

OPERAZIONE FLAX



Già nel dicembre 1942 le perdite di navi mercantili dell'Asse, impegnate nel rifornimento sia delle truppe in Tunisia (la 1^a Armata italiana e la 5^a Armata tedesca), che dei resti dell'ACIT in ritirata dalla Libia, erano difficilmente sostenibili nel lungo periodo.

La potenza aerea alleata, in costante e progressiva crescita, dopo lo sbarco in Tunisia ed il fallimento del tentativo di soffocare i rifornimenti a Malta, permetteva alle navi da guerra britanniche di operare indisturbate.

Una serie di efficaci attacchi che ridussero drasticamente le capacità di scarico dei porti tunisini nelle mani dell'Asse e le gravi perdite sulla "rotta della morte" (veniva così chiamato il tratto di mare che separava la Sicilia dalla Tunisia) indussero gli italo tedeschi a pianificare una serie di rifornimenti per via aerea.

Sia gli italiani che i tedeschi avevano già una notevole esperienza sul campo. I primi convogli aerei riuscirono a raggiungere quasi indenni gli aeroporti tunisini, ma questa situazione durerà ben poco. Già dalla primavera le perdite cominciano a crescere considerevolmente. In quel periodo gli anglo-americani iniziarono una sistematica serie di attacchi ai depositi ed ai vettori dei rifornimenti dell'asse verso la Tunisia; questa offensiva contro i convogli aerei prese il nome in codice di Operazione Flax.

Regole di gioco comuni ai 3 Rounds

Scenario storico per 4/5 giocatori dalla parte dell'Asse e 8/10 dalla parte Alleata

Durata: 90 min. per round

Tavolo di gioco 180x240

Si usano le regole "AVANZATE" come da libretto "WWII Wings of Glory" con esclusione delle regole:

"Carburante", "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 "piloncino" dell'obiettivo, anche per i trasporti e i bombardieri
- 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
- La regola avanzata del ritirare dopo la discesa viene estesa anche ai bombardieri e ai trasport.

Fuoco dei Cannoni contraerei terrestri

I cannoni A.A. terrestri hanno un arco di fuoco di 360°, gittata massima di 2 righelli e sparano seguendo le stesse regole utilizzate per le armi A.A. delle Unità Navali (il cerchio). I cannoni A.A. terrestri hanno una capacità di sbarramento di 5 e un valore di resistenza di 8.

TABELLA DANNI FUOCO CONTROAEREO		
D100	Danni	Effetti collaterali
1-18	1	
19-34	2	
35-50	3	
51-66	4	Timone: Pari (Dx) Dispari (Sx)
67-82	5	Motore
83-97	6	Incendio
98-99	10	Equipaggio Pari (pilota) Dispari (altri)
100	esplosione	

Questa tabella vale anche per il fuoco A.A. Navale

Fuoco difensivo dei bombardieri e dei plurimotore

In questo scenario i bombardieri vengono usati su obiettivi tattici per i quali gli aerei decidono rotte e approcci singoli per eseguire l'attacco; non si hanno formazioni/boxes difensive.

Nell'intento però di semplificare il fuoco dei plurimotori si utilizzerà la tabella allegata in unione con uno specifico righello da usare solo con i bombardieri.

	CORTA 1 OB.	CORTA 2 OB.	INQ.	LUNGA 1 OB.	LUNGA 2 OB.	INQ.	EXTRA 1 OB.	INQ.		
B25B	A-B	A	B	30%	A-A	A	A	40%	A	30%
B17	A-A-B	A-A	B	30%	A-A	A	A	40%	A	30%
JU52/SM82	A			30%	A			40%	A	30%

Il righello deve toccare la base dell'obiettivo partendo dal pirolo del bombardiere, il bombardiere come bersaglio deve avere il pirolo nell'arco di fuoco. Le aree cieche del tiro dei bombardieri rimangono valide. In caso di 2 bersagli a distanze diverse per il più vicino si usa il più sfavorevole (rosso). Le percentuali di inquadramento migliorano di un 5% se si spara sullo stesso bersaglio per due turni successivi fino ad un max del 10 % ossia massimo 40-50-40 %; al primo inquadramento ottenuto si riparte al turno dopo con il valore in tabella

Movimento dei bombardieri e dei plurimotore

Gli aerei di questa categoria devono muovere solo con movimenti corti fino allo sgancio di almeno metà del loro carico, poi possono utilizzare la manovra veloce, i trasporti muoveranno una corta nel round 1 (erano carichi) e a volontà nel round 3 dove tornavano indietro vuoti.

Dopo una discesa, bombardieri e trasporti carichi devono fare una veloce non pericolosa.

