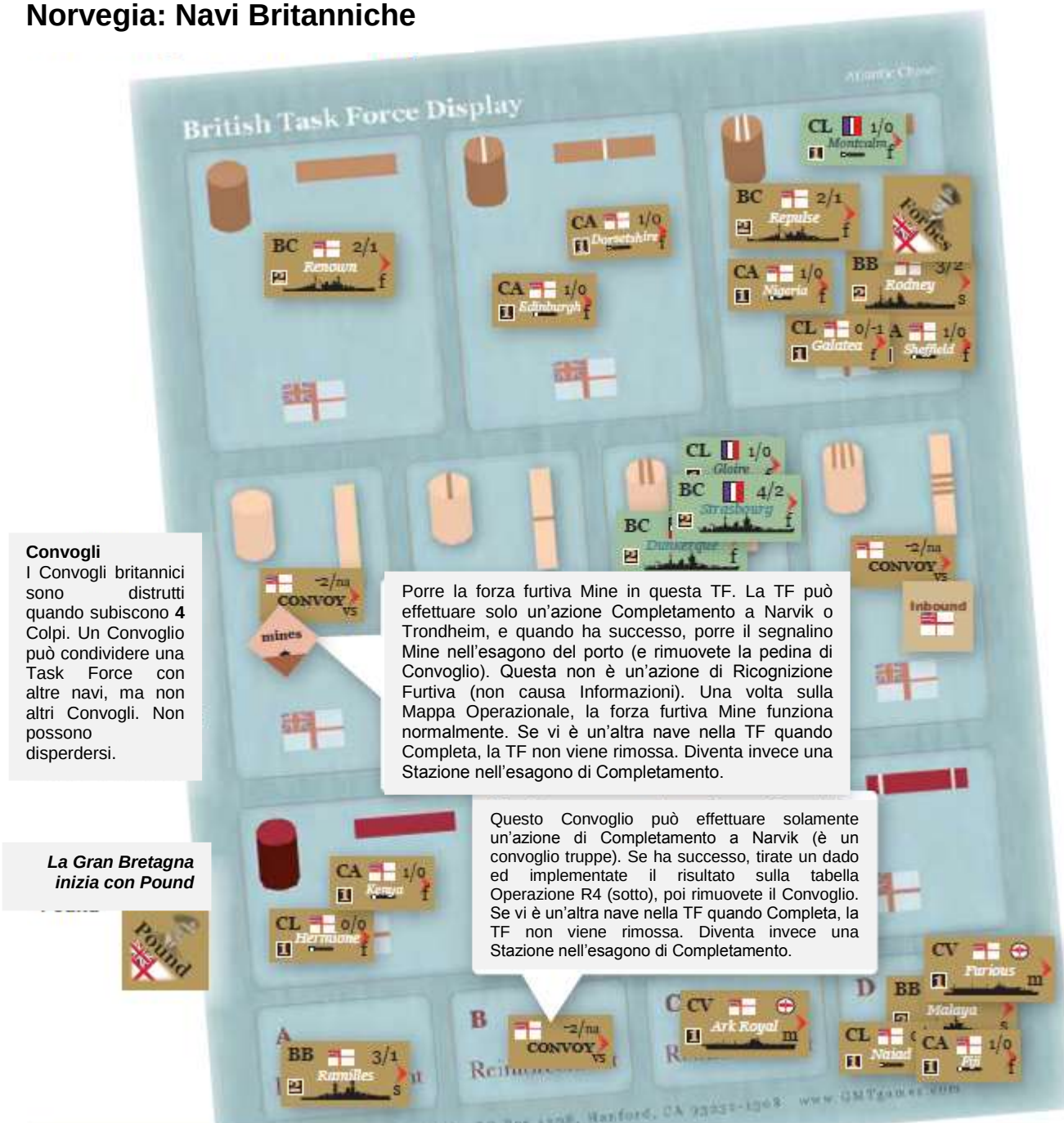
ESITO STORICO:

L'Operazione Weser iniziò prima che la Gran Bretagna ne fosse a conoscenza. La storia vera fu fatta dalla Luftwaffe, lanciando truppe e rifornimenti in Norvegia e proteggendo l'offensiva a nord e minacciando la Royal Navy. L'Operazione R4 della Gran Bretagna, la sua invasione, non fu mai tentata, e i suoi timidi tentativi di portare truppe a Narvik Trondheim furono respinti. Il servizio informazioni della Royal Navy fu carente in questa campagna, e lo si vide. Il risultato finale fu che la vittoria tedesca fu devastante. Da questo momento, la costa della Norvegia avrebbe dato porti alla Kriegsmarine, indebolendo il blocco della Royal Navy.



VP Tedeschi			
		Segnalino Base Aerea Tedesco	Ogni Colpo contro un Convoglio britannico
primo Completamento tedesco con Successo a Bergen	3	in Norvegia	2
primo Completamento tedesco con Successo a Trondheim	2	no segnalino Base Aerea	-1
primo Completamento tedesco con Successo a Narvik	1		1
		BB, BC o CV affondata (danneggiata)	2 (1)

Norvegia: Navi Britanniche



Operazione R4					
1d6 →	2 -	3	4	5	6+
	2 colpi	colpo	-	-	←
Modificatori: -1 se una TF tedesca con Convoglio ha Completato con successo in Norvegia; -1 se vi è una Base Aerea tedesca in Norvegia; +1 se una BB o BC britannica è nell'esagono del Completamento (solo Stazione TF) Risultati: • porre un segnalino Base Aerea britannico nell'esagono (e rimuovete la Base Aerea tedesca in Norvegia, se vi è); • assegnare il Colpo al Convoglio (per i VP) o se la sua TF è una Stazione, ad una nave britannica nella TF.					

Norvegia: Navi Tedesche

Convogli & DD

I Convogli tedeschi sono distrutti quando subiscono 4 Colpi. Anche lo Squadrone DD. Ciascuno può condividere una Task Force con altre navi, ma non altri Convogli. Non possono disperdersi.

Lo **Squadrone DD** trasporta truppe (in questo scenario, come un Convoglio). Questa TF deve effettuare con successo un'azione di Completamento a Bergen, Trondheim o Narvik. Dopo aver effettuato l'azione, tirate un dado ed implementate il risultato sulla **Tabella Operazione Weser** (sotto), poi rimuovete lo Squadrone DD e ponete la Stazione TF nell'esagono di Completamento (se non già lì). *Storicamente, questa TF Completò a Narvik.*

Il **Convoglio** trasporta truppe. Questa TF deve effettuare con successo un'azione di Completamento a Bergen, Trondheim o Narvik. Dopo aver effettuato l'azione, tirate un dado ed implementate il risultato sulla **Tabella Operazione Weser** (sotto), poi rimuovete il Convoglio e ponete la Stazione TF nell'esagono di Completamento (se non già lì). *Storicamente, questa TF Completò in molte località vicino a Bergen). La debacle del Blucher davanti ad Oslo non viene riprodotta nello scenario.*

Il **Convoglio** trasporta truppe. Mentre è nella TF, il **segnalino Base Aerea** non funziona da base aerea (non dà Supporto Aereo né può effettuare l'azione Attacco Aereo, né causa Informazioni per le TF britanniche). Se ingaggiato in Battaglia, ignorate il segnalino di Base Aerea, a meno che il Convoglio non sia affondato, nel qual caso rimuovete il segnalino dal gioco. Questa TF deve effettuare con successo un'azione di Completamento a Bergen, Trondheim o Narvik. Dopo aver effettuato l'azione con successo, ponete il segnalino Base Aerea nell'esagono, poi tirate un dado ed implementate il risultato sulla **Tabella Operazione Weser** (sotto), poi rimuovete il Convoglio e ponete la Stazione TF nell'esagono di Completamento (se non già lì). *Storicamente, questa TF Completò a Trondheim.*

Bergen, Trondheim, o Narvik

Queste tre TF devono effettuare speciali azioni di Completamento in Norvegia. Sono speciali in quanto solo il Convoglio o lo Squadrone DD viene rimosso dal gioco, mentre le altre navi rimangono nella Task Force (e la TF stessa rimane in gioco).

Idealmente, ciascuno dei tre porti Norvegesi dovrebbero essere il bersaglio di un'azione Completamento, ma il giocatore tedesco può optare di attaccare solo uno o due di questi porti per l'azione di Completamento (cioè, due Convogli potrebbero Completare a Narvik, ad esempio, ma il tedesco riceverà i VP solo per il primo Completamento). Quando un'azione Completamento in un porto norvegese ha successo, tirate un dado ed implementate il risultato sulla tabella Operazione Weser.

Azione Riorganizzazione: Il giocatore tedesco può effettuare azioni Riorganizzazione per dividere una o più navi in una nuova TF. Lo Squadrone DD ed i Convogli possono operare da soli nelle rispettive TF. Questa è l'unica restrizione: un Convoglio non può stare nella stessa TF con un altro Convoglio, né con lo Squadrone DD.

Operazione Weser				Modificatori:
1d6 →	1 -	2-3	4-6	-1 se una o entrambe le TF britanniche con Convoglio ha Completato con successo a Narvik; -1 se vi è una Base Aerea britannica in Norvegia;
	2 colpi	colpo	-	Risultati:
				- nessun effetto negativo ■ assegnare il Colpo al Convoglio o Squadrone DD (per i VP) o se la sua TF è una Stazione, ad una nave nella TF.

OP4. Berlino: gennaio – marzo 1941

L'operazione Berlino venne ideata per portare i due incrociatori da battaglia tedeschi nell'Atlantico per attaccare il naviglio britannico. Il suo scopo era duplice: indebolire le vitali vie marittime inglesi, e far tornare gli incrociatori in un porto dove avrebbero potuto uscire senza dover schivare il blocco britannico. Vi era anche un terzo fine: una volta in un porto francese, sarebbero stati in una posizione per cooperare con l'Operazione Rheinübung.

INIZIATIVA: Germania.

CONDIZIONI METEO: Buone.

CONVOGLI:

I Convogli non possono essere distrutti, possono subire un numero infinito di Colpi. Possono disperdersi. Un convoglio può stare in una Task Force con un'altra nave (ma non un altro Convoglio).

POOL DI SCORTA:

Nel piazzamento iniziale, il giocatore britannico sceglie sino a tre navi, ponendole in un Pool Scorte sulla mappa. Possono essere prese solamente da una o più TF britanniche (ma non dai Gruppi Rinforzi). La prima volta che ciascun Convoglio viene coinvolto in Battaglia (ed è da solo nella sua TF), il giocatore britannico tira un dado ed implementa il risultato indicato sulla Tabella delle Scorte. Fatelo quando il Convoglio si sposta sulla Mappa di Battaglia, dopo aver completato l'azione Ingaggio. Dopo aver tirato il dado, il giocatore britannico può cambiare il risultato assegnando 1 VP al tedesco e dichiarando il nuovo risultato. Se viene scelta una nave dal Pool Scorte, ponetela nella Task Force del Convoglio, spostandola immediatamente sulla Mappa di Battaglia. Torna nella TF del Convoglio dopo la Battaglia.

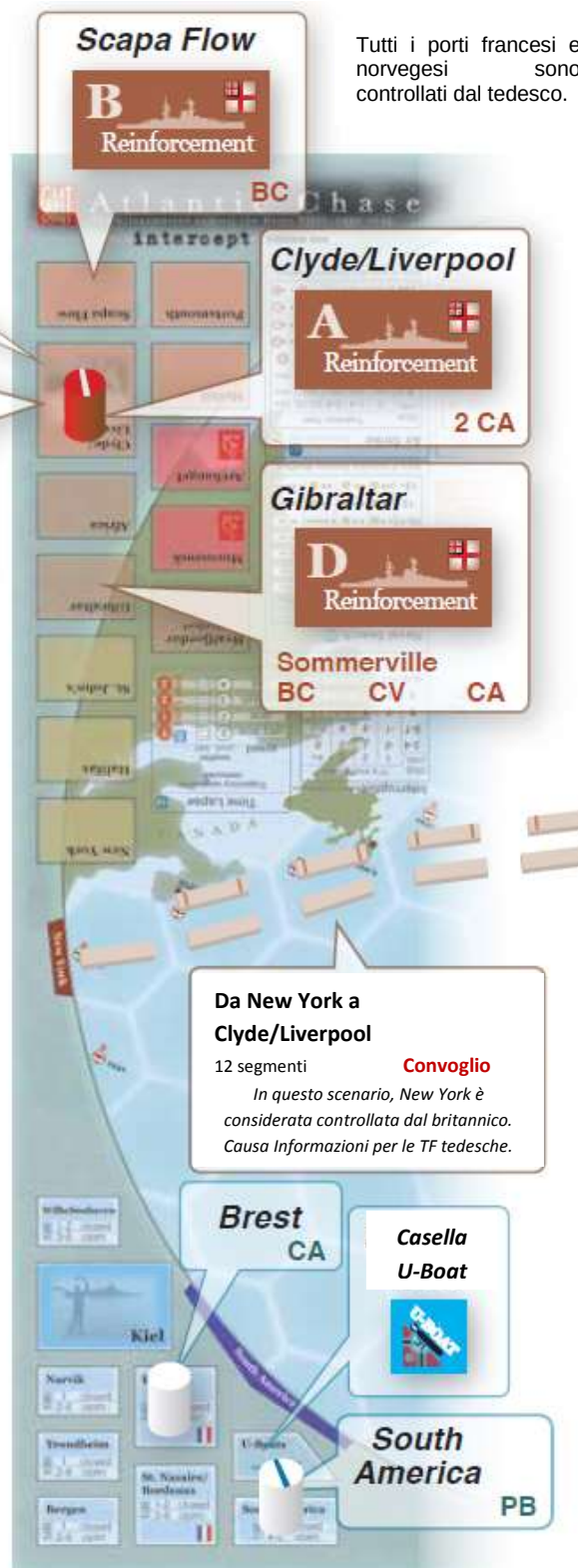
Tabella delle Scorte	
1d6	risultato
1	Nessuna scorta
2-4	Il tedesco deve scegliere una nave dal Pool Scorte
5-6	Il britannico sceglie una nave dal Pool Scorte

FINE DELLO SCENARIO

Questo scenario termina quando il tedesco non ha più alcuna Task Force in gioco (tutte affondate o hanno Completato). Quando hanno Completato tre Convogli, il tedesco può effettuare solamente azioni di Attacco Aereo, Completamento, Passare, e Traiettoria (comunque, se una TF può effettuare il Completamento, deve farlo).

VITTORIA:

Quando termina lo scenario, calcolate i Punti Vittoria (VP) di ciascun giocatore. Il giocatore che ha più VP vince. Il britannico vince in caso di parità.

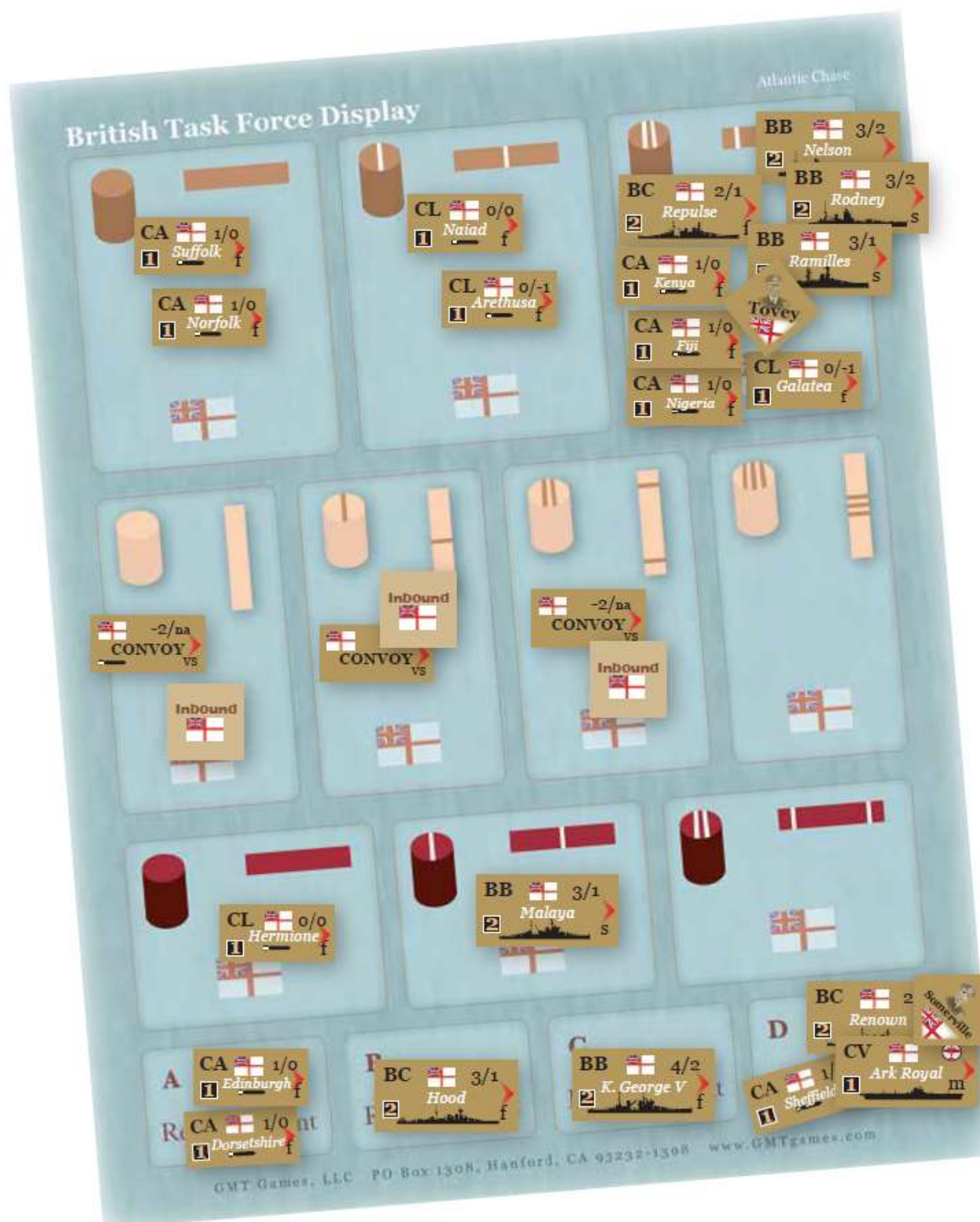


VP Britannici					La TF del Hipper ha effettuato un'azione Traiettoria 1
Ogni Convoglio che ha Completato (non disperso)	3		Danneggiato	Affondato	
		BC tedesco è ...	2	4	
se disperso	(2)	Hipper è ...	1	2	
		Scheer è ...	0	1	



VP Tedeschi				Ogni Colpo contro un Convoglio
Ogni BC tedesco che completa in porto francese (se danneggiato)	3 (1)	BB, BC o CV britannico affondato (danneggiato)	2 (1)	
Il Scheer completa a Kiel (se danneggiato)	2 (1)	CA o CL britannico affondato	0,5	
				1

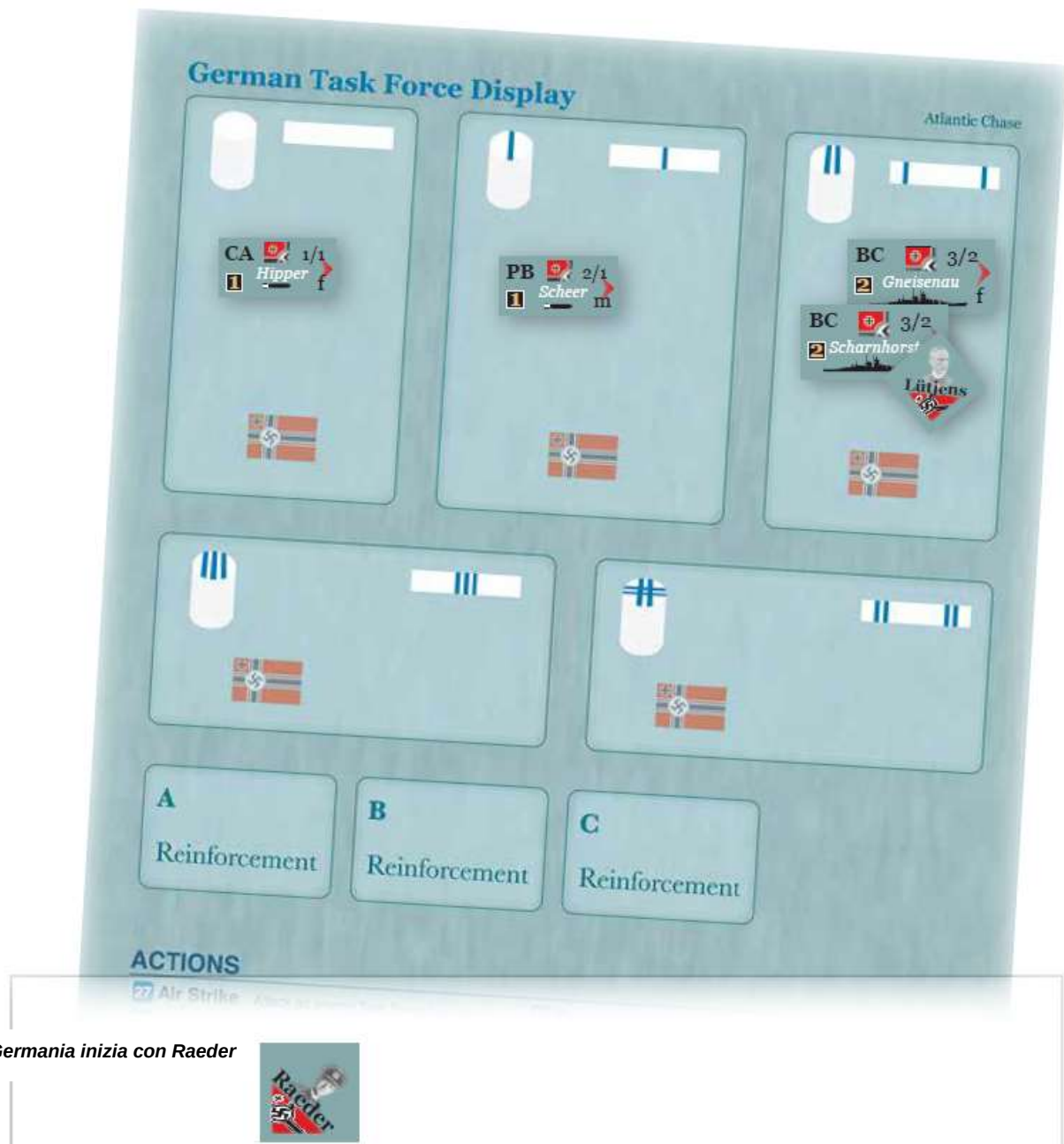
Berlino: Navi Britanniche



La Gran Bretagna inizia con Pound



Berlino: Navi Tedesche



La Germania inizia con Raeder



ESITO STORICO:

Attaccata dall'aria e dalle profondità dei mari, la linea vitale britannica alle proprie colonie ed alleati era logorata al punto di rottura. Questa sortita da parte di due incrociatori da battaglia portò all'affondamento di oltre 100.000 tonnellate di naviglio, logorando ancora di più le risorse britanniche. Questi incrociatori da battaglia lasciarono il porto il 23 gennaio, passando vicino al *Naiad*, ma cambiando poi rotta attraverso lo Stretto di Danimarca. Rifornendosi in mare, razziarono l'Atlantico per molte settimane, fuggendo infine a Brest il 22 marzo. L'Operazione Berlino fu il punto più alto della flotta di superficie tedesca.

