

## SCENARIO PER WINGS OF GLORY WWII

# ATTACCO ALLA YORKTOWN 4 giugno 1942

Scenario di: Roberto Bagna



Questo scenario riproduce l'attacco alla portaerei americana Yorktown, da parte di aerei giapponesi decollati dalla portaerei Hiryu, nel primo pomeriggio del 4 giugno del 1942, durante la battaglia delle Midway.

Scala: 1 turno (15') = 30' di tempo reale;

1 aereo = 5 aerei reali;

1 portaerei = 1 portaerei reale;

1 nave scorta (BB, CA, CT) = 2 navi scorta (BB, CA, CT) reali.

Tavolo: 1,80x1,20 cm.

Quota di volo: 1-4

Definizioni:

- Turno: turno di gioco, durante il quale si svolgono diverse fasi di gioco;
- Mossa: il giocare una carta manovra e muovere l'aereo di conseguenza, è l'unità di tempo per regolare gli eventi durante la "Fase di gioco".

Lo scenario dura 7 turni. Questi turni contengono al loro interno i normali "turni" di WoG durante la "Fase di gioco".

E' necessaria la presenza di un arbitro per gestire le varie fasi dei turni e tenere conto del tempo e dei danni.

Il turno di gioco è suddiviso nelle seguenti fasi:

- Verifica ed applicazione dei danni da incendio sulle portaerei;
- Fase di gioco (15');
- Riparazione danni delle portaerei.

La "Fase di gioco" ha durata di 15' e comprende la seguente sequenza di azioni da ripetere fino allo scadere del tempo:

1. Pianificazione del movimento aereo
2. Movimento Navale
3. Movimento dei siluri in acqua
4. Movimento Aereo
5. Lancio delle bombe e dei siluri
6. Fuoco contraereo e aria-aria
7. Determinazione danni fuoco aereo e navale

## O.d.B. Giapponese

### 1^ Ondata (entra all'inizio del turno 1)

1 Mitsubishi A6M "Zero", 3 Aichi D3A "Val" (armati con bombe da 250 Kg.)

### 2^ Ondata (entra all'inizio del 4° turno)

1 Mitsubishi A6M "Zero", 2 Nakajima B5N2 "Kate" (armati con siluro)

## O.d.B. USA

### Task Force 17 (Amm. Fletcher)

Portaerei Yorktown

1 incrociatore pesante

3 cacciatorpediniere

CAP: 4 Grumman F4F4 "Wildcat"

## REGOLE DI SCENARIO

### **Ammiraglio**

Prima dell'inizio dello scenario, I giocatori USA devono eleggere un giocatore che impersoni l'ammiraglio Fletcher. Questo giocatore manovrerà la flotta (carte navi). Il giocatore che impersona l'ammiraglio Fletcher è anche il CinC e a lui sono devolute tutte le decisioni tattiche e organizzative, nonché stabilire la quota dei caccia della CAP.

### **Regole di volo**

- Regole "AVANZATE" come da libretto "WWII Wings of Glory". con esclusione delle regole "Carburante", "Atterrare, decollare, schiantarsi", "Volare più in alto" e "Copertura di nuvole".
- Sono in uso le seguenti "home rules":
  - manovra illegale: viene sostituita da un dritto, si subisce un danno A e non si può sparare;
  - fuoco: per sparare nell'arco di fuoco ci deve essere il "pilocino" dell'obiettivo;
  - pilota ferito: ignorare le regole, tenerne conto solo per l'abbattimento dell'aereo alla seconda ferita del pilota.

- quando si gioca la carta "rovesciata" non si spara;
- se un aereo viene colpito dopo aver giocato la carta discesa può far ritirare il danno all'avversario;

## Unità Navali

### La Flotta

1. Posizionare la portaerei (Unità Ammiraglia: Yorktown) approssimativamente al centro della metà di sinistra del tavolo della flotta (vedi Fig. 1 a pag. 9), con la prua rivolta verso la direzione di navigazione indicata, entro 30 cm. dal lato corto del tavolo.
2. Tutte le altre navi della flotta possono essere posizionate in qualsiasi punto della zona, ad una distanza minima di mezzo righello (da bordo carta a bordo carta) e con la stessa direzione della nave ammiraglia. Tale distanza deve essere possibilmente mantenuta per tutto il gioco.
3. Sono considerate "unità maggiori" le portaerei, le navi da battaglia, gli incrociatori pesanti.
4. Sono considerate "unità minori" gli incrociatori leggeri e i cacciatorpediniere.
5. Se durante un turno non sono presenti aerei nemici sul tavolo, tutte le navi e gli aerei in CAP, riassumono le posizioni iniziali.

