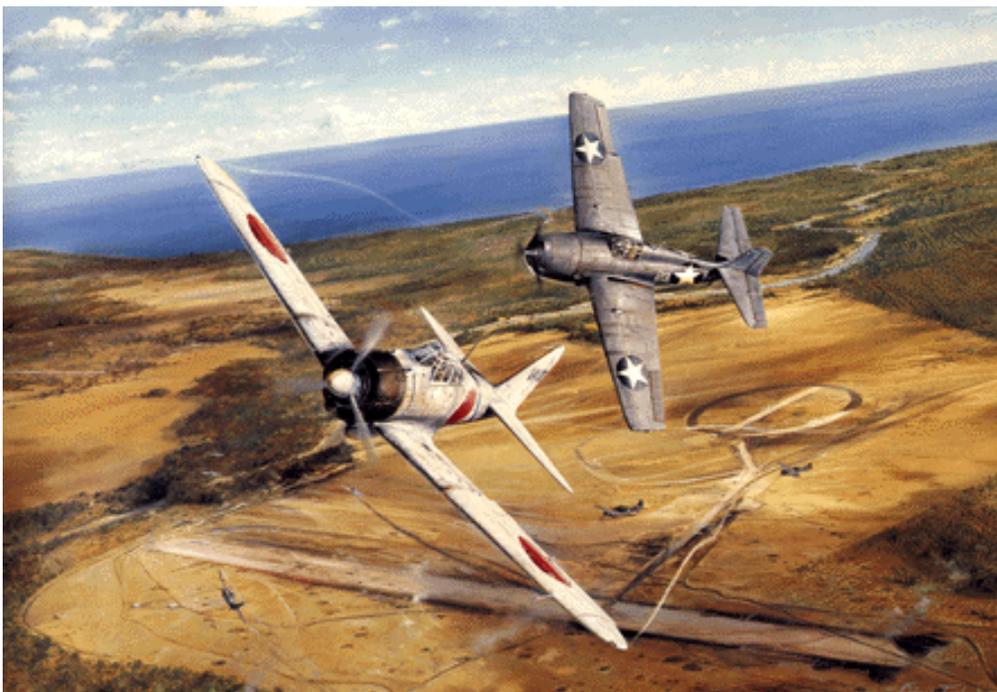


WA.SP.



**CAMPAGNA PER WINGS OF GLORY WWII**



# **LA CAMPAGNA DI GUADALCANAL**

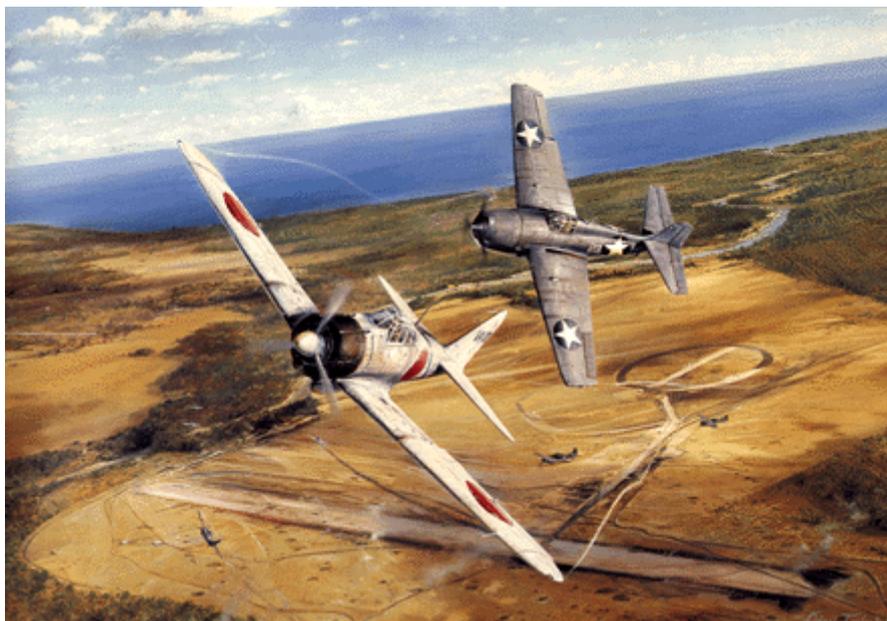
**agosto 1942 – dicembre 1942**

# CAMPAGNA PER WINGS OF GLORY WWII

## LA CAMPAGNA DI GUADALCANAL

### agosto 1942 - dicembre 1942

Scenario di: Roberto Bagna



La **Campagna di Guadalcanal**, ebbe luogo tra il 7 agosto 1942 e il 9 febbraio 1943 nel teatro del Pacifico tra gli Alleati sbarcati sull'isola di Guadalcanal, nelle Salomone meridionali, e l'Impero Giapponese che all'inizio del luglio 1942, aveva cominciato a costruirvi sulla costa nord una pista aerea. Rappresenta la prima grande offensiva lanciata dagli Alleati contro il Giappone, che fino ad allora aveva mantenuto l'iniziativa bellica.

Il 7 agosto 1942 le forze alleate, composte principalmente da Marines degli Stati Uniti, sbarcarono sull'isola di Guadalcanal, su quella di Tulagi e su quella di Gavutu-Tanambogo per privare il Giappone di tali basi avanzate e conquistare l'aeroporto che avrebbe potuto minacciare, una volta completato, le rotte dei rifornimenti tra gli Stati Uniti, l'Australia e la Nuova Zelanda.

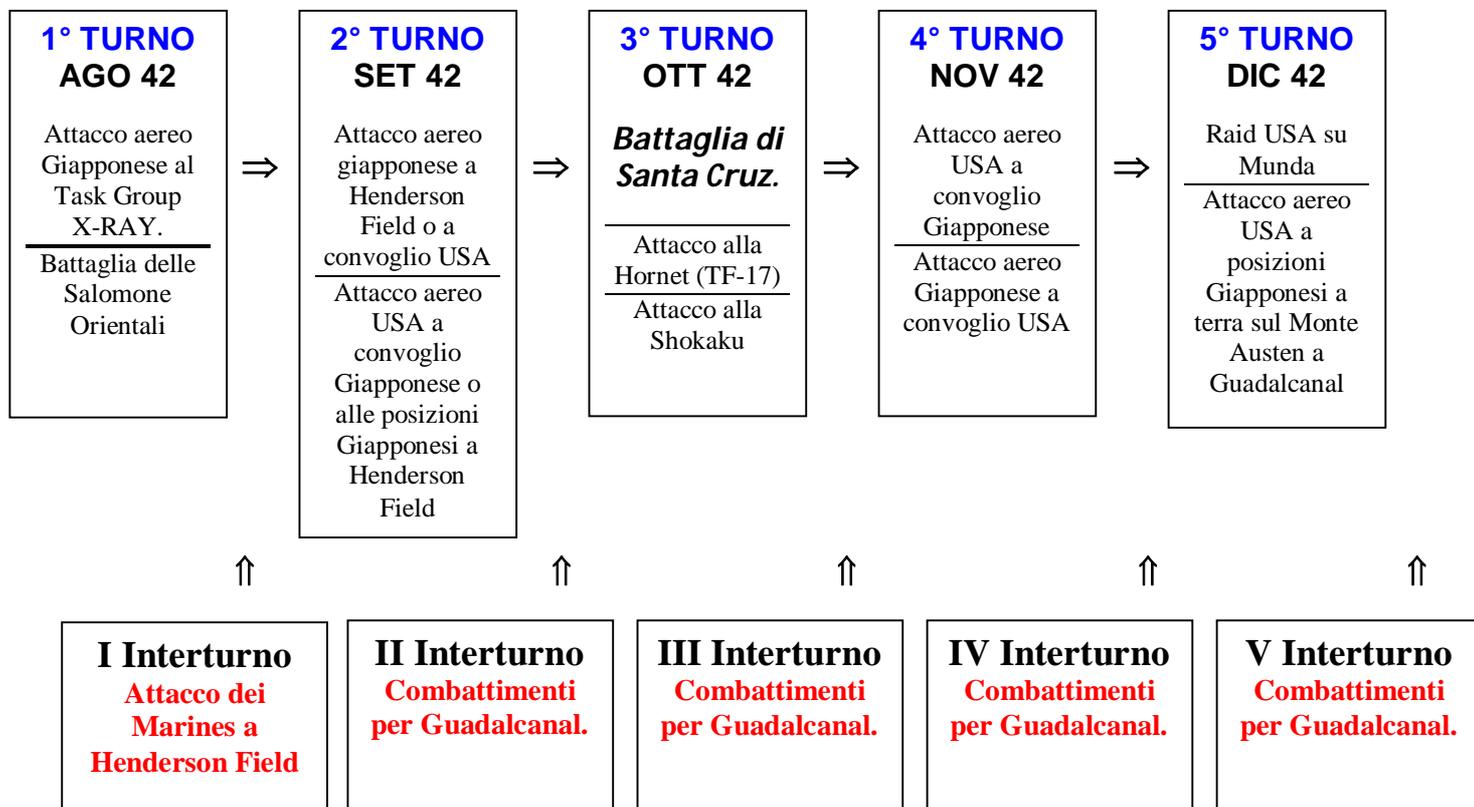
Una volta messe in sicurezza, le isole sarebbero servite agli Alleati per supportare una campagna volta a neutralizzare o catturare le piazzeforti giapponesi nella Nuova Britannia, come Rabaul.

Sorpresi dall'offensiva i giapponesi effettuarono tra agosto e novembre numerosi tentativi di riprendere l'isola e la base aerea (denominata Henderson Field dagli americani) che causarono tre battaglie terrestri, cinque battaglie navali e scontri aerei quasi quotidiani; una serie di combattimenti culminata nella decisiva battaglia navale dell'isola di Savo a metà novembre, nella quale venne respinto l'ultimo grande sforzo giapponese di far sbarcare un numero sufficiente di truppe per ricattare l'aeroporto. A dicembre il Giappone rinunciò alla riconquista dell'isola di Guadalcanal ed evacuò le forze restanti entro il 9 febbraio 1943, lasciando definitivamente l'isola in mano agli Alleati.

La campagna di Guadalcanal segnò la prima grande vittoria strategica degli Alleati sul Giappone e perciò viene spesso definita il punto di svolta della guerra nel Pacifico. La campagna rappresentò per gli Alleati il passaggio dalle operazioni difensive a quelle offensive, mentre il Giappone venne costretto sempre più sulla difensiva. Dopo il successo a Guadalcanal, gli Stati Uniti continuarono la campagna attraverso il Pacifico, che culminò con la sconfitta del Giappone e il termine della Seconda Guerra Mondiale.

## SCHEMA DELLA CAMPAGNA

La campagna si sviluppa in modo lineare su 5 turni. Ogni turno riproduce un mese di tempo e vengono giocati due scenari scelti tra gli eventi più significativi accaduti nel mese considerato.



Scala: 1 turno di gioco (1h 10') = 1 mese di tempo reale;

1 aereo = 5 aerei reali;

1 portaerei = 1 portaerei reale;

1 nave scorta o da trasporto(CA, CL, CT, TR) = 2 navi scorta (CA, CL, CT, TR) reali.

Durata: 5 turni

Quota di volo: 1-4

Tavoli: Sono necessari due tavoli più uno di "servizio". Due tavoli di 1,80x1,20 cm. per i combattimenti, 1 tavolo di almeno 1,80x1,20 cm. per appoggiare tabelle, modellini ecc..

