

WA.SP.



CAMPAGNA PER WINGS OF GLORY WWII



PACIFIC 1943

CAMPAGNA PER WINGS OF GLORY WWII

PACIFIC 1943

Campagna di: Roberto Bagna



Nel febbraio 1943 il Giappone, sebbene avesse subito perdite più o meno pesanti nei ranghi dell'aviazione navale e della marina, si fosse dovuto ritirare dalle Salomone meridionali e avesse dovuto rinunciare all'invasione dell'Australia, manteneva comunque un dominio vasto, ricco e fortificato, che gli Alleati si prepararono ad attaccare da tutti i lati: si decise di iniziare con la neutralizzazione della base di Rabaul mediante una duplice offensiva, i cui aeroporti rendevano pericoloso il movimento di navi e davano appoggio tattico alle truppe giapponesi in Nuova Guinea.

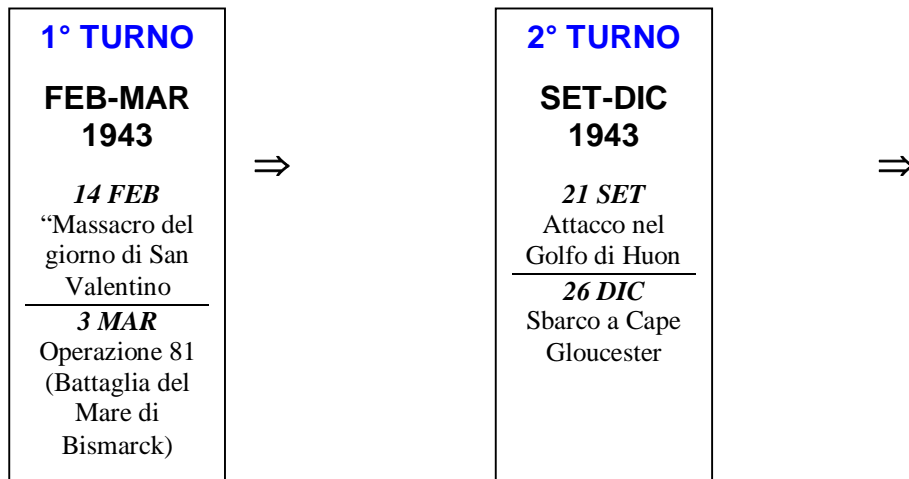
Al contrario dell'anno precedente contrassegnato da grandi battaglie aeronavali, il 1943 vide svolgersi una serie di operazioni che interessarono principalmente la Nuova Guinea, le Isole Aleutine, le Isole Salomone e la Nuova Britannia i cui esiti, favorevoli agli Alleati, provocarono un progressivo ripiegamento delle forze giapponesi.

Il 1943 aveva dunque segnato il progressivo sgretolamento della parte sud-orientale del dominio giapponese: la strategica base di Rabaul era in pratica sotto assedio e le zone più periferiche erano state occupate oppure divenivano sempre meno difendibili. La circostanza più grave era però la guerra sottomarina scatenata dalla flotta di sommergibili statunitensi, la cui micidialità aveva provocato una crisi sia nel rifornimento di carburanti, sia nell'approvvigionamento della popolazione civile. Ma Tōjō e la dirigenza militare credevano ancora che fosse possibile ristabilire la supremazia dell'Impero e battere gli Stati Uniti, e d'altronde non avevano affatto rinunciato ai piani relativi alla creazione della "Sfera di Prosperità Comune" intesa come insieme di nazioni liberate e guidate dal Giappone.