OP5. Rheinübung - maggio 1941

L'Operazione *Rheinübung* fu ideata per portare il KMS *Bismarck* in un porto francese. Di lì, avrebbe potuto razziare le vastità dell'Atlantico, cacciando i convogli e causando in generale distruzione.

INIZIATIVA: Germania.

FINE DELLO SCENARIO

Questo scenario termina quando il tedesco non ha più Task Force in gioco (tutte affondate o che hanno Completato). Quando tre Convogli hanno Completato, il tedesco può solamente effettuare azioni di Attacco Aereo, Completamento, Passare e Traiettoria (comunque, se una TF tedesca può effettuare il Completamento, lo deve fare).

VARIANTE 'JUTLAND' (Battaglia Decisiva?):

Con mutuo accordo, i giocatori possono scegliere di giocare usando più navi tedesche. Questo probabilmente aumenterà la durata dello scenario, e sposterà il bilanciamento a favore del tedesco. Per usarla, il tedesco riceve i Gruppi di Rinforzi A e B. Quando uno entra in gioco (azione Riorganizzazione), sottraete 1 VP dal punteggio tedesco (cioè, 1 VP per Gruppo di Rinforzi). Potete anche accordarvi di giocare usando la Variante Francese (p. 20).

POOL DI SCORTA:

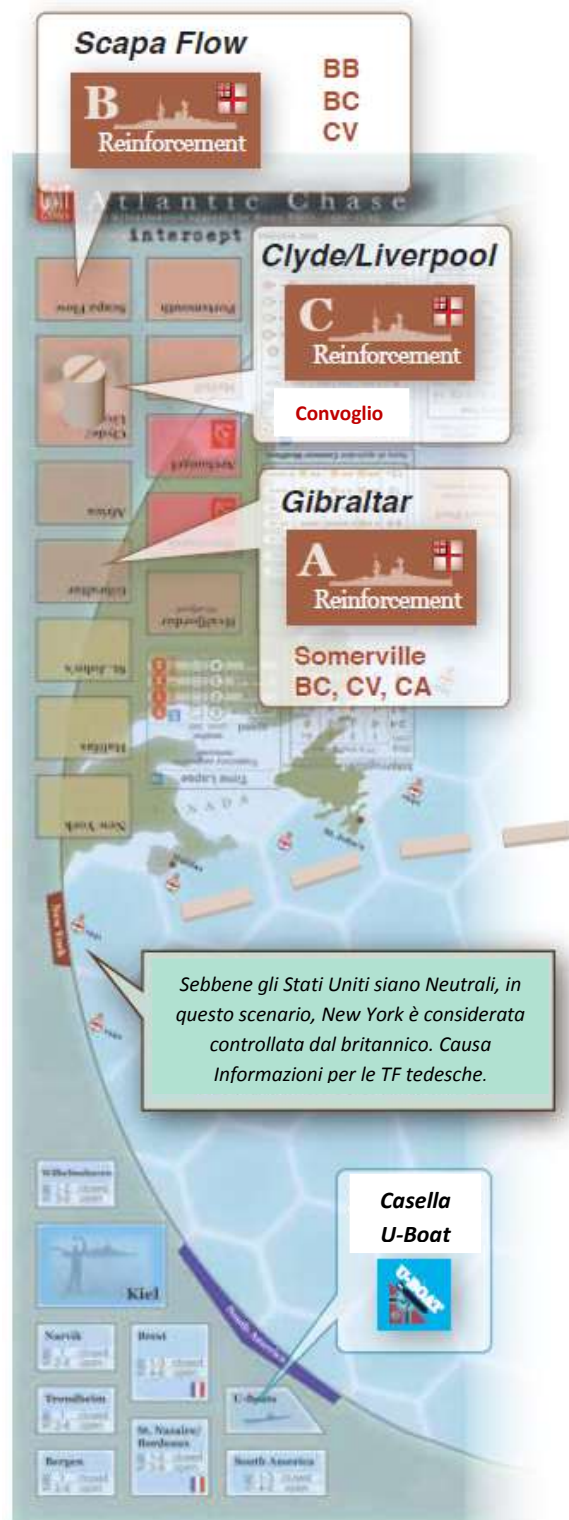
Nel piazzamento iniziale, il giocatore britannico sceglie sino a tre navi, ponendole in un Pool Scorte sulla mappa. Possono essere prese solamente da una o più TF britanniche (ma non dai Gruppi Rinforzi). La prima volta che ciascun Convoglio viene coinvolto in Battaglia (ed è da solo nella sua TF), il giocatore britannico tira un dado ed implementa il risultato indicato sulla Tabella delle Scorte. Fatelo quando il Convoglio si sposta sulla Mappa di Battaglia, dopo aver completato l'azione Ingaggio. Dopo aver tirato il dado, il giocatore britannico può cambiare il risultato assegnando 1 VP al tedesco e dichiarando il nuovo risultato. Se viene scelta una nave dal Pool Scorte, ponetela nella Task Force del Convoglio, spostandola immediatamente sulla Mappa di Battaglia. Torna nella TF del Convoglio dopo la Battaglia.

Tabella delle Scorte	
1d6	risultato
1	Nessuna scorta
2-4	Il tedesco deve scegliere una nave dal Pool Scorte
5-6	Il britannico sceglie una nave dal Pool Scorte

VITTORIA:

Quando termina lo scenario, calcolate i Punti Vittoria (VP) di ciascun giocatore. Il giocatore che ha più VP vince.

PARITA': Il tedesco vince se il *Bismarck* è in un porto francese (completato). Altrimenti il britannico vince in caso di parità.



VP Britannici					Tutti i porti francesi e norvegesi sono controllati dal tedesco
Ogni Convoglio che ha Completato (non disperso)	3		Danneggiato	Affondato	
		<i>Bismarck</i> è ...	3	7	
se disperso	(2)	CA o CL è ...	1	2	Navi tedesche o francesi controllate dal tedesco (non il <i>Bismarck</i>)
		BB, BC o PB è ...	1	4	

VARIANTE FRANCESE

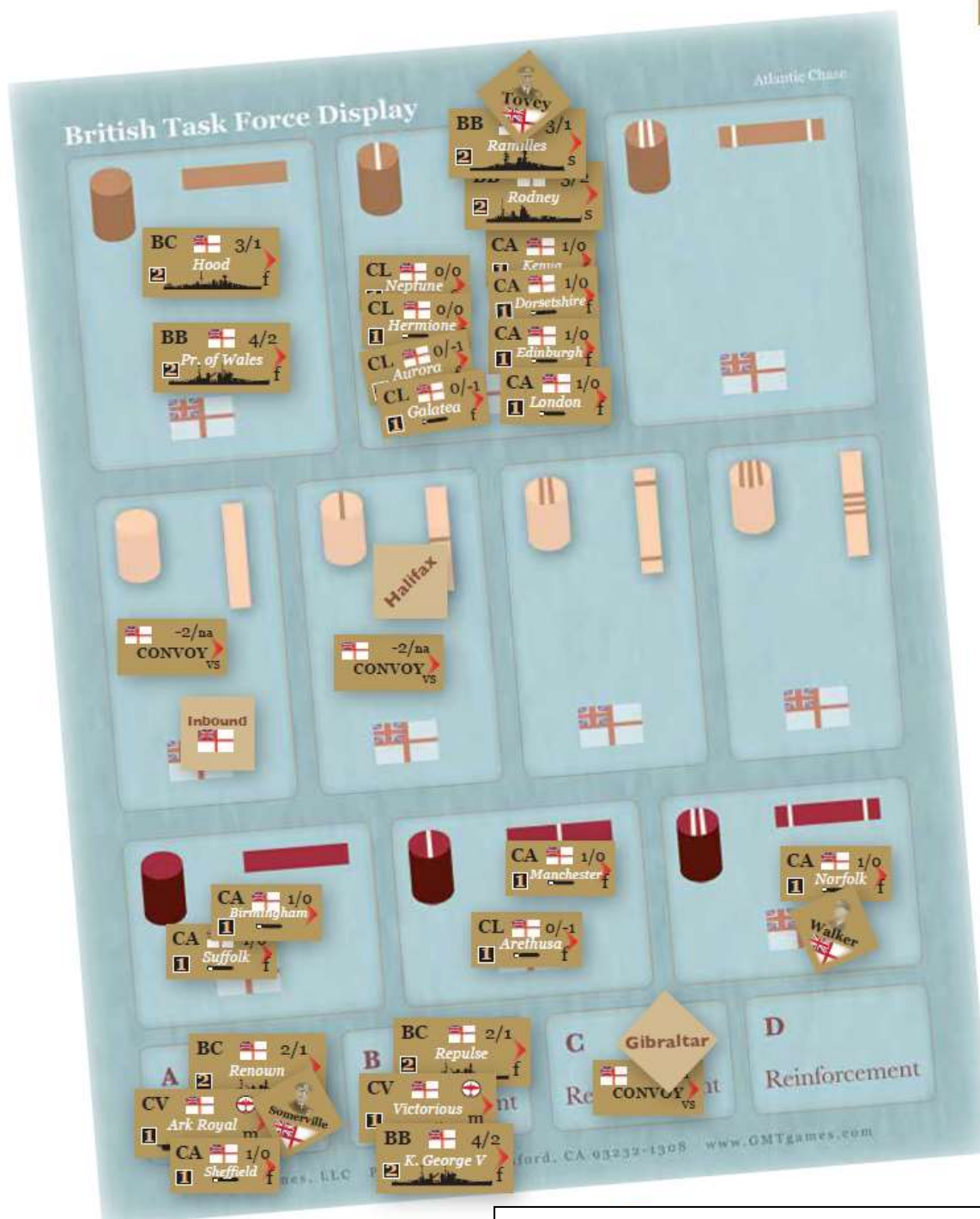
Con mutuo accordo, i giocatori possono scegliere di giocare usando le navi francesi. Al piazzamento iniziale, il giocatore tedesco può prendere un BC o BB francese, ed un CL francese (porli nel Gruppo di Rinforzi C, a St. Nazaire/Bordeaux). Poi, il giocatore britannico può prendere un BB o BC, ed un CL francese (porli nel Gruppo di Rinforzi D, a Gibilterra). Quando un Gruppo di Rinforzi francese entra in gioco, sottraete 1 VP o 2 VP dal punteggio di quel giocatore (2 VP se include un BC francese, 1 se no).



VP Tedeschi				Navi britanniche o francesi controllate dal britannico:	Danneggiato	Affondato	Ogni Colpo contro un Convoglio 1
Il Bismarck completa in ... (se danneggiato)	3 (2)	0 (2)	0 (3)				
Il Pr. Eugen completa in ... (se danneggiato)	2 (1)	0 (1)	0 (2)	BB o BC è ...	1	2	
				CV è ...	2	3	
				CA o CL è ...	0	0,5	

Rheinübung: Navi Britanniche

La Gran Bretagna inizia con Pound

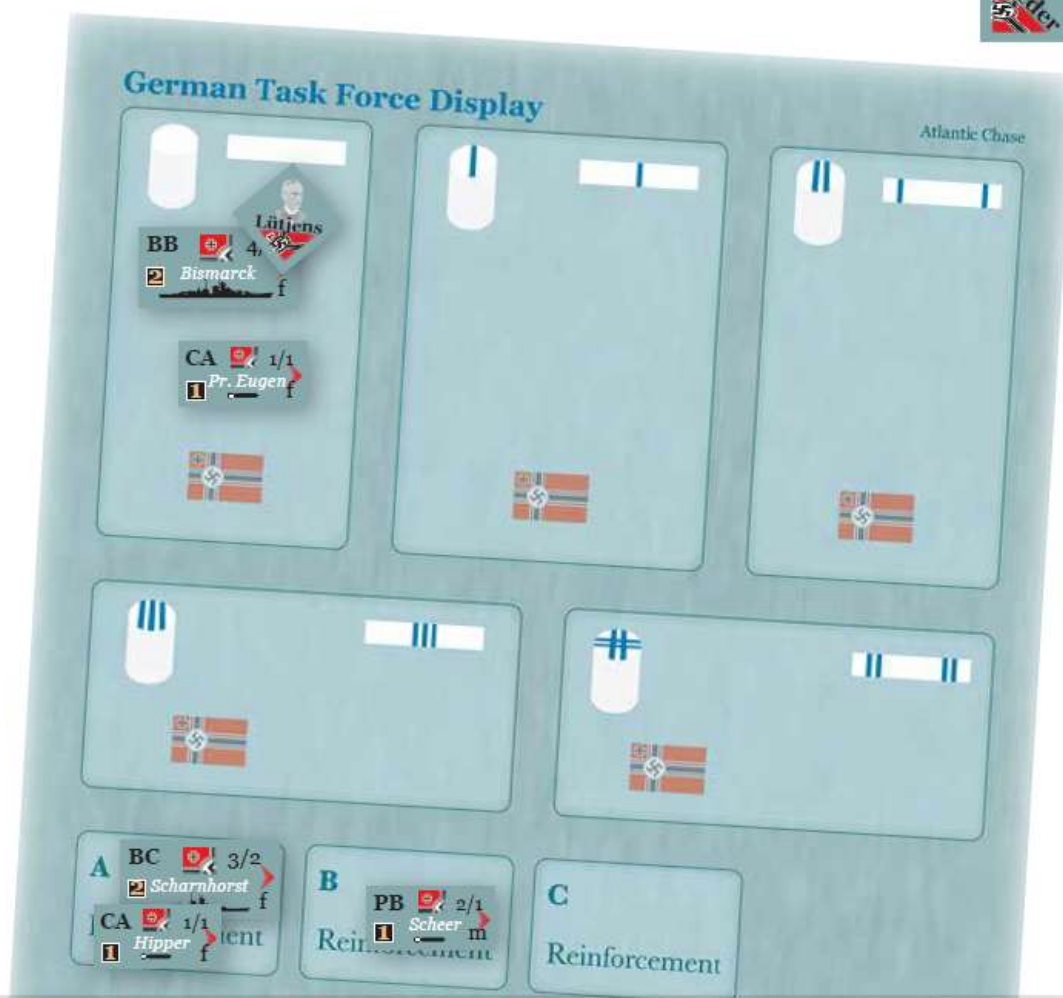


CONVOGLI:

I Convogli non possono essere distrutti, possono subire un numero infinito di Colpi. Possono disperdersi. Un Convoglio può stare in una Task Force con una sola altra nave (ma non un altro Convoglio).

Rheinübung: Navi Tedesche

La Germania inizia con Raeder



Brest



Kiel



RINFORZI TEDESCHI:

Questi sono consentiti solamente quando usate la variante "Jutland" (p. 19). Il Gruppo di Rinforzi A inizia a Brest, il B a Kiel.

ESITO STORICO:

L'operazione non andò bene per il tedesco. Identificata anche prima di aver raggiunto la Norvegia, la Task Force del *Bismarck* riuscì ad evitare gli inseguitori dall'aria e dal mare sino a quando non venne seguita da incrociatori britannici nello Stretto di Danimarca. Confrontata all'alba dal *Hood* e dal *Prince of Wales*, il *Bismarck* causò più danni di quanti ne ricevette, ma fu danneggiato. Mentre correa verso le coste francesi, fu attaccato dall'aria e poi localizzato da una Royal Navy impaurita, infine fu affondato da siluri. Oggi, il *Bismarck* giace sul fondo dell'Atlantico.

OP6. Vecchi Amici - autunno 1941

L'invasione tedesca dell'Unione Sovietica creò un dilemma sia per la Royal Navy che per la Kriegsmarine. Il nuovo alleato della Gran Bretagna necessitava di rifornimenti e quindi iniziarono a settembre i convogli per Murmansk ed Archangel. I convogli ad altri teatri dovevano comunque proseguire, assottigliando le risorse della Royal Navy. Per la Germania, questa necessitava di unità navali posizionate a nord, per interferire con questi convogli. Avendo perso il Bismarck, e con i suoi incrociatori da battaglia ancorati nei porti francesi sottoposti continuamente agli attacchi della Royal Air Force e del Comando Costiero, tali unità erano difficili da spostare.

INIZIATIVA: Germania.

FINE DELLO SCENARIO:

Questo scenario termina quando il tedesco non ha più Task Force in gioco (tutte affondate o che hanno Completato). Quando tre Convogli hanno Completato, il tedesco può solamente effettuare azioni di Attacco Aereo, Completamento, Passare e Traiettoria (comunque, se una TF tedesca può effettuare il Completamento, lo deve fare).

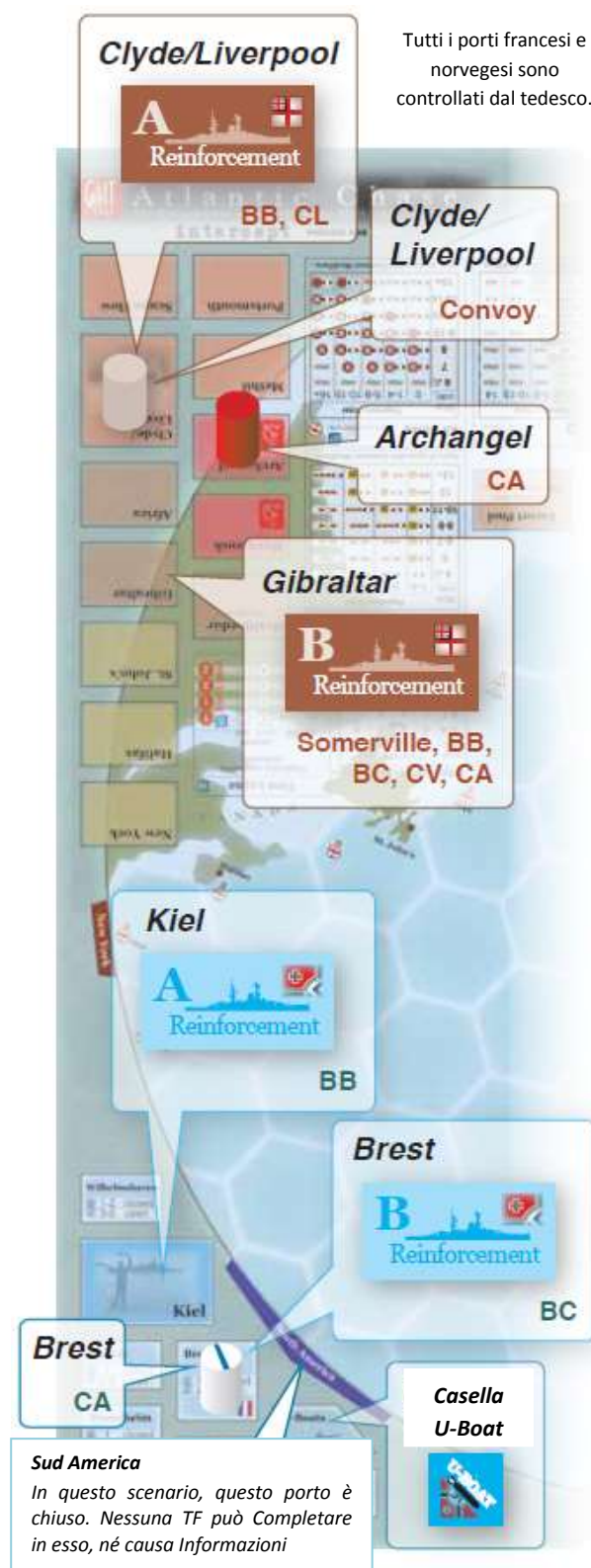
POOL DI SCORTA:

Nel piazzamento iniziale, il giocatore britannico sceglie sino a tre navi, ponendole in un Pool Scorte sulla mappa. Possono essere prese solamente da una o più TF britanniche (ma non dai Gruppi Rinforzi). La prima volta che ciascun Convoglio viene coinvolto in Battaglia (ed è da solo nella sua TF), il giocatore britannico tira un dado ed implementa il risultato indicato sulla Tabella delle Scorte. Fatelo quando il Convoglio si sposta sulla Mappa di Battaglia, dopo aver completato l'azione Ingaggio. Dopo aver tirato il dado, il giocatore britannico può cambiare il risultato assegnando 1 VP al tedesco e dichiarando il nuovo risultato. Se viene scelta una nave dal Pool Scorte, ponetela nella Task Force del Convoglio, spostandola immediatamente sulla Mappa di Battaglia. Torna nella TF del Convoglio dopo la Battaglia.

Tabella delle Scorte	
1d6	risultato
1-2	Il tedesco deve scegliere una nave dal Pool Scorte
3-5	Il britannico sceglie una nave dal Pool Scorte
6	Il britannico sceglie due navi dal Pool Scorte

VITTORIA:

Quando termina lo scenario, calcolate i Punti Vittoria (VP) di ciascun giocatore. Il giocatore che ha più VP vince. In caso di parità, vince il tedesco se la Tirpitz è in un porto (completato), e quel porto non è Kiel o Wilhelmshaven (altrimenti vince il britannico).



Tutti i porti francesi e norvegesi sono controllati dal tedesco.

VP Britannici				
Ogni Convoglio che ha Completato (nel porto di destinazione)...			Danneggiato	Affondato
		Tirpitz è ...	3	7
3 Murmansk o Archangel (2 se disperso)	2 altro porto (1 se disperso)	BC tedesco è...	0	3
		CA/CL/PB tedesco è ...	0	1

CONVOGLI:

I Convogli non possono essere distrutti, possono subire un numero infinito di Colpi. Possono disperdersi. Un Convoglio può stare in una Task Force con una sola altra nave (ma non un altro Convoglio).