### Definizioni:

- **Turno:** turno di gioco, durante il quale si svolgono diverse azioni di gioco, i turni contengono al loro interno i normali "turni" di Wings of Glory;
- **Mossa:** il giocare una carta manovra e muovere l'aereo di conseguenza, è l'unità di tempo per regolare gli eventi durante il turno,
- **Interturno:** fase tra i 5 turni di gioco in cui si simulano i combattimenti terrestri a Guadalcanal.

Gli aerei necessari per giocare gli scenari (per un totale di 48 aerei) sono:

- 9 Mitsubishi A6M2 “Zero”
- 1 Mitsubishi A6M3 Mod. 32 “Hamp”
- 5 Mitsubishi G4M1 “Betty”
- 4 Aichi D3A “Val”
- 4 Nakajima B5N2 “Kate”
- 10 Grumman F4F4 “Wildcat”
- 8 Douglas SBD-3 “Dauntless”
- 1 Grumman TBF-1 “Avenger”
- 4 Bell P-39 “Aircobra”
- 1 Bell P-400 “Aircobra”
- 1 Boeing B-17F

E’ necessaria la presenza di un “Direttore di gioco” e di due giocatori (uno per tavolo) che svolgano la funzione di “arbitri” per gestire le varie fasi dei turni, tenere conto del tempo e segnare i danni.

Un turno ha durata di **1h10’** e comprende la seguente sequenza di azioni da ripetere fino allo scadere del tempo:

1. Pianificazione del movimento aereo;
2. Movimento Navale (dove previsto dallo scenario, oppure rotazione delle UU.NN.) e variazioni delle impostazioni del fuoco A.A.;
3. Risoluzione danni da incendi;
4. Movimento Aereo;
5. Lancio di bombe e siluri;
6. Fuoco contraereo e aria-aria;
7. Determinazione danni fuoco aereo e navale.

## **LA STRUTTURA DI COMANDO**

### **Ammiragli**

Prima dell’inizio dello scenario, I giocatori devono eleggere due giocatori che impersonano i due ammiragli, uno giapponese (Mikawa) e uno americano (Ghormley fino a ottobre 1942, poi Halsey). Questi due giocatori manovreranno le rispettive flotte e/o postazioni terrestri. Se lo desiderano, possono anche manovrare uno o più aerei. I giocatori che impersonano gli ammiragli sono anche i CinC e a loro sono devolute tutte le decisioni tattiche e organizzative, nonché indirizzare l’azione dei Capi Squadriglia e dei giocatori meno esperti e la gestione delle flotte e truppe di terra negli scenari.

### **Capi Squadriglia**

Le due squadre di giocatori dovranno scegliere, tra i più esperti fra loro 2 “Capi Squadriglia”. Compito dei Capi Squadriglia è indirizzare e consigliare i giocatori meno esperti, oltre ad indicare loro gli obiettivi e le modalità di azione necessarie per colpirli.

## **O.d.B. e CONDIZIONI DI VITTORIA**

Sono indicati nelle schede dei turni da pag.16.

## REGOLE DI SCENARIO

### Sequenza di schieramento sul tavolo all'inizio di ogni scenario

1. Posizionare navi, truppe terrestri, obiettivi come indicato nelle mappe degli scenari;
2. Posizionare gli aerei in CAP;
3. Posizionare gli aerei dell'attaccante, regolando quota e direzione se permesso dallo scenario;
4. Regolare quota e direzione degli aerei in CAP, se permesso dallo scenario.

### Regole di volo

- Si usano le 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".
  - \* *Usate solo nello scenario 5-1.*
- Le regole per i bombardamenti in picchiata sono tratte da "Wings of War – Fire from the sky".
- 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;
  - 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;
- Per simulare i limiti dell'autonomia degli aerei, si usa la seguente regola: tutti gli aerei con missioni di attacco, una volta sganciato il proprio carico bellico, dovranno dirigersi verso il bordo tavolo più vicino e uscire, a meno di quanto specificato negli scenari. Se un aereo che esce dal tavolo è inseguito da un caccia avversario, l'aereo viene comunque rimosso dal tavolo ed il caccia avversario ha diritto ad un cambio di direzione gratuito ed immediato.

### Fuoco delle Mitragliatrici A.A. terrestri (Fuoco "A" o "B")

Possono sparare in ogni fase di fuoco 1 sola volta, contro 1 velivolo che abbia la sua base a non più di 1 righello dal suo centro (anche sopra di essa).

Hanno un arco di fuoco di 360° e sparano a 1 righello di distanza se l'aereo a cui tirano è a quota 1, a ½ righello di distanza se a quota 2, non possono colpire bersagli più alti di quota 2.

Le mitragliatrici A.A. hanno un valore di resistenza di 5 punti danno.

### 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 (vedi il successivo paragrafo "Fuoco difensivo antiaereo delle UU.NN." a pag. 7).

I cannoni A.A. terrestri hanno una capacità di sbarramento di 5 e un valore di resistenza di 8 punti danno.

### Bombardamento orizzontale (Mitsubishi G4M1 "Betty", Douglas SBD-3 "Dauntless", Bell P-400, Bell P-39)

Il bombardamento è consentito da quota 1 in su.

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.

Una carta "Bomba" è piazzata davanti alla carta aereo, con la sua parte posteriore che combacia con la parte anteriore della basetta dell'aereo. Si applicano i modificatori indicati nelle tabelle.

**Bombardamento in picchiata (Aichi D3A “Val”, Douglas SBD-3 “Dauntless”)**

Le due carte discesa speciali del mazzo di manovra "I" (con il simbolo della bomba sopra), sono usate come discese. La carta successiva dopo una di queste deve essere o l'altra discesa speciale, o una manovra non spericolata ad alta velocità, o una salita. Se la salita è usata proprio dopo due carte discesa speciali usate in sequenza, il giocatore può decidere di guadagnare un livello di quota invece di un segnalino salita, come di solito si usa per le carte salita.

Prima di rivelare le manovre, se la sua manovra pianificata è una delle discese speciali e la sua attuale quota è 2-3, il bombardiere può decidere di sganciare le bombe. La manovra è eseguita, la quota aggiustata a 2 o 1 e poi, prima di aver risolto il fuoco, una carta “Bomba” è piazzata davanti alla carta aereo, con la sua parte posteriore che combacia con la parte anteriore della basetta dell'aereo. Non si applicano modificatori.

**Danni da bombe ad obiettivi terrestri:**

Utilizzare la tabella “*Bombardamento su Grandi Bersagli*” per gli attacchi agli aeroporti e la tabella “*Bersaglio Piccolo Specifico*” per tutte le altre tipologie di bersagli.

I bersagli “Aeroporto” contengono obiettivi multipli. Ogni singolo obiettivo è indicato da un rettangolo rosso con un punto al centro:

- Se la carta “Bomba” copre il punto centrale del bersaglio, questo prende la totalità dei danni.
- Se la carta “Bomba” si sovrappone al rettangolo in rosso, ma non copre il punto centrale, si applicano solo metà dei danni calcolati per difetto.

<b>TABELLA BOMBARDAMENTO SU GRANDI BERSAGLI</b>					
<b>Tabella A – Danni carico sotto 1000 Kg.</b>			<b>Tabella B – Danni carico di 1000 Kg</b>		
<b>D100</b>	<b>Danni</b>	<b>Effetti collaterali</b>	<b>D100</b>	<b>Danni</b>	<b>Effetti collaterali</b>
<b>1-6</b>	1>	1 danno ogni 450 Kg.	<b>1-6</b>	1>	1 danno ogni 1000 Kg.
<b>7-12</b>	3		<b>7-12</b>	8	
<b>13-19</b>	4		<b>13-19</b>	9	
<b>20-25</b>	4		<b>20-25</b>	10	
<b>26-32</b>	5		<b>26-32</b>	11	
<b>33-38</b>	5		<b>33-38</b>	12	
<b>39-45</b>	6		<b>39-45</b>	13	
<b>46-50</b>	6		<b>46-50</b>	14	
<b>51-57</b>	7		<b>51-57</b>	18	Incendio
<b>58-63</b>	8		<b>58-63</b>	19	Incendio
<b>64-69</b>	9		<b>64-69</b>	20	Incendio
<b>70-75</b>	10		<b>70-75</b>	21	Incendio
<b>76-81</b>	11	Incendio	<b>76-81</b>	22	Incendio
<b>82-87</b>	12	Incendio	<b>82-87</b>	23	Incendio
<b>88-94</b>	13	Incendio	<b>88-94</b>	24	Incendio
<b>95-100</b>	14	Incendio	<b>95-100</b>	25	Incendio

Le piste degli aeroporti non subiscono il danno collaterale “incendio”.

**Mitragliamento di obiettivi terrestri**

Tutti gli aerei possono mitragliare gli obiettivi terrestri, ad eccezione delle piste degli aeroporti.

I bombardieri non possono mitragliare bersagli nello stesso turno in cui sganciano le bombe.

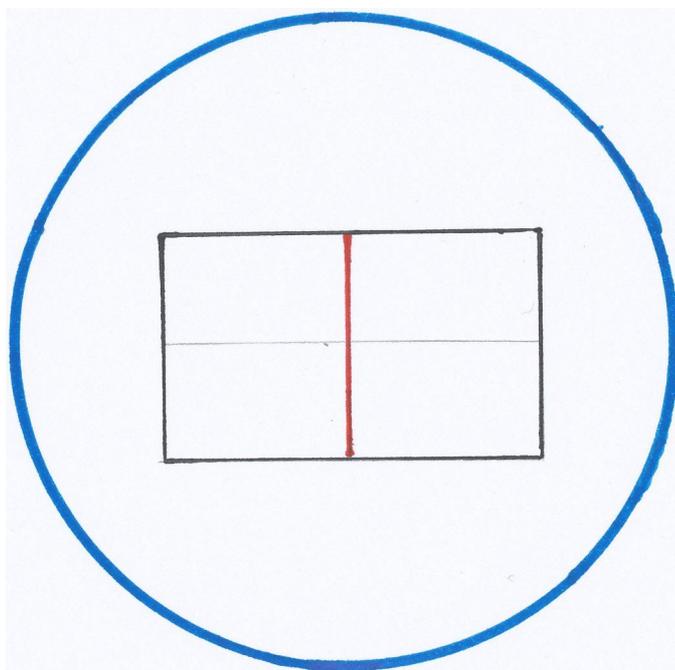
Sono applicati solo i danni “B-C-D”. Ai soli battaglioni di fanteria giapponese sono applicati anche i danni “A”. I danni speciali non sono applicati.

In caso di danno speciale “esplosione” il bersaglio è distrutto ad eccezione dei seguenti bersagli di Henderson Field/Munda: Hangar e Area di parcheggio. Questi bersagli riceveranno 6 danni se il danno "esplosione" è causato da fuoco “B” e 8 danni se causato da fuoco “C” o “D”.

## Unità Navali

### La Flotta

1. Posizionare, come indicato nelle mappe degli scenari, un cerchio di 2 righelli di raggio (questo rappresenta il raggio di azione delle armi A.A. della flotta), contenente al suo interno un rettangolo di 52x35 cm.



2. Posizionare le navi nel rettangolo, come indicato nelle mappe degli scenari.
3. Gli aerei in CAP (Combat Air Patrol), dove non specificato, negli scenari, devono essere situati, all'interno del cerchio, entro un righello e mezzo (da centro carta a centro carta) dalla propria portaerei o nave ammiraglia, oppure dal centro del cerchio.

### Movimento delle navi

Le navi non muovono ad eccezione di quanto previsto nello scenario "2-4".

Possono solo essere ruotate di 30°:

- CV, BB, Trasporti e Mercantili ogni 5 mosse;
- Incrociatori ogni 3 mosse;
- Cacciatorpediniere e altre UU.NN. ogni 1 mossa.

Questa rotazione serve a rendere più difficoltosi gli attacchi per gli aerosiluranti.