### Movimento delle navi

1. Dichiarare una delle seguenti azioni per la nave ammiraglia e per tutte le navi dello stesso Gruppo/TF:
  - Avanti – la nave prosegue nella sua rotta;
  - Virare a Sinistra;
  - Virare a Dritta (destra);
2. Le navi avanzano con un movimento minimo di 1 cm. e massimo di 2 cm. per turno. Non possono stare ferme, ma devono avanzare di almeno 1 cm..
3. Per cambiare rotta fare avanzare dritta la nave per 1 cm. quindi ruotarla, facendo perno sulla prua, fino ad un massimo di 20° se è una "unità maggiore" e di 35° se è una "unità minore".
4. Quando la nave ammiraglia cambia rotta tutte le navi della formazione devono seguirla, mantenendo la distanza minima di mezzo righello (da bordo carta a bordo carta).
5. Non possono essere eseguite due virate consecutive.

### Collisioni

Nel caso in cui due carte nave vengano a sovrapporsi, si avrà una collisione. Le navi subiranno due danni ciascuna, come se fossero state colpite da siluri nella parte interessata dalla collisione. In caso di collisione tra una unità maggiore con una unità minore, la prima riceverà solo un danno da siluro. Risolti i danni, le due navi saranno disposte a mezzo righello di distanza tra loro, misurato da centro carta a centro carta.

### Fuoco difensivo antiaereo con MMGG A.A.

Tutte le navi da guerra possiedono un gran numero di postazioni di mitragliatrici Anti-Aircraft (A.A.) di vario calibro, che creano un ombrello difensivo di fuoco sopra ed intorno alla nave.

Si applicano le seguenti regole speciali:

- Sparano una volta per mossa, ma possono colpire tutti gli aerei presenti nel settore (individuato dalle diagonali sulla carta nave) prescelto.
- Non possono sparare ad aerei la cui base si sovrappone alla carta nave.
- Durante la fase di fuoco **tutti gli aerei nemici e quelli amici nello stesso settore** (individuato dalle diagonali sulla carta nave), entro 1 righello di distanza a quota 1 e ½ righello a quota 2, da una nave (misurata dal centro della carta nave) subiranno dei danni in relazione al tipo di nave che spara:

Unità maggiori infliggono 1 danno "B" a lungo raggio e 2 danni "B" a corto raggio,  
Unità minori infliggono 1 danno "A" a lungo raggio e 2 danni "A" a corto raggio.

#### Fuoco difensivo antiaereo con cannoni A.A.

1. Le Unità maggiori hanno 4 cannoni contraerei a bordo, una coppia per ogni lato della nave. I cannoni hanno un settore di fuoco di 180° dalla prua della nave alla poppa che copre solo il lato su cui sono montati.
2. Le Unità minori hanno 2 cannoni contraerei a bordo, uno a prua ed uno a poppa. Hanno un arco di fuoco che si estende per 180° dal centro della carta verso la direzione in cui sono montati.
3. I cannoni AA navali sparano come da regole in solitario, così modificate:  
Hanno un raggio di fuoco di 2 righelli (misurato dal punto rosso) a quota 1; 1 e ½ righelli a quota 2; 1 righello a quota 3; ½ righello a quota 4. Una volta che il cannone ha sparato, posizionarci sopra un D6 con esposta la faccia "Uno", al compimento della mossa successiva girare il dado esponendo la faccia "Due"; la mossa successiva a quando il dado mostrerà la faccia "Quattro", rimuovere il dado e il cannone è pronto per sparare di nuovo. Possono sparare anche se ci sono aerei amici a meno di ½ righello dal bersaglio; in caso di colpo a segno lanciare 1D6, con un risultato di 1-2 sono colpiti gli aerei amici ma solo se questi si trovano alla stessa quota dell'aereo bersaglio del tiro.
4. I cannoni AA navali provocano un danno "D".
5. Se il colpo va a segno, ma il risultato ottenuto sulla tabella danni "D" è pari a 0, ci si sposta con lo stesso valore ottenuto al dado, sulla tabella danni "B" applicando il danno corrispondente.

