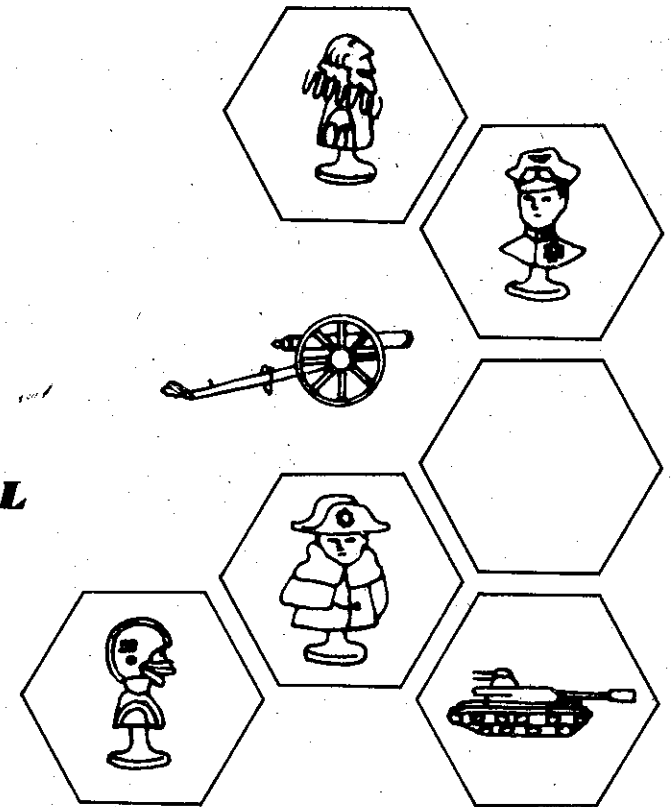


# midway

M I D W A Y

Traduzione pagina per pagina delle istruzioni

**AVALON HILL**



Pag. 1 -

MIDWAY - Manuale delle regole di battaglia

Pag. 2 -

Sperimentato e approvato da un gruppo rappresentativo di consumatori.

Durata : da 2 a 5 ore  
Livello di età : da 12 anni in su  
Numero dei giocatori: due

4 Giugno 1942..... portaerei giapponesi e forze da sbarco stanno facendo rotta sull'isola del Pacifico, la più militarmente strategica: Midway. La caduta di Midway in mano giapponese metterebbe in pericolo le Hawaii. Anche la costa occidentale degli Stati Uniti sarebbe entro distanza facile di tiro per il bombardamento aereo giapponese.

Meno di 600 miglia separano le opposte forze che faranno di questo giorno uno dei più memorabili nella storia della guerra navale. Qui, dove la fino allora invincibile Marina Giapponese sta per incontrare le forze degli Stati Uniti inferiori per numero nella decisiva battaglia del Pacifico, voi prendete il comando.

La vostra abilità, il vostro giudizio e audacia, può alterare il corso della storia; voi comandate tutte le portaerei, navi da battaglia, incrociatori e aerei che nella realtà presero parte a questa storica battaglia.

Midway è un altro "war game" Avalon Hill studiato per il giocatore di abilità sopra la media che gode l'eccitamento e il brivido degli autentici "war games" dove tutto dipende dall'abilità.

## INDICE

### Introduzione

Equipaggiamento

Come si vince.

### GIOCO BASICO

Preparazione per il gioco.

Come si gioca.

Procedura sulla tavola di avvistamento

Procedura sulla Battle Board.

Raggio di azione degli aerei

Numero di aerei che le portaerei possono contenere.

Affondamento di portaerei

L'Isola di Midway

Movimento notturno

Tavola dei risultati di combattimento aerei contro navi.

### GIOCO DA TORNEO

I caccia

Riduzione della capacità difensiva di Midway

Il combattimento tra navi di superficie

Regole facoltative.

Commento storico.

Appendice.

## INTRODUZIONE

Pag. 3 -

Midway vi permette di ricombattere la famosa battaglia navale che segnò la svolta nella guerra del Pacifico. Non è un gioco semplice. E' stato disegnato per la persona che ama un "war game" stimolante l'intelligenza e che comprende elementi altamente realistici di guerra navale. Ciò nondimeno è possibile per chiunque imparare a giocare se segue le istruzioni che seguono passo per passo e con pazienza.

Midway in realtà è due giochi in uno: una versione basica e una versione da torneo. Dapprima dovrete dedicarvi ad imparare bene la versione basica solamente.

Se dopo aver giocato parecchi "games" basici vi sentite di esservi resi padroni dei concetti basilari del gioco, andate avanti e studiate la versione da torneo.

### EQUIPAGGIAMENTO

Search Board - (Tavola di avvistamento): rappresenta l'area del Pacifico dove la battaglia di Midway ebbe luogo. Ciascun giocatore ha una riproduzione di questa intera area davanti a lui sulla quale egli muoverà i segnalini dell'"Order of Battle" (Organico delle forze che prendono parte alla battaglia) che rappresentano ciascuno una delle navi che furono realmente impiegate nella battaglia di Midway.

Egli non può vedere ciò che sta facendo l'altro giocatore sulla sua parte della Tavola di avvistamento perchè si porrà in mezzo tra i due lo schermo di cartone.

Aree: quadrati larghi come A-1, B-2, etc...

Zone: i nove piccoli quadrati in cui ciascuno dei grandi è diviso, portano lettere dalla A alla I.

Battle Board - (Tavola per la Battaglia): la battaglia vera e propria si conduce sulla "Battle Board". Quando un attacco aereo è lanciato contro navi di una delle due parti, solo navi di quella parte saranno piazzate sulla Tavola per la battaglia; quando, nella versione da torneo solamente, ha luogo un combattimento di superficie tra navi nemiche, le navi interessate di ambedue le parti saranno poste sulla "Battle Board" secondo la procedura descritta più avanti sotto il titolo "Combattimento tra navi di superficie".

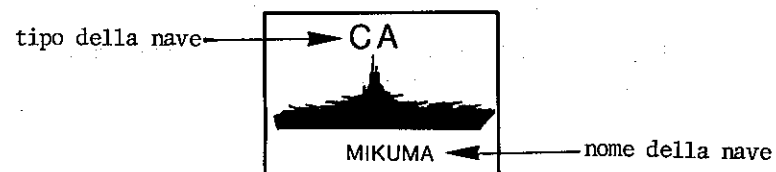
Hit Record Pad: (Scheda per segnare i colpi messi a segno o ricevuti) (Sheet).

Si usa per tenere nota dei colpi messi a segno sulle navi. Si usa anche per scrivere le operazioni che si vogliono eseguire. Inoltre, si usa anche per tenere nota del passaggio del tempo.

Schermo - si pone in mezzo alla Tavola di avvistamento così che i segnalini che rappresentano le navi di ciascun giocatore possono essere mossi in segreto. C'è anche stampato sopra la Tabella dei risultati del combattimento di superficie e la Tabella dei risultati del combattimento di aerei da caccia contro aerei da caccia. Le due Tabelle sono stampate su ambedue i lati dello schermo. In mezzo sta la Tabella "Battle Board Withdrawal" (casi in cui si ritira dalla Battle Board).

Search counters - (Segnalini da usare sulla Tavola di avvistamento):

sono i segnalini quadrati con le sagome delle navi ed i nomi di esse. Rappresentano tutte le navi che prendono parte alla "Search Procedure" (Procedura di ricerca e avvistamento). Sono usate solo sulla Tavola di avvistamento.



Tipi:

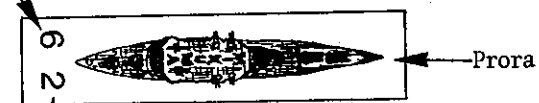
BB = Navi da battaglia    C V L = Portaerei leggera  
 CV = Portaerei            CA = Incrociatore da battaglia  
 CL = Incrociatore leggero

Pag. 4 -

(Ship Counters)

Segnalini che rappresentano le navi: i segnalini più grandi rettangolari rappresentano navi che prendono parte nella battaglia sulla "Tavola da battaglia". Essi si usano solamente nella Battle Board (Tavola da Battaglia).