### Fuoco difensivo antiaereo delle UU.NN.

Tutte le navi da guerra possiedono un gran numero di postazioni di armi antiaeree di vario calibro, che creano un ombrello difensivo di fuoco sopra ed intorno alla nave.

All'inizio dello scenario l'ammiraglio deve decidere, per ogni singola nave della flotta, l'alzo delle armi A.A.. Questo va da quota 1 a quota 4.

L'alzo può essere variato, all'inizio di ogni fase di pianificazione, di una quota per volta (es. da quota 1 a quota 2; non è possibile passare direttamente da quota 1 a quota 3 o 4; i passaggi in aumento o diminuzione devono essere gradualmente).

Nella mossa in cui la nave varia l'alzo, non può sparare con le proprie armi A.A..

Ogni Unità ha una capacità di sbarramento data dalla seguente tabella:

CAPACITA' DI SBARRAMENTO	
Nave da Battaglia	8
Incrociatore da Battaglia	7
Incrociatore pesante	6
Incrociatore leggero	5
Portaerei	4
Cacciatorpediniere	3
Altre UU.NN.	2
Navi da trasporto/Mercantile	1
Cannoni A.A. terrestri	5

Per il tiro A.A. seguire la seguente procedura:

- **Inquadramento:** per ogni aereo penetrato all'interno del cerchio di azione delle armi A.A. della flotta (si considera il piolino), questa ha il 30% di probabilità di colpirlo. A questa percentuale va aggiunto il valore di sbarramento di ogni nave che ha le armi A.A. allo stesso alzo della quota del bersaglio. Si lancia 1D100 e se il risultato è  $\leq$  rispetto alla percentuale calcolata il bersaglio è colpito (es.: ci sono 1 incrociatore pesante e 1 cacciatorpediniere con le armi ad alzo 4, quindi  $30\% + (6+3) = 39\%$ , pertanto si avrà il 39% di probabilità di colpire tutti gli aerei entro il cerchio che si trovino a quota 4; si lancia un D100 per ogni bersaglio e per risultati pari o inferiori al valore percentuale richiesto del 39%, il bersaglio è inquadrato e quindi colpito).
- **Danni:** per ogni bersaglio colpito si lancia 1D100 e si consulta la seguente tabella:

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	

- **Fuoco amico:** se aerei amici si trovano a meno di 1 righello dal bersaglio; in caso di colpo a segno lanciare 1D6, con un risultato di 1-2 sono colpiti anche gli aerei amici (pure se si trovano al di fuori del raggio di tiro dei cannoni, si considerano comunque entro il raggio dell'esplosione dei proiettili) se questi si trovano alla stessa quota dell'aereo bersaglio del tiro A.A.. Aerei amici sono colpiti con un risultato di 1 se si trovano a quote differenti di un livello e a mezzo righello di distanza.  
Se le basette sono sovrapposte a quella del bersaglio, gli aerei amici sono colpiti con un risultato di 1-2-3 se alla stessa quota e di 1-2 se a quote differenti.

**Colpire le navi**

Se la carta “Bomba” si sovrappone con il suo centro (punto rosso) all’interno della carta nave, il bersaglio è colpito in pieno e si applica la totalità dei danni, altrimenti si applica solo la metà dei danni arrotondati per difetto (si deve utilizzare una carta “Bomba” realizzata in plastica trasparente, con un punto rosso al centro).

**Danni da bombe**

Si utilizza la seguente tabella:

<b>TABELLA BOMBARDAMENTO SU PICCOLI BERSAGLI SPECIFICI</b>			
<b>Attacco solo con bombe da 1000 Kg. o inferiori.</b>			
<b>D100</b>	<b>Danni</b>	<b>Effetti collaterali</b>	<b>Modificatori ai danni</b>
<b>1-6</b>	0	Non si considera il +4	<b>Bombe da 1000 Kg. aggiungono +4</b>
<b>7-12</b>	0	Non si considera il +4	
<b>13-19</b>	2		
<b>20-25</b>	3		
<b>26-32</b>	4		
<b>33-38</b>	5		
<b>39-45</b>	6		
<b>46-50</b>	6		
<b>51-57</b>	10		
<b>58-63</b>	11		
<b>64-69</b>	12		
<b>70-75</b>	13	Incendio	
<b>76-81</b>	14	Incendio	-3 a quota 4-3; -1 a quota 2-1
<b>81-87</b>	15	Incendio	<b>BOMBARDAMENTO ORIZZONTALE DI BERSAGLI NAVALI</b>
<b>88-94</b>	16	Incendio	
<b>95-100</b>	esplosione	Bersaglio distrutto	
			UU.NN. in movimento: -8 quota 4-3; -4 a quota 2-1
			UU.NN. ferme: -4 a quota 4-3; -2 a quota 2-1

Il danno collaterale “incendio” si applica solamente a bersagli terrestri e alle Portaerei. Per quest’ultime il numero totale di incendi non può superare quello riportato nella tabella “Capacità di resistenza ai danni delle UU.NN.”, se l’incendio si sviluppa quando il valore dei danni è nella fascia “A”, si può avere solo 1 incendio.

**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 1, esclusi i Mitsubishi G4M1 “Betty”, 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 (**Portaerei, Navi da Battaglia, Incrociatori da Battaglia e Pesanti esclusi**) 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.

<b>TABELLA DANNI SILURI</b>				
<b>Danni</b>		<b>Settore colpito</b>		
		<b>Centro Nave</b>	<b>Poppa</b>	<b>Prua</b>
0		<b>1 - 9</b>	<b>1 - 60</b>	<b>1 - 70</b>
0	Timone Dr*	<b>10 - 14</b>	<b>61 - 65</b>	
1	Timone Sn*	<b>15 - 19</b>	<b>66 - 70</b>	
2		<b>20 - 36</b>	<b>71 - 80</b>	<b>71 - 90</b>
2	Incendio	<b>37 - 41</b>	<b>81 - 85</b>	
6		<b>42 - 58</b>	<b>86 - 95</b>	<b>91 - 100</b>
6	Incendio	<b>59 - 63</b>	<b>96 - 100</b>	
8		<b>64 - 74</b>		
8	Incendio	<b>75 - 79</b>		
10	Macchine**	<b>80 - 90</b>		
10	Macchine** Incendio	<b>91 - 95</b>		
15***	Esplosione	<b>96 - 100</b>		
<p>* La nave non può variare direzione a Dr o Sn per 6 mosse</p> <p>** La nave non può variare direzione per 6 mosse;</p> <p>*** I punti danno si applicano alle Portaerei (le quali ricevono inoltre 2 danni “A” aggiuntivi sulla tabella del combattimento aereo) e alle Navi da Battaglia, Incrociatori da Battaglia e Pesanti; tutte le altre navi affondano.</p>				

il numero totale di incendi non può superare quello riportato nella tabella “Capacità di resistenza ai danni delle UU.NN.”, se l’incendio si sviluppa quando il valore dei danni è nella fascia “A”, si può avere solo 1 incendio.

**Mitragliare le navi**

Non è possibile attaccare le navi con fuoco delle mitragliatrici degli aerei, se non quando indicato nelle schede degli scenari. I Mitsubishi A6M2 “Zero”, Mitsubishi A6M Mod. 32 “Hamp”, Bell P-400 e Bell P-39 possono sempre attaccare le navi Mercantili/Trasporti, ma solo usando il fuoco “C” e “D”. La basetta della nave deve trovarsi entro l’arco di tiro dell’aereo.

**Attacchi suicidi (solo aerei giapponesi)**

Si tratta di attacchi condotti da aerei ormai abbattuti che tentano, con un’ultima disperata manovra, di colpire comunque una nave nemica.

Qualsiasi aereo giapponese che si trovi a quota 1-2 e 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 sia 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 2 (due) attacchi con siluri se l'aereo ha ancora l'armamento di caduta (bomba o siluro) a bordo, altrimenti considerarlo come 1 (uno) attacco con siluri, utilizzando le regole per gli attacchi con siluri già descritte. Se l'attacco provoca danni, scoppia comunque un incendio, anche se non previsto nei danni dalla tabella e aggiuntivo a quelli previsti dalle fasce della tabella "Capacità di resistenza ai danni delle UU.NN."

### Attacchi Kamikaze (solo aerei giapponesi)

Sono attacchi volontari, condotti da aerei inizialmente integri o poco danneggiati.

L'aereo deve effettuare delle discese o picchiate in modo da trovarsi, nel momento in cui raggiunge quota "0", con la propria basetta sopra alla carta dell'unità navale scelta come bersaglio.

Se la base dell'aereo si sovrappone alla carta della nave trattare l'attacco come 2 (due) attacchi con siluri se l'aereo ha ancora l'armamento di caduta (bomba o siluro) a bordo, altrimenti considerarlo come 1 (uno) attacco con siluri, utilizzando le regole per gli attacchi con siluri già descritte. Se l'attacco provoca danni, scoppia comunque un incendio, anche se non previsto nei danni dalla tabella e aggiuntivo a quelli previsti dalle fasce della tabella "Capacità di resistenza ai danni delle UU.NN."

### Capacità di resistenza ai danni delle UU.NN.

Per verificare gli effetti dei danni subiti dalle UU.NN. si usa la seguente tabella:

CAPACITA' RESISTENZA AI DANNI DELLE UU.NN.						
		A	B	C	D	E
Tipo UU.NN.	R.D.	danni subiti tra	danni subiti tra	danni subiti tra	danni subiti tra	danno finale
Nave da Battaglia	<b>33</b>	0-15	16-20	21-28	29-32	<b>33</b>
Portaerei	<b>33</b>	0-15	16-20	21-28	29-32	<b>33</b>
Incrociatore da Battaglia	<b>30</b>	0-14	15-19	20-25	26-29	<b>30</b>
Incrociatore Pesante	<b>27</b>	0-13	14-18	19-24	25-26	<b>27</b>
Incrociatore leggero	<b>24</b>	0-11	12-16	17-20	21-23	<b>24</b>
Cacciatorpediniere	<b>21</b>	0-9	10-13	14-18	19-20	<b>21</b>
Petroliere	<b>21</b>	0-9	10-13	14-18	19-20	<b>21</b>
Altre UU.NN.	<b>18</b>	0-8	9-12	13-15	16-17	<b>18</b>
Trasporti/Mercantili	<b>15</b>	0-6	7-9	10-12	13-14	<b>15</b>
<b>DANNI COLLATERALI</b>		<b>Nessun effetto</b>	<b>1 Incendio</b>	<b>2 Incendi Valore sbarramento A.A = 1</b>	<b>3 Incendi Nave ferma Valore sbarramento A.A = 0</b>	<b>Affondata</b>

Il numero degli incendi delle fasce B, C, D non è cumulativo.

Quando una UU.NN. subisce un incendio, ad ogni mossa tira un D100 sulla tabella "A" del combattimento aereo.

Con risultato al dado = da 1 a 30 incendio spento; altrimenti subisce il numero di danno indicato.

### Incendi di bersagli terrestri e a bordo di UU.NN.

Per ogni danno incendio subito sulla tabella dei danni, l'obiettivo terrestre o la nave subisce 1 danno "A" (sulla tabella del combattimento aereo) aggiuntivo a ogni mossa. Se con il lancio del D100 esce un valore da 1 a 30, un incendio a terra e **tutti** gli incendi a bordo si considerano spenti.

I Battaglioni di fanteria giapponese **non** subiscono il danno collaterale "incendio".

### Aerei sui tavoli

Gli aerei della parte attaccante, possono entrare da qualsiasi bordo del tavolo a discrezione dei giocatori, a meno di quanto specificato negli scenari.