#### Colpire le navi

1. In caso di danno speciale "fuoco", dovuto ad un attacco di bombardamento, scoppia un incendio, a bordo della nave. Posizionare un segnalino "fuoco" sulla carta nave. La nave riceverà 1 danno "A" all'inizio dei successivi turni di gioco (i danni speciali non sono considerati), fino a quando la nave viene distrutta o viene estratto un danno "0"; in questo caso si spegne il fuoco; per le portaerei usare l'apposita tabella.
2. In caso di danno speciale "fumo" e la carta bomba copre il relativo punto rosso, quel cannone AA è distrutto. Posizionare un segnalino per identificare il cannone silenziato.
3. Qualsiasi altro danno speciale dovuto ad un attacco da bombardamento blocca il fuoco delle MMGG A.A. nel settore colpito (Prua, Poppa, Dritta, Sinistra) per 6 mosse di gioco. In caso di sovrapposizione su più settori, l'attaccante sceglie quale lato sopprimere.
4. Se il fuoco delle MMGG A.A. è soppresso, porre 6 marcatori sulla carta nave nella zona appropriata. Rimuovere 1 marcatore all'inizio di ogni mossa finché non sono tutti rimossi. Successivamente le MMGG A.A. possono riprendere il fuoco normalmente.

#### Lancio dei siluri

1. Per poter lanciare un siluro, l'aereo attaccante deve avere una linea di vista rettilinea dal fronte della propria basetta fino alla carta della nave bersaglio. Tutte le navi bloccano la linea di vista e il percorso del siluro.
2. Se la basetta dell'aereo si sovrappone alla carta nave non è possibile lanciare il siluro a meno che il fronte della basetta dell'aereo, non si trovi interamente fuori dalla carta nave.
3. Per sganciare il siluro il velivolo deve essere a quota 1 e si deve selezionare una manovra di dritto a bassa velocità; può essere selezionato anche lo stallo.
4. L'aereo attaccante può sparare solo con le mitragliatrici posteriori.
5. Per mettere il siluro in gioco, posizionare la carta "siluro" sul fronte della basetta.
6. Il velivolo attaccante può scegliere qualsiasi manovra legale dopo il lancio del siluro.

Movimento del siluro in acqua (siluri giapponesi)

1. Le carte "siluro" sono da spostare all'inizio di ogni turno dopo il movimento nave.
2. Le carte "siluro" viaggeranno in linea retta per 4 turni di gioco (equivalenti ad un percorso di 12 cm.) dopo il turno in cui sono stati lanciati.
3. Muovere le carte "siluro" di 3 cm. per turno di gioco.
4. Se una carta "siluro" tocca un qualsiasi bersaglio si deve fermare ed esplosione.
5. Se una carta "siluro" non ha toccato un bersaglio dopo essersi spostata per 4 turni, viene rimossa dal gioco.

Danni da siluri

1. Quando un siluro colpisce un bersaglio, determinare la zona dove il siluro colpisce la nave (Poppa, Prua, Centro nave), identificata dalle diagonali disegnate sulla carta nave.
2. Lanciare i dadi, verificare il risultato sulla tabella "Danni Siluri" e sottrarre il danno dai punti danno indicati sulla carta nave.
3. Se la nave (Portaerei escluse) riceve un danno "esplosione", la nave viene rimossa dal gioco.
4. Se un incendio è scoppiato a bordo della nave, posizionare un marcatore "fuoco" sulla carta nave. La nave subisce 1 danno "A" all'inizio di ogni turno di gioco seguente. Se il danno è uno "0", l'incendio è considerato spento. I danni speciali non sono presi in considerazione.

**TABELLA DANNI SILURI**

Danni		Settore colpito		
		Centro Nave	Poppa	Prua
0		1 - 9	1 - 60	1 - 70
0	Timone Dr	10 - 14	61 - 65	
0	Timone Sn	15 - 19	66 - 70	
2		20 - 36	71 - 80	71 - 90
2	Incendio	37 - 41	81 - 85	
6		42 - 58	86 - 95	91 - 100
6	Incendio	59 - 63	96 - 100	
8		64 - 74		
8	2 Incendi	75 - 79		
10	Macchine*	80 - 90		
10	Macchine** Incendio	91 - 95		
15***	Esplosione	96 - 100		

\* Velocità massima ridotta della metà;

\*\* Nave immobilizzata per 3 mosse, poi velocità massima ridotta della metà;

\*\*\* I punti danno si applicano solo alle portaerei, le quali ricevono inoltre 2 segnalini "incendio"; tutte le altre navi affondano.