Fattore di combattimento  
 contro altra nave

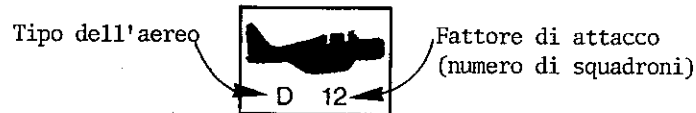


Valore di schermatura  
 (di fuoco contraereo)

Fattore di combattimento di superficie contro altra nave: questo numero rappresenta il valore in combattimento della nave quando impegna navi nemiche in combattimento navale. Questo numero è usato solo nella versione da Torneo del gioco. Quando si studia il gioco basico è da ignorare.

Valore di schermatura: questo numero rappresenta il valore difensivo della nave quando fa fuoco contraereo contro aerei nemici.

Segnalini che rappresentano aerei: i segnalini quadrati con sagome di aerei rappresentano aerei che presero parte alla battaglia. Essi sono usati solo sulla "Tavola da battaglia".



Tipi: D = Bombardiere in tuffo  
T = Aerosilurante  
F = Caccia

(I caccia si usano solo nel gioco da Torneo, ignorateli completamente nel gioco basico).

Fattore di attacco: Questo numero indica la forza di attacco (numero di squadroni) rappresentata da quel particolare segnalino.

#### COME SI VINCE

Il giocatore che ha accumulato più punti alla fine del gioco sarà il vincitore. Se ambedue hanno gli stessi punti il gioco sarà pari. I giocatori accumulano punti come segue:

#### Giocatore degli Stati Uniti:

(1) riceve il numero di punti segnato accanto al nome di una nave nella scheda "Hit Record" quando egli affonda quella nave. Quella nave è affondata quando in ciascuno dei quadratini a fianco del nome della nave è stato registrato un colpo (hit) messo a segno.

Ogni volta che la nave riceve un colpo si registra questo colpo con un segno di matita in uno dei quadratini. Nessun punteggio parziale viene dato per navi che siano solo danneggiate ma non affondate.

(2) riceve un punto per ciascun turno (a iniziare con le 0500 del 5 Giugno) che egli riesce ad evitare che il giapponese occupi Midway.

#### Giocatore Giapponese:

(1) riceve punti affondando navi americane nello stesso modo in cui l'americano riceve punti affondando navi giapponesi.

(2) riceve 15 punti se cattura Midway prima della fine del gioco alle 1700 del 6 Giugno.

## M I D W A Y

### GIOCO BASICO

Pag. 5 -

#### Preparazione del gioco:

- 1 - Mettere la "Tavola per l'avvistamento" (Search Board) fra i due giocatori così che il lato rosso sia di faccia al giocatore giapponese e il lato blue di fronte al giocatore degli Stati Uniti.
- 2 - Mettere lo schermo in piedi a metà della "Tavola di avvistamento" in modo che un giocatore non possa vedere il piazzamento iniziale e le mosse successive dell'altro.
- 3 - Mettere la "Tavola per le battaglie" accanto alla "Tavola per l'avvistamento" così che ciascun giocatore possa comodamente condurre il gioco sulla "Tavole per le battaglie" senza vedere le mosse del suo avversario sulla "Tavola di avvistamento".
- 4 - Ciascun giocatore mette davanti a sé una scheda "Midway hit record" così che possa segnare con una matita il passaggio del tempo e i colpi (Hits) ricevuti dalle proprie navi o da quelle del nemico.
- 5 - Sulla "Tavola per le battaglie" sotto il nome di ciascuna portaerei c'è un quadrato sul quale il giocatore mette i segnalini dei bombardieri, aerosiluranti e, (per la sola versione da Torneo) anche i caccia. La "forza di attacco" dei segnalini deve essere uguale al valore scritto sul quadratino stampato sulla "Tavola". Per esempio la "Enterprise" avrà un segnalino F8, uno D12 e uno T-5 sui rispettivi quadratini ove ciò è stampato.

(Giocando la versione basica del gioco, i caccia non si usano e i loro quadratini sulla "Tavola da battaglia" sono lasciati vuoti).

Noterete che avete a disposizione molti più segnalini di aerei di quelli che potete mettere sui quadratini stampati sotto il nome della protaerei sulla "Tavola per le Battaglie". Quelli in più sono solo segnalini di sostituzione. Quando fattori di forza di attacco sono perduti in combattimento, avrete bisogno dei segnalini di sostituzione. Ne avrete bisogno anche quando vorrete dividere i vostri Bombardieri o aerosiluranti per condurre parecchi attacchi simultanei. Per esempio invece di usare tutte le 12 squadriglie di bombardieri per attaccare una nave, potrete usare 5 di esse per attaccare una nave e 7 per attaccare un'altra. Sostituirete il segnalino da D 12 con due da D5 e uno da D2.

Se dopo l'attacco la "Tavola dei risultati di combattimento aerei contro navi" stampata sulla "Tavola da Battaglia" richiede la perdita di ad esempio 3 squadriglie in ciascuno dei due attacchi, voi userete i segnalini di sostituzione così che vi rimarranno 6D in totale quando i vostri aerei ritornano all'"Enterprise".

Ricordate bene: i segnalini di sostituzione non sono aerei in più o rimpiazzati, ma sono da usarsi solo per suddividere segnalini di maggior valore in più segnalini di minor valore quando cioè è necessario.

Es.: 12D = 6D + 6D = 3D + 5D + 4D

6 - Ciascun giocatore piazza i suoi "Segnalini per l'avvistamento" sulla "Tavola di avvistamento". Il giocatore giapponese deve mettere le sue navi che arrivano alle 0500 del 4 Giugno in una qualsiasi delle zone ombreggiate lungo il bordo della tavola alla sua destra.

Egli può mettere tante navi quante desidera in qualsiasi zona sebbene non abbia necessità di mettere più di una nave in una zona qualsiasi.

### COME SI GIOCA

Siete adesso pronto a giocare MIDWAY. La seguente è una spiegazione condensata e passo per passo, di come giocare il gioco basico.

#### Procedura sulla "Tavola di avvistamento"

Passo 1: Il giapponese muove ciascuna delle sue navi di due zone sia al primo che a tutti i turni seguenti. L'americano muove ciascuna delle sue navi di 6 zone al primo turno e di 2 zone nei turni seguenti. Ogni turno potete muovere tutte, alcune o nessuna delle vostre navi. Non siete obbligati di muovere alcuna nave alla sua massima possibilità di movimento. Il movimento non è trasferibile da una nave all'altra; cioè non potete muovere una nave 4 zone utilizzando le possibilità di movimento di altre navi che non muovete affatto.

Passo 2: dopo aver mosso, ciascun giocatore dice al suo avversario se egli sta approntando i suoi aerei per il decollo. Questo significa che egli sta armando, rifornendo e preparando i suoi aerei per attaccare. Se un giocatore dichiara che sta "approntando" i suoi aerei, egli potrà attaccare il nemico ma solo al turno successivo.

Ricordare bene: nel turno in cui un giocatore dice che sta "approntando" i suoi aerei, egli non può attaccare; occorre un turno per preparare gli aerei.

Una volta che un giocatore abbia approntato i suoi aerei, essi rimangono pronti per un decollo immediato per tutti i turni seguenti a meno che all'inizio di qualche turno un giocatore annunci che egli sta disapprontando i suoi aerei.

Sembrerebbe da quanto sopra che un giocatore dovesse sempre approntare i suoi aerei all'inizio del gioco e poi dimenticarsene.

D'altra parte lo svantaggio di stare approntando o avere pronti aerei sul ponte, è che se una portaerei è attaccata mentre sta approntando oppure ha pronti aerei sul ponte, essa affonderà con un colpo in meno di quanto normalmente richiesto.

Per esempio, la Sery normalmente richiede 3 colpi per affondare, ma con aerei "approntati" sul ponte ne basteranno 2.