In questo contesto dev'essere inserito l'annuncio dell'indipendenza della Birmania il 1° agosto, la fondazione della Repubblica delle Filippine il 14 ottobre e la creazione del Governo Provvisorio dell'India libera guidato da Subhas Chandra Bose il 21 ottobre. Il 5 novembre 1943 i territori dipendenti dal Giappone e le nazioni da esso istituite si riunirono nella "Conferenza per la Grande Asia Orientale" a Tokyo. Durante la riunione, terminata l'8 dello stesso mese, venne decisa la reciproca collaborazione tra gli Stati costituenti la Grande Asia (governi delle Filippine, della Birmania, del Manciukuò, della Thailandia e di Nanchino), oltre all'intangibilità dei rispettivi confini e sovranità, delle culture particolari di ogni nazione e soprattutto uno sforzo comune per sviluppare l'economia di ogni paese membro. Tutti questi progetti rimasero ad uno stato embrionale e spesso furono disattesi dai giapponesi che si comportarono esattamente come le potenze coloniali che avevano scalzato, provocando risentimenti e disillusioni nei movimenti nazionalisti indigeni che li avevano visti come garanzia di autonomia e indipendenza: il risultato fu l'intensificazione delle guerriglie e la perdita di credibilità dei governi instaurati dal Giappone.

SCHEMA DELLA CAMPAGNA

La campagna si sviluppa su quattro scenari, giocati in due turni, uno al mattino e uno al pomeriggio. Ogni turno riproduce un periodo variabile di tempo e sono giocati due scenari, scelti tra gli eventi più significativi accaduti nell'arco temporale considerato.



Scala: 1 aereo = 5 aerei reali;

1 nave scorta o da trasporto(CA, CL, CT, TR) = 1 nave scorta o da trasporto(CA, CL, CT, TR) reale.

Durata: 2 turni

Quota di volo: 1-4

Tavoli: Sono necessari tre 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;
- **Quota 1...2..ecc.:** si intende l'aereo su 1... 2 pirulini ecc..

Gli aerei necessari per giocare gli scenari (per un totale di 53 aerei) sono:

- 7 Mitsubishi A6M2 “Zero”
- 6 Mitsubishi A6M3 Mod. 32 “Hamp”
- 2 Nakajima Ki-43 “Oscar”
- 2 Kawasaki Ki-61-1B “Tony”
- 3 Nakajima A6M2-N “Rufe”
- 3 Aichi D3A “Val”
- 1 Nakajima B5N2 “Kate”
- 2 Mitsubishi Ki-21 “Sally”
- 2 Mitsubishi G4M1 “Betty”
- 6 Lockheed P-38 “Lightning”
- 4 Curtiss P-40 “Warhawk”
- 3 Republic P-47 D “Thunderbolt”
- 2 Chance Vought F4U-1 “Corsair”
- 2 Bristol “Beaufighter” Mk.I F
- 1 Douglas A-20 “Havoc”
- 3 North American B-25 “Mitchell”
- 1 North American B-25 C1
- 2 Consolidated PB4Y-1 “Liberator”
- 1 Boeing B-17F

Un turno ha durata di **1,30h** e comprende la seguente sequenza di azioni da ripetere fino allo scadere del tempo:

1. Pianificazione del movimento aereo;
2. Risoluzione danni da incendi;
3. Movimento Aereo;
4. Lancio di bombe e siluri;
5. Fuoco contraereo e aria-aria;
6. Determinazione danni fuoco aereo e navale.

CONDIZIONI DI VITTORIA PER LA CAMPAGNA

Sono giocati due scenari "grandi" e due "piccoli", vincere uno scenario grande da 2 punti, vincere uno scenario piccolo da 1 punto.

La parte che consegue più punti, si aggiudica la vittoria nella campagna.

LA STRUTTURA DI COMANDO

Capi Squadriglia

Per ogni tavolo, 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 DEGLI SCENARI

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".
- 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, quando non diversamente specificato nello scenario, 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.

Bombardamento orizzontale (Mitsubishi G4M1 “Betty”, Mitsubishi Ki-21 “Sally”, North American B-25 “Mitchell”, Consolidated PB4Y-1 “Liberator”, Boeing B-17F)

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”)

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 la tabella “*Bersaglio Piccolo Specifico*” (vedi più avanti) per tutte le tipologie di bersagli.