Devono comunque entrare a gruppi omogenei (aerosiluranti e bombardieri), a meno di quanto indicato negli scenari.

I caccia di scorta possono essere suddivisi e aggregati (in qualsiasi numero) alle formazioni di aerei di attacco, oppure entrare in gruppo da soli.

Gli aerei devono essere posizionati con almeno una parte della propria basetta a contatto con il bordo tavolo.

La quota iniziale di ogni aereo è stabilita dai giocatori a meno che non sia specificata negli scenari.

Gli aerei del difensore, dopo che l'attaccante ha schierato i suoi, possono variare il loro orientamento e quota, se questi non sono già specificati negli scenari.

### Decollo

Lo scenario **5-1** richiede di effettuare il decollo di due caccia Zero dall'aeroporto di Munda.

La procedura da seguire per le prime tre mosse, è la seguente:

- mettere la basetta con l'aereo appoggiato sopra, in modo che il centro sia all'interno della pista di decollo; mettere davanti alla basetta la carta "stallo" e muoverla;
- mettere davanti alla basetta un "dritto lento" e muoverla, a questo punto l'aereo è ancora a terra;
- mettere davanti alla basetta una "salita" e muoverla, a questo punto l'aereo è in volo a quota 1, senza segnalini di salita. Inserire un piolino sotto il modello.

### Combattimenti terrestri a Guadalcanal

I combattimenti terrestri sono simulati durante gli interturni e sono influenzati dall'andamento degli scontri aereonavali.

L'isola di Guadalcanal è schematicamente rappresentata nel modo seguente:

	<b>VITTORIA TOTALE USA</b>	<b>VITTORIA MARGINALE USA</b>	 <b>HENDERSON FIELD</b>	<b>VITTORIA MARGINALE GIAPPONESE</b>	<b>VITTORIA TOTALE GIAPPONESE</b>	
--	------------------------------------	---------------------------------------	---	--	---	--

Al centro è situato l'aeroporto di Henderson Field. All'inizio della campagna un segnalino "Fanteria Giapponese" è posizionato sulla casella di Henderson Field ed un segnalino "Marines" è posizionato sulla casella a destra dell'aeroporto. Durante ogni interturno il giocatore Giapponese e quello Americano simulano gli scontri tra le rispettive truppe terrestri, lanciando ognuno 1D6 e applicando i modificatori riportati nelle schede dei turni. Se il giocatore americano e quello giapponese hanno vinto entrambi gli scenari il modificatore è +0. Il risultato più alto vince ed il segnalino del perdente è spostato di una casella (verso destra in caso di vittoria giapponese o verso sinistra in caso di vittoria americana), mentre il segnalino del vincitore occupa la casella. Segnalini che occupano le caselle situate all'estrema sinistra o destra, se perdono lo scontro non sono spostati. Al termine del **V Interturno** la casella occupata dal proprio segnalino, indica il livello di vittoria raggiunto. Se il proprio segnalino occupa la casella "Henderson Field" si ha un pareggio.

### Caratteristiche particolari degli aerei:

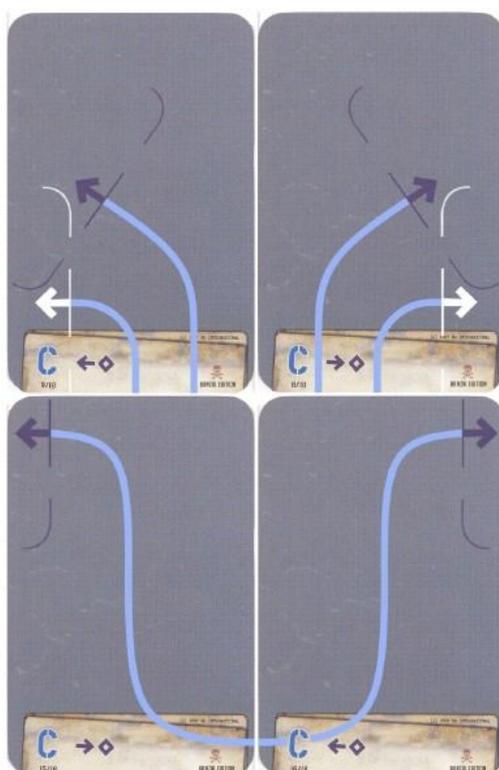
- Tutti i Nakajima B5N2 “Kate” sono dotati della sola mitragliatrice posteriore;
- Il Grumman TBF-1 “Avenger”, portava il siluro nel vano bombe che doveva essere aperto per il lancio; per questo motivo il lancio del siluro può essere fatto solo in seguito a due manovre a bassa velocità (una per aprire i portelli, una per lanciare il siluro). Questa regola non si applica ai Mitsubishi G4M1 “Betty” perché i portelloni del vano bombe, dove era alloggiato il siluro, venivano rimossi.
- Il Bell P-400 era la versione da esportazione del Bell P-39 e pur essendo un caccia, non riusciva ad avere buone prestazioni in quota, inoltre a Guadalcanal non erano disponibili le bombole di ossigeno dell’impianto per alta quota, pertanto la sua quota massima di volo è 2.
- Il Bell P-39 aveva prestazioni leggermente migliori, pertanto la sua quota massima di volo è 3.
- Il Mitsubishi A6M Mod. 32, denominato dagli americani “Hamp”, era una versione dello Zero con prestazioni migliori ma autonomia ridotta, ha le stesse caratteristiche dell’A6M2 ma capacità di salita di **2 step**.
- Gli Aichi D3A “Val” non basati su portaerei portavano, per ragioni di autonomia, solo bombe da 60 Kg.; pertanto si applica un modificatore di **-4** (cumulativo con gli altri modificatori, se si usa il bombardamento orizzontale) ai danni sulle tabelle dei bombardamenti.

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

- Hanno la capacità di salita aumentata di 1 punto;
- 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.

- Per simulare la maggiore manovrabilità dei Mitsubishi A6M2 “Zero” e Mitsubishi A6M3 Mod. 32 “Hamp” rispetto agli aerei americani, sostituire le carte 8/18, 9/18, 15/18 e 16/18 del deck “C” con le seguenti, disponibili sul forum Aerodrome e su <http://www.wargamespezia.org/la-campagna-di-guadalcanal-1942>. Il loro valore di resistenza ai danni rimane “16”.



- Le carte aereo per i Mitsubishi G4M1 “Betty” sono quelle presenti nello scenario “Bogeys ten o’clock”, scaricabile da <http://www.wargamespezia.org/le-attività/wog-play-modena-2015>.
- Le carte aereo per gli “Aircobra” (P-400 e P-39), quelle dei mezzi da sbarco giapponesi e degli aeroporti, sono scaricabili da <http://www.wargamespezia.org/la-campagna-di-guadalcanal-1942>.

### Caratteristiche degli aerei:

Aereo	Paese	Danni	Carte	Fuoco a corta gittata	Fuoco a lunga gittata	Capacità di salita
Mitsubishi A6M2 “Zero”	Japan	16	C	A-C-C	C	3
Mitsubishi A6M3 Mod. 32 “Hamp”	Japan	16	C	A-C-C	C	2
Aichi D3A “Val”	Japan	17	I	A/A	A/A	5
Nakajima B5N2 “Kate”	Japan	17	I*	-/B	-/A	7
Mitsubishi G4M1 “Betty”	Japan	26	XA	**	**	5
Grumman F4F4 “Wildcat”	USA	18	D	B-B-B	A-B	4
Douglas SBD-3 “Dauntless”	USA	19	I	B/A	A/A	5
Bell P-400 “Aircobra”	USA	18	G	B-B-C	A-C	4
Bell P-39 “Aircobra”	USA	18	G	B-B-D	B-C	4
Grumman TBF-1 “Avenger”	USA	19	I*	B/A	A/A	5
Boeing B-17F	USA	50	XC	**	**	9

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

### GLOSSARIO

**CAP:** **Combat Air Patrol** – Pattuglia da Combattimento Aereo - è un tipo di missione difensiva per aerei da caccia, nel quale è sorvegliato un determinato sito, sia esso un'installazione fissa a terra, una formazione navale in mare oppure una determinata area. Tipicamente coinvolge dei caccia che volino in formazione intorno alla zona da difendere, pronti a contrastare eventuali attacchi nemici. Formazioni di volo CAP efficaci possono includere aerei posti sia a quote basse sia alte, per abbreviare i tempi di risposta a un attacco.

**CinC:** **Commander in Chief** – Comandante in Capo

**MMGG A.A.:** **Machine Guns Anti Aircraft** – Mitragliatrici Anti Aeree

**SCAP:** **Screen Combat Air Patrol** – CAP allargata a coprire una particolare zona o concentrazione di navi o truppe.

**TF:** **Task Force** - Nella prassi, individua una formazione militare costituita per singoli scopi (o attività) definite.

**USMC:** **Unites States Marine Corps** - Corpo dei Marines degli Stati Uniti

**USN:** **United States Navy** – Marina Militare degli Stati Uniti

## **BIBLIOGRAFIA**

- The First Team and the Guadalcanal campaign - John B. Lundstrom – Naval Institute Press 2005
- Hirohito's war, the Pacific war 1941-1945 – Francis Pike – Bloomsbury 2015
- Guadalcanal 1942, The marines strike back – Joseph N. Mueller - Osprey Publishing 2002
- Santa Cruz 1942, Carrier duel in the South Pacific – Mark Stille - Osprey Publishing 2012
- The Army Air Force in World War II – Vol. 4 The Pacific: Guadalcanal to Saipan – AA.VV. - Office of Air Force History – 1983
- Battle for Guadalcanal: As Viewed from the Perspective of the Concentration of Forces - Tatsushi Saito – Proceedings: 2013 International Forum on War History
- Cactus air power at Guadalcanal - Timothy L. Clubb, Maj USMC - Fort Leavenworth, Kansas 1996
- First Offensive: The Marine Campaign for Guadalcanal - Henry I. Shaw, Jr. -Marine Corps Historical Center 1992
- B.R. 1736 (14/49), Battle Summary No. 21, Naval Operations In The Campaign For Guadalcanal August 1942 - February 1943 – Naval Staff Admiralty 1949
- U.S. Army in World War II, The war in the Pacific, Guadalcanal the first offensive – John Miller Jr. –Center of military history United States Army - 1995
- Night Of The Battleships - Richard H. Wagner - The Log, Navy League of the United States, New York Council, Winter 2005
- Combat Squadron of the Air Force World War II – AA.VV. – Office of Air Force History - 1982
- Pearl Harbor To Guadalcanal, History of U.S. Marine Corps, Operations In World War II, Volume I – AA.VV - Historical Branch, G-3 Division, Headquarters, U.S. Marine Corps.
- Japanese army operations in the South Pacific area: New Britain and Papua campaigns, 1942–43 - Australian War Memorial 2007.
- The Guadalcanal campaign – John L. Zimmerman Maj. USMC - Marine Corps Historical Division 1949.
- War Damage Report No. 30, USS Hornet Loss in Action Santa Cruz 26 october 1942 – Bureau of ships Navy Department 1943.
- Air War Pacific, Chronology – Eric Hammel – Pacifica Military History 1998.
- Command Summary of Fleet Admiral Chester W. Nimitz, USN (Nimitz “Greybook”) su <http://www.ibiblio.org/anrs/docs/Volumes>
- Vari siti internet.

## **SCHEDE DEI TURNI**

*Seguono le schede con gli scenari da giocare nei singoli turni.*

## 1° TURNO - AGOSTO 1942

### 1. Attacco aereo Giapponese al Task Group americano X-RAY mentre sta sbarcando truppe e rifornimenti a RED BEACH

O.d.B.