Passo 3: il giocatore americano adesso dice a voce alta le coordinate delle aree ove pensa che possa trovarsi il nemico, una per volta. Egli può chiamare qualsiasi area, non importa quante, ove egli abbia una propria nave. Egli può anche chiamare altre 4 aree dovunque su tutta la "Tavola di avvistamento" (vedi il capitolo Midway per una eccezione), che rappresentano aree coperte dalla ricognizione aerea.

Dopo ciascuna chiamata aerea da parte dell'americano, il giapponese deve dirgli se in quell'area c'è qualche nave giapponese. Egli deve dichiarare la zona esatta entro quell'area dove sono le navi e di che tipo sono.

Non è obbligato a dire i nomi delle navi (durante la reale ricognizione aeronavale l'identificazione delle navi per nome era praticamente impossibile e anche la identificazione del tipo era spesso erronea).

Passo 4: dopo che l'americano ha eseguito la procedura di ricognizione, il giapponese fa lo stesso. Egli può chiamare l'area nelle quali abbia una sua propria nave. Può anche chiamare altre tre aree che rappresentano la ricognizione aerea.

D'altronde il giapponese non può condurre la ricognizione su tutta la mappa ma solo entro il raggio di 12 zone da una delle sue navi.

(Non c'è bisogno che queste navi siano portaerei, quasi tutte le navi giapponesi erano dotate di ricognitori). Dopo ciascuna chiamata del giapponese, l'americano deve dichiarare i tipi delle navi in quell'area e la zona precisa dove si trovano esattamente, come aveva fatto il giapponese nel passo precedente.

Ricordate bene: l'americano ha disponibili 4 aree di ricognizione aerea: il giapponese 3.

Pag. 7 -

Passo 5: ciascun giocatore ora scrive segretamente nella sua scheda "Hit Record Sheet", e precisamente nello spazio sotto alla scritta "Operations", se egli sta lanciando un attacco in questo turno.

(Il capitolo "Autonomia degli aerei" dà notizie sulle distanze dalle quali possono essere lanciati attacchi). Se decide di non attaccare, scrive semplicemente "nessun attacco" sulla sua scheda. Se egli lancia un attacco scrive:

- 1) - a quale area e zona l'attacco è diretto
- 2) - quanti fattori di attacco (squadroni) di bombardieri in tuffo e aerosiluranti sono usati nello attacco.

(Nella versione basica non ci sono i caccia).

Egli può lanciare tanti attacchi quanti ne vuole, però nessuno squadrone può attaccare più di una sola zona per turno.

Dopo che i giocatori hanno scritto il loro piano di operazioni per quel turno, essi si scambiano le schede così che ciascuno dei due possa vedere che cosa l'altro ha deciso di fare per quel turno. Se nessuno dei due ha lanciato un attacco, un turno che corrisponde a due ore è cancellato con una matita sul "Time Record" ("scala del passaggio del tempo") che si trova sulla scheda e il gioco ritorna al passo 1. Se uno dei due o ambedue hanno lanciato un attacco, si prosegue con il passo 6.

## PROCEDURA SULLA "BATTLE BOARD"

### Procedura sulla "Tavola della battaglia"

Passo 6: l'intera "Battle Board", rappresenta la mappa di una zona della "Search Board" (tavola per l'avvistamento). Perciò per ciascun attacco lanciato su di una zona differente della tavola di avvistamento, deve essere condotta una battaglia separata sulla "Battle Board". Quando sono lanciati attacchi da ambedue i giocatori nello stesso turno, non ha importanza quale giocatore disponga per primo le sue navi in posizione difensiva sulla "Battle Board"..... ma per amore di avere una regola, diciamo che quando sono stati lanciati attacchi simultanei, l'americano riceve il primo attacco (per scopo illustrativo il nostro esempio consisterà in navi USA sotto attacco di aerei giapponesi).

Passo 7: il giocatore USA deve ora mettere i segnalini rettangolari che rappresentano le navi - di tutte le navi che si trovano nella zona della "Tavola di avvistamento" sottoposta all'attacco - sulla "Battle Board". Egli può metterle dovunque desideri ma non può mettere più di una nave in un rettangolo, né può piazzare una nave in un rettangolo adiacente a un'altra nave. Vedi l'esempio qui sotto:

(schema in basso a pagina 7).

Con l'"Atlanta" piazzato dov'è, nessuna altra nave può essere posta in qualsiasi rettangolo contrassegnato da una X.

Pag. 8 -

Passo 8: il giocatore attaccante (nel nostro esempio è il giapponese) ora piazza sulla "Battle Board" i suoi bombardieri in tuffo e i suoi aerosiluranti in maniera tale da indicare quale nave o navi essi stanno attaccando. Ciò si fa mettendo i segnalini dei bombardieri in tuffo direttamente sopra la nave che stanno attaccando e

piazzando i segnalini degli aerosiluranti nel rettangolo direttamente a tribordo o a babordo della nave che stanno attaccando (vedi il diagramma A a pag. 8). Nell'esempio qui sopra il "Vincennes" viene attaccato da 3 squadroni di bombardieri (D-3), da 2 squadroni di aerosiluranti (T2).

Notate che il segnalino dei bombardieri in tuffo è piazzato sopra la nave e quello degli aerosiluranti nel rettangolo al suo fianco sinistro.

Il segnalino degli aerosiluranti poteva anche essere posto nel rettangolo C6 (C6) per attaccare il "Vincennes" se il giapponese lo avesse desiderato. Questi sono i soli rettangoli dai quali gli aerosiluranti possono attaccare.

L'"Atlanta" è attaccato da un D-6, due T 2 sul fianco destro, e un T-4 sul fianco sinistro. Il "New Orleans" è attaccato da un T-1. Nota bene che poiché il T-1 che attacca il "New Orleans" e il T-4 che attacca l'"Atlanta" sono nello stesso rettangolo, è necessario che lo attaccante disponga i segnalini in modo che l'aereo punti in direzione della nave che sta attaccando.

Il "Minneapolis" non viene attaccato.

Pag. 9 -

Passo 9: il difensore (il giocatore USA in questo caso), ora dichiara quali delle sue navi sparano ai vari gruppi di D e T giapponesi.

Lo "screening value" (valore di schermo difensivo) di una nave, rappresenta la forza del fuoco antiaereo che essa può dirigere contro un gruppo di aerei nemici. Un gruppo di aerei nemici si definisce come uno o più segnalini di squadroni aerei.

La nave può sparare, cioè usare il suo "screening value" contro qualsiasi gruppo di bombardieri o aerosiluranti in qualsiasi rettangolo, uno solo, entro il raggio di uno o due rettangoli da sé stessa; non importa quale nave gli aerei stiano attaccando.

Per esempio nel diagramma A il "Minneapolis" può sparare solo agli aerosiluranti in E-4 che stanno attaccando la "New Orleans", oppure a quelli che stanno attaccando



L'"Atlanta" ma non ad ambedue perchè due segnalini di uno stesso tipo nello stesso rettangolo che attacchino navi diverse, sono due gruppi diversi. Invece due segnalini nello stesso rettangolo che attacchino le stesse navi, sono considerati un gruppo solo e totalizzati.

Il "New Orleans" può sparare sia al T-1 che attacca sé stessa, oppure il T-4 che attacca l'"Atlanta" o il D-6 che attacca l'"Atlanta" o il T-2 che attacca il "Vincennes" o il D-3 che attacca il "Vincennes".

Il "New Orleans" può sparare a qualunque di questi gruppi ma ad uno solo. Il suo intero "Screening value" deve essere usato contro uno e solo uno dei gruppi di aerei attaccanti.

L'"Atlanta" può ugualmente sparare a uno qualsiasi dei gruppi ai quali può sparare il "New Orleans". Essa non è obbligata a sparare allo stesso gruppo, ma se lo desidera può farlo.

Lo stesso è vero per il "Vincennes".

Passo 10: dopo che il difensore dichiara quali navi sparano a quali gruppi di aerei, vengono computati i "Battle Odds" (probabilità di battaglia).