Danni da bombe

Utilizzare le regole standard per il bombardamento a cui si aggiungono le seguenti norme:

1. Se si sovrappone la carta bomba al punto centrale del bersaglio, si considera 1 danno "D" per bombe al di sotto dei 250 Kg. (500 Lb.) e 2 danni "D" per le bombe sopra i 250 Kg..
2. Se la carta bomba si sovrappone alla carta nave, ma non copre il punto centrale, si applicano solo metà dei danni inflitti calcolati per difetto.
3. Se si ha il danno speciale "esplosione" e la carta bomba si sovrappone al punto centrale della carta nave, la nave viene affondata. Se si tratta di una Portaerei, la nave subisce 15 danni, 2 segnalini incendio e la distruzione delle MMGG A.A. nel settore colpito (Prua, Poppa,

Dritta, Sinistra), in caso di sovrapposizione su più settori, l'attaccante sceglie quale lato sopprimere..

4. Se si ha il danno speciale "esplosione" e la carta bomba NON si sovrappone al punto centrale della carta nave, la nave subisce 10 danni, la distruzione delle MMGG A.A. nel settore colpito (Prua, Poppa, Dritta, Sinistra), in caso di sovrapposizione su più settori, l'attaccante sceglie quale lato sopprimere. Se si tratta di una portaerei scoppia anche 1 incendio.

### Mitragliare le navi

In questo scenario non è possibile attaccare le navi con fuoco delle mitragliatrici degli aerei.

### Attacchi suicidi

Qualsiasi aereo giapponese i cui punti danno sono stati ridotti a 0 (zero), ma non a causa di un'esplosione, può tentare di gettarsi su una nave nemica nel turno di gioco in cui riceve il danno finale. Spostare il velivolo riutilizzando l'ultima carta manovra giocata sia a velocità lenta che a velocità elevata per vedere se può colpire la nave. Se la base dell'aereo si sovrappone alla carta della nave trattare l'attacco come due (2) attacchi con siluri se l'aereo ha ancora l'armamento di caduta (bomba o siluro) a bordo, altrimenti considerare come 1 (uno) attacco con siluri, utilizzando le regole per gli attacchi con siluri già descritte.

### Nakajima B5N2 "Kate" del Ten. Tomonaga

Uno dei due Kate della seconda ondata (a scelta dei giocatori) è quello pilotato dal Ten. Tomonaga, già comandante della prima ondata di attacco sulle isole Midway, dove il suo aereo era stato danneggiato ai serbatoi. Decollato per attaccare la Yorktown prima che ci fosse il tempo di riparare le perdite e consapevole di non avere carburante a sufficienza per il volo di rientro, una volta sganciato il suo siluro contro la portaerei americana, vi si gettò contro schiantandosi sul ponte di volo.

Per fare ciò, una volta sganciato il siluro, l'aereo deve avanzare verso la Yorktown e giocare, al momento opportuno, una carta discesa in modo da finire a quota 0 con la propria base sulla carta nave. Calcolare i danni allo stesso modo degli attacchi suicidi.

### Portaerei

- Ogni portaerei ha una propria scheda che serve per il suo funzionamento durante il gioco.
- Decollo degli aerei: per tutta la durata delle operazioni di decollo le portaerei e tutte le navi della scorta, devono cessare il fuoco AA. Gli aerei sono lanciati uno per mossa, posizionando la basetta dell'aereo davanti alla prua della portaerei quindi si pone una carta manovra dritto e si posiziona la basetta dell'aereo in corrispondenza della freccia di alta velocità. Un aereo appena lanciato da una portaerei è a quota 1.
- Per tutta la durata delle operazioni di lancio, la portaerei deve procedere in linea retta e non può effettuare virate. *Se si stanno effettuando decolli di gruppi di aerei con missioni assegnate, la portaerei deve proseguire in linea retta per l'intero turno di gioco di 15' (regola per scenario completo).*
- Danni: Le portaerei possono subire diversi livelli di danno: danno lieve (L), danno medio (M), danno pesante (H), nave immobilizzata (D). Con lo smarcamento della prima casella di danno pesante, il ponte di volo diviene non operativo e gli aerei non possono né decollare né atterrare. La nave riceve due segnalini di "Ponte non operativo". Una nave immobilizzata non può lanciare o ricevere aerei.
- Se, nel momento in cui la nave riceve un danno, non dovuto ad un siluro, sono presenti aerei sul ponte di volo e/o nell'hangar, questi possono essere distrutti. Fino a livello di "danno lieve"