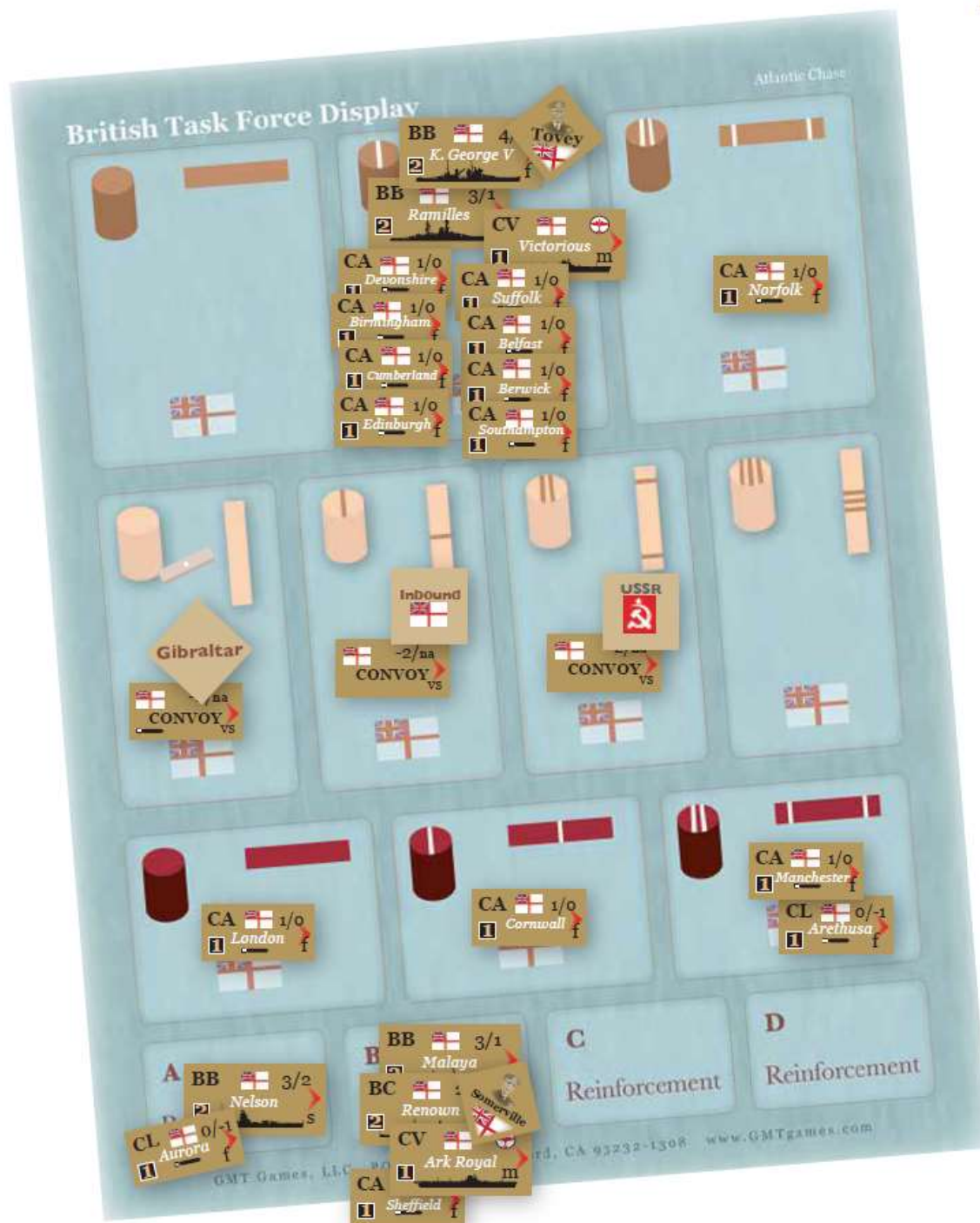
Da Hvalfjord a
Murmansk
10 segmenti **Convoglio**



VP Tedeschi	Navi britanniche	Danneggiato	Affondato
Ogni Colpo contro un Convoglio	BB o BC è ...	1	2
1	CV è ...	1	2
	CA o CL è ...	0	0,5

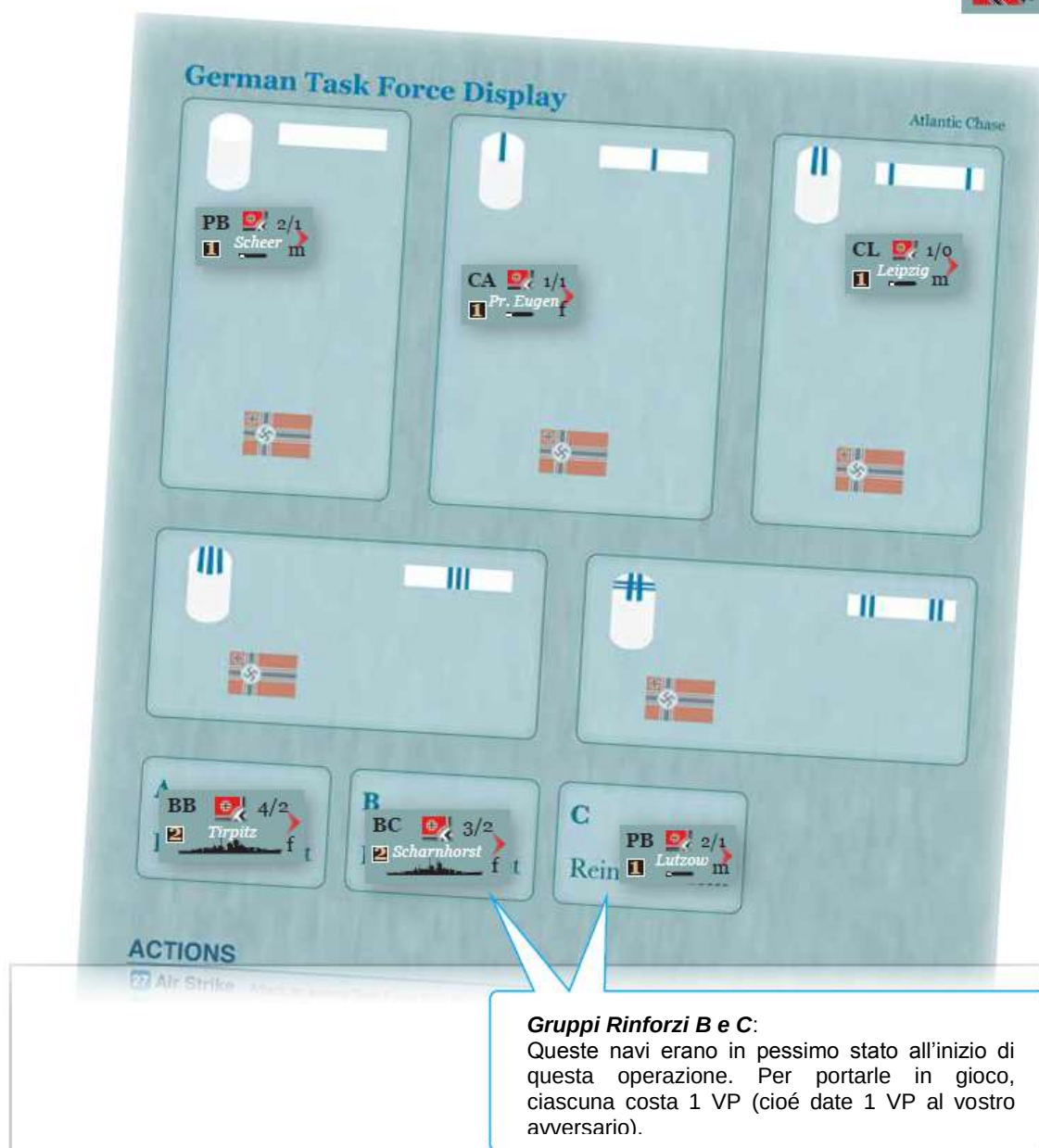
Nuovi Amici: Navi Britanniche

La Gran Bretagna inizia con Pound



Nuovi Amici: Navi Tedesche

La Germania inizia con Raeder



ESITO STORICO:

I primi quattro convogli P.Q. riuscirono a trasportare rifornimenti all'Unione Sovietica con relativamente scarsa interferenza. Il timore dell'ammiraglio Tovey, che il *Tirpitz* avrebbe sfidato i convogli, non si materializzò mai, cosa che fu un sollievo in quanto aveva dovuto trasferire molte corazzate ed incrociatori nella baia di Bengala e nel perimetro del Pacifico Meridionale, in quanto le tensioni tra la Gran Bretagna e l'Impero del Giappone stavano incrementando. Per la seconda settimana di dicembre, questi due precedenti alleati sarebbero entrati in guerra.

OP7. Non Compos Mentis – febbraio 1942

Il piano ambizioso del Führer per sconfiggere l'Unione Sovietica in una vasta e brutale campagna si rivela azzardato. Il suo esercito arretra per le devastazioni provocate dall'inverno russo e dalla controffensiva sovietica. La Gran Bretagna e gli Stati Uniti cercano di rifornire Stalin con armamenti mediante convogli artici al largo delle coste norvegesi, e negli intenti del Führer, questi teme che la Norvegia stessa possa essere presto invasa. Sicuramente gli Alleati Occidentali cercano di rendere sicura quella rotta per i convogli, e di ostacolare il rifornimento di ferro dalla Scandinavia. Ordina pertanto all'ammiraglio Raeder di portare tutte le forze navali nei porti norvegesi, incluse quelle ancorate a Brest sulla costa della Bretagna. Allarmato dall'ordine, l'ammiraglio espone molti punti a sfavore, enfatizzando sia il rischio per queste forze che il valore dei porti francesi e la loro prossimità alle rotte dei convogli. Il Führer ha deciso e l'Operazione Cerberus si mette in modo.

INIZIATIVA: Germania.

FINE DELLO SCENARIO:

Questo scenario termina quando il tedesco non ha più Task Force in gioco (tutte affondate o che hanno Completato). Quando tre Convogli hanno Completato, il tedesco può solamente effettuare azioni di Attacco Aereo, Completamento, Passare e Traiettoria (comunque, se una TF tedesca può effettuare il Completamento, lo deve fare).

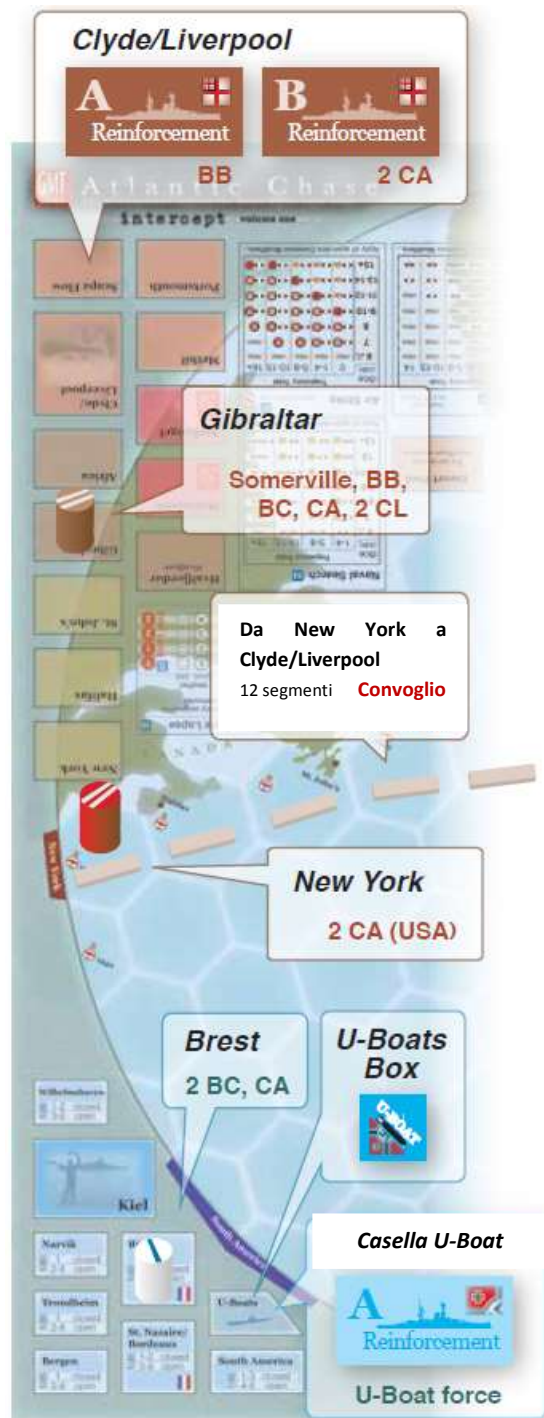
POOL DI SCORTA:

Nel piazzamento iniziale, il giocatore britannico sceglie sino a tre navi, ponendole in un Pool Scorte sulla mappa. Possono essere prese solamente da una o più TF britanniche (ma non dai Gruppi Rinforzi). La prima volta che ciascun Convoglio viene coinvolto in Battaglia (ed è da solo nella sua TF), il giocatore britannico tira un dado ed implementa il risultato indicato sulla Tabella delle Scorte. Fatelo quando il Convoglio si sposta sulla Mappa di Battaglia, dopo aver completato l'azione Ingaggio. Dopo aver tirato il dado, il giocatore britannico può cambiare il risultato assegnando 1 VP al tedesco e dichiarando il nuovo risultato. Se viene scelta una nave dal Pool Scorte, ponetela nella Task Force del Convoglio, spostandola immediatamente sulla Mappa di Battaglia. Torna nella TF del Convoglio dopo la Battaglia.

Tabella delle Scorte	
1d6	risultato
1-4	Il tedesco deve scegliere una nave dal Pool Scorte
5-6	Il britannico sceglie una o due navi dal Pool Scorte

VITTORIA:

Quando termina lo scenario, calcolate i Punti Vittoria (VP) di ciascun giocatore. Il giocatore che ha più VP vince. In caso di parità, vince il britannico. Se non si causano Colpi contro Convogli ed il tedesco ha vinto per un margine di 5 VP o meno, è davvero una vittoria molto marginale.



VP Britannici					
Ogni Convoglio che ha Completato...		sottrarre -1 se disperso		Danneggiato	Affondato
3 Murmansk o Archangel	2 altro porto		Tirpitz è ...	3	7
			BC tedesco è...	1	3
			CA/CL/PB tedesco è ...	0	1

Tutti i porti francesi e norvegesi sono controllati dal tedesco.

Da Hvalfjord a Murmansk
10 segmenti **Convoglio**

CONVOGLI:

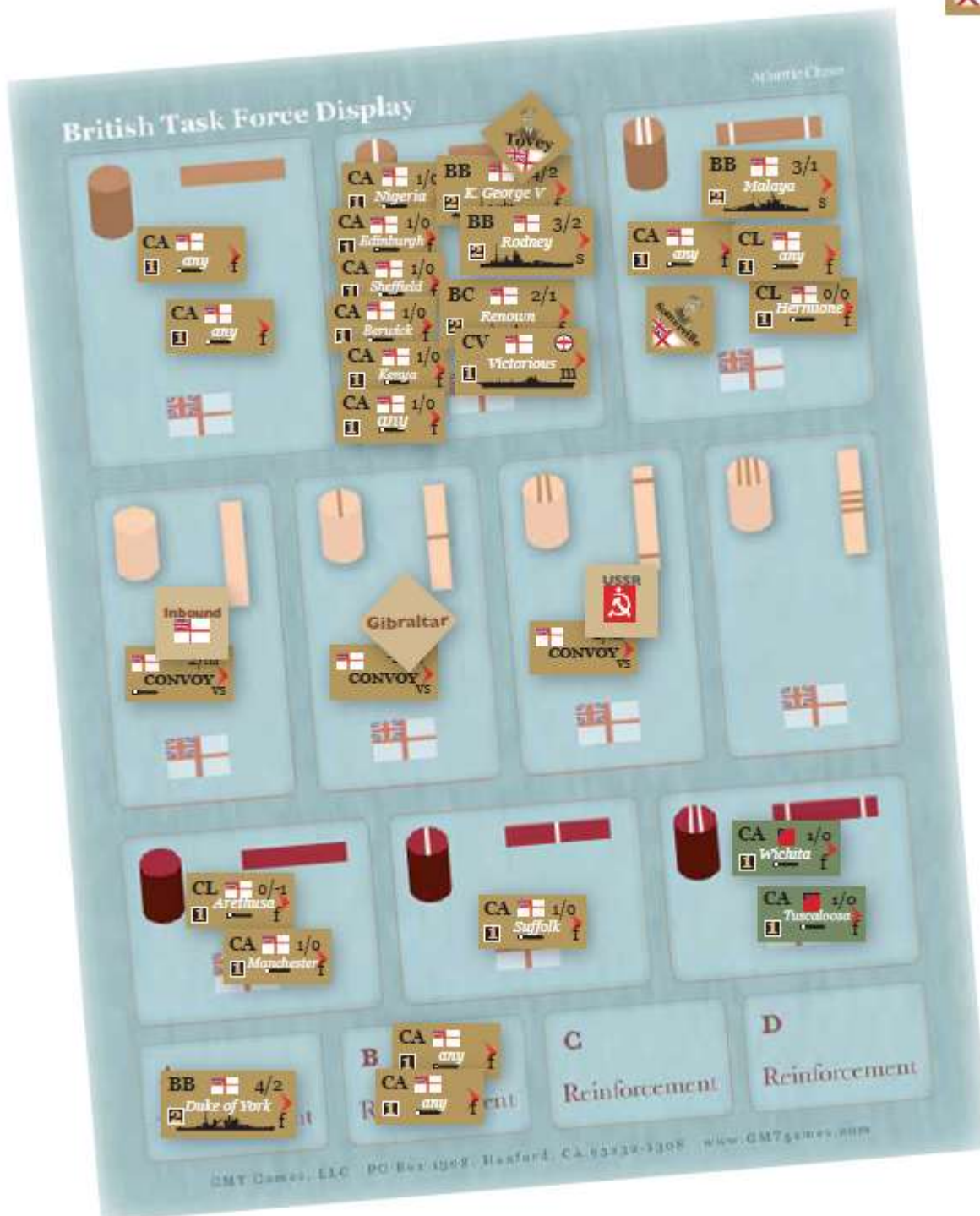
I Convogli non possono essere distrutti, possono subire un numero infinito di Colpi. Possono disperdersi. Un Convoglio può stare in una Task Force con una sola altra nave (ma non un altro Convoglio).



VP Tedeschi					
	Norvegia	Kiel			Ogni Colpo contro un Convoglio
ogni BC tedesco che ha Completato in:	2	1	BB , BC o CV britannico affondato	1	
il Prinz Eugen ha Completato in:	1	0	CA o CL britannico affondato	0,5	
					1

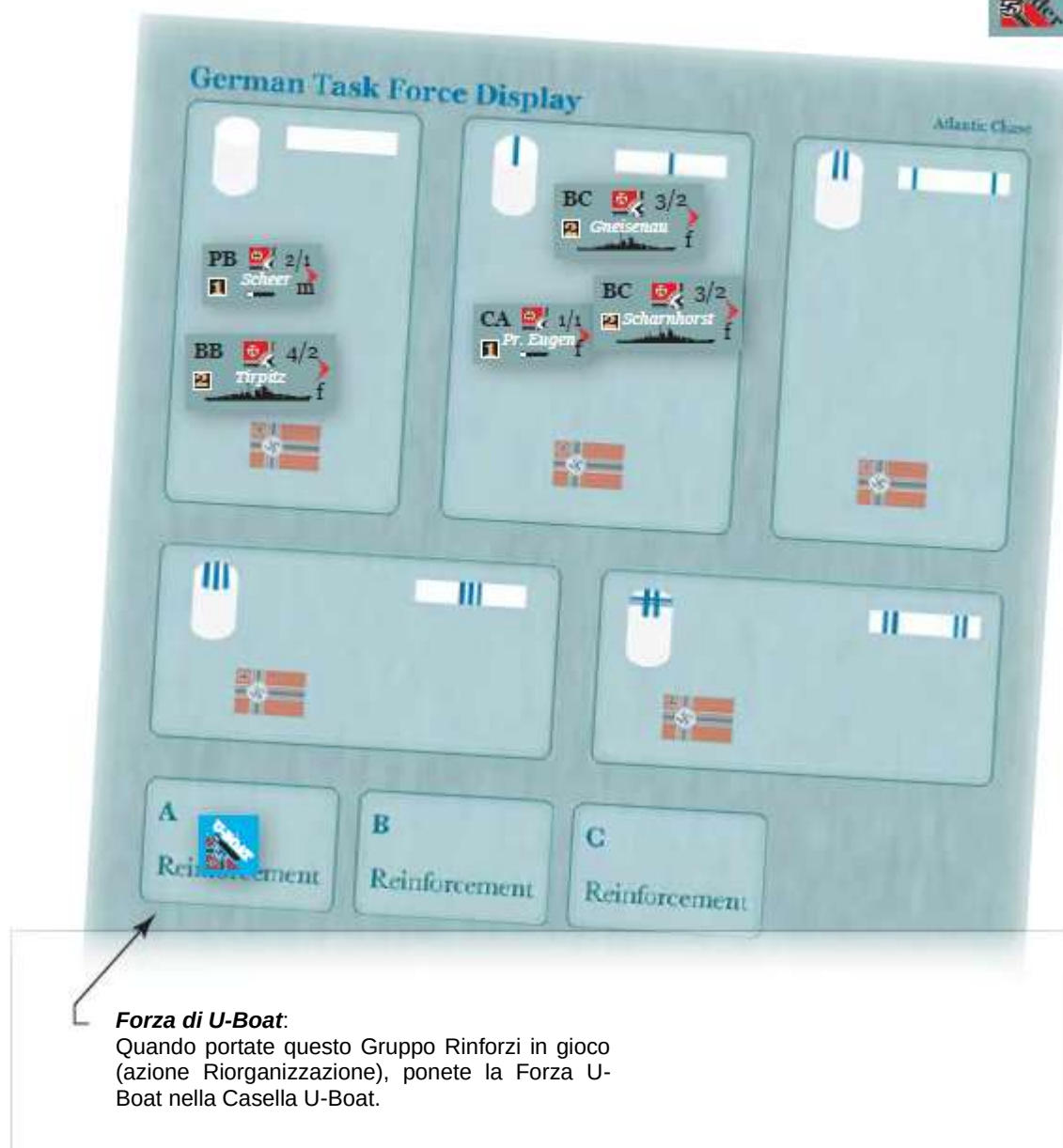
Non Compos Mentis: Navi Britanniche

La Gran Bretagna inizia con Pound



Non Compos Mentis: Navi Tedesche

La Germania inizia con Raeder



ESITO STORICO:

L'Ammiragliato aveva anticipato questo stesso scenario mesi prima, aspettandosi una corsa attraverso la Manica da parte dei due incrociatori da battaglia. In effetti, dopo che il Comando Costiero aveva osservato queste navi che si addestravano entro le vie di Brest, una tale operazione sembrava imminente. L'ammiraglio Sommerville a Gibilterra venne messo in allarme, comunque, nel caso in cui i tedeschi avessero pianificato invece un raid contro i convogli (ed in questo scenario, il giocatore tedesco può fare proprio questo). Infine, equipaggi inesperti degli aerei e la sfortuna consentirono ai due incrociatori da battaglia ed al *Prinz Eugen* di attraversare la Manica subendo solamente danni minori.

OP8. Gatto e Topo – marzo 1942

L'Unione Sovietica sopravvisse all'Operazione Barbarossa, ma ora l'offensiva di primavera della Wehrmacht è iniziata. Sono disperatamente necessari carri, aerei, autocarri, munizioni ed altro. La rotta dei convogli artici, dall'Islanda a Murmansk, è diventato ora il campo di battaglia tra la Royal Navy e la Kriegsmarine. La nave sorella della oramai persa *Bismarck*, la potente *Tirpitz*, è ora in Norvegia, con supporto di incrociatori, aerei basati a terra ed U-Boat. Vi sono altri teatri oltre al Fronte russo, e anche questi necessitano di convogli. Le risorse navali britanniche si stanno assottigliando.

INIZIATIVA: Germania.

FINE DELLO SCENARIO:

Questo scenario termina quando il tedesco non ha più Task Force in gioco (tutte affondate o che hanno Completato). Quando tre Convogli hanno Completato, il tedesco può solamente effettuare azioni di Attacco Aereo, Completamento, Passare e Traiettorie (comunque, se una TF tedesca può effettuare il Completamento, lo deve fare).