Usiamo ancora il nostro esempio.

Supponiamo (1) che il "Minneapolis" spari al T-4 che attacca l'"Atlanta" da sinistra; (2) che il "New Orleans" spari al D-6 che attacca la "Atlanta"; (3) che l'"Atlanta" spari ai due T-2 che l'attaccano da destra e il "Vincennes" al D-3 che attacca sé stessa.

Le probabilità sono stabilite giudicando il numero di squadroni (fattori di attacco) in un gruppo di aerei e poi il valore di schermo difensivo della nave (oppure il valore sommato di più navi se esse sparano allo stesso gruppo) che spara a quel gruppo.

Nel nostro esempio le probabilità di battaglia sono:

(1) 4-3; (2) 6-3; (3) 4-6; (4) 3-3.

Importante - come noterete nessuna nave ha sparato a (5) il T-1 che attacca il "New Orleans" o (6) al T-2 che attacca il "Vincennes".

Queste probabilità sono perciò stabilite come (5) 1-1 e (6) 2-1 rispettivamente. In tutti i casi dove un gruppo di aerei non è sottoposto a fuoco contraereo, le probabilità sono stabilite come "il fattore di attacco degli aerei contro 1". In altre parole, navi che abbiano già usato il loro valore di schermo difensivo contro un altro attacco, rimangono con un arbitrario valore di schermatura di 1 (non "0") che è applicato a tutti gli ulteriori attacchi aerei che riceva nello stesso turno.

Passo 11: ciascuno dei rapporti di probabilità è ridotto ai multipli stampati nella "Aircraft versus ship combat results table" (Tavola dei risultati aerei contro navi) che è stampata sopra la tavola di battaglia.

Per esempio i rapporti di probabilità del nostro esempio diventerebbero:

(1) 1-1	(2) 2-1	(3) 1-2
(4) 1-1	(5) 1-1	(6) 2-1.

(Vedi il capitolo "Aircraft VS. Ship Combat results table" per la spiegazione dettagliata di come fare questo).

Passo 12: si tira il dado una volta per ciascuna battaglia e il risultato di ognuna è ottenuto consultando la "Aircraft VS. Ship combat results table" cioè "Tabella dei risultati di combattimento aerei contro navi" che è stampata sulla "Tavola di battaglia".

Perciò nell'esempio di prima vi sarebbero 6 attacchi. Se il risultato del tiro del dado fosse il seguente per le 6 battaglie:

(1) 2, (2) 6, (3) 1, (4) 6, (5) 3, (6) 2.

il risultato sarebbe stato:

(1) 1 colpo sull'"Atlanta" e un T-2 perduto dal gruppo T-4 che si trova nel rettangolo E-4;

(2) 3 colpi sull'"Atlanta" e un D-3 perduto dal gruppo D-6;

(3) 1 colpo mancato (miss) sull'"Atlanta" e un T-2 distrutto dai gruppi T-2 in E-6.

(4) 2 colpi sul "Vincennes" e il D-3 completamente distrutto;

(5) un colpo sul "New Orleans" ed il T-1 distrutto. (La tabella dei risultati darebbe un T-3 distrutto, ma solo un T-1 aveva attaccato, così che solo uno è distrutto);

(6) un colpo sul "Vincennes" e il T-2 è distrutto.

Passo 13: i risultati sono segnati sopra la "Hit record sheet", scheda dove si registrano i colpi. Nel nostro esempio l'"Atlanta" ha ricevuto 4 colpi, più dei 3 necessari per affondarla, così che è affondata. Il "Vincennes" riceve 3 colpi - ne può perdere ancora 2.

Il "New Orleans" riceve un colpo, ne può assorbire ancora 4.

Passo 14: il giapponese usa i "Substitute Counters" (segnalini di sostituzione) per ridurre i suoi gruppi alla forza che dovrebbero avere dopo le perdite subite. La battaglia è finita.

Passo 15: se altri attacchi, sia da parte dell'altro giocatore che dallo stesso, su navi nemiche in zone differenti, sono necessari, essi sono conclusi nella stessa maniera.

Passo 16: dopo che tutti gli attacchi sono risolti sulla Tavola di battaglia, i giocatori fanno ritornare i loro aerei superstiti a qualsiasi portaerei (o anche all'isola di Midway per il giocatore USA) ancora a galla entro il raggio della loro autonomia.

Passo 17: ciascun giocatore che ha lanciato un attacco adesso deve dire all'altro l'esatta area e zona dalla quale venne l'attacco e l'esatta area e zona alla quale gli aerei attaccanti ritornano.

Passo 18: si spunta con una matita un turno sul "Time record" che si trova nella scheda "Hit record sheet" e si ricomincia dal passo n. 1.

#### RAGGIO DI AZIONE DEGLI AEREI

Tutti gli aerei possono volare per un totale di 14 zone in un turno qualsiasi. Questo significa che, perchè un aereo compia una missione e ritorni alla portaerei dalla quale ha decollato, il suo obiettivo non può essere più di 7 zone distante. D'altronde tutti gli aerei (inclusi quelli di Midway) possono decollare da una portaerei ed atterrare su un'altra (oppure su Midway). Perciò gli aerei potrebbero bombardare un obiettivo, ad esempio lontano 10 zone, e volare per 4 zone ad un'altra portaerei, se su quest'ultima c'è posto per accoglierli.

Un giocatore può anche lanciare un attacco così lontano che i suoi aerei non possono ritornare ad una portaerei (o Midway). Dopo l'attacco tutti questi aerei sono eliminati, qualsiasi sia stato il risultato dell'attacco.

#### NUMERO DI AEREI CHE LE PORTAEREI POSSONO CONTENERE

Tutte le portaerei non possono contenere più del numero totale di squadroni (fattori di attacco) che contenevano all'inizio. D'altronde non c'è obbligo che siano aerei dello stesso tipo di quelli con i quali iniziarono. Per esempio sulla "Kaga" invece di 7-D e 10-T, un giocatore potrebbe tenere 17-D o qualsiasi altra combinazione purchè non ci siano più di 17 squadroni sulla nave.

(Nel Gioco da Torneo questo massimo è di 24 squadroni a causa dell'aggiunta dei caccia).

#### AFFONDAMENTO DI PORTAEREI

Quando ci sono aerei in "approntamento" oppure "pronti" sul ponte di una portaerei, quando essa riceve un colpo che porti il totale dei colpi ricevuti a uno di meno del numero che normalmente è richiesto per affondarla, essa è considerata affondata.

Questo a causa del maggior danno causato dall'armamento (bombe) e benzina nei suoi propri aerei sul ponte. Per esempio, se gli aerei sono pronti quando la "Hiryu" è attaccata, due (2) colpi la affonderebbero.

Quando una portaerei affonda, solo gli aerei che sono su di essa in quel momento sono perduti. Aerei che stiano partecipando ad un attacco in quel turno sono considerati in aria e possono atterrare su qualsiasi altre portaerei entro il loro raggio di azione se quella portaerei ha posto per loro.

(Nella versione da Torneo, i caccia in aria sopra la loro propria flotta, possono anch'essi atterrare altrove se c'è posto per loro).

#### L' ISOLA MIDWAY

- 1 - A partire dalle ore 0500 del 5 Giugno, il giocatore USA ottiene un punto per ciascun turno nel quale l'isola di Midway non è catturata dal giapponese.
- 2 - Quando il giocatore USA perde Midway, perde la possibilità di compiere ricognizioni per tutta la Tavola di avvistamento e può spingersi solo entro 12 zone da una delle sue navi, da quel momento in poi.
- 3 - Quando il giapponese prende Midway, egli non acquista la possibilità di compiere ricognizioni per tutta la Tavola, ma mantiene la sua ricerca entro le 12 zone.  
(Questo perchè non può portare in campo ricognitori a largo raggio in tempo per avvantaggiarsi dell'isola entro i limiti di tempo del gioco).
- 4 - La capienza in aerei di Midway per il giocatore USA è di 30 squadroni (fattori di attacco). Nota bene che ciò differisce dalla regola che si applica alla capienza delle portaerei).
- 5 - Quando il giapponese prende Midway, egli non può basarvi aerei. (La devastazione dell'isola è troppo grande perchè possa rimediarsi entro i limiti di tempo del gioco).