**Convoglio X-RAY:** 1 CL; 3 CT; 5 Navi da Trasporto.

**SCAP:** 4 F4F-4 “Wildcat”, 2 Douglas SBD “Dauntless” a quota 4 (di ritorno da una missione di bombardamento e coinvolti nello scontro aereo).

**5^ Forza Aerea d’Attacco Giapponese:** 5 Mitsubishi G4M1 “Betty” (bombe); 2 Aichi D3A “Val” (bombe da 60Kg.); 3 Mitsubishi A6M2 “Zero”\*.

*\*Uno degli Zero è pilotato dall’asso Saburo Sakai che ha come caratteristiche: Pilota acrobatico, Pilota fortunato, Super Asso e Mira Perfetta. Storicamente Sakai rimase ferito in questo combattimento e riuscì miracolosamente a rientrare alla base. Per simulare questo, se Sakai subisce un danno collaterale di “pilota ferito”, deve dirigersi immediatamente verso il bordo più vicino e uscire dal tavolo.*

**Schieramento:** Posizionare il cerchio a 1 righello dal lato corto del tavolo opposto alla spiaggia. Posizionare le 5 navi da trasporto in linea, distanziate tra loro di mezzo righello, lungo la linea del lato lungo del rettangolo allargato. Posizionare le navi della scorta come indicato nella mappa dello scenario. Le navi da trasporto sono alla fonda e non possono essere ruotate. Posizionare i due Dauntless a 1 righello dalla spiaggia come indicato nella mappa, orientati verso le navi (non possono essere riorientati). I Giapponesi possono entrare dai due lati lunghi del tavolo. I “Betty” possono entrare suddivisi in due gruppi, uno di 3 e l’altro di 2 aerei.

**Condizioni di vittoria Giapponesi:** Affondare 4 navi da trasporto o causargli **50** punti danno.

### 2. Battaglia delle Salomone Orientali

O.d.B.

**Flotta Giapponese:** CV Ryuio; CA Tone; CT Amatsukaze; CT Tokitsukaze.

**CAP:** 2 Mitsubishi A6M2 “Zero”.

**Forza Aerea USS Saratoga:** 6 Douglas SBD “Dauntless” (bombe da 1.000 Lb.); 1 Grumman TBF-1 “Avenger” (siluro).

**Schieramento:** Posizionare la Ryuio al centro del rettangolo e le navi di scorta come indicato nella mappa dello scenario. Gli aerei americani entrano a scelta dei giocatori. I Dauntless possono entrare in due gruppi di tre aerei. Posizionare i due “Zero” all’interno del rettangolo.

**Condizioni di vittoria Americane:** Affondare la Ryuio o provocargli almeno **28** punti danno.

## I INTERTURNO

### Attacco Marines a Henderson Field

Modificatori per Americani: +3 se vinto lo scenario 2 e i giapponesi perdono lo scenario 1  
+2 se nessuno vince i due scenari.

Modificatori per Giapponesi: +3 se vinto lo scenario 1 e gli americani perdono lo scenario 2  
+1 se nessuno vince i due scenari.

## 2° TURNO - SETTEMBRE 1942

Se nel I interturno gli Americani hanno conquistato Henderson Field giocare gli scenari 1 e 3, altrimenti giocare gli scenari 2 e 4.

### 1. Attacco aereo Giapponese a Henderson Field

**O.d.B.**

**CAP:** 6 F4F-4 “Wildcat”

**Marines:** 3 cannoni A.A.; 2 MMGG AA (fuoco A)

**Forza Aerea Giapponese:** 4 Mitsubishi G4M1 “Betty” (bombe); 7 Mitsubishi A6M2 “Zero”.

**Schieramento:** Posizionare Henderson Field a 1,5 righelli dalla linea centrale del tavolo e il cerchio centrato sotto l’aeroporto. Posizionare i cannoni A.A. entro un righello di distanza dai bordi dell’aeroporto e le due MMGGAA entro mezzo righello.

Gli aerei giapponesi entrano a scelta dei giocatori. Gli Zero possono essere suddivisi in due gruppi e/o aggregati in numero a scelta del giocatore giapponese, ai bombardieri.

**Obiettivi:** Hangar (15 p.), Parcheggio aerei (11 p.), Pista 1 (8 p.), Pista 2 (8 p.)

**Condizioni di vittoria Giapponesi:** Provocare almeno **30** punti danno agli obiettivi.

### 2. Attacco aereo Giapponese a convoglio americano con rinforzi per RED BEACH

**O.d.B.**

**Convoglio:** 1 CL; 5 CT; 5 Navi da Trasporto.

**CAP:** 4 F4F-4 “Wildcat”.

**Forza Aerea Giapponese:** 5 Mitsubishi G4M1 “Betty” (siluro); 1 Aichi D3A “Val” (bombe da 60 Kg.), 3 Mitsubishi A6M2 “Zero”.

**Schieramento:** Posizionare i mercantili a mezzo righello dai lati lunghi del rettangolo e le navi di scorta come da mappa dello scenario. Posizionare i 4 “Wildcat” all’interno del rettangolo, in corrispondenza dei quattro angoli.

Gli aerei giapponesi entrano a scelta dei giocatori. I “Betty” possono entrare suddivisi in due gruppi, uno di 3 e l’altro di 2 aerei.

**Condizioni di vittoria Giapponesi:** Affondare 4 navi da trasporto o causargli **50** punti danno.

### **3. Attacco aereo Americano a convoglio Giapponese con rinforzi per Guadalcanal**

#### **O.d.B.**

**Convoglio Giapponese:** 16 Mezzi da Sbarco (valore Resistenza ai Danni: **10**). Muovono usando le seguenti carte del mazzo di carte di manovra XC (B-17), effettuando solo manovre a bassa velocità: 1/11, 3/11, 6/11;

**CAP:** 2 Mitsubishi A6M2 “Zero”.

**Esercito Giapponese:** 3 cannoni AA posizionati sulla spiaggia (uno al centro e gli altri due a destra e a sinistra, a 30 cm. di distanza dal primo e tutti con il centro della carta a mezzo righello dal bordo della spiaggia).

**CACTUS Air Force:** 4 F4F-4 “Wildcat”, 6 Douglas SBD “Dauntless” (bombe da 1.000 Lb.); 1 Bell P-400 “Aircobra” (bombe da 500 Lb.) a quota 2.

**Schieramento:** Schierare i mezzi da sbarco Giapponesi e i due “Zero” della CAP entro 2 righelli dal bordo corto del tavolo e posizionare la spiaggia (larga 16 cm., lunga 120 cm.) sul lato opposto. Gli aerei americani entrano, a scelta dei giocatori, dai 2 lati lunghi del tavolo a più di 20 cm. dalla zona di schieramento dei mezzi da sbarco Giapponesi, come indicato sulla mappa. I 6 Douglas SBD “Dauntless” possono entrare suddivisi in due gruppi da tre aerei.

**Mitragliare le navi:** In questo scenario è permesso mitragliare le navi (escluso fuoco “A”). La basetta della nave deve essere entro l’arco di tiro. I 6 Douglas SBD “Dauntless” possono impiegare solo le mitragliatrici anteriori usando il fuoco “B”. Non è possibile mitragliare nella mossa in cui si sganciano le bombe.

**Condizioni di vittoria Americane:** Affondare almeno 11 mezzi da sbarco Giapponesi prima che giungano a contatto con la spiaggia.

### **4. Attacco aereo Americano alle postazioni Giapponesi a Henderson Field**

#### **O.d.B.**

**CAP:** 2 Mitsubishi A6M2 “Zero”

**Difese A.A. Giapponesi:** 4 cannoni A.A.; 1 MMGG AA (fuoco B); 1 MMGG AA (fuoco A)

**Forza Aerea Americana:** 5 F4F-4 “Wildcat”, 6 Douglas SBD “Dauntless” (bombe da 1.000 Lb).

**Schieramento:** Posizionare Henderson Field a 1,5 righelli dalla linea centrale del tavolo e il cerchio sotto l’aeroporto. Posizionare i cannoni A.A. entro un righello di distanza dai bordi dell’aeroporto e le due MMGGAA entro mezzo righello Posizionare liberamente gli obiettivi a non meno di mezzo righello di distanza tra loro e dal bordo di Henderson Field.

I battaglioni di fanteria giapponesi hanno capacità di fuoco antiaereo “A” e possono sparare agli aerei nemici a quota 1-2, le cui basette si sovrappongono alle loro.

Gli aerei americani entrano a scelta dei giocatori. I 6 Douglas SBD “Dauntless” possono entrare suddivisi in due gruppi da tre aerei.

**Obiettivi:** Comando (15 p.), Btg Ftr. 1 (10 p.), Btg Ftr. 2 (10 p.), Btg Ftr. 3 (10 p.), Pista (8 p.).

**Condizioni di vittoria Americane:** Provocare almeno **35** punti danno agli obiettivi.

## II INTERTURNO

### Scenari 1-3

#### Combattimenti terrestri a Guadalcanal

Modificatori per Americani: +3 se vinto lo scenario 1 e i giapponesi perdono lo scenario 3  
+1 se nessuno vince i due scenari  
+1 per il possesso di Henderson Field.

Modificatori per Giapponesi: +2 se vinto lo scenario 1 e gli americani perdono lo scenario 2  
+1 se nessuno vince i due scenari

### Scenari 2-4

#### Combattimenti terrestri a Guadalcanal

Modificatori per Americani: +3 se vinto lo scenario 2 e i giapponesi perdono lo scenario 4  
+1 se nessuno vince i due scenari.

Modificatori per Giapponesi: +2 se vinto lo scenario 1 e gli americani perdono lo scenario 2  
+1 se nessuno vince i due scenari.  
+1 per il possesso di Henderson Field.

## 3° TURNO - OTTOBRE 1942

### 1. Battaglia di Santa Cruz – Attacco alla Hornet (TF-17)

#### O.d.B.

**Flotta Americana:** CV Hornet; CA Pensacola; CL San Diego; CT Morris, CT Mustin, CT Russell.  
**CAP:** 3 F4F-4 “Wildcat” (quota 4); 1 F4F-4 “Wildcat” (quota 2).

**Forza Aerea Shokaku e Zuikaku:** 3 Mitsubishi A6M2 “Zero”; 4 Aichi D3A “Val” (bombe da 250 Kg.), 4 Nakajima B5N2 “Kate” (siluro) \*.

\*Sono permessi solo due attacchi suicidi: Uno dei quattro Val con le bombe a bordo, anche non danneggiato, può fare un attacco Kamikaze sulla Hornet. Anche uno dei quattro “Kate” dopo aver lanciato il siluro ed essere stato danneggiato, può fare un attacco Kamikaze sulla Hornet. Seguire le regole per gli attacchi Kamikaze a pag. 11.

**Schieramento:** Posizionare la Hornet al centro del rettangolo e le navi di scorta come indicato nella mappa dello scenario. I “Kate” possono entrare suddivisi in due gruppi da due aerei.

**Condizioni di vittoria Giapponesi:** Affondare la Hornet o provocargli almeno **28** punti danno.

### 2. Battaglia di Santa Cruz – Attacco alla Shokaku

#### O.d.B.

**Flotta Giapponese:** CV Shokaku; CA Kumano; CT Arashi, CT Yukikaze.  
**CAP:** 3 Mitsubishi A6M2 “Zero” (quota 4); 1 Mitsubishi A6M2 “Zero” (quota 2).

**Forza Aerea USS Hornet:** 2 F4F-4 “Wildcat”; 3 Douglas SBD “Dauntless” (bombe da 1.000 Lb.); 1 Grumman TBF-1 “Avenger” (siluro).