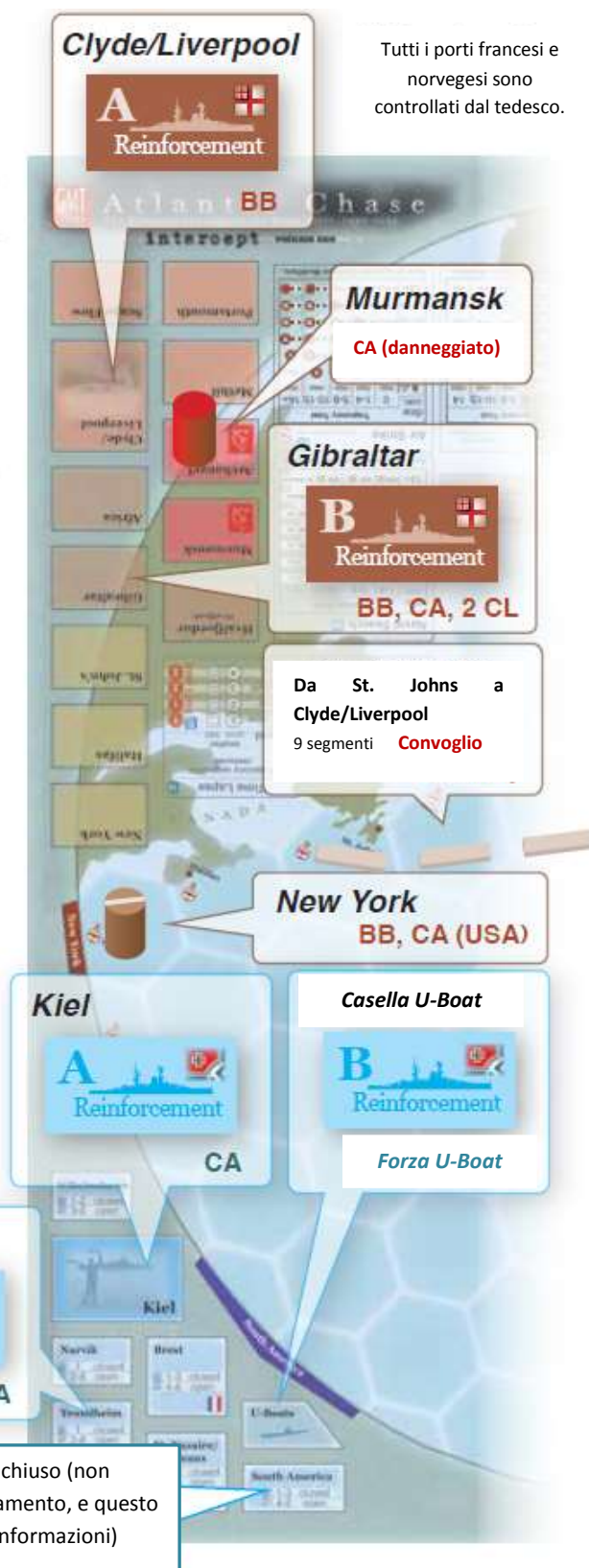
POOL DI SCORTA:

Nel piazzamento iniziale, il giocatore britannico sceglie sino a tre navi, ponendole in un Pool Scorte sulla mappa. Possono essere prese solamente da una o più TF britanniche (ma non dai Gruppi Rinforzi). La prima volta che ciascun Convoglio viene coinvolto in Battaglia (ed è da solo nella sua TF), il giocatore britannico tira un dado ed implementa il risultato indicato sulla Tabella delle Scorte. Fatelo quando il Convoglio si sposta sulla Mappa di Battaglia, dopo aver completato l'azione Ingaggio. Dopo aver tirato il dado, il giocatore britannico può cambiare il risultato assegnando 1 VP al tedesco e dichiarando il nuovo risultato. Se viene scelta una nave dal Pool Scorte, ponetela nella Task Force del Convoglio, spostandola immediatamente sulla Mappa di Battaglia. Torna nella TF del Convoglio dopo la Battaglia.

Tabella delle Scorte	
1d6	risultato
1-3	Il tedesco deve scegliere una nave dal Pool Scorte
4-6	Il britannico sceglie una o due navi dal Pool Scorte

VITTORIA:

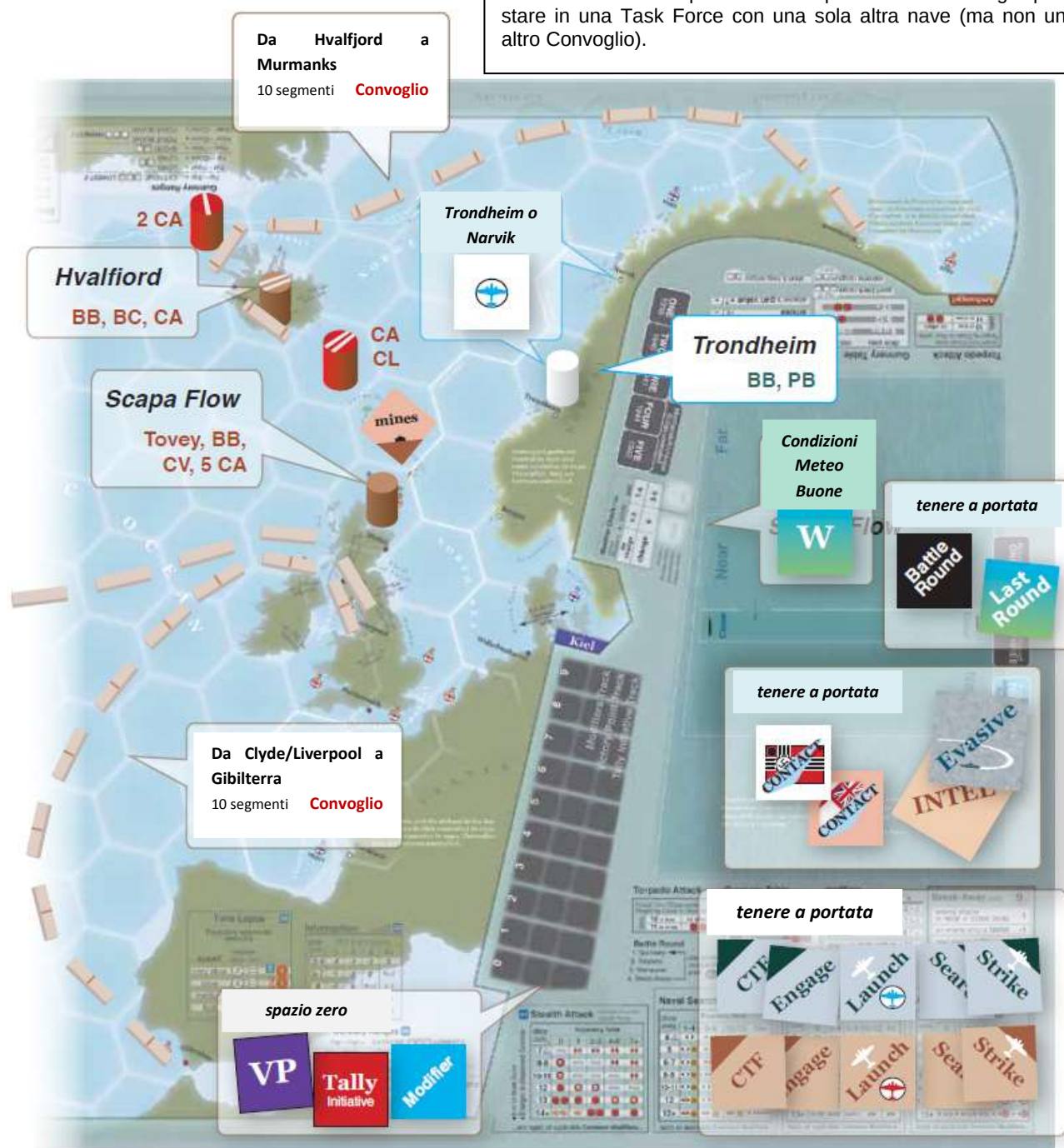
Quando termina lo scenario, calcolate i Punti Vittoria (VP) di ciascun giocatore. Il giocatore che ha più VP vince. In caso di parità, il tedesco vince se il *Tirpitz* è in porto (Completato), e quel porto non è Kiel o Wilhelmshaven. E' stato causato almeno un Colpo contro un Convoglio (altrimenti vince il britannico).



VP Britannici						
Ogni Convoglio che ha Completato...		sottrarre -1 se disperso		Colpito	Danneggiato	Affondato
3 Murmansk	2 altro porto		Tirpitz è ...	1	3	7
			BC tedesco è...	0	0	3
			CA/CL/PB tedesco è ...	0	0	1

CONVOGLI:

I Convogli non possono essere distrutti, possono subire un numero infinito di Colpi. Possono disperdersi. Un Convoglio può stare in una Task Force con una sola altra nave (ma non un altro Convoglio).



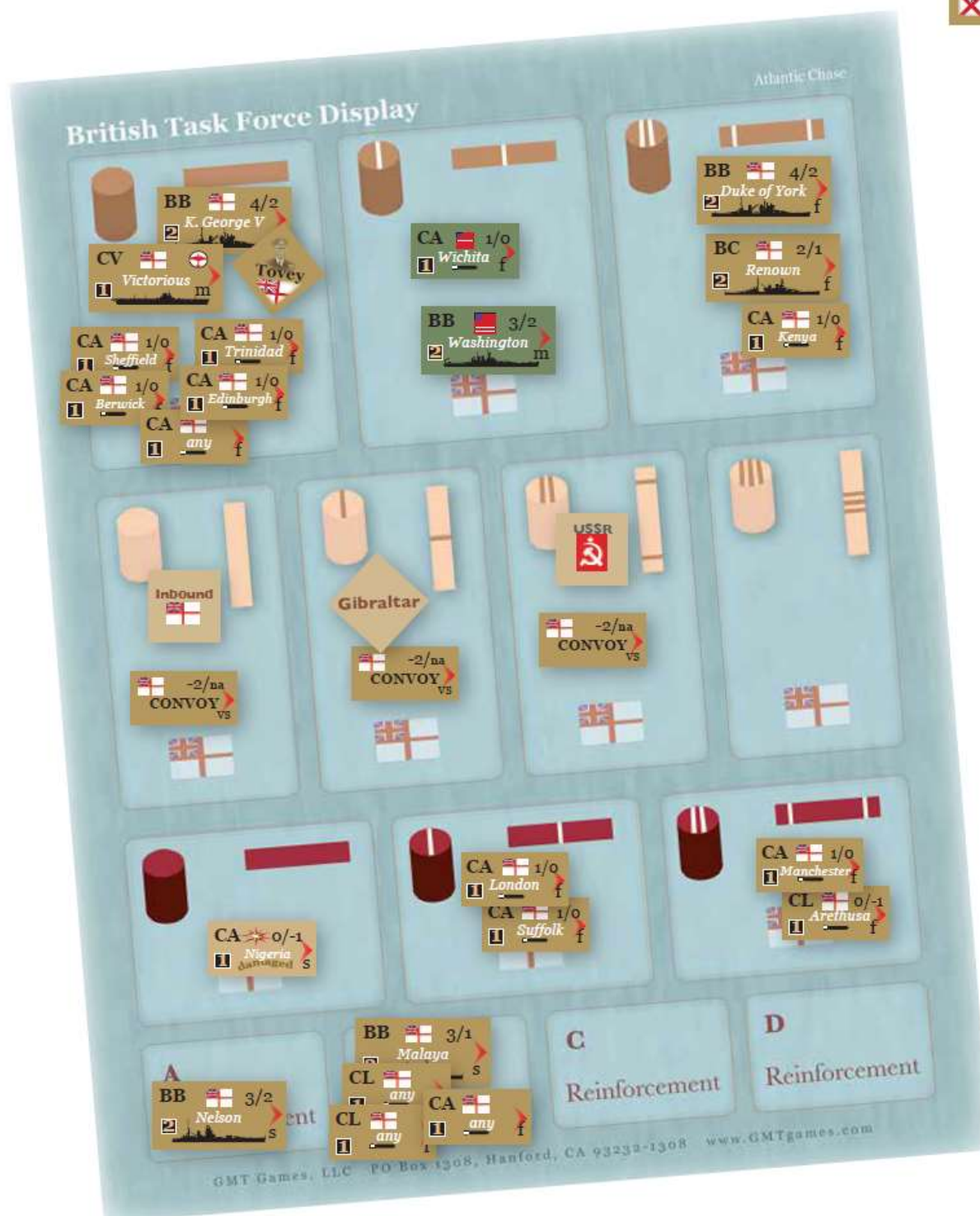
VP Tedeschi		
BB, BC o CV britannico affondato	2	Ogni Colpo contro un Convoglio 1
CA o CL britannico affondato	0,5	

Casella U-Boat:

Ponete una Forza U-Boat nella Casella U-Boat, oppure, si può piazzare in un esagono con un segmento TF britannico (assegnate un segnalino Informazioni al segmento; l'esagono non può contenere un porto o base aerea britannici).

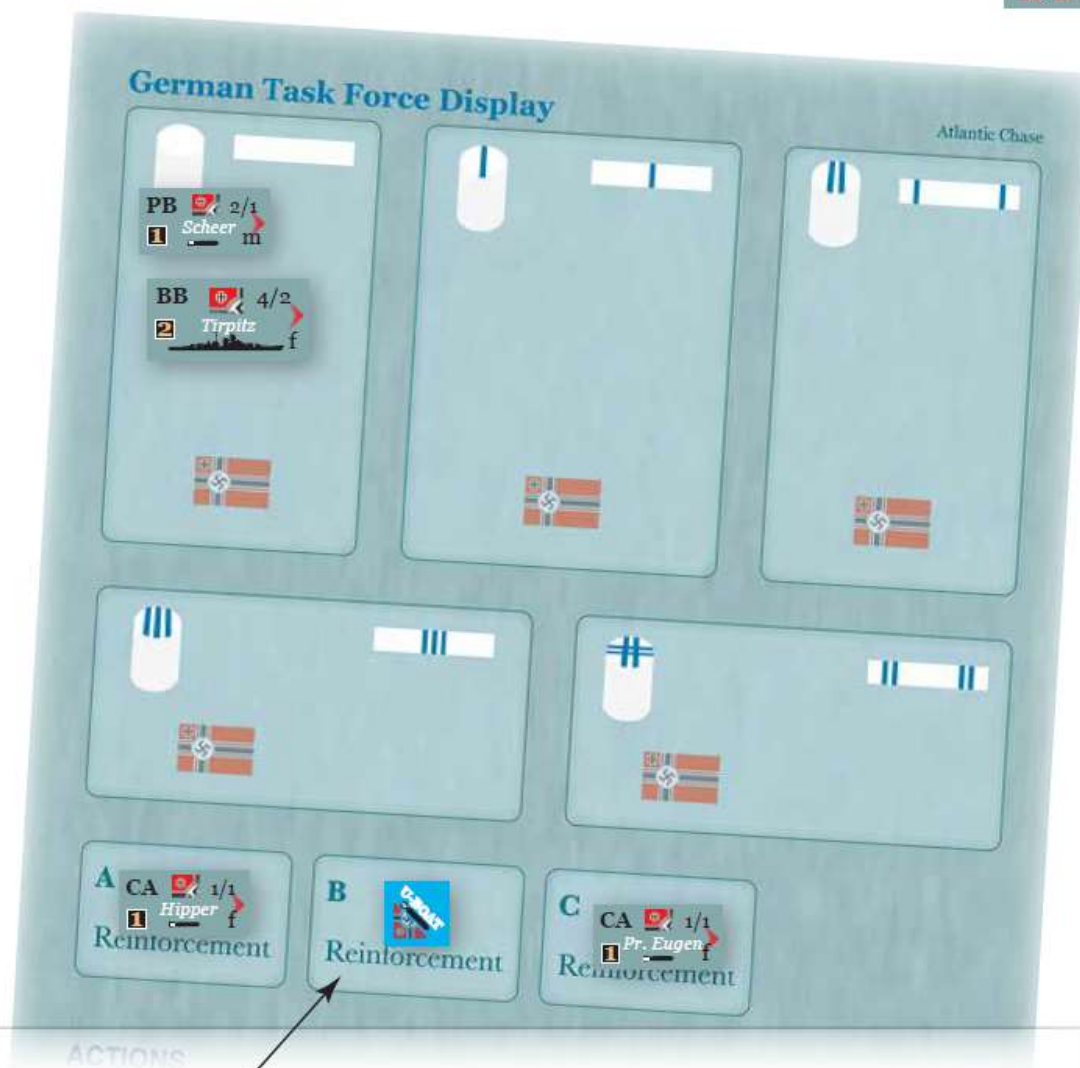
Gatto e Topo: Navi Britanniche

La Gran Bretagna inizia con Pound



Gatto e Topo: Navi Tedesche

La Germania inizia con Raeder



Forza di U-Boat:

Quando portate questo Gruppo Rinforzi in gioco (azione Riorganizzazione), ponete la Forza U-Boat nella Casella U-Boat.

ESITO STORICO:

Il *Tirpitz* uscì da Trondheim per intercettare il convoglio PQ-12 ma non riuscì ad ingaggarlo. Le forze di Tovey non riuscirono a localizzare il *Tirpitz*, nonostante si fossero avvicinate molto. Preoccupato che gli incursori tedeschi potessero tentare di uscire nell'Atlantico, trattenne le sue forze. Nel suo ritorno a Narvik, comunque, il *Tirpitz* venne attaccato da aerei lanciati dalla *Victorious*. Non ottennero colpi, ma questo allarmò Hitler così tanto che si pentì di aver annullato la produzione di portaerei tedesche.

I convogli PQ da Hvalfiord a Murmansk sono andati bene per ora per la Royal Navy. Il potente *Tirpitz* doveva ancora imporsi su quella rotta di convogli. Gli U-Boat e la Luftwaffe sono riusciti ad affondare dei mercantili, ma solo in quantità modeste ed accettabili. Con le navi di superficie tedesche non più basate in porti francesi, l'ammiraglio Tovey può concentrarsi sulla Home Fleet in Norvegia. Comunque, si deve vigilare contro i tentativi di sfondamento da parte del Tirpitz, e se quella nave da battaglia riesce ad intercettare un convoglio, quei mercantili dovranno disperdersi per sopravvivere, cosa che li renderebbe ancora più vulnerabili agli U-Boat ed alla Luftwaffe. Il Führer rilascerà il *Tirpitz* rischiandone la perdita? Questa è una domanda da un milione di Reichsmark.

FINE DELLO SCENARIO:

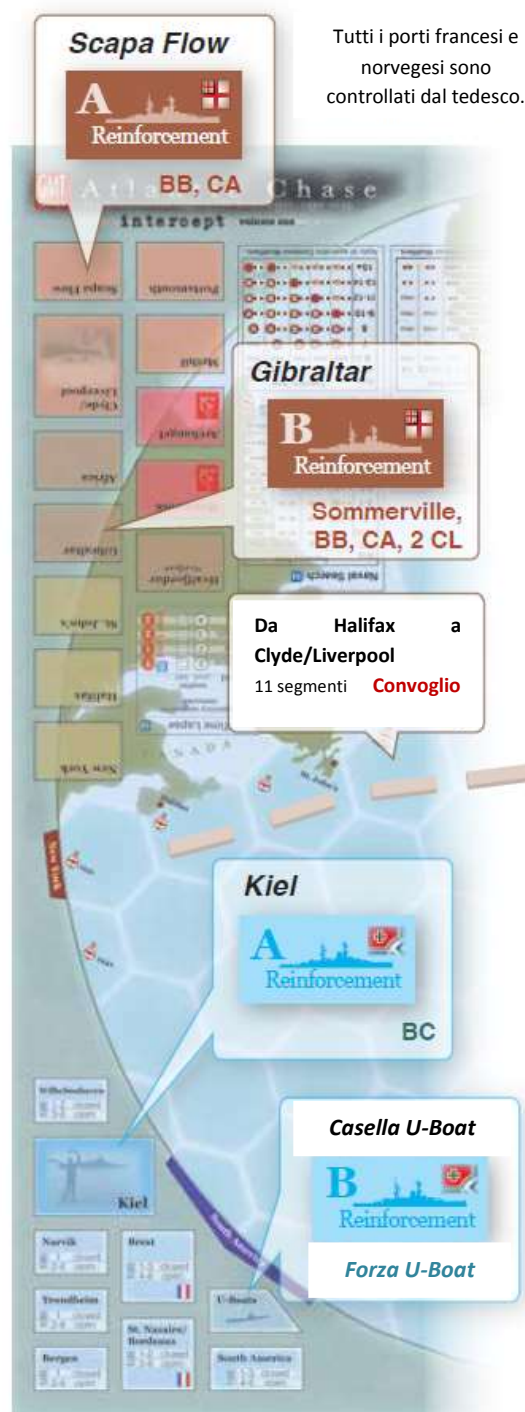
POOL DI SCORTA:

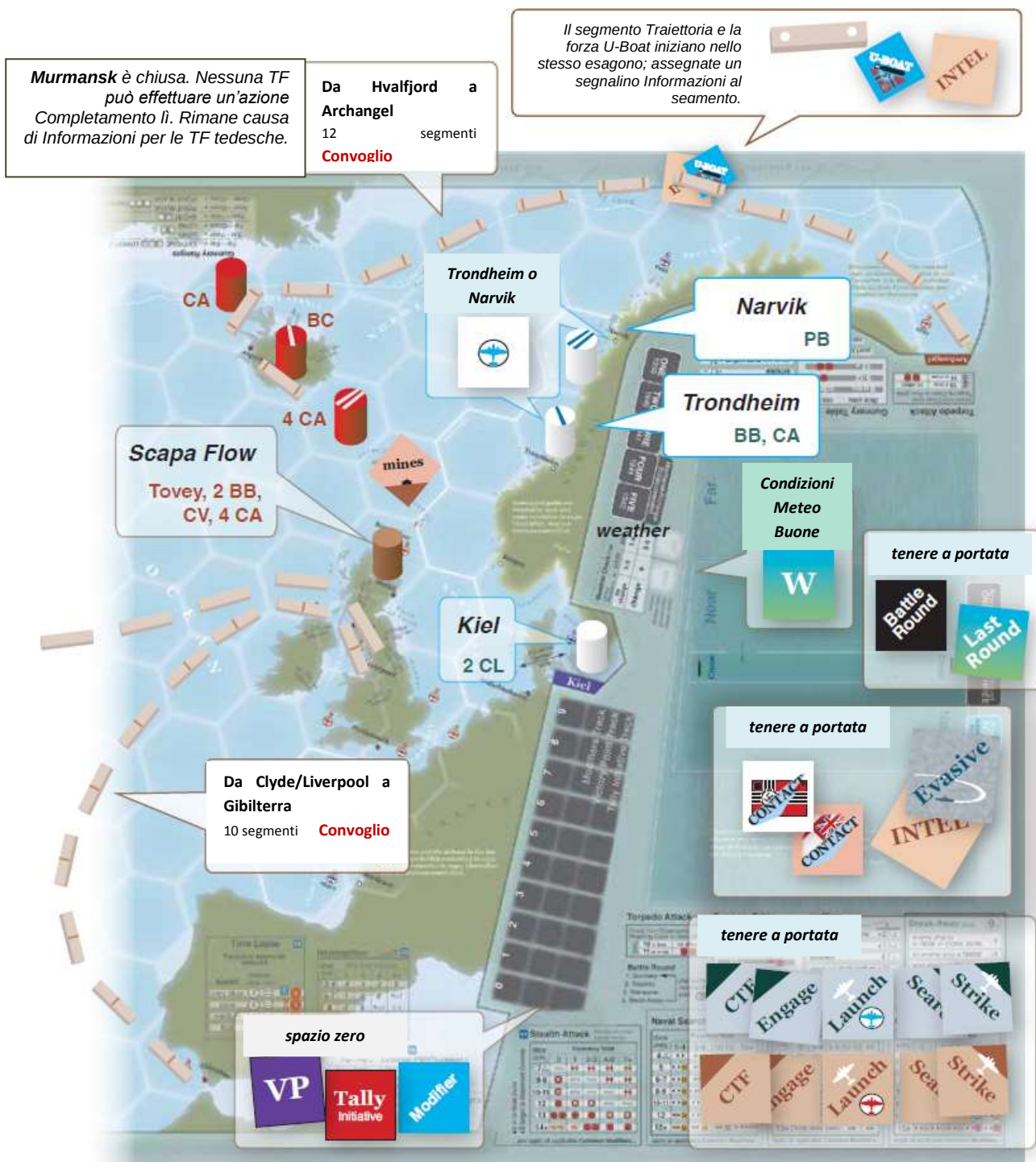
Nel piazzamento iniziale, il giocatore britannico sceglie sino a quattro navi, ponendole in un Pool Scorte sulla mappa. Possono essere prese solamente da una o più TF britanniche (ma non dai Gruppi Rinforzi). La prima volta che ciascun Convoglio viene coinvolto in Battaglia (ed è da solo nella sua TF), il giocatore britannico tira un dado ed implementa il risultato indicato sulla Tabella delle Scorte. Fatelo quando il Convoglio si sposta sulla Mappa di Battaglia, dopo aver completato l'azione Ingaggio. Dopo aver tirato il dado, il giocatore britannico può cambiare il risultato assegnando 1 VP al tedesco e dichiarando il nuovo risultato. Se viene scelta una nave dal Pool Scorte, ponetela nella Task Force del Convoglio, spostandola immediatamente sulla Mappa di Battaglia. Torna nella TF del Convoglio dopo la Battaglia.