#### COME IL GIOCATORE GIAPPONESE CATTURA MIDWAY

Per prendere Midway nel gioco basico, il giocatore giapponese deve invadere per 4 turni consecutivi. L'invasione si compie piazzando l'incrociatore "Atago" nella zona dell'isola di Midway per 4 turni consecutivi. (L'"Atago" era la nave ammiraglia della flotta d'invasione e nel gioco simbolicamente rappresenta i trasporti truppe).

Quindi se l'"Atago" è affondata, i trasporti sono considerati affondati e il giapponese non può più catturare Midway. Perciò il giocatore giapponese dovrebbe grandemente proteggere l'"Atago" per tutto il gioco. Quando Midway cade, il giapponese riceve 15 punti e tutti gli aerei USA sull'isola sono considerati eliminati.

#### COMBATTIMENTO DI SUPERFICIE

Poichè la probabilità di combattimento tra navi nella battaglia vera fu molto piccola, questo aspetto del gioco non è considerato nel gioco basico. (Se accade che navi nemiche si trovino nella stessa zona della Tavola di avvistamento, si continua a giocare normalmente fingendo che le navi non si siano avvistate).

#### MOVIMENTO NOTTURNO

Durante un Turno notturno ogni attività aerea cessa. Perciò non può aver luogo ricognizione aerea né attacchi aerei. Il movimento e tutte le altre regole sono le stesse. I giocatori, se lo desiderano, possono chiamare zone ove abbiano una nave perchè la ricognizione navale continua.

Servono nel caso in cui un giocatore desideri marcare sulla Tavola di avvistamento le zone dove ha trovato navi nemiche; aree dove egli o il nemico hanno compiuto ricognizioni, o qualsiasi altra cosa gli serva per aiutarlo a giocare.

TAVOLA DEI RISULTATI DI COMBATTIMENTO AEREI CONTRO NAVI

Per risolvere il combattimento, i giocatori debbono prima convertire le probabilità del combattimento a quelle semplici che appaiono sulla Tabella. Questo si fa usando la regola seguente:

Regola : Arrotondare tutte le probabilità a favore del difensore. Per esempio: se le probabilità sono 29 a 10, perciò tra 2-1 e 3-1, si arrotondano a 2-1. In altre parole, tutte le frazioni si arrotondano a favore del difensore. Altri esempi:

9 a 5 si converte in 1-1    24-5 in 4-1    2-3 in 1-2  
4 a 15 in 1-4, etc.

Adesso avete terminato le istruzioni per il gioco basico. Suggeriamo che lo giochiate, e in un tempo successivo impariate a giocare la versione da Torneo. Se giocando sorgono dei dubbi da chiarire e non bastano le istruzioni che avete letto, consultate la Appendice alla fine di questo manuale, concernente situazioni poco comuni.

Se non se ne presenta la necessità non confondetevi con l'Appendice. Ad ogni modo riteniamo che la maggior parte degli interrogativi concernenti il gioco che non trovano risposta nelle istruzioni, la troveranno nell'Appendice.

IL GIOCO IN VERSIONE DA TORNEO

Queste regole addizionali possono essere usate per giocare Midway. Non è necessario usare tutti i capitoli che seguono. Le tre sezioni principali: Caccia: Riduzione di Midway: Combattimento di superficie, possono essere adottate sia tutte quante oppure solo una o due di esse.

Le altre regole facoltative possono essere adottate a vostra discrezione. Esse aggiungono realismo e..... complicazioni per il giocatore che non si preoccupa di fronteggiare molte variabili complicate contemporaneamente.

AEREI DA CACCIA

Preparazione dei caccia:

- 1 - Piazzate il numero giusto di squadroni di caccia (fattori di attacco di caccia) nei quadrati stampati sotto il nome di ciascuna portaerei (e dell'isola di Midway) sulla "Tavola di Battaglia" (Battle Board).
- 2 - La capacità di contenere aerei delle portaerei, è accresciuta del numero di questi squadroni.
- 3 - I segnalini di sostituzione con su stampato la sagoma dei caccia sono usati nello stesso modo di quelli dei bombardieri e degli aerosiluranti,

Uso dei caccia:

- 4 - Al passo n° 5 delle istruzioni per il gioco basico (quando i due giocatori segretamente scrivono gli attacchi che hanno deciso di lanciare) ciascun giocatore scrive gli ordini di operazione per i suoi caccia in quel turno. Per esempio, egli può mandare alcuni dei suoi caccia con i suoi bombardieri e aerosiluranti attaccanti per proteggerli contro i caccia nemici e può

mandarne altri in aria sopra le proprie navi in azione di pattugliamento aereo (CAP) per provare a intercettare qualsiasi attacco nemico egli pensi possa venire in quel turno. Tutte le regole per il rifornimento, cioè l'"approntamento" che si applicano ai bombardieri e aerosiluranti, si applicano anche ai caccia. Cioè tutti gli aerei devono essere "pronti" almeno per un turno, prima del turno in cui possono essere usati di nuovo. (Vedi nell'Appendice il capitolo "approntamento degli aerei").

5 - I fattori di attacco dei caccia possono essere usati solo in due modi:

- a) - contro caccia nemici
- b) - come valore addizionale di schermatura antiaerea contro attacco nemico di bombardieri e aerosiluranti.

Essi non possono essere usati per bombardare navi.

6 - Uso dei caccia contro caccia nemici:

Se dopo avere scritto i rispettivi ordini di operazioni per i propri aerei per un dato turno, gli avversari scoprono che essi hanno caccia in aria nella stessa zona, avviene un combattimento tra caccia. Le probabilità sono ottenute nello stesso modo; si tira il dado e si consulta - per ottenere il risultato - la Tabella dei risultati dei caccia contro i caccia (Fighter vs. Fighter Table) stampato sopra lo schermo divisorio.

Esempio: 14-D, 14-T e 7-F arrivano sopra un gruppo di navi americane in una data zona. Il giocatore USA ha fatto decollare per pattugliare il cielo sopra le proprie navi 10-F. Le probabilità del combattimento tra caccia sono 7-10 ovvero, arrotondando come sempre a favore del difensore 1-2.

Nota bene: poichè il giocatore giapponese sta attaccando, sono considerate per prime le sue probabilità e l'arrotondamento viene fatto a favore dell'americano. Se il dado dà un 4, il risultato è che il difensore (USA) perde 3 squadroni di caccia e l'attaccante (Giappone) ne perde 5. Perciò al giap-

ponese resteranno 2 squadroni e all'americano 7.

Dopo il combattimento tra caccia, si risolve regolarmente il combattimento dei bombardieri e aerosiluranti contro le navi, dopodiché i caccia sopravvissuti ritornano alla base.

7 - Uso dei caccia come ulteriore valore di schermatura antiaerea contro attacco aereo nemico.

Quando il difensore ha in aria sopra le proprie navi in una data zona più caccia di quelli che scortano gli aerei attaccanti, il difensore può usare i caccia in eccesso come addizionale valore di schermatura antiaerea invece che usarli nel combattimento contro i caccia avversari.

Per esempio, abbiamo visto prima 7 squadroni che scortavano un attacco, incontrare 10 squadroni che difendevano la zona. Invece di combattere lo scontro tra caccia a probabilità 7-10, il difensore può tenere da parte fino a non più di 3 squadroni (in questo esempio) per difesa antiaerea delle navi. Egli avrebbe perciò combattuto i caccia attaccanti a 7-7 (1-1).

Nota bene: il difensore non può mai tenere da parte per la difesa contraerea delle navi, tanti squadroni da far scendere il numero dei suoi squadroni che combattono i caccia al di sotto di quello dei caccia avversari.