**Schieramento:** Posizionare la Shokaku al centro del rettangolo e le navi di scorta come indicato nella mappa dello scenario.

**Condizioni di vittoria Americane:** Affondare la Shokaku o provocargli almeno **28** punti danno.

## III INTERTURNO

### Combattimenti terrestri a Guadalcanal

Modificatori per Americani: +3 se vinto lo scenario 2 e i giapponesi perdono lo scenario 1  
+2 se nessuno vince i due scenari.  
+1 se in possesso di Henderson Field.

Modificatori per Giapponesi: +2 se vinto lo scenario 1 e gli americani perdono lo scenario 2  
+1 se nessuno vince i due scenari.  
+1 se Henderson Field è in possesso giapponese, altrimenti +3 per i forti attacchi delle forze terrestri e navali giapponesi contro le posizioni americane sull’isola.

## 4° TURNO - NOVEMBRE 1942

### 1. Attacco Giapponese a convoglio Americano per Guadalcanal

#### O.d.B.

**Flotta Americana:** 1CA; 1CL; 4 CT; 5 Trasporti.

**CAP:** 2 F4F-4 "Wildcat" (quota 4), 1 Bell P-39 "Aircobra" (quota 3); 2 F4F-4 "Wildcat" (quota 2).

**1^ Forza Aerea d'Attacco:** 6 Mitsubishi A6M2 "Zero"; 2 Aichi D3A "Val" (bombe da 60 Kg), 4 Mitsubishi G4M1 "Betty" (siluro).

**Schieramento:** Posizionare i mercantili a mezzo righello dai lati lunghi del rettangolo e le navi scorta come da mappa dello scenario. Gli aerei giapponesi entrano a scelta dei giocatori. I "Betty" possono essere suddivisi in due gruppi di due aerei.

**Condizioni di vittoria Giapponesi:** Affondare 4 trasporti o causargli **50** punti danno.

### 2. Attacco Americano al convoglio dell'Amm. Tanaka per Guadalcanal

#### O.d.B.

**Flotta Giapponese:** 5 CT, 6 Trasporti (in tre colonne).

**CAP:** 2 Mitsubishi A6M2 "Zero"; 1 Mitsubishi A6M3 Mod. 32 "Hamp".

**CACTUS Air Force:** 1 F4F-4 "Wildcat"; 1 Bell P-39 "Aircobra"\*; 4 Douglas SBD "Dauntless" (bombe da 1.000 Lb.); 1 Grumman TBF-1 "Avenger" (siluro), 1 Boeing B-17F\*\*.

\* Il Bell P-39 può attaccare i trasporti con le armi di bordo (subiscono solo danni "C" – "D").

\*\* Il Boeing B-17F può volare solo a quota 4-3, esegue 2 attacchi sullo stesso bersaglio con bombe da 1000lb.

**Schieramento:** Posizionare i mercantili a mezzo righello dai lati lunghi del rettangolo e le navi scorta come da mappa dello scenario. Gli aerei americani entrano, a scelta dei giocatori.

**Condizioni di vittoria Americane:** Affondare 5 Trasporti o causargli **60** punti danno.

## IV INTERTURNO

### Combattimenti terrestri a Guadalcanal

Modificatori per Americani: +3 se vinto lo scenario 2 e i giapponesi perdono lo scenario 1  
+2 se nessuno vince i due scenari.  
+1 se in possesso di Henderson Field.

Modificatori per Giapponesi: +3 se vinto lo scenario 1 e gli americani perdono lo scenario 2  
+1 se nessuno vince i due scenari.  
+1 se in possesso di Henderson Field.

## 5° TURNO - DICEMBRE 1942

### 1. Raid Americano sull'aeroporto di Munda (New Georgia)

#### O.d.B.

**Aeroporto di Munda:** Hangar (15 punti danno), Area di parcheggio (11 punti danno), Pista n° 1 (8 punti danno), Pista n° 2 (8 punti danno).

**Difesa aeroporto di Munda:** 4 cannoni AA, 2 MMGGAA (fuoco B).

**CAP:** 2 Mitsubishi A6M2 "Zero" (quota 3); 1 Mitsubishi A6M3 Mod. 32 "Hamp". (quota 2),  
2 Mitsubishi A6M2 "Zero" (quota 0) in decollo dalla pista.

**USAAF/USN:** 2 Bell P-39 "Aircobra" – 1 F4F-4 Wildcat – 3 Douglas SBD "Dauntless" (bombe da 1.000 Lb.).

**Schieramento:** Posizionare l'aeroporto di Munda al centro del tavolo e il cerchio sotto l'aeroporto. Posizionare i cannoni A.A. entro un righello di distanza dai bordi dell'aeroporto e le due MMGGAA entro mezzo righello. Gli aerei americani entrano, a scelta dei giocatori. Posizionare i tre Zero in volo entro un righello di distanza dai bordi dell'aeroporto, dopo che gli americani hanno schierato.

**Condizioni di vittoria Giapponesi:** Subire non più di **30** punti danno alle strutture di Munda.

### 2. Attacco Americano alle postazioni Giapponesi sul Monte Austen

#### O.d.B.

**Esercito Giapponese:** Posto Comando (12 p.d.), 4 Btg Ftr. (9 p.d. ciascuno), Deposito munizioni (10 p.d.). I battaglioni di fanteria giapponesi hanno capacità di fuoco antiaereo "A" e possono sparare agli aerei nemici a quota 1-2, le cui basette si sovrappongono alle loro.

**Difese AA:** 4 cannoni AA, 1 MGAA (fuoco B), 2 MMGGAA (fuoco A).

**CAP:** 3 Mitsubishi A6M2 "Zero".

**CACTUS Air Force:** 4 F4F-4 "Wildcat"; 2 Bell P-39 "Aircobra" (bombe da 500 Lb); 4 Douglas SBD "Dauntless" (bombe da 1.000 Lb.).

**Schieramento:** Posizionare il Posto Comando al centro del tavolo con il cerchio sotto di esso. Posizionare i 4 cannoni AA ovunque entro il cerchio. Gli altri obiettivi e le difese A.A. entro un righello e mezzo dal Posto di Comando e ad almeno mezzo righello di distanza tra loro da centro carta a centro carta. I Dauntless possono entrare in due gruppi di due aerei.

**Condizioni di vittoria Americane:** Causare **38** punti danno all'Esercito Giapponese.

## V INTERTURNO

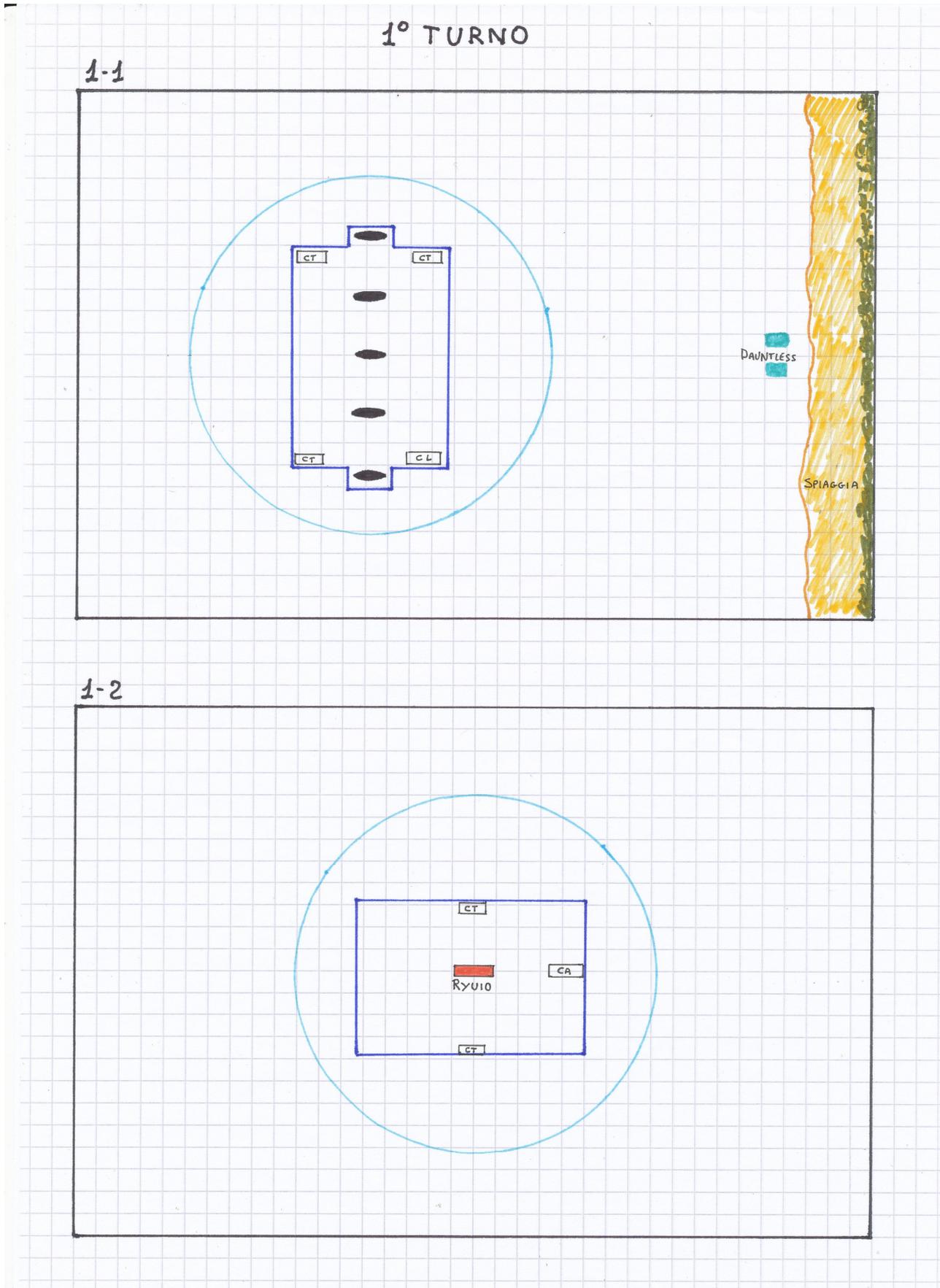
### Combattimenti terrestri a Guadalcanal

Modificatori per Americani: +4 se vinto lo scenario 2 e i giapponesi perdono lo scenario 1  
+2 se nessuno vince i due scenari.  
+1 se in possesso di Henderson Field.

Modificatori per Giapponesi: +3 se vinto lo scenario 1 e gli americani perdono lo scenario 2  
+1 se nessuno vince i due scenari.  
+1 se in possesso di Henderson Field.