VITTORIA:

Quando termina lo scenario, calcolate i Punti Vittoria (VP) di ciascun giocatore. Il giocatore che ha più VP vince. In caso di parità, vince il britannico.

VP Britannici					
Ogni Convoglio che ha Completato...		sottrarre -1 se disperso		Danneggiato	Affondato
			Tirpitz è ...	3	7
			BC tedesco è...	1	3
			CA/CL/PB tedesco è ...	0	1
3 Archangel	2 altro porto				





VP Tedeschi		
BB, BC o CV britannico affondato	1	Ogni Colpo contro un Convoglio 1
CA o CL britannico affondato	0,5	

Sud America

È chiuso (non consentito il Completamento, e questo porto non è causa di Informazioni).

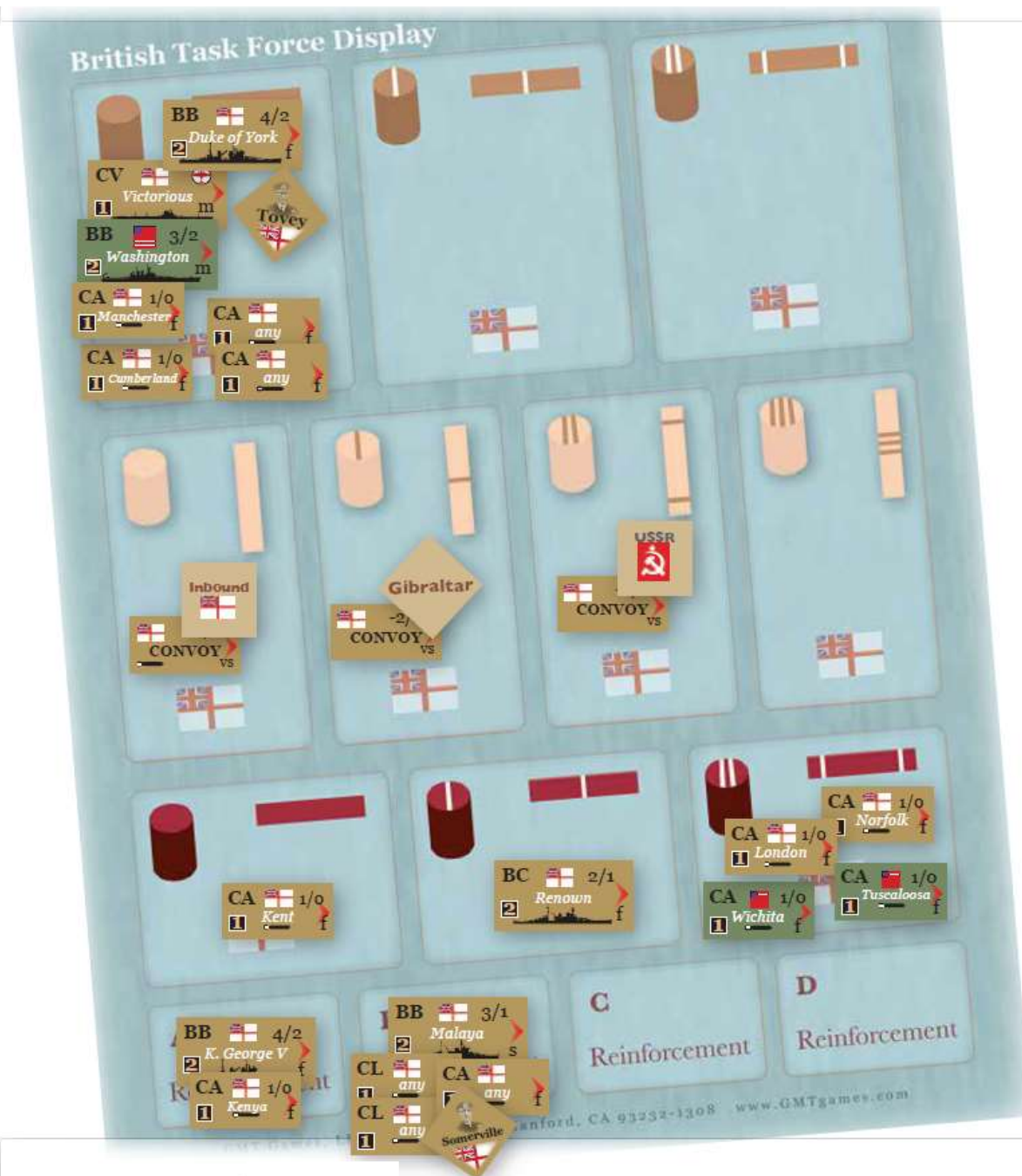
Calamità Artica: Navi Britanniche

La Gran Bretagna inizia con Pound



MURMANSK CHIUSO:

in questo scenario, le Task Force non possono Completare a Murmansk, sebbene sia controllato dal britannico e serva come causa di informazioni per le Task Force tedesche. Archangel è aperto. Gli attacchi aerei tedeschi si concentrarono su Murmansk, rendendolo accessibile solo per le navi Alleate più disperate.

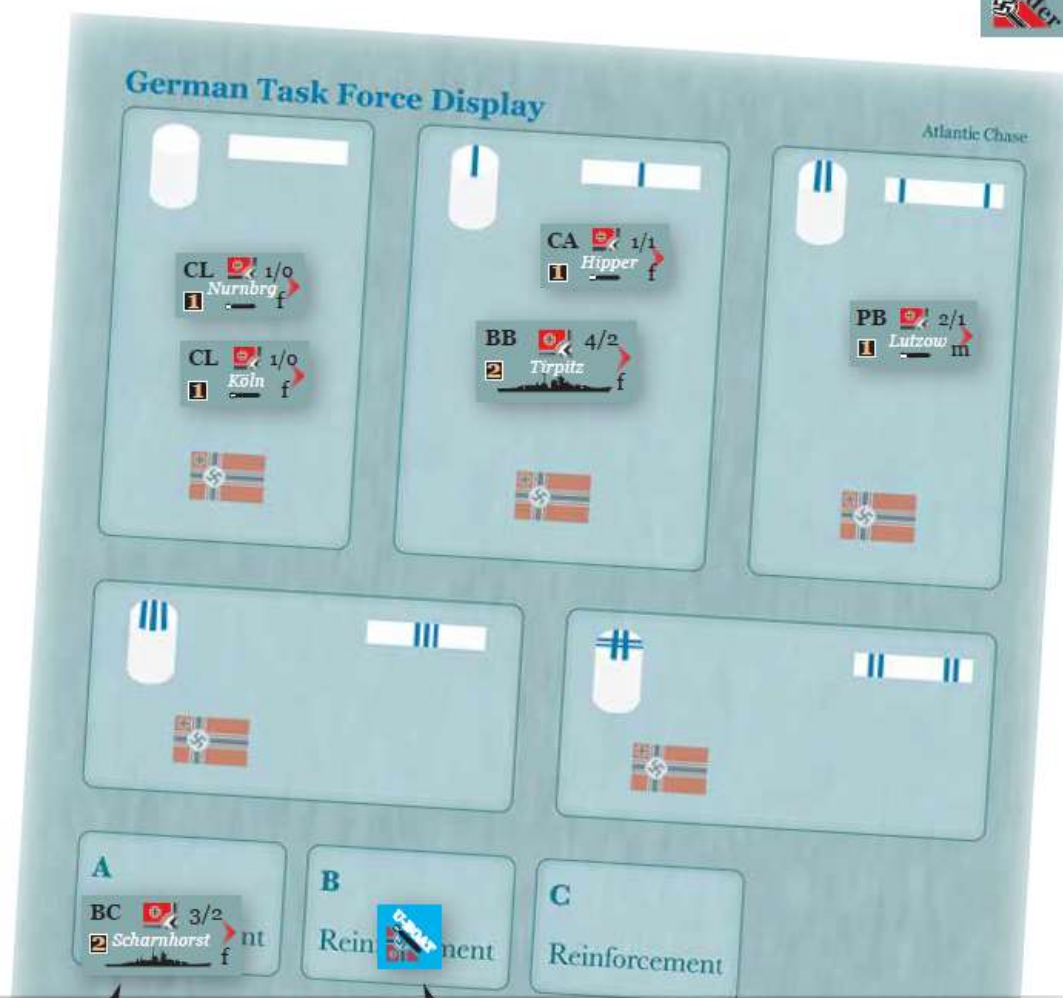


CONVOGLI:

I Convoogli non possono essere distrutti, possono subire un numero infinito di Colpi. Possono disperdersi. Un Convoglio può stare in una Task Force con una sola altra nave (ma non un altro Convoglio).

Calamità Artica: Navi Tedesche

La Germania inizia con Raeder



Scharnhorst:

Se il tedesco porta questa nave in gioco (con azione Riorganizzazione), il giocatore britannico riceve **1 VP**.

Forza di U-Boat:

Quando portate questo Gruppo Rinforzi in gioco (azione Riorganizzazione), ponete la Forza U-Boat nella Casella U-Boat.

ESITO STORICO:

Assieme allo *Scheer*, il *Tirpitz* fu assegnato ad Altenfjord a nord di Narvik, entro il raggio del PQ-17. Temendo la sua perdita, Hitler non ne autorizzò l'impiego, quindi quella task force non uscì mai dal porto. La sua mera presenza, comunque, causò la dispersione del convoglio, consentendo agli U-Boat ed ai bombardieri di causare disastri. Diciassette mercantili furono affondati e solo undici sopravvissero. Per lo sforzo bellico sovietico, questo significò che 3.350 veicoli andarono a fondo nell'oceano, assieme a 430 carri armati, 210 aerei e quasi 100.000 tonnellate di altri rifornimenti. Ogni mercantile aveva un equipaggio di oltre quaranta uomini.

Mini-Scenari

Pensati per presentare brevi situazioni storiche usando solo la Mappa di Battaglia e le regole della risoluzione della Battaglia, questi mini scenari si piazzano e si giocano rapidamente. Si giocano al meglio usando le Regole Avanzate di Battaglia. Si prestano anche al gioco in solitario (se i giocatori desiderano giocare tenendo le due parti, senza intelligenza artificiale).

Condizioni di Vittoria:

Se nessun giocatore rispetta le proprie condizioni di vittoria marginali o decisive, lo scenario termina in Parità. Se un giocatore rispetta le sue condizioni di vittoria decisiva ma l'avversario ottiene una vittoria marginale, il giocatore che ha ottenuto la vittoria decisiva vince, ma con riduzione a vittoria marginale. Se i giocatori rispettano le stesse condizioni di vittoria, il giocatore britannico ottiene una vittoria marginale.

Titolo

Situazione Storica

Giocatore Attivo
Applicabile solo per le Verifiche Snafu (Snafu si applica solo nelle Regole Avanzate di Battaglia)

Condizioni Meteo
Determina il numero di Round.
Buone = 3 Round
Sfavorevoli = 2 Round

Istruzioni Speciali

Piazzamento
Indica le navi, la zona di piazzamento, ed in alcuni casi, i Colpi ed effetti speciali. Un "effetto speciale" si applica solo nelle Regole Avanzate di Battaglia.

Attitudine
Avvicinamento, Corsa, e Acquisizione si applicano solo nelle Regole Avanzate di Battaglia.

"Danneggiato Gravemente"
Danneggiato Gravemente significa Danneggiato o Effetto Speciale (l'Effetto Speciale si applica solo nelle Regole Avanzate di Battaglia)

Ultimo Round
Lo scenario termina alla fine dell'Ultimo Round. L'Ultimo Round viene determinato dalle Condizioni Meteo. Se si usano le Regole Avanzate di Battaglia, si gioca un Round extra se l'Ultimo Round termina senza alcuna nave che Corre. La Verifica Snafu può anch'essa aggiungere un Round extra.

MS1: All'Angolo

Dicembre 1939

In due mesi il *Graf Spee* aveva affondato 50.000 tonnellate di naviglio britannico nel Sud Atlantico, un totale di nove mercantili. Lo squadrone incrociatori dell'*Exeter* ha infine messo all'angolo l'incursore nell'estuario del River Plate, appena dopo l'alba.

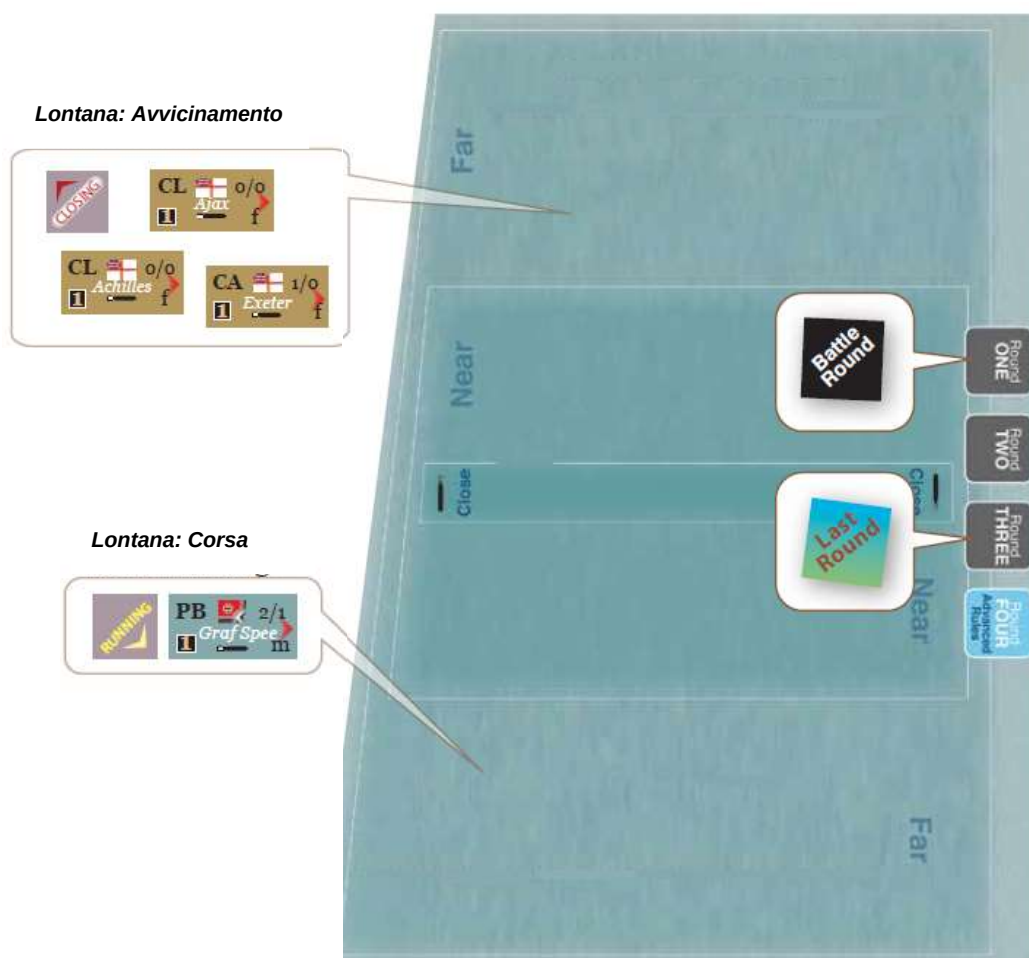
GIOCATORE ATTIVO: Britannico.

CONDIZIONI METEO: Buone.

COMBINARLO CON MS2:

Potete unire questo scenario con lo scenario MS2. Se l'esito del MS1 è qualsiasi tranne una vittoria decisiva britannica, giocate MS2 dopo la fine di questo mini scenario. Tenete tutti i Colpi ed effetti speciali (se vi sono), ed il giocatore britannico può sostituire una nave con il *Cumberland* (la nave sostituita può essere affondata). Usate le condizioni di vittoria di MS2 per determinare l'esito del mini scenario combinato.

Condizioni di Vittoria		
	Decisiva	Marginale
Britannico	Affondare il <i>Graf Spee</i>	Danneggiare gravemente il <i>Graf Spee</i>
Tedesco	Affondare qualsiasi nave nemica, o danneggiare gravemente una e fuggire	Fuggire o danneggiare gravemente una nave nemica
<i>Nota: "Danneggiato Gravemente" significa che la nave è Danneggiata, e se si usano le Regole Avanzate di Battaglia, fa riferimento anche ad una nave che ha subito un effetto speciale.</i>		



ESITO STORICO:

In inferiorità numerica, il *Graf Spee* aprì il fuoco con i suoi cannoni pesanti, controbattuto dai cannoni da 8" del *Exeter*. Mentre il *Exeter* prese una batosta, con cannoni inferiori ed ora gravemente danneggiato, gli incrociatori leggeri caricarono lanciando i siluri. Questo fece fuggire il *Graf Spee* verso la salvezza del porto di Montevideo.

MS2: Fuga

Dicembre 1939

Ritenendo che la forza di inseguimento britannica fosse più numerosa di quanto in effetti era, il capitano Langsdorf fece sbarcare l'equipaggio dal *Graf Spee* durante la notte e poi lo autoaffondò. In questo mini scenario ipotetico, Langsdorf ci ripensa. All'alba, dà ordini per una sortita nell'estuario e per l'uscita in mare aperto ... ed a casa. Gli incrociatori britannici stanno attendendo nelle vicinanze, e l'uscita dall'estuario dovrà essere combattuta.

GIOCATORE ATTIVO: Britannico.

CONDIZIONI METEO: Buone.

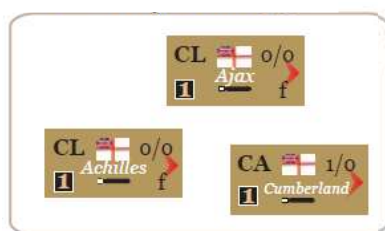
ISTRUZIONI SPECIALI:

Il *Graf Spee* può tentare la Fuga solo quando è nella zona Vicina.

Condizioni di Vittoria		
	Decisiva	Marginale
Britannico	Affondare il <i>Graf Spee</i> e nessuna nave britannica è affondata o danneggiata gravemente	Affondare il <i>Graf Spee</i>
Tedesco	Affondare o danneggiare gravemente 3 navi britanniche	Fuggire

Nota: "Danneggiato Gravemente" significa che la nave è Danneggiata, e se si usano le Regole Avanzate di Battaglia, fa riferimento anche ad una nave che ha subito un effetto speciale.

Lontana: qualsiasi attitudine



ISTRUZIONI SPECIALI:

Queste Istruzioni Speciali si applicano solo quando si usano le Regole Avanzate di Battaglia. Le navi britanniche possono piazzarsi con qualsiasi attitudine (non necessariamente la stessa). Saltate la fase di Fuga sino al Round Tre.

Lontana: Avvicinamento



ESITO STORICO:

Il *Graf Spee* non era autorizzato dal governo dell'Uruguay a rimanere in porto. A rischio di essere internato e di venire tradito (i diplomatici inglesi richiedevano all'Uruguay l'internamento della nave tedesca), il capitano Langsdorf affrontò una situazione impossibile, ed ordinò l'affondamento della nave. Le esplosioni mandarono a fondo il *Graf Spee* prima che potesse accadere questa battaglia.



MS3: Pattuglia Norvegese

Aprile 1940

Per ostacolare le spedizioni di ferro del Reich che partivano dalla Svezia, la Royal Navy ha il compito di posare mine lungo la costa norvegese e di pattugliare queste acque per aprire la via ad uno sbarco di truppe a Narvik. Un incrociatore da battaglia ed il suo squadrone di cacciatorpediniere vicino a Vestfjord avvistano due navi nemiche. Senza esitare, aprono il fuoco.

GIOCATORE ATTIVO: Britannico.

CONDIZIONI METEO: Sfavorevoli.

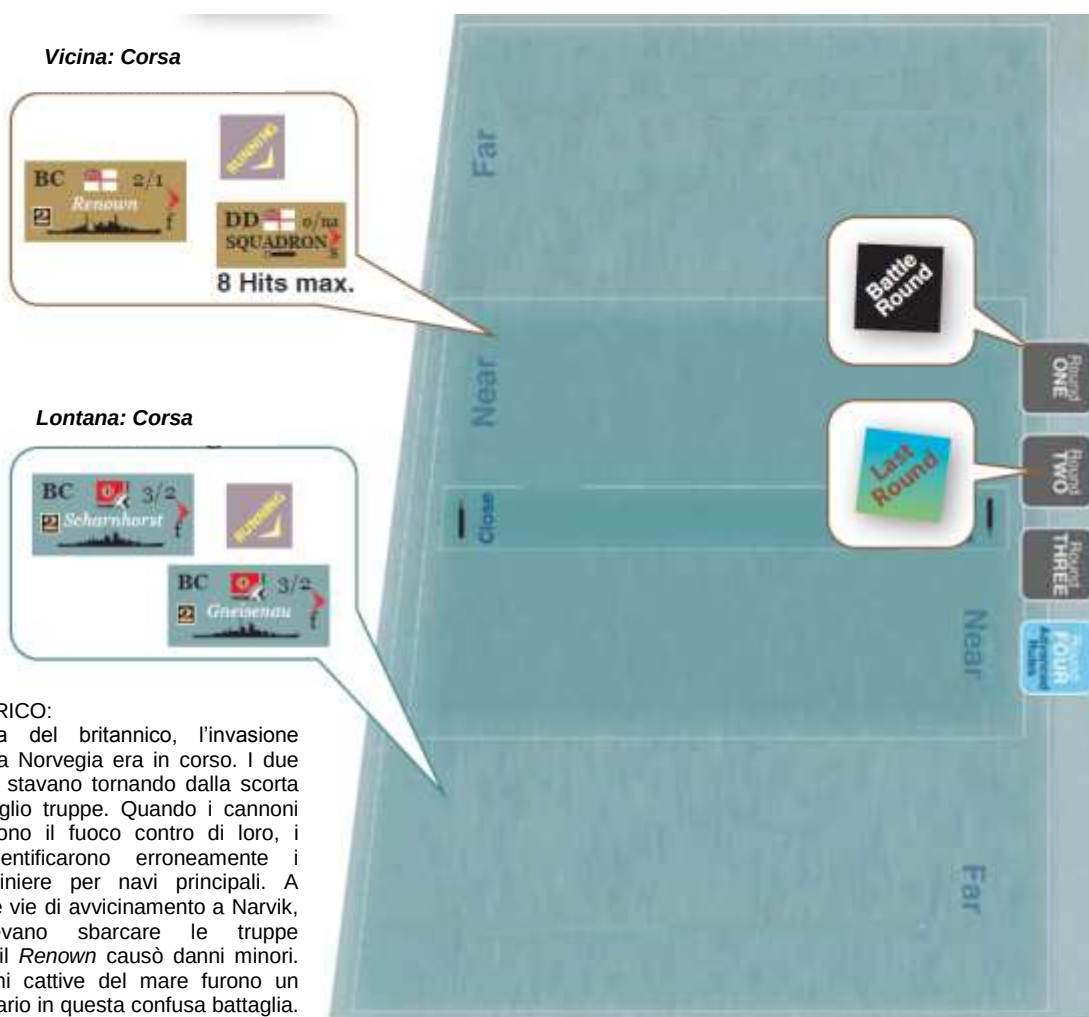
ISTRUZIONI SPECIALI (Regole Avanzate):

Non effettuate la Verifica Snafu. Piuttosto, il giocatore britannico inizia con un segnalino Confusione.