Il fattore di combattimento dei caccia tenuti da parte può essere usato contro qualsiasi gruppo di bombardieri e aerosiluranti sulla Tavola di Battaglia. Dopo che l'attaccante ha di-spuesto i suoi aerei per l'attacco, il difensore semplicemente aggiunge il numero di squadroni di caccia che ha potuto tenere da parte al valore di schermatura antiaerea di qualsiasi nave che stia sparando contro un gruppo di aerei attaccanti. Il difensore è completamente libero di scegliere contro quale gruppo attaccante usare i suoi caccia. I caccia usati in questa maniera possono suddividere il loro fattore di combattimento (con l'uso dei segnalini di sostituzione) e essere gruppi attaccanti differenti. Per esempio un segnalino F-3 può essere cambiato in tre segnalini da F-1 e ciascun F-1 usato contro un gruppo differente di aerei attaccanti.

Esempio: nel Diagramma A del passo n° 8 a pagina 8, quando si descrive la procedura da seguire sulla Tavola di Battaglia, supponiamo che il giapponese avesse 10 squadroni di caccia insieme con i suoi bombardieri e aerosiluranti, e l'americano 16 squadroni in servizio di pattugliamento aereo sopra le sue navi. Il giocatore USA poteva mettere da parte fino a 6 squadroni da usare come addizionale valore di schermatura antiaerea. Poteva quindi difendersi come segue:

- (1) - 3-F contro il T-2 che attacca il "Vincennes" a 2-3 (1-2),
- (2) - 3-F contro i T-2 che attaccano il fianco destro dell'"Atlanta" a 4-3 (1-1).
- (3) - il "Vincennes" spara contro il D-3 che lo attacca a 3-3 (1-1),
- (4) - l'"Atlanta" spara contro il D-6 che l'attacca a 6-6 (1-1),
- (5) - il "Minneapolis" e il "New Orleans" sparano al T-4 che attacca il fianco sinistro dell'"Atlanta" a 4-6 (1-2),
- (6) - nessuna spara al T-1 che attacca il "New Orleans", così che le probabilità sono 1-1.

La battaglia viene poi risolta nella solita maniera.

- 8 - Nessuno squadrone di caccia può combattere contro più di un gruppo attaccante per turno.

#### RIDUZIONE DELLA FORZA DI MIDWAY

(Midway reduction)

Nel gioco da Torneo esiste una ulteriore condizione da realizzare perchè i giapponesi possano catturare Midway. Prima che l'"Atago" possa essere piazzato nella zona di Midway per iniziare i 4 Turno consecutivi necessari a catturare l'isola, le difese dell'isola debbono essere "ammorbidite" per mezzo di attacchi aerei, bombardamento costiero da parte di navi o una combinazione di ambedue. Ciò si fa come segue:

- 1 - Midway inizia con una forza di fortificazioni di 20 punti che il giocatore giapponese deve ridurre a zero prima di poter invadere, cioè di poter piazzare l'"Atago" nella zona di Midway.
- 2 - Se il giapponese lancia un attacco aereo contro l'isola, il fattore di attacco di tutti i bombardieri e aerosiluranti (non quello dei caccia) viene sommato per ottenere una forza totale di attacco.
- 3 - Questa è comparata alla forza di fortificazione di 20 per ottenere un rapporto di probabilità nella maniera solita. Per esempio: se 20 bombardieri e 15 aerosiluranti attaccano Midway, le probabilità sono 35-20 (1-1). Se 25 bombardieri e 20 aerosiluranti attaccano, le probabilità sono 45-20 (2-1).
- 4 - Si tira il dado e si fa riferimento alla Tabella di riduzione di Midway (Midway reduction table" stampata al centro di questa pagina. ("Die Roll" significa "Tiro di dado"). I numeri nella tabella rappresentano sia il punteggio del quale viene ridotta la forza dell'isola di Midway che il numero di squadroni di aerei USA distrutti al suolo a Midway. Nota: se a Midway ci sono meno squadroni di questo numero al suolo, solamente questi aerei sono perduti. Qualsiasi aereo che in quel turno sia in aria, non è toccato dall'attacco.  
  
Esempio: se il rapporto di probabilità è 1-1 e viene un 3, la forza dell'isola viene ridotta di 10 punti e scende a 10, e 10 squadroni USA vengono distrutti se si trovano al suolo nell'isola.
- 5 - Negli attacchi successivi la forza dell'isola è quella ridotta dagli attacchi precedenti.
- 6 - La forza di Midway viene ridotta di un punto per ogni Turno durante il quale una nave da battaglia giapponese sosta nella zona di Midway nella Tavola di avvistamento.
- 7 - Quando la forza di Midway si riduce a zero, lo "Atago" può iniziare l'invasione.

8 - Quando la forza di Midway si riduce a zero, nessun aereo può usare l'isola. D'altronde il giocatore USA mantiene ancora la sua possibilità di chiamare per la ricerca del nemico le sue 4 zone in qualsiasi punto della Tavola di avvistamento fino al momento in cui lo "Atago" completa l'invasione.

Pag. 16 -

9 - Se opposti aerei da caccia si incontrano sopra Midway, essi semplicemente combattono una battaglia "caccia contro caccia" con le solite modalità. Se il giocatore USA ha caccia in eccesso da tenere da parte, egli può farlo (consultate l'Appendice a Midway, quesito n°5 per vedere ciò che accade in questa eventualità).

#### COMBATTIMENTO TRA NAVI

- 1 - Dopo che le due parti hanno finito di chiamare le aree per tentare l'avvistamento, nel passo n. 4 della procedura sulla Tavola di avvistamento, ciascun giocatore ha la responsabilità di dover dichiarare se egli ha qualche nave nella stessa zona con una nave nemica. Se questo accade, egli è obbligato a comunicarlo all'altro giocatore.
- 2 - Gli eventuali attacchi aerei sono poi risolti nella solita maniera.
- 3 - Se dopo gli attacchi aerei navi avversarie ancora a galla rimangono in una stessa zona, il gioco si sposta sulla Tavola di battaglia per il combattimento tra navi.
- 4 - Il giocatore giapponese piazza tutte le sue navi che si trovano nella zona, sulla Tavola da battaglia lungo l'estremità più vicina a lui. (Nel combattimento tra navi le Unità possono essere piazzate vicine l'una all'altra sulla Tavola di battaglia senza doverle spaziare come per gli attacchi aerei). Però continuate a non poter mettere più di una nave ogni rettangolo.
- 5 - Il giocatore USA piazza le sue navi all'estremità opposta.

6 - Il giocatore giapponese muove una o più navi di un rettangolo.

7 - L'americano fa lo stesso.

8 - Il giapponese adesso apre il fuoco se navi americane sono a distanza di tiro. La distanza alla quale le navi possono colpire è:

- navi da battaglia 4 rettangoli, tutte le altre navi 3 rettangoli.

Un giocatore può dirigere il fuoco delle sue navi contro qualsiasi nave nemica a tiro. Non è obbligato a far fuoco contro tutte le navi nemiche a tiro. Una nave non può sparare che a una sola nave in un Turno. Più navi possono sparare contro la stessa nave se sono a tiro.

- 9 - Il rapporto di forza è ottenuto comparando i fattori di combattimento di superficie. Per esempio: se la "Nagato" con fattore 13 e il "Kongo" con fattore 10 sparano al "Portland" con fattore 6, il rapporto è 23-6 cioè 3-1.
- 10 - Si tira il dado e si ottiene il risultato della Tavola per il combattimento di superficie. (Surface Combat Table).
- 11 - Tutti i colpi messi a segno sono registrati sopra lo "Hit Record Sheet", cancellando con un tratto di lapis uno dei quadratini a fianco del nome della nave per ogni colpo centrato.
- 12 - Il giocatore USA fa fuoco nella stessa maniera. (Nel primo turno di gioco sulla Tavola di battaglia egli probabilmente non potrà arrivare a distanza utile di una nave giapponese, così egli non spara nel primo Turno).
- 13 - Ciascuno dei due giocatori o tutti e due, possono decidere di usare la Tabella di fuga dalla Tavola di battaglia (Battle Board Withdrawal Table) dopo ogni Turno di battaglia. Se il dado dà un 5 o un 6, quel giocatore si è ritirato con successo dalla battaglia e il gioco ritorna immediatamente alla Procedura sulla Tavola di avvistamento, passo n. 1. In questo caso cancellate con la matita un Turno sul "Time Record Sheet".
- 14 - Se nessuno dei giocatori si ritira, ripetete i passi da 6 a 13. Non segnate in questo caso il passaggio del tempo.