possono essere danneggiati solo gli aerei presenti sul ponte di volo; dopo che la nave ha subito 5 "danni medi" possono essere danneggiati anche quelli presenti nell'hangar. Lanciare un D10 e consultare la tabella (lanciare il dado per il ponte di volo e quando è il caso, anche per l'hangar):

	PONTE DI VOLO	HANGAR
<b>1</b>	3 aerei distrutti e 2 segnalini incendio	1 segnalino incendio
<b>2</b>	2 aereo distrutto e 2 segnalini incendio	1 aereo distrutto e 1 segnalino incendio
<b>3</b>	2 aerei distrutti e 1 segnalino incendio	2 aerei distrutti e 2 segnalini incendio
<b>4</b>	1 aereo distrutto e 1 segnalino incendio	1 aereo distrutto e 1 segnalino incendio
<b>5</b>	1 segnalino incendio	2 aerei distrutti e 2 segnalini incendio
<b>6</b>	N.N.	3 aerei distrutti e 3 segnalini incendio
<b>7</b>	N.N.	4 aerei distrutti e 4 segnalini incendio
<b>8</b>	N.N.	3 aerei distrutti e 3 segnalini incendio
<b>9</b>	N.N.	4 aerei distrutti e 4 segnalini incendio
<b>10</b>	N.N.	Tutti gli aerei distrutti e 5 segnalini incendio

Se sono presenti più tipologie di aerei, per stabilire a quale tipologia di aereo appartengono quelli distrutti, lanciare un D6 e consultare la tabella:

<b>1-4</b>	Bombardiere
<b>2-5</b>	Caccia
<b>3-6</b>	Aerosilurante

Continuare a consultare la tabella fino al completamento del numero di aerei distrutti ottenuto dalla prima tabella.

- I danni subiti dalle portaerei possono essere riparati ogni turno durante l'apposita fase. Tirare un D10 e consultare la seguente tabella:

Tiro di dado		1	2	3-4	5	6-7	8	9	10
<b>Attuale livello di danno</b>	<b>M</b>	+1*	0	-1	-2	-2	-2	-3	-4
	<b>H</b>	I*	+1*	0	-1	-1	-2	-2	-3
	<b>D</b>	I*	+2*	+1*	0	0	0	-1	-1

I danni leggeri non sono riparati.

**+1, +2**, aumenta il numero di danni di una o due caselle;

**0** nessuna variazione nei danni;

**-1, -2, -3** riduce il livello dei danni di 1-2 caselle, ripara il ponte di volo di 1-2 step, ripara gli ascensori di 1-2 step;

**I** danno irreparabile allo scafo, i danni di livello inferiore non possono più essere riparati; ritirare il dado per verificare l'eventuale riparazione del ponte di volo e degli ascensori;

\* danno critico.

- Gli incendi in corso sulle portaerei, possono essere spenti ogni turno durante l'apposita fase. Tirare un D10 e consultare la seguente tabella:

Tiro di dado		1	2	3-4	5	6-7	8	9	10
Attuale livello di danno	L	1	2	3	3	4	4	5	6
	M	+1*	0	1	2	3	4	5	6
	H	+1*	0*	0	1	2	3	4	4
	D	+1*	0*	0	0	1	1	2	2

+1 scoppia un nuovo incendio;

0 nessun incendio spento;

1, ...6 rimuove 1, ...6 segnalini incendio;

\* danno critico.

- Se si ottiene un danno critico, lanciare un D10 e consultare la seguente tabella

Tiro di dado	Risultato
1	+ 3 danni e 2 incendi
2	+ 2 danni e 1 incendio
3	+ 1 danno
4-5-6-7	Ascensori non operativi, impossibile movimentare gli aerei dalle loro posizioni. Riparabile in due step.
8-9	1 incendio.
10	+ 1 danno e 2 incendi.

- Una volta che anche l'ultima casella danno viene cancellata, la portaerei è affondata.