Cacciatorpediniere: Lo Squadrone DD rappresenta otto cacciatorpediniere. Dopo aver subito otto Colpi, viene distrutto. Lo squadrone può sparare siluri due volte.



Condizioni di Vittoria		
	Decisiva	Marginale
Britannico	Affondare un BC nemico, o danneggiare gravemente entrambi	Se il <i>Renown</i> viene danneggiato gravemente, fuggire
Tedesco	Affondare il <i>Renown</i>	Danneggiare gravemente il <i>Renown</i>



ESITO STORICO:

Ad insaputa del britannico, l'invasione tedesca della Norvegia era in corso. I due BC tedeschi stavano tornando dalla scorta di un convoglio truppe. Quando i cannoni inglesi aprirono il fuoco contro di loro, i tedeschi identificarono erroneamente i cacciatorpediniere per navi principali. A guardia delle vie di avvicinamento a Narvik, dove dovevano sbarcare le truppe britanniche, il *Renown* causò danni minori. Le condizioni cattive del mare furono un terzo avversario in questa confusa battaglia. I tedeschi ben presto si sganciarono.

MS4: Incontro Casuale

Giugno 1940

Truppe britanniche stanno evacuando Narvik, mentre le forze tedesche hanno lanciato una nuova offensiva a nord per accelerare questo processo. A copertura dell'evacuazione vi sono molte navi della Home Fleet, incluso la *HMS Glorious*, ma si distacca per tornare in porto a rifornirsi. Sulla rotta, incontra navi dell'Operazione Juno.

GIOCATORE ATTIVO: Tedesco.

CONDIZIONI METEO: Buone.

ISTRUZIONI SPECIALI (Regole Avanzate):

Durante la **Verifica Snafu**, se si ottiene un **7**, il giocatore britannico effettua un Attacco Aereo contro una nave nemica (colonna 0, senza modificatori). Se la Verifica Snafu dà **8**, il giocatore britannico aggiunge il *Renown* alle sue forze iniziali. Questi risultati sostituiscono quelli della Tabella Snafu.



Condizioni di Vittoria		
	Decisiva	Marginale
Britannico	La <i>Glorious</i> fugge (non danneggiata gravemente)	La <i>Glorious</i> fugge danneggiata gravemente, fuggire
Tedesco	Affondare la <i>Glorious</i>	Danneggiare gravemente la <i>Glorious</i>

Lontana: Avvicinamento



CACCIATORPEDINIERE: Lo Squadrone DD rappresenta due cacciatorpediniere. Dopo aver subito due Colpi, viene distrutto. Lo squadrone può sparare siluri due volte.

Lontana: Corsa



ESITO STORICO:

Mentre davano supporto al convoglio al largo di Harstad, i due incrociatori da battaglia tedeschi avvistarono la *Glorious* in allontanamento. Colta di sorpresa, senza copertura aerea, la *Glorious* tentò di eludere il nemico ma i cannoni la inquadrarono. Mentre la portaerei andava incontro alla sua sorte, i cacciatorpediniere caricarono valorosamente e silurarono il *Scharnhorst*. La falla fu significativa ma non debilitante.



MS5: Con Amici Come Questi

Luglio 1940

Dopo la caduta della Francia, offrendo i propri porti o quelli degli USA, gli inglesi richiesero che le forze navali francesi andassero in porti dove i nazisti non avrebbero potuto requisirle. L governo di Vichy rifiutò, desiderando mantenere il controllo della propria flotta e non scatenare le ire di Hitler. Mentre i negoziati procedevano, la Forza H entrò cautamente nel porto di Mers-el-Kebir, coperta dagli aerei della *Ark Royal*.

GIOCATORE ATTIVO: Britannico.

CONDIZIONI METEO: Buone.

Condizioni di Vittoria		
	Decisiva	Marginale
Britannico	Affondare entrambi i BC francesi, e danneggiare gravemente o affondare 2 BB francesi.	Affondare 1 BC francese e danneggiare gravemente o affondare 1 altra nave francese.
Francese	Nessuna nave francese affondata o danneggiata gravemente.	Nessuna nave francese affondata, oppure 2 navi francesi fuggono (devono includere un BC).

ISTRUZIONI SPECIALI A (cannoni francesi):

Le navi francesi non possono effettuare il fuoco di cannoni sino al Round successivo a quello in cui una o più navi britanniche aprono il fuoco. Sino a quando una nave francese non spara, tutte le navi francesi sono considerate avere una velocità molto lenta (VS).

ISTRUZIONI SPECIALI B (manovra francese):

Per i limiti del porto, solo 2 navi francesi possono muovere durante la fase di Manovra di ciascun Round. Le navi francesi non possono muovere o cambiare attitudine durante il Round Uno.

ISTRUZIONI SPECIALI C (verifica Snafu):

Questa Istruzione Speciale vale solamente quando si usano le Regole Avanzate di Battaglia. Se si ottiene un **6** durante la **Verifica Snafu**, sostituite il risultato con questo risultato speciale: il giocatore britannico effettua un Attacco Aereo (colonna 0, modificatori totali +1). E, se la Verifica Snafu è **8**, sostituite il normale risultato con questo: la batteria costiera francese può attaccare a partire dal momento in cui le navi britanniche effettuano il fuoco di cannoni.

Lontana: qualsiasi attitudine



Vicina: Corsa



ESITO STORICO:

I francesi stettero a guardare mentre i britannici entravano nel porto e trattennero il fuoco, non desiderando agire contro i propri alleati. L'Operazione Catapult iniziò con un accecante salva di cannoni britannici. I francesi risposero al fuoco, ma in pochi minuti il *Dunkerque* fu bloccato, il *Provence* affondato, ed il *Bretagne* andò ad incagliarsi sul fondale.

MS6: Una Dura Lezione

Novembre 1940

L'aereo da ricognizione dello *Scheer* aveva avvistato il Convoglio HX-84, consentendo alla corazzata tascabile di intercettarlo. L'unica scorta del convoglio, un mercantile con armamento leggero detto *Jervis Bay*, avvistò lo *Scheer* dopo 10 minuti circa.

GIOCATORE ATTIVO: Tedesco.

CONDIZIONI METEO: Buone.

ISTRUZIONI SPECIALI:

Lo Squadrone DD rappresenta il *Jervis Bay*. Se subisce un Colpo, viene distrutto. Il *Jervis Bay* non ha capacità silurante, e non può creare fumo.

Condizioni di Vittoria		
	Decisiva	Marginale
Britannico	Lo <i>Scheer</i> viene danneggiato gravemente o affondato	Meno di 4 Colpi a segno contro il Convoglio, e il Convoglio non viene disperso.
Tedesco	Ottenere 6 Colpi o più contro il Convoglio	Ottenere 4 o 5 Colpi contro il Convoglio

Lontana: corsa



Lontana: qualsiasi attitudine



Lontana: avvicinamento



ESITO STORICO:

Segnalando al convoglio di disperdersi, il capitano Fegen inviò il *Jervis Bay* ad affrontare la nave tedesca. La scorta andò a fondo dopo un breve combattimento, cosa che portò all'assegnazione postuma della Victoria Cross al capitano Fegen. Il capitano Krancke dello *Scheer* affondò altre sette navi del convoglio, ma il risultato più importante fu la decisione, d'ora in poi, da parte della Royal Navy di usare corazzate per la scorta.



MS7: Scontro in Alto Mare?

Marzo 1941

L'Operazione Berlino aveva avuto successo nel consentire al *Scharnhorst* ed al *Gneisenau* di accedere al Nord Atlantico. La loro missione: cacciare i convogli.

GIOCATORE ATTIVO: Tedesco.

CONDIZIONI METEO: Buone.

ISTRUZIONI SPECIALI:

Il Convoglio non si può disperdere a meno che il *Ramilles* non sia danneggiato gravemente, affondato, o fugga.

Condizioni di Vittoria		
	Decisiva	Marginale
Britannico	Danneggiare gravemente 2 BC nemici o affondarne uno	Danneggiare gravemente 1 BC nemico
Tedesco	Ottenere 8 Colpi o più contro il Convoglio	Ottenere da 4 a 7 Colpi contro il Convoglio

Lontana: corsa



Lontana: avvicinamento



ESITO STORICO:

L'ammiraglio Lutjens, in comando dei due cacciatori tedeschi, aveva ordini di distruggere le navi nemiche ma di non rischiare le proprie navi contro nemici di pari forza. Sebbene le sue navi fossero superiori come cannoni al *Ramilles* a lunga distanza, ordinò la ritirata. Questa fu una battaglia che non venne mai combattuta.



MS8: Un'Altra Opportunità?

Marzo 1941

Frustrato dalla presenza di una scorta pesante, l'ammiraglio Lutjens continua la sua missione per ingaggiare e distruggere navi britanniche. I suoi incrociatori da battaglia stanno ora cercando convogli a sud, con ordini di evitare gli scontri con nemico di forza pari o superiore. Nel frattempo, per la Royal Navy, l'assegnazione di corazzate alla scorta di convogli sta logorando le sue risorse, ma sinora ha tenuto alla larga gli incursori di superficie tedeschi.

GIOCATORE ATTIVO: Tedesco.

CONDIZIONI METEO: Buone.

ISTRUZIONI SPECIALI:

il Convoglio non si può disperdere a meno che il *Malaya* non sia danneggiato gravemente, affondato, o fugga.

Condizioni di Vittoria		
	Decisiva	Marginale
Britannico	MS 8	MS 8
	Danneggiare gravemente 2 BC nemici o affondarne uno	Danneggiare gravemente 1 BC nemico
MS 7 & 8	Danneggiare gravemente o affondare entrambi i BC	6 o meno Colpi a segno contro i Convogli
Tedesco	Ottenere 8 Colpi o più contro il Convoglio	Ottenere da 4 a 7 Colpi contro il Convoglio
MS 7 & 8	Ottenere 12 Colpi o più contro i Convogli	Ottenere da 7 a 11 Colpi contro i Convogli

Lontana: avvicinamento



SCENARI COMBINATI

Potete combinare questo col mini scenario 7. Giocatelo l'uno dopo l'altro. Dopo il primo mini scenario, il giocatore tedesco può rimuovere un segnalino Colpo da ciascun BC (ma le navi Danneggiate rimangono tali). Se usate le Regole Avanzate di Battaglia, un risultato "porto" o "autoaffondamento" sulla tabella della **Verifica del Disingaggio** rimuove quella nave dallo scenario successivo. Un risultato "carburante" contro una nave tedesca consente al giocatore britannico di aggiungere 2 CA a sua scelta al piazzamento (zona Lontana, attitudine avvicinamento). Se entrambi i BC tedeschi non sono disponibili, il secondo scenario è automaticamente una vittoria decisiva britannica. Alla conclusione del secondo mini scenario. Verificate la riga in basso delle Condizioni di Vittoria per determinare l'esito degli scenari combinati.

Lontana: avvicinamento



ESITO STORICO:

la presenza del *Malaya* portò l'ammiraglio Lutjens a ritirarsi prima di sparare un colpo. Questo mini scenario lo mantiene entro il raggio un po' di più, cadendo in tentazione.

MS9: Affondate la Bismarck

Maggio 1941

Dopo essere passata attorno all'Islanda ed inseguita da incrociatori britannici, la *Bismarck* si dirige verso l'Atlantico per cacciare i mercantili. Nelle prime ore del mattino del 24 maggio viene intercettata da due navi britanniche. La loro missione: ingaggiare e distruggere la nave tedesca più temuta.

GIOCATORE ATTIVO: Britannico.

CONDIZIONI METEO: Buone.

REGOLA SPECIALE OPZIONALE

La Regola Speciale si applica solo quando si usano le Regole Avanzate di Battaglia. Per mutuo accordo, non effettuate la Verifica Snafu. Piuttosto, il giocatore tedesco inizia con un segnalino Confusione. Ha la normale funzione Snafu. Questa regola opzionale dà beneficio al giocatore tedesco, e simula l'errore di identificazione britannico dell'incrociatore tedesco (pensavano fosse una nave più grande).



Condizioni di Vittoria		
	Decisiva	Marginale
Britannico	Affondare la <i>Bismarck</i>	Danneggiare gravemente la <i>Bismarck</i>
Tedesco	Affondare 1 nave nemica o danneggiarne gravemente 2	Danneggiare gravemente 1 nave nemica

Lontana: avvicinamento



Lontana: acquisizione



ESITO STORICO:

Il risultato è leggendario. Le due navi tedesche aprirono il fuoco contro il *Hood* e quindici minuti dopo la nave fu devastata da esplosioni ed affondò. Il *Prince of Wales* fuggì con danni minori, ma la *Bismarck* perdeva una scia di carburante nel dirigersi verso un porto francese.



MS10: Tre Giorni Dopo

Maggio 1941

Dopo l'affondamento del *Hood* (in MS9), la scia di carburante della *Bismarck* la rende facile da seguire. Attaccata dall'aria più volte, aveva eluso un confronto fatale in mare, nella sua rotta verso la Francia. A sole poche ore prima di raggiungere la salvezza della copertura aerea tedesca, uno squadrone britannico intercetta la nave danneggiata.

GIOCATORE ATTIVO: Britannico.

CONDIZIONI METEO: Buone.

ISTRUZIONI SPECIALI A

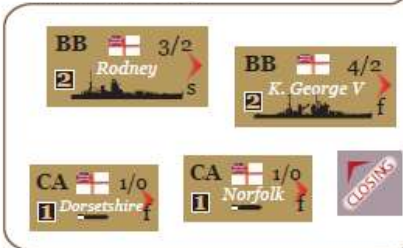
Questa Regola Speciale si applica solamente quando si usano le Regole Avanzate di Battaglia. Se si ottiene un **8** o **9** durante la **Verifica Snafu**, sostituite il risultato con questo risultato speciale: il giocatore britannico effettua un Attacco Aereo contro la *Bismarck* (colonna 0, modificatori totali +1). Se la Verifica Snafu dà **6**, comunque, è il giocatore tedesco ad effettuare un Attacco Aereo (colonna 0, nessun modificatore).

Condizioni di Vittoria		
	Decisiva	Marginale
Britannico	Affondare la <i>Bismarck</i> e nessuna nave britannica danneggiata gravemente	Affondare la <i>Bismarck</i>
Tedesco	Fuggire senza subire altri Colpi	Fuggire o sopravvivere all'ultimo Round (Regole Avanzate: nessun risultato porto o autoaffondamento nella Verifica del Disingaggio)

COMBINARE I MINI SCENARI 8 & 9

Potete giocare questi due scenari combinati. Determinate la vittoria usando le condizioni di vittoria del mini scenario 9. Dopo il primo scenario, se la *Bismarck* non viene affondata, giocate il MS9 ma tenete i Colpi ed effetti speciali della *Bismarck* dal primo scenario. Il giocatore tedesco può aggiungere il *Prinz Eugen* al MS9 (se sopravvive non danneggiato al MS8). Il *Prince Eugen* inizia con la *Bismarck* ma le navi britanniche arrivano durante la fase di Fuga del Round Uno (porle nella zona Lontana, in avvicinamento).

Lontana: avvicinamento



Lontana: Corsa



ESITO STORICO:

Colpita dalle corazzate inglesi, la *Bismarck* proseguì danneggiata. Gli attacchi con siluri del *Dorsetshire* ne ebbero ragione, affondandola.



MS11: Schermaglia nel Mare di Barents

Dicembre 1942

Ritenendo che un convoglio per Murmansk avesse perso la sua scorta, l'ammiraglio Raeder ordinò a due cacciatori tedeschi di intercettarlo dalla Norvegia. Il *Lutzow* e l'*Hipper* si diressero verso nord avvistando il convoglio britannico. Si avvicinarono da poppa e ben presto i cacciatorpediniere che scortavano il convoglio invertirono la rotta affrontando i cacciatori.

GIOCATORE ATTIVO: Tedesco.

CONDIZIONI METEO: Sfavorevoli.

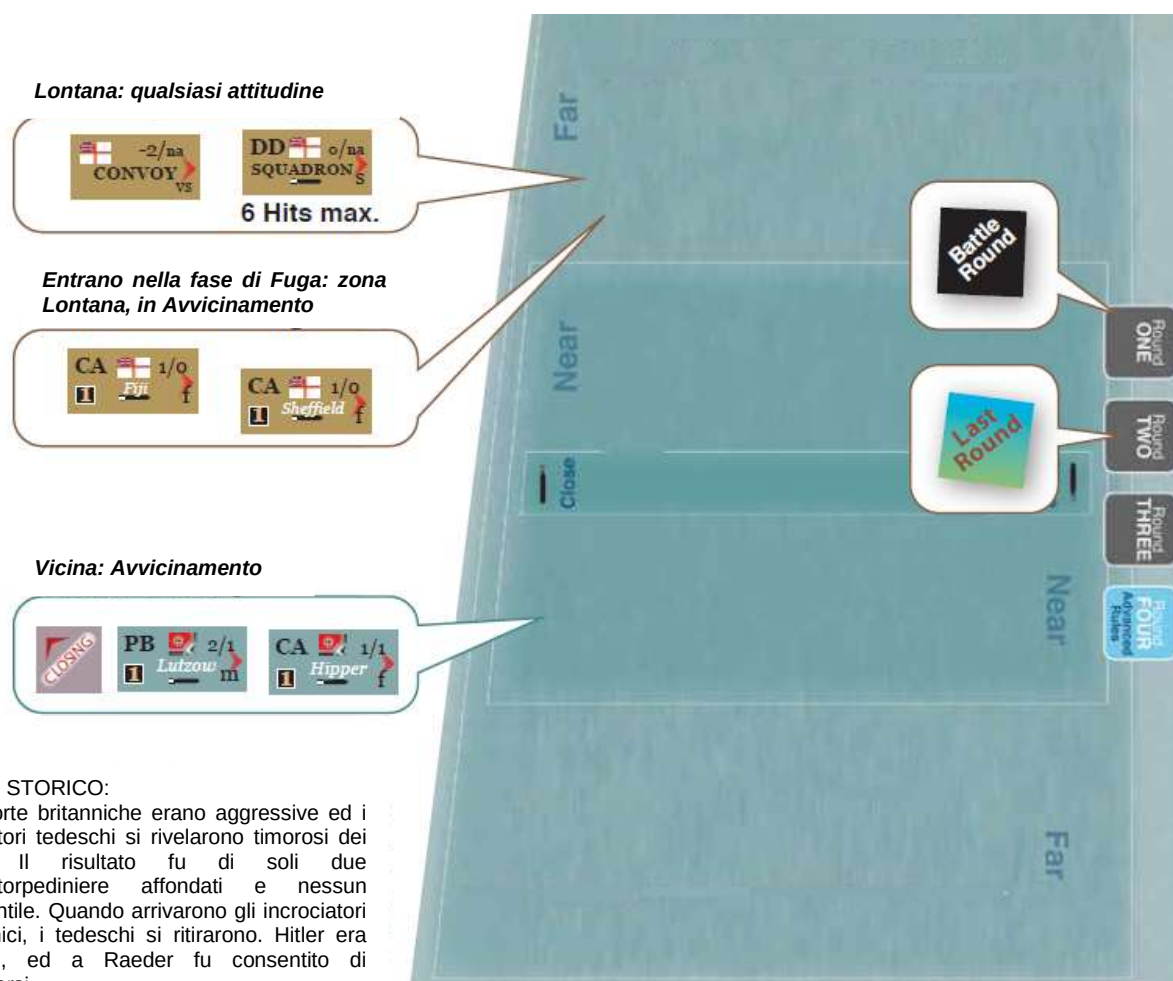
ISTRUZIONI SPECIALI – CACCIATORPEDINIERE:

Vi sono 6 cacciatorpediniere nello Squadrone DD (rimuovete la pedina di nave quando ha subito 6 Colpi; può sparare siluri due volte).

ISTRUZIONI SPECIALI – INCROCIATORI:

I due incrociatori britannici entrano nella zona Lontana durante la fase di Fuga del Round Uno.

Condizioni di Vittoria		
	Decisiva	Marginale
Britannico	Affondare 1 nave tedesca	Danneggiare gravemente 1 nave tedesca
Tedesco	Ottenere 6 Colpi o più contro il Convoglio	Ottenere 4 o 5 Colpi contro il Convoglio



ESITO STORICO:

Le scorte britanniche erano aggressive ed i cacciatori tedeschi si rivelarono timorosi dei siluri. Il risultato fu di soli due cacciatorpediniere affondati e nessun mercantile. Quando arrivarono gli incrociatori britannici, i tedeschi si ritirarono. Hitler era furioso, ed a Raeder fu consentito di dimettersi.

MS12: Finale

Dicembre 1943

L'incrociatore da battaglia *Scharnhorst* effettua una sortita per intercettare i convogli diretti a Murmansk. Una forza britannica composta da incrociatori e dalla corazzata *Duke of York* attende la preda, spedendo di mandare a fondo l'ultima minaccia tedesca.

GIOCATORE ATTIVO: Britannico.

CONDIZIONI METEO: Sfavorevoli.

ISTRUZIONI SPECIALI:

Questo mini scenario si gioca in tre parti, ciascuna lunga due Round. Per ciascuna, il britannico tira due dadi per determinare quale forza usa.

2d6	Forza	Modificatori:
2-7	A	+2 il Convoglio è stato attaccato da fuoco di cannoni
8-10	B	+3 se il BC tedesco viene danneggiato gravemente
11+	C	

In ciascuna parte, le navi si piazzano nelle rispettive zone Lontane. Eccetto per lo Squadrone DD e per il Convoglio, il giocatore britannico può scegliere di tenere una nave fuori dal gioco se è danneggiata gravemente. Tutte le altre navi devono partecipare indipendentemente dai Colpi e dagli effetti speciali subiti nella parte precedente.

Condizioni di Vittoria		
	Decisiva	Marginale
Britannico	Affondare il <i>Scharnhorst</i>	Danneggiare gravemente il <i>Scharnhorst</i> e meno di 3 Colpi contro il Convoglio
Tedesco	Ottenere 6 Colpi o più contro il Convoglio, oppure affondare o danneggiare gravemente il <i>Duke of York</i> ed ottenere 3 colpi o più contro il Convoglio	Ottenere da 3 a 5 Colpi contro il Convoglio oppure danneggiare gravemente 3 navi, oppure affondare il <i>Duke of York</i>

The diagram illustrates the game mechanics for the Battle of the Atlantic, showing ship formations and the progression of the game rounds.