Mitragliamento di obiettivi terrestri

Tutti gli aerei possono mitragliare gli obiettivi terrestri.

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

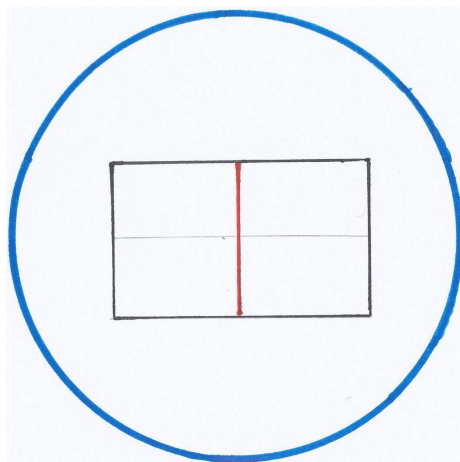
Sono applicati solo i danni “B-C-D”. Ai soli battaglioni di Marines americani sono applicati anche i danni “A”. I danni speciali non sono applicati.

In caso di danno speciale “esplosione” il bersaglio è distrutto.

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.

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.

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), indipendentemente dalla quota a cui si trova, questa ha il 30% di probabilità di colpirlo. A questa percentuale va aggiunto 1,5 punti (arrotondati in eccesso) per ogni nave militare e 1 punto per ogni nave mercantile presente entro il cerchio. Si lancia 1D100 e se il risultato è \leq rispetto alla percentuale calcolata il bersaglio è colpito (es.: ci sono 1 incrociatore pesante, 2 cacciatorpediniere e 3 mercantili, quindi $30\%+5+3=38\%$, pertanto si avrà il 38% di probabilità di colpire tutti gli aerei entro il cerchio; si lancia un D100 per ogni bersaglio e per risultati pari o inferiori al valore percentuale richiesto del 38%, il bersaglio è inquadrato e quindi colpito). In caso di affondamento delle navi militari o mercantili, ridurre dei rispettivi punti il totale del valore percentuale di inquadramento.
- **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:

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

Il danno collaterale “incendio” si applica solamente a bersagli terrestri. Per le navi si ha il danno collaterale "incendio" solo per valori del D100 da 81 a 94, 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.

“Skip-Bombing” e “Mast-Head Bombing”

Erano due tecniche sviluppate dalla 5th Air Force per attacchi a bassa quota di bombardieri medi, che permettevano una percentuale maggiore di successi rispetto ai bombardamenti orizzontali in quota. Gli aerei dovevano attaccare sul fianco le navi nemiche.

Con la prima tecnica (utilizzata dal 90th Squadron, dotato di B-25 C-1), sviluppata inizialmente dagli inglesi, l’aereo si avvicinava a bassa quota alla nave per sganciare le bombe (spoletta con ritardo di 7 secondi) in modo che con un rimbalzo sull’acqua colpissero la fiancata all’altezza della linea di galleggiamento o esplodessero sotto la carena.

Con la seconda (utilizzata da B-25 e A-20) l’aereo si avvicinava a quota molto bassa, in linea con la testa d’albero della nave (da qui il nome di Mast-Head) per poi sganciare le bombe a distanza ravvicinata in modo da colpire la fiancata e/o il ponte della nave.

Con entrambe le tecniche, gli aerei in avvicinamento sparavano con le armi di bordo contro la nave, con lo scopo di colpire le armi A.A. e i loro serventi.

Si usa una “carta bomba” trasparente, con una riga rossa tracciata a 1,5 cm da uno dei due bordi corti, che delimita un’area tratteggiata.