P40 e Blenheim carichi possono andare veloci, dopo lo sgancio possono eseguire imelmann o spli-s

Bombardamento orizzontale (P40;B25;B17)

Il bombardamento è consentito da quota 1 in su tranne che per il B17 che non può scendere sotto quota 2. Per sganciare le bombe l'aereo deve annunciare lo sgancio prima di eseguire la manovra pianificata. La manovra deve essere uno stallo o un dritto. Si piazza la carta direttamente davanti alla base dell'aereo, se il centro della carta è sul bersaglio, si tira per i danni utilizzando la tabella per "Piccoli bersagli specifici"

TABELLA BOMBARDAMENTO SU PICCOLI BERSAGLI SPECIFICI			
D100	Danni	Effetti collaterali	Modificatori ai danni
1-6	0	Non si considera il +4	Bombe da +1000 Kg. aggiungono +4 UU.NN. in movimento: -8 quota 4-3; -4 a quota 2-1 Piccoli bers. Terrestri: -4 a quota 4-3; -2 a quota 2-1
7-12	0	Non si considera il +4	
13-19	2		
20-25	3		
26-32	4		
33-38	5		
39-45	6	<i>Timone Dr.*</i>	
46-50	6	<i>Timone Sn.*</i>	
51-57	10		
58-63	11		
64-69	12		
70-75	13	Incendio	
76-81	14	Incendio – <i>Macchine ferme**</i>	
81-87	15	Incendio – <i>Macchine ferme**</i>	
88-94	16	Incendio – <i>Macchine ferme**</i>	
95-100	esplosione	Bersaglio distrutto	
SOLO BERSAGLI NAVALI			
* La nave non può virare a Dr o Sn per 6 mosse - ** La nave non può virare e diventa bers. fermo			

Gli aerei dotati di cannoni da 20 mm possono colpire bersagli terrestri o navali ad eccezione del bunker e delle torpediniere; a 2 piroli possono sparare solo a gittata corta come se fossero a lunga, mentre a 1 piolo hanno il normale tiro; i danni si sommano a quelli di eventuali bombe.

Gli SM82 bersagli a terra del round 2 possono essere colpiti come descritto sopra anche a calibri inferiori.

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 a una 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. Un aerosilurante a quota può sparare solo con le mitragliatrici posteriori, in quanto si considera che il pilota sia impegnato a inquadrare il bersaglio navale.
5. Per mettere il siluro in gioco, posizionare il righello sul fronte della basetta, il siluro si muove in linea retta ed ha gittata di 1 righello e mezzo.
6. I siluri colpiscono la prima nave che si trova sul loro tragitto.
7. I siluri non possono essere lanciati nel primo mezzo righello della loro gittata, in quanto non riuscirebbero ad armarsi.
8. Il velivolo attaccante può scegliere qualsiasi manovra legale dopo il lancio del siluro.

Danni da siluri

1. Quando un siluro colpisce un bersaglio, determinare la zona dove il siluro colpisce la nave (Poppa, Prua, Centro nave).
2. Lanciare 1 D100, verificare il risultato sulla tabella "Danni Siluri" e sottrarre il valore di danno ottenuto dai punti di resistenza ai danni indicati sulla carta nave.
3. Se la nave riceve un danno "esplosione", l'unità navale viene rimossa dal gioco.
4. Per ogni danno incendio sulla tabella "Danni Siluri" la nave subisce 1 danno "A" (sulla tabella del combattimento aereo) aggiuntivo ad ogni mossa.
5. I danni ai timoni sono trattati allo stesso modo dei danni ai timoni degli aerei.

TABELLA DANNI SILURI				
Danni		Settore colpito		
		Centro Nave	Poppa	Prua
0		1 - 9	1 - 60	1 - 70
0	Timone Dr*	10 - 14	61 - 65	
1	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	Incendio	75 - 79		
10	Macchine**	80 - 90		
10	Macchine** Incendio	91 - 95		
	Esplosione	96 - 100		

* La nave non può variare direzione a Dr o Sn per 6 mosse
** La nave non può variare direzione per 6 mosse;

Obiettivi dei giocatori, punteggi e determinazione della vittoria di Round e Scenario

L'ostinazione dell'asse a rifornire le armate quasi ormai circondate in Tunisia aveva più motivazioni politiche che strategiche, ma doveva anche dimostrare alle truppe sul campo che non erano state abbandonate. In realtà la resistenza italo-tedesca, forse inconsapevolmente, ritardò l'apertura dell'agognato (da Stalin) secondo fronte europeo.

Gli anglo-americani devono attaccare tutti i bersagli che possano avere valore come rifornimento per l'asse, cioè tutti i depositi o i vettori (aerei o navi) utilizzati allo scopo. L'asse deve cercare non tanto di abbattere aerei avversari, peraltro abbondantissimi, ma di proteggere i suoi.