Forza A

- CONVOY VS DD SQUADRON
- Attitudine: either Attitude

Forza B

- CA Belfast 1/0
- CA Norfolk 1/0
- CA Sheffield 1/0
- Attitudine: either Attitude

Forza C

- CA Fiji 1/0
- BB Duke of York 4/2

Il Scharnhorst si piazza nella zona Lontana in qualsiasi attitudine, ma sceglie segretamente prima che il giocatore britannico determini quale Forza sta usando.

BC Scharnhorst 3/2

Regole Avanzate di Battaglia:

Verifiche Snafu & Verifiche del Disingaggio:

Effettuate una Verifica Snafu all'inizio di ciascuna parte. Alla fine di ciascuna parte, effettuate le Verifiche per il Disingaggio. Se un BC ottiene un risultato "porto", trattatelo come risultato "-".

Round ONE

Round TWO

Round THREE

Round FOUR

Last Round

Battle Round

IL GIOCO CAMPAGNA

Il Gioco Campagna viene giocato come una serie di cinque “operazioni”, per due giocatori. Un'Operazione equivale all'incirca ad uno scenario operativo (OP): Si vince un'Operazione ottenendo più Punti Vittoria (VP) dell'avversario (la Gran Bretagna vince in caso di parità), ed il primo giocatore a vincere tre Operazioni vince la Campagna (il che significa che potreste non dover giocare la quarta e quinta Operazione). Il giocatore britannico ottiene VP Completando con i Convogli nei loro porti di destinazione, mentre il tedesco ottiene VP ottenendo Colpi contro i Convogli. Prese assieme, le Operazioni dipingono un bozzetto dell'arco della guerra in mare dal 1939 al 1942.

Per giocare il Gioco Campagna, scegliete le parti e seguite la Sequenza di Gioco esposta su questa pagina e spiegata in dettaglio nel resto del fascicolo. Se giocate in solitario, prendete le decisioni per entrambe le parti, non vi è intelligenza artificiale.

Consiglio di Gioco: Questa Campagna necessita di familiarità col gioco. Le decisioni prese durante il piazzamento all'inizio di ciascuna Operazione dovrebbero basarsi sull'esperienza e sulle previsioni date dal gioco degli scenari. Indipendentemente dalla vostra esperienza, leggete sino a pag. 62 prima di iniziare.

Gioco Campagna: Sequenza di Gioco

Operazione Uno: 1939 (p. 58)

1. Scelta del Pool di Forze (p. 52)
2. Piazzamento (prima il britannico) (p. 53)
3. Sequenza di Azione (Iniziativa britannica) (p. 55)
4. Risoluzione (p. 56)

Operazione Due: 1940 (p. 58)

Ripetete i Punti 1-4

Invasione della Norvegia? Il giocatore britannico deve scegliere una tra due varianti per l'Operazione Due:

Invasione della Norvegia oppure Gran Bretagna Assediata. Questa decisione fa partire l'orologio dell'Operazione o nell'aprile 1940 (Invasione della Norvegia) o nel luglio 1940 (Gran Bretagna Assediata). Vedere p. 58 per i dettagli.

Operazione Tre: 1941 (p. 62)

Ripetete i Punti 1-4

Operazione Quattro: 1941 (p. 62) (se necessaria)

Ripetete i Punti 1-4

Operazione Cinque: 1942 (p. 62) (se necessaria)

Ripetete i Punti 1-4

Si vince la Campagna vincendo tre Operazioni.

PUNTO UNO: Scelta del Pool di Forze

I giocatori iniziano ciascuna Operazione scegliendo simultaneamente le loro navi. Usate le Tabelle del Pool di Forze per effettuare le scelte (nelle tabelle di aiuto al gioco). Ciascuna tabella è organizzata per Operazione (riga) e classe di nave (colonna), ed indica quante navi di ciascuna classe sono consentite all'inizio dell'Operazione.

Ad esempio, nella prima Operazione, il giocatore britannico può avere 2 CL all'inizio. Il giocatore sceglie due qualsiasi navi CL. Non potete scegliere navi affondate o autoaffondate, o navi bloccate in un porto chiuso (nella prima Operazione nessun porto è chiuso e nessuna nave è affondata o autoaffondata). In alcune Operazioni, le BB britanniche sono limitate nella velocità (cioè, se viene indicato “lenta”, si scelgono solo BB lente). La Tabella indica anche quanti Comandanti sono consentiti (i giocatori scelgono anche questi; se giocate in solitario, potete pescarli a caso). Ponete le navi e comandanti scelti da parte al fine di prepararvi per la fase di piazzamento (Punto Due).

Rinforzi

La Tabella del Pool di Forza indica quante navi e comandanti aggiuntivi sono dati come rinforzi. Il giocatore li sceglie ora e li mette da parte (non confondeteli con le navi e comandanti che si piazzano all'inizio).

***SIMULTANEO:** I giocatori dovrebbero effettuare le proprie scelte nel Punto Uno simultaneamente, senza guardare le scelte dell'avversario.*

PUNTO DUE: Piazzamento

Il giocatore britannico si piazza per primo. Organizza le navi in Task Force sul proprio Display Task Force, poi pone le Stazioni Task Force sulla Mappa Operazionale. **Tutte le Task Force iniziano come Stazioni, anche quelle con Convogli.** Se il giocatore britannico ha una forza furtiva Mine disponibile, questa deve essere posta anch'essa sulla mappa ora. Poi, il giocatore tedesco agisce allo stesso modo, organizzando le navi in Task Force. Una forza U-Boat inizia nella Casella U-Boat. Se un giocatore riceve una base aerea in Norvegia (possibile solo nelle Operazioni 3-5), deve essere posta quando si piazza, a Narvik oppure a Trondheim.

Piazzate le Task Force come Stazioni



LOCAZIONE DI PIAZZAMENTO: Ciascun giocatore ha la propria Tabella del Pool di Forze, la quale indica dove si piazzano le Stazioni sulla Mappa Operazionale (se viene indicato un porto, la Stazione si può piazzare nell'esagono del porto o nella Casella del Porto). Una forza U-Boat deve iniziare nella Casella U-Boat, mentre le Mine devono essere poste sulla Mappa Operazionale in un esagono adiacente ad un porto amico.

ULTRA & B-DIENST: Nell'Operazione Uno e Due, il giocatore tedesco riceve un segnalino Informazioni gratuitamente, ed il giocatore britannico ne riceve uno nelle Operazioni Tre, Quattro e Cinque. Questo segnalino gratuito può essere giocato assegnandolo ad un segmento Traiettorie nemico, dovunque sulla Mappa Operazionale.

Mine nel Piazzamento Iniziale

A differenza delle Stazioni Task Force, è possibile e consentito piazzare una forza furtiva Mine in un esagono con un porto o base aerea nemica, o Mine nemiche.



I **comandanti** si piazzano assegnati ad una nave (ECCEZIONE: Raeder e Pound sono posti alla portata del giocatore, mentre Prien viene assegnato ad una forza U-Boat). Se un Comandante è morto in una Operazione precedente, è permanentemente fuori gioco e non può essere usato.

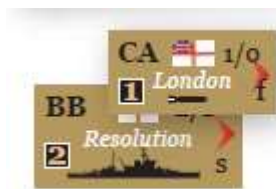
Tedesco Nuovo & Vecchio

La Tabella del Pool di Forze tedesca distingue tra navi "vecchie" e "nuove". Una nave vecchia è una che è entrata in gioco in una Operazione precedente, e si trova in una Casella Porto.

Piazzamento dei Rinforzi

Il giocatore Tedesco organizza le sue navi e comandanti di rinforzo in Gruppi Rinforzi, ponendo i segnalini Gruppo Rinforzo nelle caselle porto. Poi il giocatore britannico agisce allo stesso modo con le proprie navi e comandanti di rinforzo. Ponete le navi sul Display Task Force nelle rispettive Caselle Gruppo di Rinforzo. Assegnate i Comandanti alle navi (Prien ad un segnalino U-Boat).

Pound e Raeder sono eccezioni; **devono essere posti in un Gruppo Rinforzi a se stante.**



Esempio: Se una TF contiene una BB ed un CA, può iniziare a Hvalfjord. Nell'Operazione Due, se il CA è da solo in una TF (o con altri incrociatori ma senza BB), può piazzarsi in un esagono adiacente a Hvalfjord.

Convogli Britannici

Il giocatore britannico inizia ciascuna Operazione con due Convogli, uno in arrivo ed uno in partenza. Vi sono restrizioni sul numero di navi che un Convoglio può condividere con una Task Force (vedere **Limiti dei Convogli** nelle tabelle di aiuto al gioco Campagna). Questi limiti durano per l'Operazione. Dopo che tre Convogli hanno effettuato le azioni Completamento, il giocatore britannico è immune al Razionamento Britannico per il resto dell'Operazione (per il Razionamento Britannico, vedere p. 56).

I Convogli britannici possono subire un numero infinito di Colpi, e possono disperdersi. I Colpi danno al giocatore tedesco Punti Vittoria (VP) (vedere pagina 56).

Possono subire Colpi infiniti, possono disperdersi.



Tabella In Arrivo

Operazione			
1d6	1-3	4	5
1-2	Africa	Africa	Africa
3	Gibraltar	Gibraltar	Murmansk
4	New York	St. John's	Gibraltar
5-6	Halifax	Halifax	New York*

* Porto di destinazione = Hvalfjord

DUE CONVOGLI INIZIALI: Per determinare da quale porto un Convoglio in arrivo inizia, il giocatore britannico tira due dadi e trova il risultato sulla **Tabella in Arrivo** nelle tabelle di aiuto al gioco Campagna. Il suo Porto di Destinazione deve essere Clyde/Liverpool o Portsmouth (questo può essere scelto nel momento dell'azione Completamento). Il Convoglio in partenza deve essere in una Task Force che inizia nella Casella Porto di Clyde/Liverpool o Portsmouth (o, se la destinazione è Murmansk o Archangel, deve iniziare a Hvalfjord). Per determinare il suo porto di destinazione, tirate un dado e trovate il risultato sulla **Tabella in Partenza** nelle tabelle di aiuto al gioco Campagna (fatelo durante il Punto Due del piazzamento).

Tabella In Partenza

Operazione			
1d6	1	2-4	4-5
1-2	New York	Gibraltar	Gibraltar
3	Gibraltar	New York	Halifax
4	Narvik	St. John's	Archangel
5-6	Africa	Africa	Murmansk

Tabella dei Rinforzi - Convogli

Operazione			
1d6	1	2-3	4-5
1-2	In	In	In
3	In	In	Out
4	In	Out	Out
5-6	Out	Out	Out

Durante il Punto 1 del piazzamento, assegnate un Convoglio ad un Gruppo Rinforzi. Tirate un dado per determinare la direzione del Convoglio, o "In" (in arrivo) o "Fuori" (OUT) (in partenza). Poi, verificate sulla tabella appropriata per determinare il porto di partenza ed il porto di destinazione, o sulla tabella Porto di Arrivo o Porto di Partenza. I Convogli in Partenza iniziano a Clyde/Liverpool o Portsmouth (oppure, se la destinazione è l'Unione Sovietica, Hvalfjord).

Convogli Tedeschi

A meno che il giocatore britannico non invochi l'opzione Invasione della Norvegia all'inizio dell'Operazione Due, il pool forze tedesche non include Convogli. Se viene invocata tale opzione, comunque, i Convogli tedeschi entreranno in gioco (trasportano truppe e rifornimenti per l'invasione). Sono distrutti se subiscono quattro Colpi, ma non possono disperdersi.



Solo Invasione della Norvegia: Distrutti da 4 Colpi, e non possono disperdersi.

PUNTO TRE: Sequenza di Azione

Dopo che i giocatori hanno terminato il piazzamento, iniziate la Sequenza di Azione. Il giocatore britannico ha l'Iniziativa e le Condizioni Meteo iniziali sono Buone. Proseguite la Sequenza di Azione sino a quando non termina.

Fine dell'Operazione

Se un giocatore non ha Task Force ovunque sulla mappa di gioco (in quanto hanno effettuato azioni Completamento o sono state affondate), la Sequenza di Azione termina immediatamente. Inoltre, se tutte le Task Force tedesche sono Stazioni, e quelle Stazioni sono in Caselle Porto, il giocatore tedesco PUO' dichiarare la fine della Sequenza di Azione. Questa dichiarazione pone fine alla Sequenza di Azione immediatamente.

Vittoria Operazionale Improvvisa Britannica

Se una Task Force tedesca viene rimossa in quanto la sua ultima nave (o la sola nave) è stata affondata in battaglia o da un attacco aereo o da un attacco Furtivo (Mine), E le uniche altre Task Force tedesche sono Stazioni in porto (in esagoni sulla Mappa Operazionale o in caselle porto), l'Operazione termina immediatamente ed il giocatore britannico vince immediatamente l'Operazione indipendentemente dai VP.

Nota di Gioco: il giocatore tedesco deve guardarsi dalle vittorie di Pirro. Il Gioco Campagna dovrebbe dimostrare perché i comandi della Kriegsmarine avevano cura delle loro forze. Il giocatore tedesco scoprirà presto l'arte della vittoria discreta, trovando scampo in porti sicuri quando sono in avanti con i VP.

Cessazione: Tre Convogli

Il giocatore britannico può affrettare la fine dell'Operazione. Dopo che tre Convogli hanno effettuato con successo azioni Completamento, questi PUO' dichiarare una "cessazione" della Sequenza di Azione. Questa dichiarazione può essere effettuata solo nel momento del Completamento. La dichiarazione del giocatore britannico non causa effettivamente la fine dell'Operazione. Limita le azioni del giocatore tedesco per il resto dell'Operazione (vedere "Limitazioni tedesche"). Se il giocatore britannico opta di NON fare questa dichiarazione, non vi sono limitazioni per il giocatore tedesco, ed il giocatore britannico deve portare in gioco un quarto Convoglio.

Pertanto: quando il terzo Convoglio britannico Completa, il giocatore britannico deve scegliere: dichiarare la cessazione o creare un quarto Convoglio.

Il Quarto Convoglio?

Se il giocatore britannico Completa un terzo Convoglio ma non dichiara la cessazione, DEVE immediatamente porre un nuovo Convoglio britannico in un Gruppo di Rinforzo. Riciclate una delle pedine di Convoglio Completato e create un nuovo Gruppo di Rinforzi; se non vi è un segnalino Gruppo di Rinforzi disponibile, il giocatore britannico DEVE effettuare la dichiarazione di cessazione. Quando il quarto Convoglio Completa nel suo porto di destinazione, il giocatore britannico ha ancora l'opportunità di effettuare la dichiarazione di cessazione, e se rinuncia, deve creare un quinto Convoglio come rinforzo. È possibile un sesto o settimo Convoglio ... la questione può proseguire limitata solo dalla pazienza dei giocatori.

Concedere la Vittoria?

Si può venire a creare una situazione nella quale un giocatore può voler concedere la vittoria dell'Operazione all'avversario. Con mutuo accordo, l'Operazione può terminare prematuramente.

Dichiarazione di Cessazione Britannica

LIMITAZIONI PER IL TEDESCO:

Una volta che il giocatore britannico effettua la dichiarazione di cessazione, il giocatore tedesco non può più effettuare alcune azioni: Ingaggiare, Ricerca Navale, Segnalazione, e ricognizione o attacco Furtivi. Pertanto, dopo la dichiarazione, le uniche azioni che il giocatore tedesco può fare sono: Attacco Aereo, Completamento, Passare, Riorganizzazione, e Traiettorie. Sebbene possa unire e dividere Stazioni Task Force entro l'azione Riorganizzazione, non può tentare di fare entrare rinforzi dopo la dichiarazione di cessazione.

Vi è un'altra restrizione aggiuntiva molto importante:

se una Task Force tedesca può fare un'azione di Completamento (la sua Traiettorie è sufficientemente corta e non ha assegnate Informazioni), quella task Force DEVE effettuare il tentativo prima che sia effettuata qualsiasi altra azione.

RIASSUNTO: dopo la dichiarazione di cessazione britannica, il giocatore tedesco può effettuare solamente le azioni...

Attacco Aereo, Completamento, Passare, Riorganizzazione (ma non **Rinforzi**), e **Traiettorie**; se è possibile il Completamento, lo DEVE tentare.

PUNTO QUATTRO: Risoluzione

Quando termina la Sequenza di Azione, i giocatori determinano la vittoria e si preparano per l'Operazione successiva.

Vittoria nell'Operazione

La vittoria viene assegnata al giocatore che ha più Punti Vittoria (VP). In caso di parità, il giocatore britannico vince l'Operazione. Ovviamente, se il giocatore britannico ha ottenuto una "vittoria immediata" (p. 55) vince indipendentemente dai VP.

I VP sono assegnati come segue:			
Britannico		Tedesco	
2 VP	Ogni Convoglio inglese che Completa nel Porto di Destinazione (ridotto a 1 VP se Disperso)	1 VP	Ogni Colpo contro un Convoglio (se Disperso, si può ottenere solo 1 VP in ogni attacco con cannoni o siluri, anche quando si ottengono 2 Colpi)
	+1 VP se il Porto di Destinazione del Convoglio è Murmansk o Archangel (+0 se Disperso)	1 VP	Ogni BB/BC/CV britannico affondato
1 VP	Ogni BB/BC/CV tedesco affondato	1 VP	Razionamento Britannico
1 VP	Ogni Colpo contro un Convoglio o Squadrone DD tedesco (solo <i>Invasione della Norvegia</i>)		

Razionamento Britannico		
Prima che tre Convogli abbiano Completato, durante la Sequenza di Azione, assegnate 1 VP <u>ogni volta</u> che il giocatore tedesco effettua un'azione Passare, ma <u>SOLAMENTE SE</u> uno dei due casi si avvera: Caso 1: il britannico non ha un Convoglio sulla Mappa Operazionale (in una Task Force), oppure, Caso 2: se le uniche Task Force con Convogli sono Stazioni (o Traiettorie con un singolo segmento) <u>E</u> queste Stazioni o segmenti sono in porti controllati dal britannico (in un esagono di porto o Casella Porto).	Esempio: In questa Operazione, un Convoglio ha Completato. Le due Task Force britanniche illustrate qui contengono ciascuna un Convoglio. Non vi sono altre Task Force britanniche che contengono Convogli. Se il giocatore tedesco effettua un'azione Passare, il tedesco ottiene 1 VP per il Razionamento Britannico.	

Fine Partita?

Se il vincitore ha vinto tre Operazioni, la partita termina e questi vince la Campagna. Se meno di tre, passate alla Sistemazione.

Sistemazione

Per preparare l'Operazione successiva, resettate il punteggio VP a zero. Poi, effettuate le seguenti fasi nell'ordine:

- Le Navi Tornano
- Pulizia
- Riparazione delle Navi
- Verifiche dei Porti

a) Le Navi e Comandanti Tornano

Le navi che non sono state affondate sono disponibili per l'Operazione successiva (durante il Punto Uno).

NAVI BRITANNICHE: Il giocatore britannico rimuove tutte le navi dal proprio Display Task Force e le mette da parte sino al Punto Uno dell'Operazione successiva. Mettete da parte anche i Comandanti. Sono automaticamente disponibili per la scelta nel Punto Uno, ma se non scelta, la nave/comandante rimane disponibile per le Operazioni successive.

NAVI TEDESCHE: Mettete da parte i Comandanti. Tutte le Task Force sono Completate o sono in Caselle Porto, e le loro navi devono ora essere poste nelle corrispondenti Caselle Porto. *Ad esempio, se una Task Force ha Completato a Kiel, le sue navi devono essere trasferite direttamente nella Casella Porto di Kiel.* Nell'Operazione successiva, le navi non in Caselle Porto (le navi "nuove") devono iniziare a Kiel o Wilhelmshaven.



b) Pulizia

COLPI & DANNI: Rimuovete i segnalini Colpo. Una nave Danneggiata, tedesca o britannica, rimane Danneggiata. Se si usano le Regole Avanzate di Battaglia, rimuovete i segnalini No Radar e No Carburante, ma tenete i segnalini Effetto Speciale assegnati.

MAPPA OPERAZIONALE: I giocatori ripuliscono la Mappa Operazionale e le Caselle Porto dalle Stazioni Task Force, segmenti Traiettoria, segnalini Gruppo di Rinforzo, segnalini Informazioni, segnalini Contatto, Comandanti, Mine, forze U-Boat, e segnalini Base Aerea (se vi sono).

c) Riparazione delle Navi (Verifiche per la Riparazione)

I giocatori verificano ogni propria nave Danneggiata. Tirate un dado per ciascuna e trovate il risultato sulla Tabella di Riparazione di ciascun giocatore (nelle Tabelle di Aiuto al Gioco Campagna). Il giocatore tedesco consulta la colonna relativa al porto della nave, mentre il britannico usa la Tabella di Riparazione Britannica (il porto non ha rilevanza). Se il risultato è "Riparata", girate la pedina della nave. Se "Affondata", rimuovetela dal gioco (è affondata, ma l'avversario non ottiene VP). Se "rimane danneggiata", la nave può essere assegnata ad una Task Force nell'Operazione successiva ma rimane Danneggiata. Può effettuare una Verifica per la Riparazione nel Punto 4 dell'Operazione successiva. Se si usano le Regole Avanzate di Battaglia, effettuate una Verifica per la Riparazione per ogni effetto speciale.

Per il giocatore tedesco, il porto più efficiente è Kiel in Germania. I porti francesi, ed anche Wilhelmshaven, erano bersaglio di continui attacchi aerei britannici.

d) Verifiche dei Porti

Il giocatore tedesco deve verificare ogni porto amico per determinare se è aperto o chiuso. Kiel è sempre aperto e non va quindi verificato. Anche tutti i porti britannici sono sempre aperti. Per effettuare la verifica, tirate un dado e consultate la Tabella della Verifica del Porto per trovare il risultato (le tabelle sono sulla mappa [e tradotte in allegato], se non c'è tabella non si verifica).



Esempio: se il giocatore tedesco tira un "1", Narvik viene chiuso.

APERTO: Se il risultato è "aperto", il porto è operativo. Questo significa che funziona normalmente.

CHIUSO: Se il risultato è "chiuso", ponete un segnalino Chiuso nella casella per ricordarlo (sono nel retro dei segnalini RV). Le navi tedesche in quella Casella Porto sono bloccate lì, **non** possono essere scelte durante la fase Scelta del Pool di Forze dell'Operazione successiva. Inoltre, nessuna Task Force può effettuare un'azione Completamento in quel porto, né la Stazione Task Force può trasferirsi lì dal suo esagono porto sulla Mappa Operazionale. Non ponete nemmeno un segnalino Gruppo di Rinforzi nella casella. Il porto chiuso rimane causa di Informazioni.



AUTOMATICAMENTE APERTO: Un porto non può rimanere chiuso due Operazioni di fila. Se un porto diventa chiuso, non verificatelo dopo l'Operazione successiva. Invece, il porto chiuso diventa automaticamente aperto (verificatelo ancora dopo quell'Operazione).

ECCEZIONE: il **Sud America** deve essere verificato anche se è stato chiuso durante l'Operazione precedente. Può essere chiuso in Operazioni consecutive.

Nota dell'Ideatore: Il Gioco Campagna intende presentare le posizioni asimmetriche delle due flotte di superficie. La Home Fleet britannica ha una preponderanza di forze, tuttavia la Kriegsmarine ha l'iniziativa. Decide dove sarà il punto di stress, e sta al giocatore britannico rispondere.