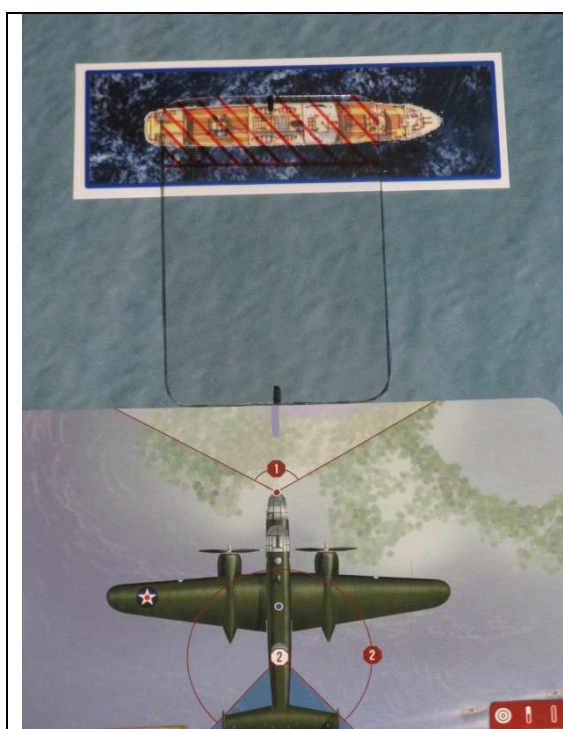


Skip-Bombing (90th Squadron B-25 C-1)

L'aereo, a quota 1, deve fare un dritto veloce e sganciare le bombe, colpendo la nave sulla fiancata a 90° o al massimo con un'inclinazione di 45° , altrimenti l'attacco non ha effetto. Se la carta bomba si sovrappone alla nave con la sua parte trasparente, le bombe colpiscono il bersaglio; se si sovrappone con la parte tratteggiata, le bombe sono state sganciate con troppo ritardo e non colpiscono il bersaglio.

Se l'attacco ha successo, si tira per i danni sulla "Tabella danni siluri" considerando la colonna "Centro nave", con un modificatore ai danni di -1.

Durante l'avvicinamento è possibile sparare alle navi con le armi di bordo. Non è possibile sparare nella mossa in cui si sganciano le bombe.



Mast-Head Bombing (B-25, A-20)

L'aereo, a quota 1, deve fare un dritto veloce e sganciare le bombe, colpendo la nave sul ponte o sulla fiancata, altrimenti l'attacco non ha effetto. Se la carta bomba si sovrappone alla nave con la sua parte tratteggiata oltre il bordo della "carta nave" le bombe colpiscono il bersaglio, se si sovrappone con la parte non tratteggiata, le bombe sono state sganciate con troppo anticipo e non colpiscono il bersaglio.

Se l'attacco ha successo, si tira per i danni sulla "Tabella bombardamento su piccoli bersagli specifici". Durante l'avvicinamento è possibile sparare alle navi con le armi di bordo. Non è possibile sparare nella mossa in cui si sganciano le bombe.

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 esplodono 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.

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

* 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.

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”, Nakajima A6M2-N “Rufe”, possono sempre attaccare le navi Mercantili/Trasporti, ma solo usando il fuoco “C”. 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."

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	33	0-15	16-20	21-28	29-32	33
Portaerei	33	0-15	16-20	21-28	29-32	33
Incrociatore da Battaglia	30	0-14	15-19	20-25	26-29	30
Incrociatore Pesante	27	0-13	14-18	19-24	25-26	27
Incrociatore leggero	24	0-11	12-16	17-20	21-23	24
Cacciatorpediniere	21	0-9	10-13	14-18	19-20	21
Petroliere	21	0-9	10-13	14-18	19-20	21
Altre UU.NN.	18	0-8	9-12	13-15	16-17	18
Trasporti/Mercantili	15	0-6	7-9	10-12	13-14	15
DANNI COLLATERALI		Nessun effetto	1 Incendio	2 Incendi Valore sbarramento A.A = 1	3 Incendi Nave ferma Valore sbarramento A.A = 0	Affondata
<p>Il numero degli incendi delle fasce B, C, D non è cumulativo. Quando una UU.NN. subisce un incendio, tira un D100 sulla tabella "A" del combattimento aereo e aggiunge i danni relativi. Con risultato al dado = da 1 a 30 incendio spento; altrimenti subisce il numero di danno indicato.</p>						

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.