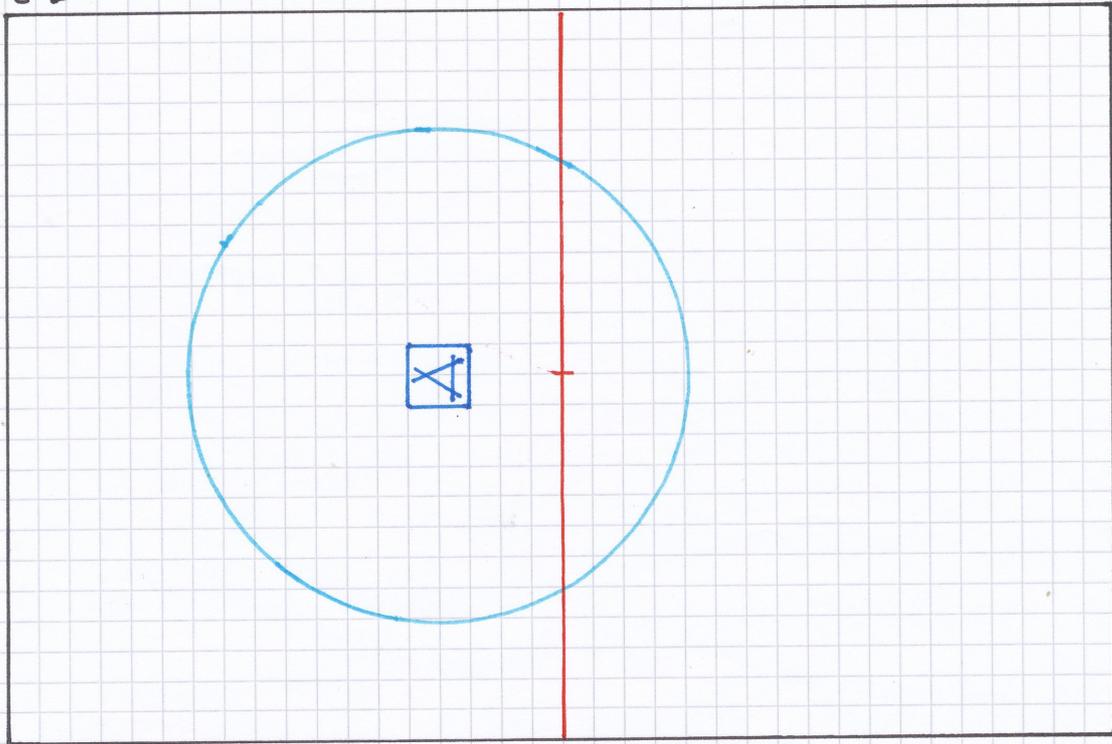
# MAPPE

Sono le mappe dei singoli scenari, con le indicazioni per gli schieramenti.