### Valori dei danni delle UU.NN.

Yorktown 35

CA 30

CT 20

### **C.A.P.**

Combat Air Patrol: Il giocatore americano dispone all'inizio del primo turno di una CAP formata da 4 F4F4 "Wildcat".

Gli aerei in CAP devono essere situati ad un righello (da centro carta a centro carta) dalla propria portaerei e non possono muovere fino a quando gli aerei nemici non fanno il loro ingresso sul tavolo.

Il giocatore che impersona l'ammiraglio Fletcher stabilisce il livello di quota iniziale degli aerei in CAP.

Gli aerei in CAP sono ridotti di due aerei alla fine del 3° turno, se in pari numero, gli aerei eventualmente abbattuti soddisfano le condizioni di riduzione della CAP.

Se non abbattuti, posizionare i due aerei ritirati sulla scheda della Yorktown nell'hangar.



## Aerei sul tavolo della flotta

I gruppi di aerei che devono entrare sul tavolo della flotta per effettuare l’attacco alle navi, lanciano un D3 e in base al valore ottenuto entrano, a destra della linea rossa, dal lato indicato nel diagramma seguente:

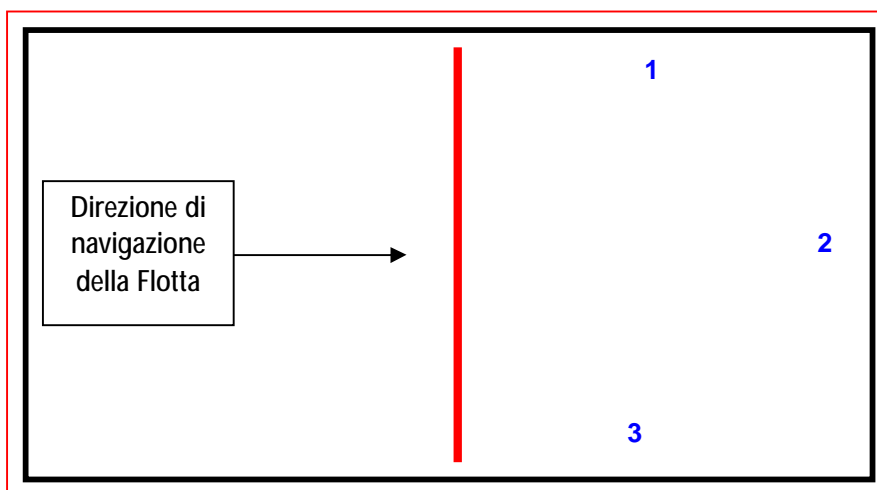


Fig. 1

Gli aerei che entrano dal lato “2”, sono posizionati ad un righello dal bordo del tavolo. La quota iniziale di ogni aereo è stabilita dai giocatori (dove già non stabilita dallo scenario). Una volta che un aereo ha effettuato il proprio attacco (o a volontà del giocatore nel caso degli aerei da caccia), questo può uscire dal lato più vicino. Una volta uscito dal tavolo, l’aereo è rimosso dal gioco.

Nel momento in cui l’ultimo aereo di un gruppo di attacco (bombardieri o aerosiluranti) esce dal tavolo, sono ritirati anche tutti gli eventuali caccia di scorta ad essi aggregati.

### Caratteristiche particolari degli aerei:

Tutti i Nakajima NB2 “Kate” sono dotati della sola mitragliatrice posteriore;

Tutti gli aerosiluranti, finché non hanno lanciato il siluro, seguono queste particolari regole:

1. Hanno la capacità di salita aumentata di 1 punto;
2. Devono pianificare un minimo di 2 mosse consecutive a bassa velocità prima di poter passare ad una manovra ad alta velocità.

Inoltre non possono eseguire la manovra “Immelman” per l’intera partita.

### Caratteristiche degli aerei:

Aereo	Paese	Danni	Deck	Fuoco a corta gittata	Fuoco a lunga gittata	Capacità di salita
Mitsubishi A6M “Zero”	Japan	16	C	A-C-C	C	3
Aichi D3A “Val”	Japan	17	I	A/A	A/A	6
Nakajima B5N2 “Kate”	Japan	17	I*	-/B	-/A	7
Grumman F4F4 “Wildcat” USN	USA	18	D	B-B-B	A-B	4

\* Non possono usare le due carte del bombardamento in picchiata.