I Battaglioni di Marines **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.

Caratteristiche particolari degli aerei:

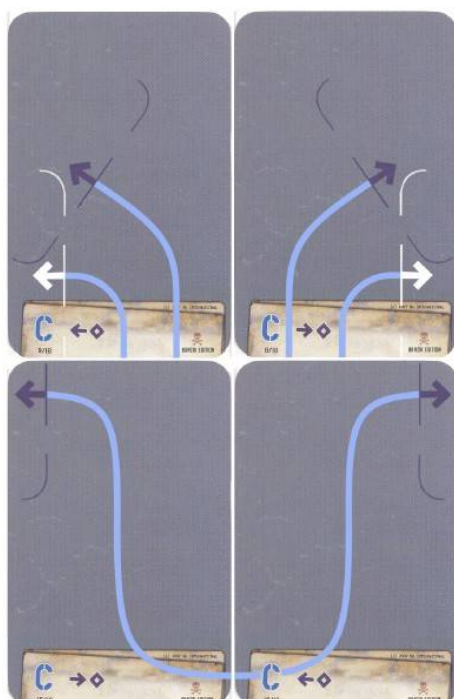
- Il Nakajima B5N2 "Kate" è dotato di mitragliatrici anteriori e posteriori;
- Il Mitsubishi A6M Mod. 32, denominato dagli americani "Hamp", era una versione dello Zero con prestazioni migliori ma autonomia ridotta, ha le stesse caratteristiche dell'A6M2 ma capacità di salita di 2 step.

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", Mitsubishi A6M3 Mod. 32 "Hamp" e Nakajima Ki-43 "Oscar" 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".



- I B-25 C1 e gli A-20 erano stati modificati con l'installazione sul muso e sui fianchi dell'aereo rispettivamente di 8 e 6 mitragliatrici da 0.50. A queste potevano aggiungersi, per il B-25 C1, le due mitragliatrici da 0,50 della torretta dorsale. Tutta questa potenza di fuoco era utilizzata durante gli attacchi a bassa quota, prima di sganciare le bombe, per colpire le armi A.A. delle navi da trasporto giapponesi ed il loro personale, in modo da ridurre se non eliminare del tutto il fuoco A.A. che subisce sull'aereo attaccante. **Per simulare questo, i B-25 C1 e gli A-20, quando entrano nel cerchio di azione delle armi A.A. giapponesi, queste hanno il valore di inquadramento diminuito del 10%.**
- Il Consolidated PB4Y-1 "Liberator" era la denominazione dei B-24 in servizio con la US NAVY.
- Le carte aereo per i Mitsubishi G4M1 "Betty" e i P-38 "Lightning" 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 i Nakajima Ki-43 "Oscar", Nakajima A6M2-N "Rufe", Nakajima B5N2 "Kate", Mitsubishi Ki-21 "Sally", Chance Vought F4U-1 "Corsair", Douglas A-20 "Havoc", North American B-25 C1, Consolidated B-24 "Liberator", sono scaricabili dal forum Aerodrome.