- 15 - Se il giocatore giapponese affonda una nave USA nella sua parte di Turno sulla Tavola di battaglia, quella nave USA può comunque ancora sparare nella sua parte di quel Turno, perchè nella realtà questi Turni sarebbero simultanei.

Pag. 17 -

- 16 - Tutte le regole che riguardano i colpi messi a segno durante un attacco aereo, rimangono anche quelli messi a segno in combattimento di superficie.
- 17 - Dopo che sono completati 4 Turni sulla Tavola di battaglia si segna il passaggio di un Turno regolare di gioco sulla scheda "Time Record". I giocatori quindi ricominciano dalla regolare procedura sulla Tavola di avvistamento, incluso il movimento e l'attacco aereo.

Eccezione: le navi impiegate nel precedente combattimento di superficie, non possono muovere. D'altronde tutte le altre navi possono muovere due zone e quelle che si trovano entro due zone dal precedente combattimento di superficie, possono muovere in quella zona e impegnarsi anch'esse in quel combattimento sulla Tavola di battaglia.

#### REGOLE FACOLTATIVE

Queste regole possono essere aggiunte se si desidera ancora più realismo.

- 1 - Se qualche nave ha ricevuto tanti colpi da mancarne solo uno per essere affondata, la nave perde tutta la sua potenza di fuoco (cioè valore di fuoco contraereo e valore di fuoco in combattimento di superficie, e la sua velocità è ridotta ad una sola zona per Turno.
- 2 - Durante un attacco aereo un giocatore può attaccare una nave nemica con aerosiluranti anche dal rettangolo direttamente davanti alla prora della nave, se altri aerosiluranti stanno simultaneamente attaccando la nave da uno dei rettangoli di fianco.

Osservate il Diagramma al centro della pagina 17: il rettangolo A può essere usato per attaccare il "Mikuma" se, il rettangolo B, o quello C, o tutti e due, sono usati da aerosiluranti per attaccarlo.

Questa regola aumenta la probabilità di affondare navi e simula anche il metodo detto "a incudine" di attacco con aerosiluranti, usato con molto successo nella campagna del Pacifico.

Attaccando una nave nemica, gli aerosiluranti attaccavano con siluri verso il fianco mentre un altro gruppo di aerei lanciava un ventaglio di siluri verso la prora della nave, così che se essa accostava per evitare i siluri diretti contro il proprio fianco, si trovava perpendicolare a quelli che erano stati lanciati in origine verso la sua prora.

- 3 - Durante un attacco aereo, un giocatore il cui gruppo di aerei attaccanti subisce il fuoco nemico può suddividere un attacco contro la stessa nave in ondate.

Per esempio: supponiamo che 8 bombardieri in picchiata attacchino il "New Orleans" (con valore antiaereo 3) mentre essi subiscono il fuoco antiaereo sia dal "New Orleans" stesso oppure di un'altra nave a tiro. Normalmente il rapporto di forza sarebbe 8-3, cioè 2-1. Ma se si suddivide l'attacco in due ondate di 6 squadroni la prima e 2 la seconda, ci sono due scontri. Il rapporto di forza del primo sarà 6-3, cioè 2-1, e quello del secondo sarà 2-3 (1-2...) perciò ci sarà una probabilità di mettere a segno un colpo in più sul "New Orleans".

Notate bene, però, che il "New Orleans" può applicare il suo valore antiaereo in tutte e due le battaglie. A prima vista, ciò sembra contraddittorio alla regola: Procedura sulla Tavola di battaglia, passo 9; quella regola stabilisce che l'intero valore di screening antiaereo di una nave deve essere usato contro uno, ed uno solo, gruppo attaccante di aerei". D'altronde, questa situazione è differente nel fatto che le ondate consistono di attacchi da quel solo gruppo di aerei attaccanti, cioè nell'esempio di cui sopra, al gruppo degli 8 bombardieri in picchiata.



A P P E N D I C E

La seguente è una serie di domande e risposte attinenti a situazioni fuori dell'ordinario che talvolta accadono.

Battaglia tra aerei e navi:

- 1 - deve un giocatore usare per forza tutti i suoi aerei "approntati" se lancia un attacco aereo?
- R - No, può usare solo parte di essi.
- 2 - può un giocatore lanciare un attacco aereo contro una zona nella quale egli pensa possano essere navi nemiche ma non ne è sicuro?
- R - Sì, un giocatore può stimare dove possano essere navi nemiche e lanciare un attacco. Talvolta egli può desiderare di lanciare un attacco giusto per far sì che i suoi aerei "approntati" siano lontani dalle portaerei quando egli si attende di essere a sua volta attaccato in quel Turno.
- 3 - Dopo essere stato informato del numero di caccia che sono sopra una flotta nemica e aver visto la disposizione delle navi che il difensore adotterà sulla "Battle Board", può un attaccante rinunciare al suo attacco?
- R - Sì, egli semplicemente dichiara che non desidera attaccare e fa rientrare i suoi aerei a qualsiasi portaerei, entro il loro raggio di azione (o all'isola Midway per l'americano). Però egli non può lanciare questi aerei nel Turno seguente perché essi non saranno "pronti".  
(Anche se egli non ha dato corso all'attacco, gli aerei hanno volato e devono essere riforniti).
- 4 - Può un giocatore piazzare una nave in un rettangolo esterno della "Tavola di battaglia" così che non ci sia alcun rettangolo a uno dei lati della nave dal quale poter eseguire un attacco con aerosiluranti?

- R - No, il difensore non può far questo a meno che egli abbia tante navi sulla Tavola di battaglia che la regola che impone di spaziare le navi l'una dell'altra, non lo forzi a farlo. In questo caso però l'attaccante farà come se ci fosse un altro rettangolo fuori della Tavola dal quale aerosiluranti possano attaccare. Tutte le regole che presiedono al normale combattimento si applicano anche a questo rettangolo immaginario.
- 5 - Nel diagramma (A) a pagina 8, capitolo sulla procedura da seguire sulla "Tavola di battaglia", ci sono due gruppi di aerosiluranti nel rettangolo E-4, ma essi stanno attaccando navi differenti.  
Può una nave che sta facendo fuoco di copertura antiaerea, sparare ad ambedue questi gruppi?
- R - No. Una nave può solamente sparare a un gruppo di aerei in un rettangolo i quali stiano attaccando una sola nave.
- 6 - Se un attaccante ha lanciato un attacco nel quale alcuni degli aerei hanno percorso una distanza così grande che essi non possono rientrare a una base e l'attaccante soffre perdite nel combattimento, può egli pensare che gli aerei persi nel combattimento sono di quelli che non avrebbero potuto rientrare alla base?
- R - Sì, egli può farlo.
- 7 - Poiché una nave può tirare solo contro un gruppo di aerei attaccanti in un dato Turno, che cosa accade ad una nave attaccata da sola simultaneamente da più di un gruppo di aerei?
- R - La nave può sparare solamente a un gruppo di aerei, tutti i gruppi rimanenti attaccano perciò senza potere essere colpiti da fuoco antiaereo.  
Così se due gruppi di 5 squadroni attaccano una nave non difesa da altre navi simultaneamente, quella nave verrà automaticamente affondata.

8 - Che accade se aerei da caccia sono inviati insieme a bombardieri e aerosiluranti durante un attacco ed essi non incontrano nessun caccia nemico in azione di pattugliamento aereo sopra le navi nemiche?

R - Essi non fanno niente. Essi non possono attaccare le navi nemiche poichè non portano bombe.

#### Capacità di trasporto delle portaerei

1 - Che accade se aerei che tornano da un attacco trovano che la portaerei che hanno lasciato è stata affondata da nemico in quello stesso Turno?