LE OPERAZIONI

Sebbene la Sequenza di Gioco della Campagna sia la stessa per ciascuna Operazione, alcune Operazioni coinvolgono situazioni ed opportunità uniche, ed in alcuni casi, regole speciali. Sono dettagliate qui, precedute dal contesto storico di ogni Operazione. La Campagna presuppone che gli eventi storici sul campo si svolgano allo stesso modo, ma è possibile anche che la storia cambi nel progredire della guerra sui mari.

Ad esempio, è possibile, ma improbabile, che la Gran Bretagna occupi la Norvegia, o che gli Stati Uniti entrino in guerra prima.

OPERAZIONE UNO: 1939

Si alza il sipario dopo l'invasione tedesca della Polonia, seguita da quella russa da est. La Gran Bretagna e la Francia dichiarano guerra alla Germania, sperando di rimanere cordiali con i sovietici. I fantasmi della Grande Guerra, di vent'anni prima, occupano la visione delle due parti di questo nuovo conflitto; vi sono vecchi stratagemmi da spolverare. La Royal Navy cerca di bloccare il Mare del Nord, per asfissiare la Germania, mentre la Kriegsmarine, cui era stato assicurato di avere molti anni per prepararsi alla guerra, evita una battaglia decisiva. La Gran Bretagna prospera basandosi su una complessa rete di rotte di convogli, ciascuna un bersaglio vulnerabile per razziatori decisi ... ma questi bersagli sono oltre il Mare del Nord.

PORTI SOVIETICI: Archangel è chiuso sia per le Task Force britanniche che tedesche. Murmansk è chiuso per il britannico ma non per il tedesco. Nessuno di questi porti causa Informazioni per le Task Force di entrambi i giocatori. Le Task Force tedesche possono Completare a Murmansk, ma rischiano l'internamento. Alla fine della Sequenza di Azione, ciascuna nave tedesca a Murmansk deve verificare. Per determinare il suo destino, tirate un dado per ogni nave tedesca ed implementate il risultato della **Tabella di Internamento Sovietico**.

FRANCIA & NORVEGIA: I porti francesi sono controllati dalla Gran Bretagna. I porti norvegesi non sono in gioco, e non causano Informazioni per nessun giocatori. Comunque, Narvik può servire quale porto di destinazione per un Convoglio britannico (ma non causa Informazioni per nessuno).

OPERAZIONE DUE: 1940

La guerra è iniziata da pochi mesi. Per coloro i quali ricordano la prima guerra, questa ha già preso un corso inaspettato. Ad occidente, la Germania e la Francia di preparano per una lotta titanica sulla terra mentre la Polonia indipendente è stata inghiottita in un sol boccone. Nei cieli, la Gran Bretagna effettua raid incerti sulle coste germaniche ed il favore viene restituito. Sono posate mine lungo la costa del Mare del Nord, e più addentro, incursori tedeschi mettono alla prova l'abilità della Royal Navy di mantenere il traffico mercantile al sicuro. Per ora, la Norvegia rimane neutrale, ma è una via per il ferro che arriva in Germania, ed entrambe le parti rivolgono la loro attenzione a quella lunga e convoluta costa dove vi sono abbondanti opportunità. La Norvegia non rimarrà a lungo fuori dalla guerra.

NORVEGIA CAMPO DI BATTAGLIA?

Storicamente, la Germania invase la Norvegia all'inizio di aprile. Il suo successo apre i porti norvegesi alla Kriegsmarine, compromettendo il blocco britannico.

All'inizio dell'Operazione Due, durante la Scelta del Pool di Forze, il giocatore britannico deve fare una scelta: l'Operazione avrà luogo tra aprile e maggio, o successivamente nel corso dell'anno dopo che la Norvegia e Francia saranno cadute in mani tedesche? Vi sono due versioni dell'Operazione, a seconda della scelta. Se il giocatore britannico sceglie di iniziare ad aprile, giocate la "Invasione della Norvegia". Se inizia dopo la caduta della Francia e Norvegia, giocate "Gran Bretagna Assediata". *In ogni caso, potreste trovare che nell'Operazione Due, la storia cambia un po'.*

Invasione della Norvegia - aprile 1940

Se il giocatore britannico sceglie di contendere l'invasione tedesca della Norvegia, iniziate l'Operazione Due ad aprile, usando le regole seguenti:

- a) *Blitzkrieg in Mare*
- b) *Convogli Tedeschi*
- c) *La Guerre Navale*
- d) *La Battaglia della Norvegia*
- e) *Porti Sovietici*

a) Blitzkrieg in Mare

Il giocatore tedesco inizia l'Operazione Due con l'Iniziativa. Inoltre, le Condizioni Meteo iniziali sono Sfavorevoli. Il Razionamento Britannico (p. 56) non è in essere sino a quando il britannico non ha l'Iniziativa (rimane in effetto successivamente).



b) Convogli Tedeschi

Il giocatore tedesco usa la Tabella del Pool di Forze normalmente, ma con le seguenti aggiunte e modifiche:

- **Incrociatori Baltici**

Aggiungete due **CL** alle navi iniziali.



- **Trasporti Truppe**

Aggiungete due **Convogli** tedeschi e lo **Squadrone DD** all'inizio. Ciascuno viene distrutto con 4 Colpi, non si può Disperdere, ma può condividere una Task Force con un numero qualsiasi di altre navi, sempre che nessuna di esse sia un **Convoglio** o **Squadrone DD**. Devono iniziare in Task Force a Wilhelmshaven. Il giocatore britannico ottiene 1 VP per ogni Colpo ottenuto contro di essi. Comunque, il giocatore tedesco Non ottiene VP per il loro Completamento.



- **Grande Scorta**

I due **BC** tedeschi sono disponibili all'inizio dell'Operazione a Wilhelmshaven o Kiel, non come rinforzi. Se uno o entrambi sono stati affondati o Danneggiati in



precedenza, o internati, aggiungete un **PB** alle navi iniziali tedesche.

- **Ritardo della forza U-Boat**

La forza U-Boat non è disponibile all'inizio. Entra invece come rinforzo. Non può stare in un Gruppo Rinforzi con altra forza U-Boat o altre navi.



c) La Guerre Navale

Il giocatore britannico usa la Tabella del Pool di Forze normalmente, ma con le seguenti aggiunte e modifiche:

- **Aggiungete le Navi Francesi**

Aggiungete un **BB**, **BC** e tre **CL** al Pool di Forze iniziale. Tutte tranne un **CL** devono piazzarsi in porti francesi (un **CL** si può piazzare in una Task Force con qualsiasi nave britannica, tranne un Convoglio).



- **Navi che Ritardano**

La **CV** ed una **BB** previste come navi iniziali, devono invece essere assegnate come rinforzi.



- **R4**



Il rinforzo **Convoglio** è un trasporto di truppe in partenza (Operazione R4). Può Completare solo a Bergen, Trondheim, o Narvik (ponete il suo segnalino Gruppo di Rinforzi a Clyde/Liverpool). A differenza di altri Convogli britannici, viene distrutto da 4 Colpi, non si può disperdere, ma come gli altri, non può condividere una Task Force con alcuna altra nave. Il giocatore tedesco riceve 1 VP per ogni Colpo a segno contro di esso. Il suo Completamento dà al britannico VP come qualsiasi altro Convoglio britannico.

d) La Battaglia per la Norvegia

Il Convoglio di rinforzo britannico (R4), i due Convogli tedeschi, e lo Squadrone DD tedesco, possono fare azioni di Completamento in Norvegia (in effetti, sono quelli i loro porti di destinazione). I porti possibili sono Bergen, Trondheim, e Narvik, ma si applicano le seguenti regole speciali.

• Norvegia Neutrale

Nel corso dell'Operazione, tutti e tre i porti norvegesi rimangono neutrali. Non causano Informazioni per nessun giocatore, indipendentemente dal cosa traspira durante il gioco. Le loro Caselle Porto sono fuori gioco, e nessuna Stazione Task Force di alcun giocatore può essere trasferita in essi.

• Azioni di Completamento in Norvegia

Una Task Force con un Convoglio o Squadrone DD può effettuare un'azione Completamento a Bergen, Trondheim, o Narvik. Se ha successo, tirate immediatamente un dado e consultate il risultato sulla Tabella di Sbarco in Norvegia (usate la riga in alto quando Completa il britannico, quella sotto quando Completa il tedesco). È possibile che questo annullerà l'azione Completamento, il che significa che quell'azione non ha avuto realmente successo (trattatelo come se l'avversario avesse preso l'iniziativa). Se ha successo, rimuovete il Convoglio o Squadrone DD dal gioco, e se vi sono altre navi nella Task Force (possibile solo per il giocatore tedesco), effettuate lo Scorrere del Tempo per quella Task Force (rimuovete i segmenti normalmente).

SBARCO BRITANNICO: Il Convoglio di Rinforzo britannico può tentare il Completamento solo a Bergen, Trondheim, o Narvik. Come per gli altri Convogli britannici, il giocatore britannico ottiene VP al Completamento e conta per i tre Convogli necessari per la Dichiarazione di Cessazione (p. 55).

• Conquista della Norvegia

Quando termina la Sequenza di Azione, durante il Punto Quattro, determinate quale giocatore controlla la Norvegia. Usate il criterio seguente, assegnando a ciascun giocatore "punti battaglia" (BP) temporanei. Il giocatore che ha più BP prende il controllo della Norvegia.

Punti Battaglia (BP) per la Conquista della Norvegia	
1 BP	il giocatore ha vinto l'Operazione
1 BP	al giocatore che ha avuto più azioni di Completamento con successo in Norvegia
1 BP	il giocatore ha una base aerea in Norvegia
1 BP	Completamento con successo a Bergen*
1 BP	Completamento con successo a Trondheim*
1 BP	Completamento con successo a Narvik*
* Conta solo il primo Completamento con successo di ciascun giocatore nel porto	

• Norvegia Tedesca (risultato storico)

Se il giocatore tedesco ha più BP, la Norvegia viene conquistata dalla Germania. Questo è permanente. D'ora in poi, nelle Operazioni successive, tutti e tre i porti norvegesi sono controllati dal tedesco, e nel piazzamento iniziale, il giocatore tedesco pone un segnalino Base Aerea a Trondheim o Narvik (a scelta; si sceglie ancora durante il piazzamento di ciascuna Operazione seguente, il che significa che la base aerea può spostarsi tra Trondheim e Narvik).

• Norvegia Britannica o BP Pari

Se il giocatore britannico ha un numero di BP pari o superiore, la Norvegia resiste all'invasione tedesca. Questo non è permanente. All'inizio dell'Operazione Tre, Narvik è un porto controllato dal britannico, ed un segnalino di Base Aerea britannica inizia lì. Bergen è però un porto controllato dal tedesco. Trondheim rimane neutrale, e non causa Informazioni per nessun giocatore (la sua Casella Porto non è in gioco).

All'inizio dell'Operazione Quattro, se viene giocata quell'Operazione, la situazione cambierà mentre prosegue la lotta per il controllo della Norvegia. Ciascun giocatore tira un dado, ed il giocatore che ha vinto l'Operazione Tre somma +1 al numero ottenuto. Se il numero inglese è il doppio di quello tedesco, Trondheim diventa un porto controllato dal britannico e la sua pedina di base aerea rimane a Narvik. Se il numero britannico non è il doppio di quello tedesco, il tedesco ha una scelta: o prendere il controllo di Trondheim (diventa un porto controllato dal tedesco), oppure rimuovere il segnalino di base aerea britannica a Narvik. Comunque, se il numero tedesco è superiore a quello britannico, sia Trondheim che Narvik diventano controllate dal tedesco, e se è il doppio del numero britannico, il tedesco pone anche una base aerea a Trondheim o Narvik all'inizio dell'Operazione Quattro e Cinque. Questo viene riassunto qui sotto e nella pagina seguente:

Riassunto dell'Operazione Quattro ...

Ciascun giocatore tira un dado; il vincitore della Operazione 3 somma +1; confrontate i numeri ottenuti:

Britannico x2

Narvik diventa controllata dal britannico + base aerea a Narvik
Bergen è controllata dal tedesco

Britannico non x2 (ma non meno del tedesco)

Come sopra, ed a scelta del tedesco:
controllare Trondheim o rimuovere la base aerea britannica

Tedesco superiore

Narvik è controllata dal britannico; Bergen e Trondheim dal tedesco; no basi aeree

Tedesco x2

Tutti i porti in Norvegia sono controllati dal tedesco e ponete una base aerea a Narvik o Trondheim

Il gioco suppone che le unità di terra ed aeree tedesche saranno inviate in Norvegia per assicurarsi il fronte settentrionale. Sino a quando la Germania non ha il pieno controllo della Norvegia, la lotta per terra e per aria può proseguire per qualche tempo.

e) Porti Sovietici

Come nell'Operazione Uno, Archangel è chiusa sia alle Task Force britanniche che tedesche. Murmansk è chiusa per le Task Force britanniche ma non tedesche. Nessuno di questi porti causa Informazioni per le Task Force di entrambi i giocatori. Le Task Force tedesche possono Completare a Murmansk, ma rischiano l'internamento. Alla fine delle Sequenza di Azione, ogni nave tedesca a Murmansk deve verificare. Per determinare il suo destino, tirate per ogni nave tedesca ed implementate il risultato sulla **Tabella dell'Internamento Sovietico**.

Gran Bretagna Assediata - luglio 1940

Se il giocatore britannico inizia l'Operazione Due dopo la caduta della Norvegia e della Francia, usate le regole seguenti:

- a) *Porti tedeschi della Norvegia*
- b) *Bottino di Guerra?*
- c) *Porti sovietici*

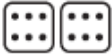
a) Porti tedeschi della Norvegia

Per il resto della Campagna, i tre porti norvegesi sono controllati dal tedesco. Inoltre, ponete una base aerea tedesca a Trondheim o Narvik (a scelta del giocatore tedesco). Il giocatore tedesco può spendere 1 VP per iniziare con una Task Force in un porto norvegese (cioè assegnando il VP al giocatore britannico). La Task Force può contenere una nave, e deve essere una nave nuova o una vecchia che inizierebbe altrimenti a Kiel.

b) Bottino di Guerra?

La caduta della Francia lasciò intatta la flotta francese. La Germania e la Gran Bretagna si aspettavano entrambe che si dirigesse verso porti del nemico, unendosi all'avversario.

Durante il piazzamento iniziale, all'inizio del Punto 2, il giocatore tedesco tira **un** dado, ed il giocatore britannico tira un numero variabile di dadi determinati da quanti VP dà al giocatore tedesco, come segue:

0 VP  due dadi

1 VP  tre dadi

2 VP  quattro dadi

Il giocatore britannico può decidere quanti dadi tirare (e quindi quanti VP dare) dopo aver visto il tiro di dado tedesco. Confrontate il numero ottenuto dal tedesco con la somma dei numeri ottenuti dal giocatore britannico, ed implementate i risultati seguenti:

Il numero tedesco è superiore

Il giocatore tedesco sceglie uno o più gruppi di navi francesi qui illustrate, assegnando 1 VP al giocatore britannico per gruppo che prende. Ponete le navi francesi in un porto o più porti francesi. Incrementate il pool di forze iniziale del giocatore britannico di 1 **BB** britannica e 2 **CA** britannici.

Gruppo A



Gruppo B



Gruppo C

**Numero uguale**

Il giocatore tedesco sceglie uno dei gruppi di navi francesi (senza costo in VP). Ponete le navi in uno o più porti francesi.

Il numero britannico è superiore

Rimuovete le navi francesi dal gioco. Comunque, se il numero britannico è il **triplo** di quello tedesco, il giocatore britannico sceglie uno dei gruppi di navi, aggiungendolo alle sue navi iniziali oltre alla Tabella del Pool di Forze. Il giocatore tedesco può tentare di impedirlo spendendo 1 VP per tirare un secondo dado, sommando il risultato al primo dado. Se la nuova somma è superiore, nessuno riceve navi francesi.

c) Porti Sovietici

Identico ad **e) Porti Sovietici** a p. 61.

OPERAZIONE TRE: inizio 1941

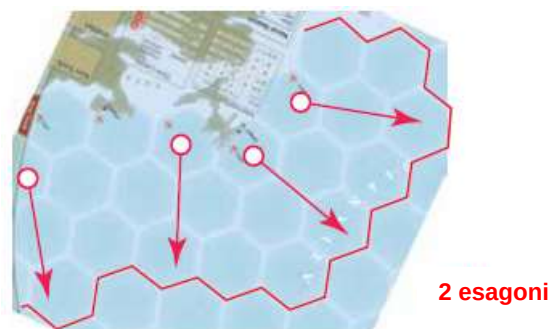
Per ora, almeno uno delle corazzate moderne della Germania è operativa. Se anche i suoi incrociatori da battaglia dovessero prendere il mare, il 1941 vedrà una battaglia decisiva?

FRANCIA: I porti francesi sono controllati dal tedesco. Se l'Operazione Due è iniziata ad aprile (variante Invasione della Norvegia), allora all'inizio dell'Operazione Tre, implementate **b) Bottino di Guerra?** Da p. 61.

NORVEGIA: A meno che la Norvegia non resista all'invasione tedesca (vedere "Norvegia britannica o BP pari" a p. 60), Narvik, Trondheim e Bergen sono porti controllati dal tedesco per il resto della Campagna. Ponete una base aerea a Trondheim o Narvik (a scelta del tedesco; prende questa decisione ancora durante il piazzamento di ciascuna Operazione seguente, il che significa che la base aerea può spostarsi tra Trondheim e Narvik).

PORTI SOVIETICI: Archangel e Murmansk sono entrambi chiusi per tutte le Task Force. Nessuno di essi causa Informazioni per le Task Force di entrambi i giocatori.

ENTRATA ANTICIPATA DEGLI USA? Se durante l'Operazione 1 o 2, una Task Force tedesca ha effettuato un'azione Ingaggio, o una forza U-Boat ha effettuato un'azione Furtiva, entro 2 esagoni dai porti e basi aeree sotto indicate, gli Stati Uniti entrano in guerra prima ed il giocatore britannico aggiunge una **BB** USA e 2 **CA** USA alle sue forze iniziali, oltre a quanto previsto dalla Tabella. Inoltre, il giocatore britannico può porre un segnalino di base aerea su qualsiasi base aerea stampata sulla Mappa Operazionale con scritta "1942" (ma non Hvalfjord). Quel segnalino rende quella base operativa nel 1941.



OPERAZIONE QUATTRO: tardo 1941

La guerra nel deserto sta diventando difficile per il britannico, dopo che l'esercito tedesco ha invaso la Grecia. Ma poi la Germania ha lanciato la grande invasione dell'Unione Sovietica. Il suo avversario ad occidente rimane vulnerabile sui mari dove tiene il contatto con le sue colonie attraverso tutto il globo, e con il suo esercito che combatte nel deserto nordafricano. La Kriegsmarine sarà in grado di indebolire sufficientemente la Gran Bretagna da consentire alla Wehrmacht di concentrarsi esclusivamente sull'invasione ad est?

PORTI SOVIETICI: Archangel e Murmansk sono entrambi porti controllati dal britannico.

FRANCIA: I porti francesi sono controllati dal tedesco, come la base aerea nella Baia di Biscaglia.

ENTRATA ANTICIPATA DEGLI USA? Se durante l'Operazione Tre gli USA sono entrati in guerra anticipatamente, sono in guerra anche nell'Operazione Quattro. Se non sono entrati in guerra prima, verificate per l'Entrata in Guerra Anticipata USA ancora adesso (come per le istruzioni dell'Operazione Tre).

OPERAZIONE CINQUE: 1942

La campagna in Unione Sovietica occupa gran parte delle forze ed energie della Germania, ma con gli Stati Uniti ora in guerra, la Germania deve sbrigarsi se desidera mantenere debole la Gran Bretagna. Le sue rotte dei convogli rimangono vulnerabili. Di pari importanza sono i rifornimenti inviati ai sovietici. Interferire con questo traffico è un fine operativo che aumenta di importanza con l'avanzare della guerra.

PORTI SOVIETICI: Archangel e Murmansk sono entrambi porti controllati dal britannico.

FRANCIA E NORVEGIA: Indipendentemente da cosa è accaduto durante l'Operazione Due, tutti i porti in Francia e Norvegia sono controllati dal tedesco.

TABELLE DEL GIOCO CAMPAGNA

Tabella dell'Internamento Sovietico		Murmansk
Operazione Uno & Due		
Dado (1d6)	Risultato	
0 o meno	Internato	
1	Internato temporaneamente	
2 o più	trasferito	
Legenda dei risultati...		
Internato	Rimuovete la nave dal gioco. durante la Scelta del Pool di Forze dell'Operazione Quattro, il britannico tira un dado: se ottiene "6", la nave diviene britannica (è scelta automaticamente durante la Scelta del Pool di Forze, in aggiunta alla Tabella del Pool di Forze britannico, ma deve iniziare ad Archangel). Se si ottiene meno di "6", la nave rimane fuori gioco per la Campagna.	
Internato temporaneamente	Rimuovete la nave dal gioco. Restituitela al Pool di Forze tedesco alla fine della Sequenza di Azione dell'Operazione successiva. Inizia a Kiel.	
Trasferita	Ponete la nave nella Casella Porto di Kiel o Wilhelmshaven.	

Tabella dello Sbarco in Norvegia					
Operazione Due (Invasione della Norvegia)					
1d6 →	1 o meno	2	3	4	5+
	!			-	
	!	 	-	-	
Modificatori:	+1	Avete già effettuato una o due azioni di Completamento con successo in Norvegia (solo giocatore tedesco).			
	+1	Uno più BB, BC, o PB amica non danneggiata nell'esagono di Completamento (la sua TF deve essere una Stazione; la Stazione può essere la Stazione del Convoglio o dello Squadrone DD).			
	-1	Il nemico ha già effettuato un'azione Completamento con successo in Norvegia.			
	-1	L'esagono di Completamento è Trondheim E questa è la vostra prima azione di Completamento con successo.			
	-1	Il Convoglio o Squadrone DD ha uno o più Colpi.			
Legenda dei Risultati...					
!	DEBACLE: Sottraete 1 VP dal vostro punteggio, e l'azione di Completamento viene <u>annullata</u> . Il Convoglio o Squadrone DD può Completare altrove in Norvegia, o a Kiel (se tedesco) o Methil (se britannico), ma non in questo stesso esagono. Inoltre, assegnate 2 Colpi ad una nave nella TF. Se quella nave viene affondata e rimane un Colpo da assegnare, sottraete un altro VP dal vostro punteggio.				
 	COLPI: Sottraete 1 VP dal vostro punteggio ed assegnate 2 Colpi ad una nave nella TF. Se quella nave viene affondata e rimane un Colpo da assegnare, assegnatelo ad un'altra nave o sottraete un altro VP dal vostro punteggio (a vostra scelta).				
	COLPO: si deve assegnare 1 Colpo ad una nave nella TF.				
-	SBARCATO: Nessun effetto deleterio.				
  	TESTA DI PONTE: Ponete una base aerea nell'esagono, e se il vostro avversario ha già una base aerea in Norvegia, rimuovetela. Se avete già una base aerea in Norvegia, non aggiungetene un'altra (ma potete spostare quella base aerea in questo esagono). Rimuovete la pedina di base aerea dopo aver calcolato i BP al termine dell'Operazione.				