Sono disponibili nei 3 rounds **590** punti rifornimento:

- Se l'asse salva almeno **400** punti ha vinto strategicamente lo scenario
- se ne salva tra **399** e **295** lo ha pareggiato
- se ne salva meno di **295** lo ha perso

Tipo	Valore resistenza	Valore rifornimento	Valore A.A.
MERCANTILE	15	50	1
TORPEDINIERA	21	15	2
JU52/SM82	28 in volo 15 a terra	15	Vedi tab.p.2
HANGAR	15	20	-
SERBATOI	12	40	-
MAG. BUNKER	25	70	-
CANNONI A.A.	8	-	5

Modello	Danni	Mov.	Fuoco a corta	Luoco a lunga	Arc. Posteriore	Salita
ME109G	18	B	C-A	B-A		2
ME109GR6	18	B	C-C-C-A	B-C		3
FW190A	18	Q	C-C-B	C-A		2
BF110	20	N	C-C-B	C-A	A	4
MC202	18	H	B-A	A		3
D520	16	D	C-B	B		3
CR42	16	L	B	A		3
Spit. MKV	18	A	C-C-A	C-A		2
P 40	18	H	B-B-B	B-A		4
P 38	21	H*	C-B-B	B-B		4
B.BEAUF.	23	M	C-C-C-C-B-A	C-C-A	A	5
B.BLEN.	25	I*	A	A	A	5
B25	30	XB	Vedi tab.p.2			7
B17	50	XC	Vedi tab.p.2			9



Modelli storici (opzionale)

Nel teatro del mediterraneo, gli spitfire più diffusi erano i mk VC mentre per l'asse l'me 109 era in versione Gustav. Per evitare complessi ricalcoli delle velocità e la creazione di nuove carte manovra, lasciamo i mazzi rispettivamente del mkII (A) e dell'Emil (B). Cambiano solo le carte aereo e la capacità di sparare.

Il Mk VC avrà la seguente capacità: a corta C-C-A a lunga C-A



Il Gustav generico avrà la seguente capacità : a corta C-A a lunga B-A



1 Gustav tedesco nei rounds 1 e 3 può essere equipaggiato con due cannoncini da 20 mm subalari potendo così sparare : a corta C-C-C-A a lunga B-B-B-A



Operazione Flax Round 1 (5 aprile 1942) *Intercettazione al largo di Tunisi*

Una formazione di P-38 inviata di pattuglia sulla direttrice Tunisi-Biserta intercetta un grosso convoglio di una sessantina di Ju 52 scortato a distanza da una trentina fra Me 109, e Fw190, che cooperavano con caccia italiani alla protezione di un convoglio navale.

I piloti dei caccia pesanti americani rivendicano l'abbattimento di almeno trenta aerei, fra trasporti e caccia di scorta, anche se le loro vittorie rivendicate sembrano essere esagerate

Asse

3 Ju 52 – 1 SM82

scorta 2 (3) Me109G e 1 FW190A

Ingresso 1 (entro 2 righelli)

2 macchi MC202

Ingresso 2 uscita lato opposto (verso T)

2 Torpediniere italiane

3 mercantili

Ingresso 2 oltre un righello dal fondo

1 cannone AA in zona T

Alleati

3 p38 – 3 (4) spitfire mk V

ingresso 3

3 p40 con bomba da 227kg – 2 Blenheim/Beaufort siluranti

ingresso 4



Operazione Flax Round 2 (13 aprile 1942) *Bombardamento Castelvetro*

Da questo aeroporto in provincia di trapani partivano gli SM82 per la Tunisia; lo stesso giorno gli alleati bombardavano molte località strategiche dell'area tirrenica in Sardegna ed a La Spezia

Asse 4 Sm82 fermi a terra (carta)

2 mc 202 – 1 bf 109 italiano in CAP Ingresso in uno dei due centri AA a 1 righello reciproco
2 D520 in arrivo punto C – 2 (3) fiat CR42 in decollo