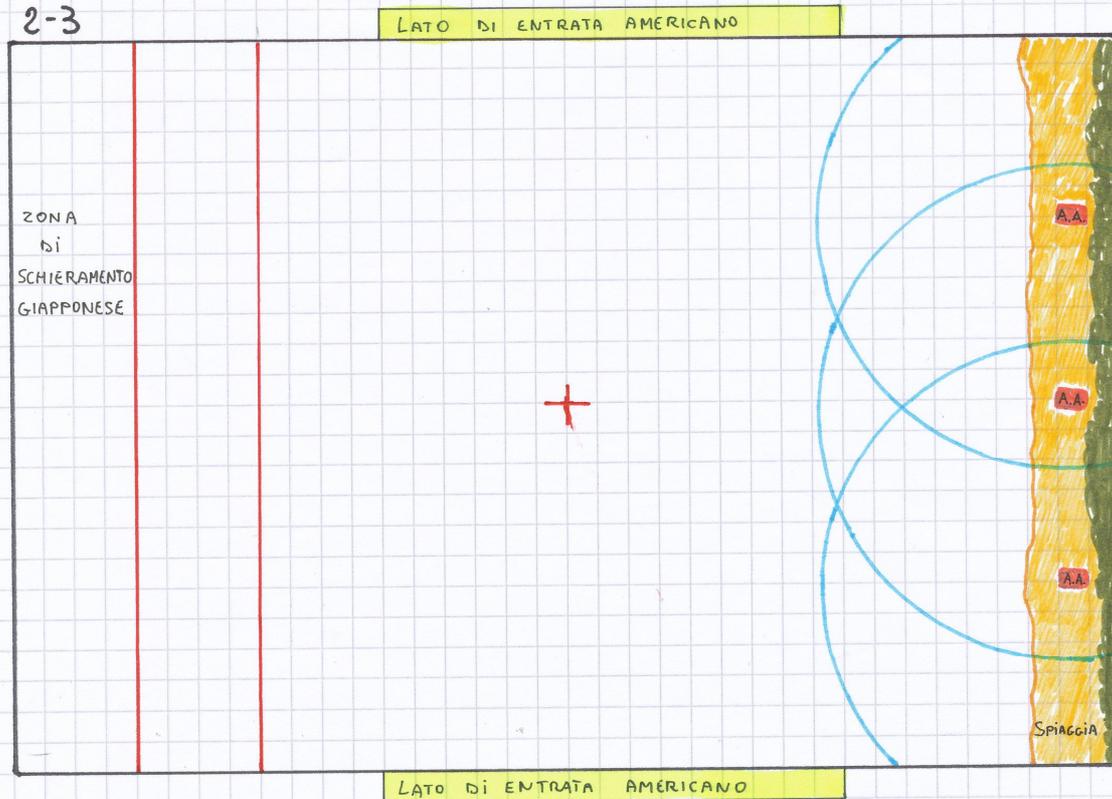


## 2° TURNO

2-1

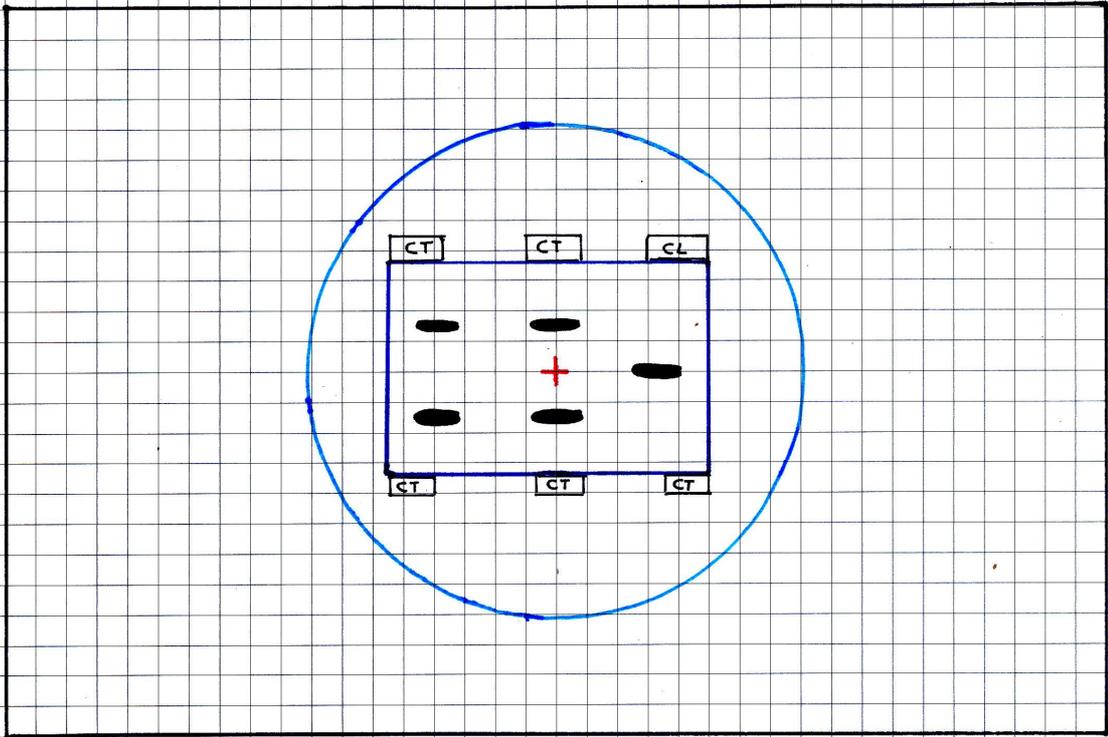


2-3

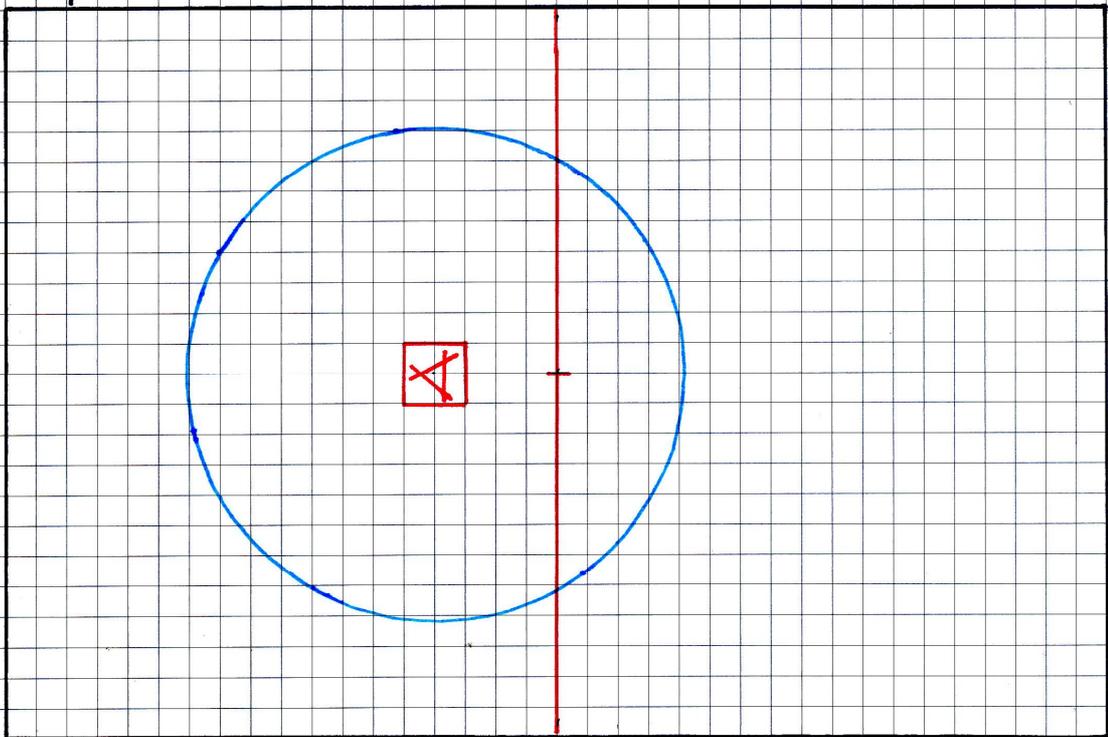


# 2° TURNO

2-2

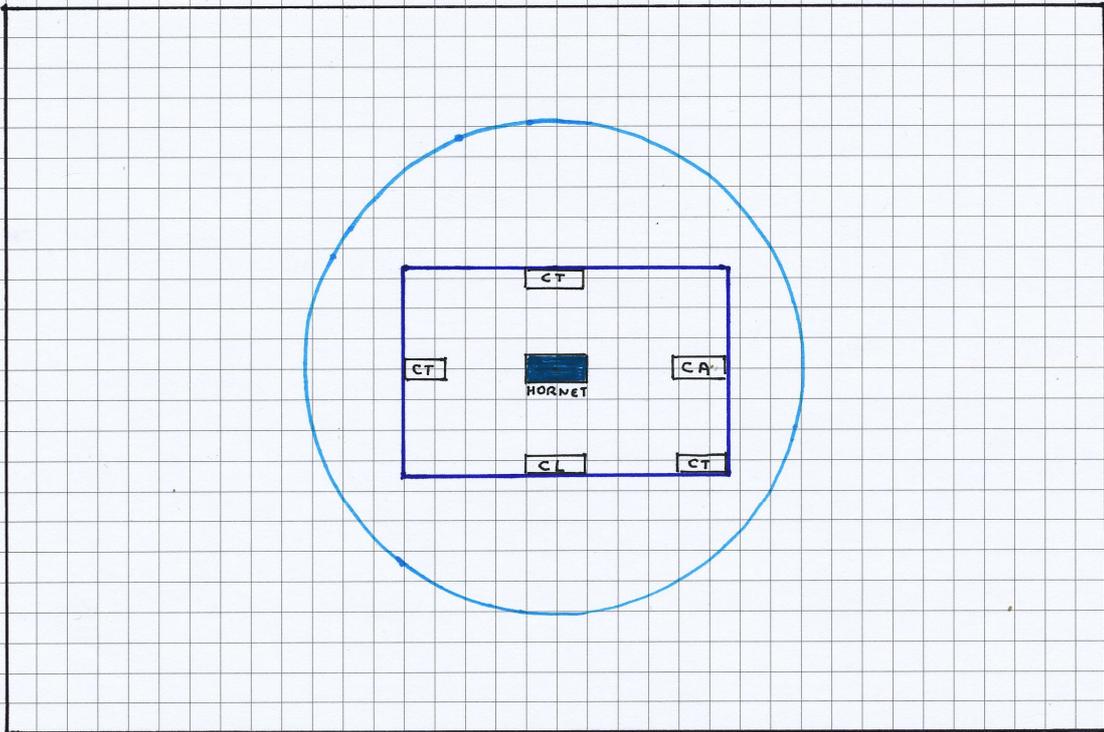


2-4

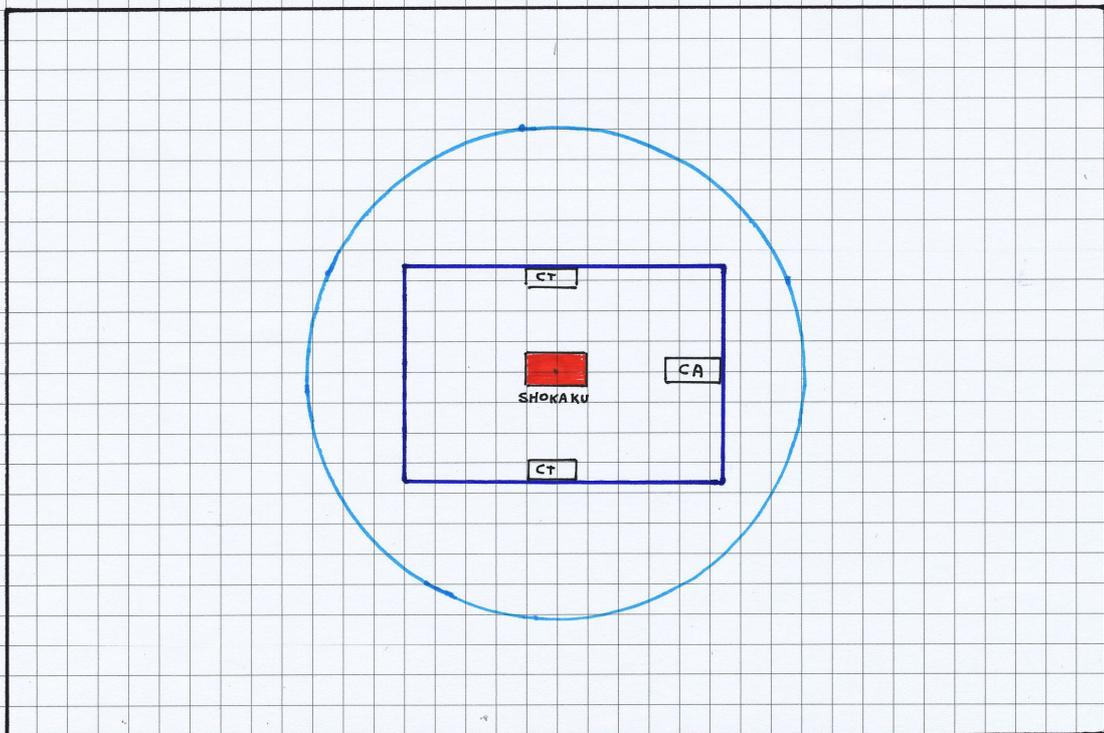


3-1

3° TURNO

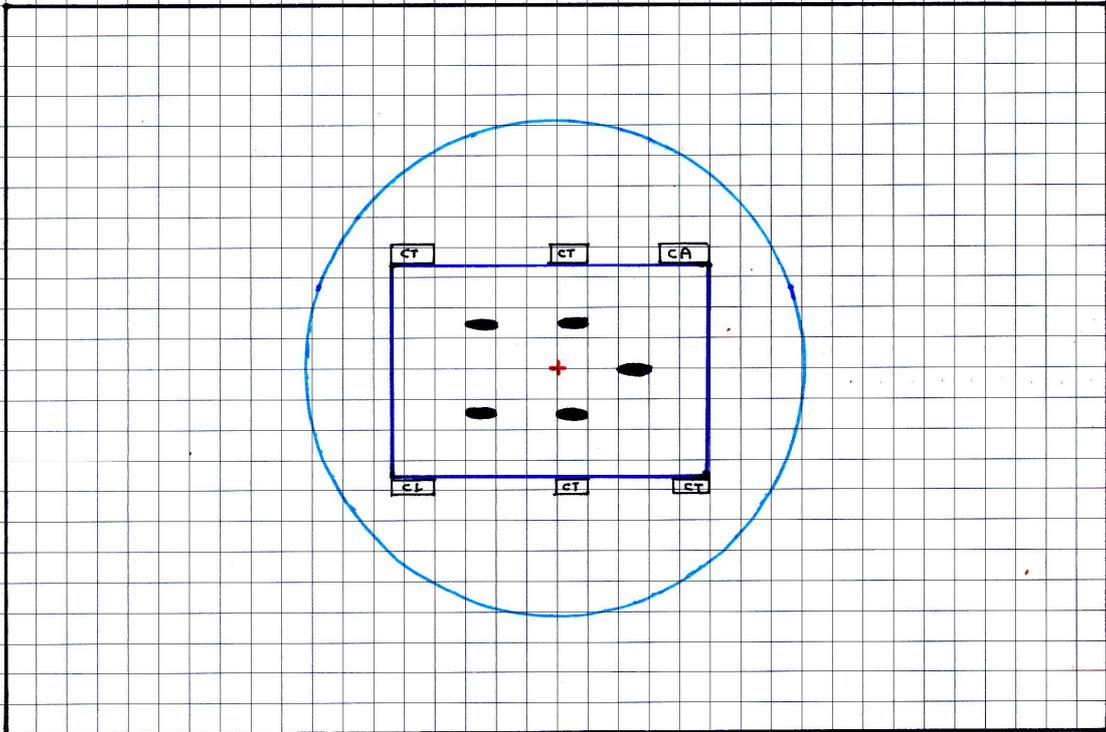


3-2

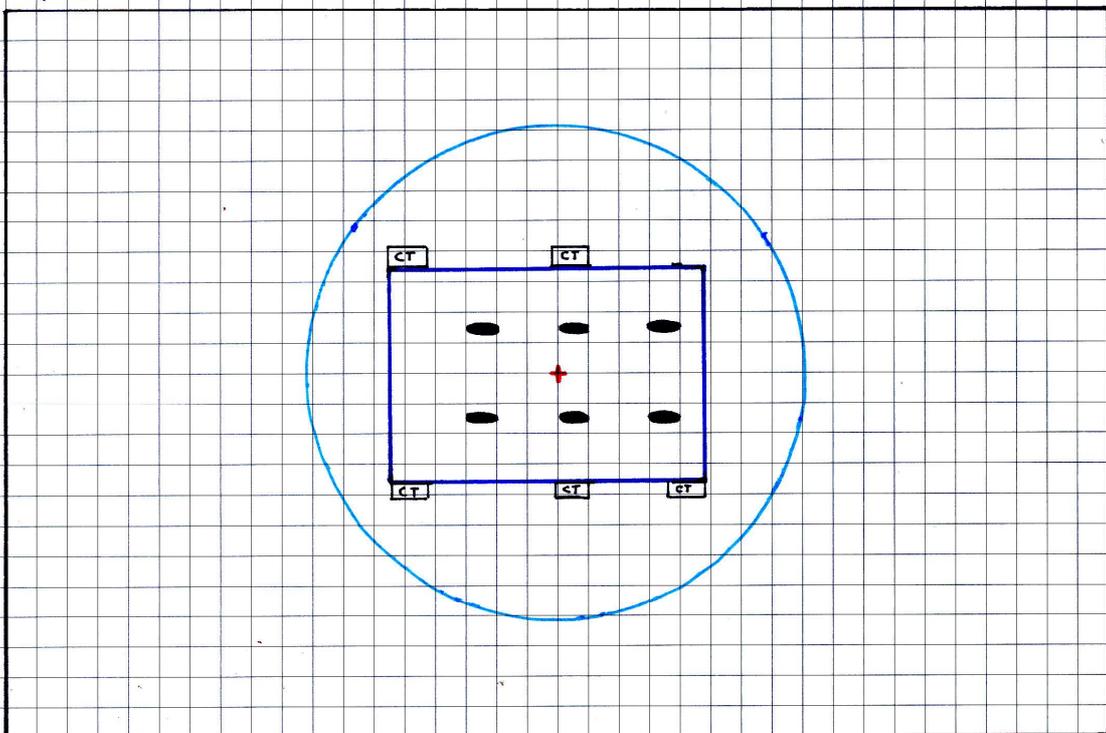


# 4° TURNO

4-1

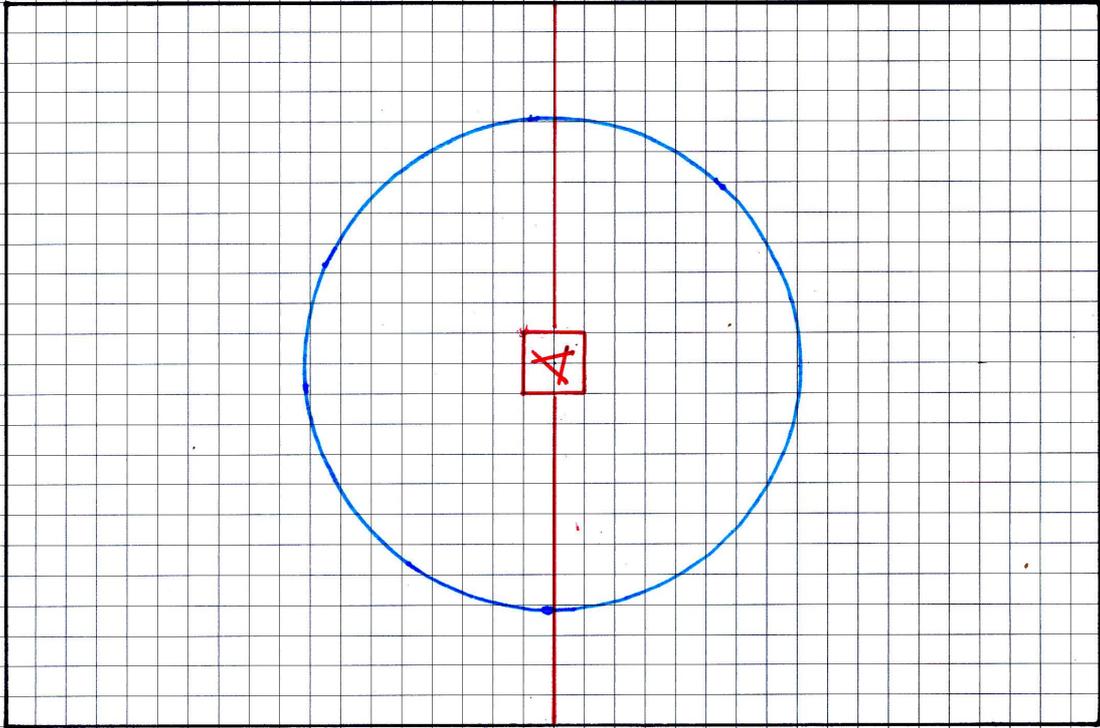


4-2



# 5° TURNO

5-1



5-2