R - Essi possono atterrare su qualsiasi altra portaerei, entro il loro raggio di autonomia, che abbia spazio disponibile. Se altre portaerei non hanno spazio libero gli aerei sono perduti.

2 - Per fare spazio agli aerei che ritornano, può un giocatore gettare a mare altri aerei che si trovino su una portaerei?

R - Sì.

3 - Può un giocatore nascondere all'avversario il numero e il tipo di aerei che egli ha su di una particolare portaerei?

R - Sì, questo si fa rovesciando i segnalini che rappresentano gli aerei e che si trovano nei quadratini sotto il nome delle portaerei sulla Tavola da battaglia. In questo modo non si possono leggere le scritte che si trovano sui segnalini. Inoltre un giocatore può mettere uno sopra l'altro su un quadratino, molti segnalini di sostituzione (substitute counters) rovesciati in modo da far credere al suo avversario che ci sono più aerei su una nave che su un'altra.

Pag. 23

#### AEREI DA CACCIA

1 - Quanto lontano possono andare i caccia in un Turno?

R - L'autonomia dei caccia è uguale a quella dei bombardieri e degli aerosiluranti.

2 - Vedi anche i quesiti 8 sotto il titolo "Aerei contro navi" ed il 5 sotto il titolo "Midway".

#### MIDWAY -

1 - Possono le navi muovere sulle zone della Tavola di avvistamento (Search Board) ove si trovano le isole Midway e Kure?

R - Sì, queste zone sono trattate allo stesso modo delle altre zone di solo oceano.

2 - Possono aerei di base a Midway atterrare su portaerei?

R - Sì, e aerei di base su portaerei possono atterrare a Midway.

3 - Che accade se il giapponese lancia un attacco aereo su Midway per ridurre la forza difensiva e accade che nella zona della Tavola di avvistamento ove si trova Midway siano anche navi americane?

R - Il giocatore USA deve dire che cosa c'è nella zona di Midway prima che l'avversario proceda al bombardamento. Il giapponese ha la scelta di attaccare le navi, l'isola oppure tutti e due. D'altronde egli dovrà usare gli aerosiluranti come se fossero normali bombardieri poichè essendo destinati ad attaccare l'isola, essi sono stati caricati con bombe invece che con siluri.

4 - Quando bombarda Midway il giapponese subisce qualche perdita?

R - No, a meno che non si imbatta in caccia nemici sul cielo dell'isola.

5 - Che cosa accade se il giapponese attacca Midway senza avere la protezione di aerei da caccia e incontra caccia americani sopra l'isola?

R - Il giapponese completa la procedura di bombardamento descritta al capitolo sulla riduzione delle forze di Midway. Dopodiché deve eliminare un totale di aerei attaccanti uguale al numero di aerei da caccia USA che erano sull'isola. Se il giocatore USA aveva più caccia del giapponese e dopo avere attaccato i caccia giapponesi 1-1 ha dedicato gli aerei in più contro i bombardieri, il giocatore giapponese deve eliminare altrettanti aerei a sua scelta tra i bombardieri in picchiata e gli aerosiluranti.

6 - Qual'è lo scopo dell'isola di Kure?

R - Nessuno, è segnata solo a fini storici.

7 - Deve il giocatore giapponese avvertire l'americano che proprie navi sono nella zona di Midway?

R - Sì.

#### APPRONTAMENTO DEGLI AEREI

1 - Il fatto che gli aerei devono sempre essere pronti un Turno prima dell'attacco, significa che essi non possono volare due Turni uno dietro l'altro?

R - Sì.

2 - Possono i giocatori "approntare" solo parte dei loro aerei?

R - Sì.

3 - Che cosa accade se una nave è attaccata ed ha solo pochi dei suoi aerei "approntati" a bordo. Affonda essa sempre ricevendo un colpo in meno di quelli normalmente necessari?

R - Sì: anche se una nave ha un solo squadrone di aerei "approntati" a bordo essa è considerata in stato di "approntamento".

4 - Se un giocatore "appronta" solo parte dei suoi aerei, deve egli dire all'avversario quanti o su quali portaerei gli aerei sono "pronti"?

R - No, egli non è obbligato a dire ciò all'avversario, d'altronde è bene che i giocatori i quali "approntano" solo parte dei propri aerei, scrivano i tipi, il numero di squadroni, e le portaerei sulle quali sono disposti su un foglio di carta e lo mettano da parte per poterlo mostrare all'avversario se è necessario verificare quali portaerei hanno aerei "pronti" a bordo.

5 - Supponiamo che una portaerei che non ha aerei "pronti" sopra, sia stata colpita tante volte che manchi solo un colpo ad affondarla; può essa ancora lanciare aerei o affonderà automaticamente se proverà ad "approntare" aerei?

R - La portaerei può ancora operare normalmente e non affonderà automaticamente se proverà ad "approntare" aerei. (Questo vale anche se si usa la regola facoltativa numero 1).

6 - Se un giocatore desidera trasferire aerei tra portaerei, devono essi essere poi "riapprontati"?

R - Sì, ed essi non possono volare il Turno successivo.

7 - Che accade se un giocatore dimentica di dire all'avversario se i suoi aerei sono "pronti" in un dato Turno e il suo avversario attacca le sue portaerei?

R - Gli aerei su quella portaerei saranno considerati essere nella condizione di "approntamento" in cui si trovavano l'ultima volta che il giocatore fece un annuncio riguardo al loro stato di "approntamento".

COMBATTIMENTO DI SUPERFICIE

1 - Che cosa accade se insorge un combattimento di superficie nel quale il giapponese ha più di 17 navi (la larghezza della Tavola di battaglia) da piazzare?

R - Semplicemente piazzarne 17, muoverle per il loro primo Turno sulla Tavola di battaglia, poi piazzare il resto su rettangoli vacanti dietro di esse. Il giapponese deve muovere abbastanza navi da far posto a quelle che ha, oltre le 17.

2 - Che cosa accade se navi ancora ingaggiate in combattimento di superficie da un Turno precedente, subiscono un attacco aereo nel Turno successivo?

R - Solo il giocatore che subisce l'attacco aereo piazza le sue navi sulla Tavola di battaglia.  
Se ambedue i giocatori subiscono un attacco aereo essi eseguono separatamente uno dall'altro tutta la normale procedura di attacco aereo.

VARIE:

1 - Quando un giocatore lancia un attacco contro il nemico, egli deve dire da quale zona i suoi aerei vengono e la zona dove stanno andando. Deve egli comunicare al suo avversario questa stessa informazione se egli semplicemente trasferisce aerei tra portaerei o a Midway?

R - NO.

2 - Se il giocatore USA è più esperto può farsi qualcosa per dare al giapponese una probabilità maggiore senza disturbare troppo l'equilibrio del gioco?

R - Sì, aumentare la ricognizione aerea giapponese a 4 zone e quella USA a 5.

3 - Se il giapponese è più esperto cosa si può fare?

R - Aggiungete la Tavola di attacco dei bombardieri B17 (vedi schema in mezzo alla colonna destra di pag. 24: B17 Attack Table). In qualsiasi momento, sia una volta o due volte al giorno come i giocatori decidono, il giocatore USA può lanciare un attacco di B17 contro qualsiasi zona sulla Tavola di avvistamento. L'attacco viene scritto durante la fase di scrittura delle operazioni.

Il giocatore giapponese dice all'americano i nomi delle navi in quella zona e si tira il dado per ottenere il risultato dalla Tavola precedente per qualsiasi nave che il giocatore USA scelga come obiettivo di questo attacco.

Nota bene: quando le fortificazioni di Midway sono ridotte a zero, attacchi di B17 non possono più eseguirsi.

B17 TABELLA DI ATTACCO

Tiro di dado	1	2	3	4	5	6
Risultato	mancato	mancato	mancato	mancato	3 colpi	5 colpi

Traduzione dall'inglese © Dottor Alfredo Gentili  
Titolo originario "MIDWAY"