2 cannoni AA (v.a 5) in ciascuno dei due cerchi posizione libera

Obiettivi

4 Sm82 a terra

4 hangar per il caricamento

2 serbatoi di carburante

Se distrutto esplose e da 3 punti danno ad ogni obiettivo nel suo cerchio

1 magazzino-bunker

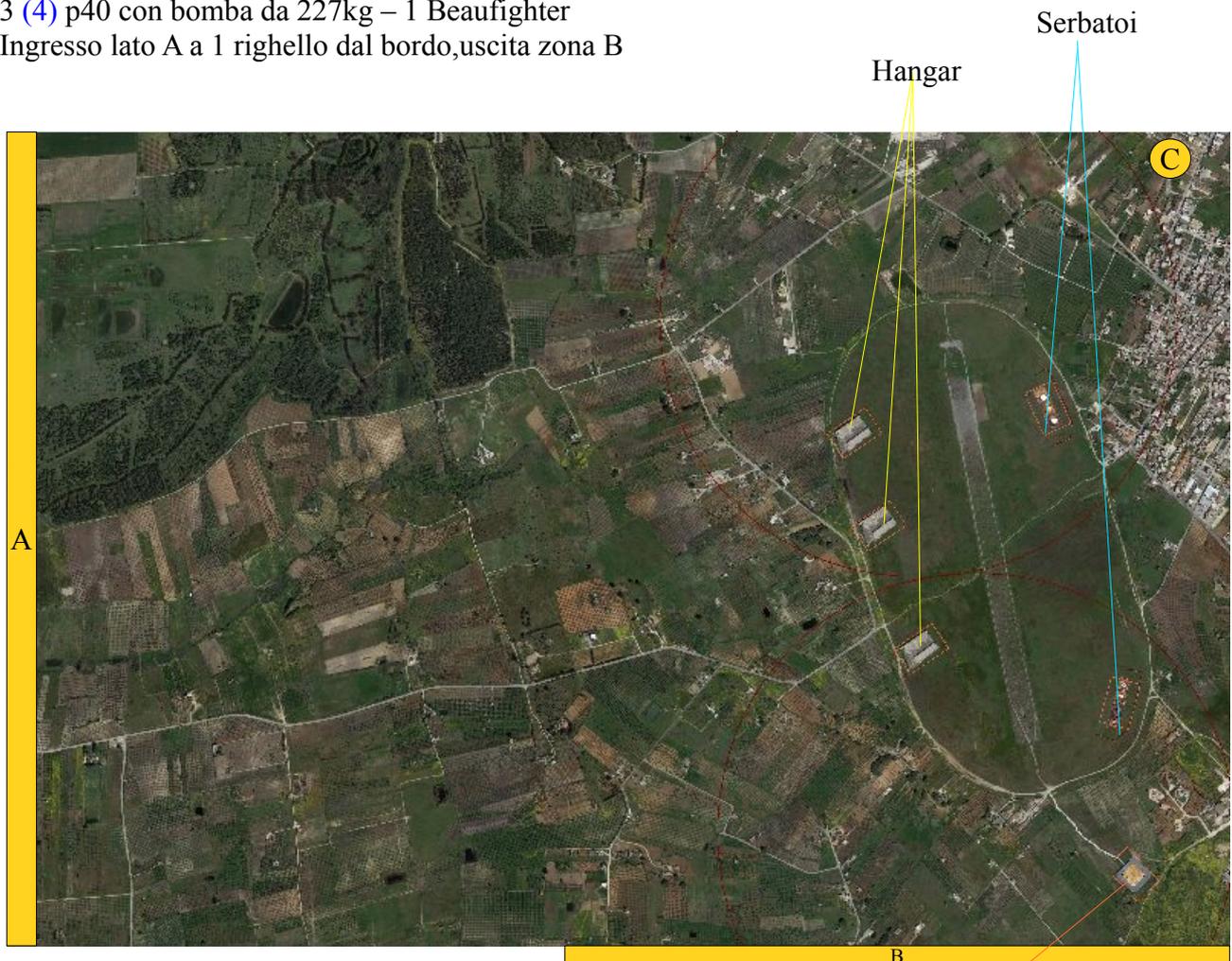
Se distrutto esplose e da 7 punti danno ad ogni obiettivo nel suo cerchio

Alleati

5 (6) b25 – 1200 kg bombe – 1 B17 – 3000 kg bombe

3 (4) p40 con bomba da 227kg – 1 Beaufighter

Ingresso lato A a 1 righello dal bordo, uscita zona B



Operazione Flax Round 3 (18 aprile 1942) *Massacro della Domenica delle Palme*

Nel pomeriggio del 18 aprile oltre 60 Ju52 scarichi dopo una riuscita missione di trasporto al mattino, si radunano scortati per riattraversare il canale di Sicilia quando vengono intercettati da quattro squadroni di Kittyhawk protetti in quota da numerosi Spitfire.

Mentre questi impegnano la scorta, i P-40 si avventano sugli indifesi Ju 52 operando una vera mattanza. Il risultato effettivo, esagerato oltre misura secondo le consuetudini della propaganda, è l'abbattimento di una cinquantina di aerei fra trasporti e caccia di scorta

Asse 6 Ju 52 entro

scorta 3 (4) Me109 , 1BF110 - 1 FW190

Ingresso 1 a 2 righelli e entro il cerchio, uscita un qualunque punto lato opposto

1 cannone AA in nella posizione 1, due torpediniere in rotta verso Tunisi (non sono obiettivi) valore AA 2+2

Alleati

6 p40 - 5 (6) spitfire mk V

ingresso 2 entro 1x 2 righelli di lunghezza