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
Nakajima Ki-43 "Oscar"	Japan	16	C	B	A	4
Kawasaki Ki-61-1B "Tony"	Japan	16	E	B-B	B	3
Nakajima A6M2-N "Rufe"	Japan	16	J	A-C-C	C	4
Aichi D3A "Val"	Japan	17	I	↑A/↓A	↑A/↓A	5
Nakajima B5N2 "Kate"	Japan	17	I*	↑A/↓A	↑A/↓A	7
Mitsubishi Ki-21 "Sally"	Japan	25	XB	↑B/↓A	↑A/↓A	6
Mitsubishi G4M1 "Betty"	Japan	26	XA	**	**	5
Lockheed P-38 "Lightning"	USA	21	H	B-B-C	A-B	3
Curtiss P-40 "Warhawk"	USA	18	H	B-B-B	A-B	4
Republic P-47 "Thunderbolt"	USA	21	T	B-B-B-B	B-B	4
Chance Vought F4U-1 "Corsair"	USA	19	H	B-B-B	A-B	4
Bristol "Beaufighter" Mk.I F	AUS	23	M	A-B-C-C-C-C	A-C-C	5
Douglas A-20 "Havoc" (1)	USA	22	D*	A-B/ ^{360°} A	A-A/ ^{360°} A	5
North American B-25 "Mitchell"	USA	30	XB	**	**	7
North American B-25 C1 (1)	USA	30	XB	**	**	7
Consolidated PB4Y-1 "Liberator"	USA	40	XC	**	**	8
Boeing B-17F	USA	50	XC	**	**	9

(1) Contro trasporti/mercantili a corta gittata hanno capacità di fuoco "C"

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

** Vedi carta aereo.

GLOSSARIO

AAF: Allied Air Forces

AirSoPac: Air forces in the South Pacific

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

MG A.A.: Machine Guns Anti Aircraft – Mitragliatrici Anti Aeree

RAAF: Royal Australian Air Force

RCAF: Royal Canadian Air Force

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.

USAAF: United States Army Air Force

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

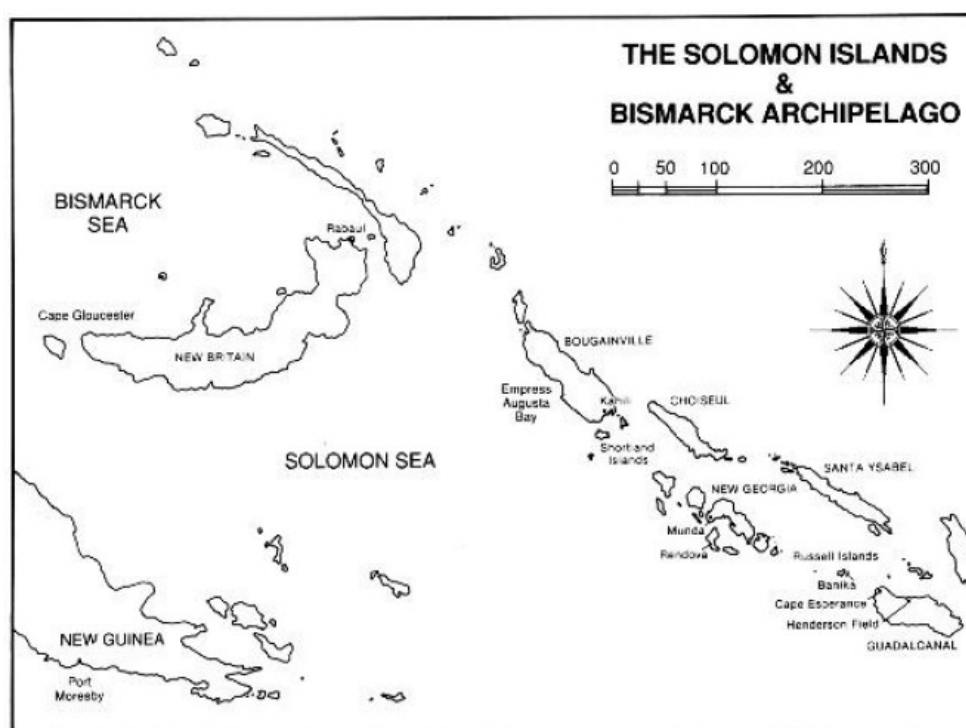
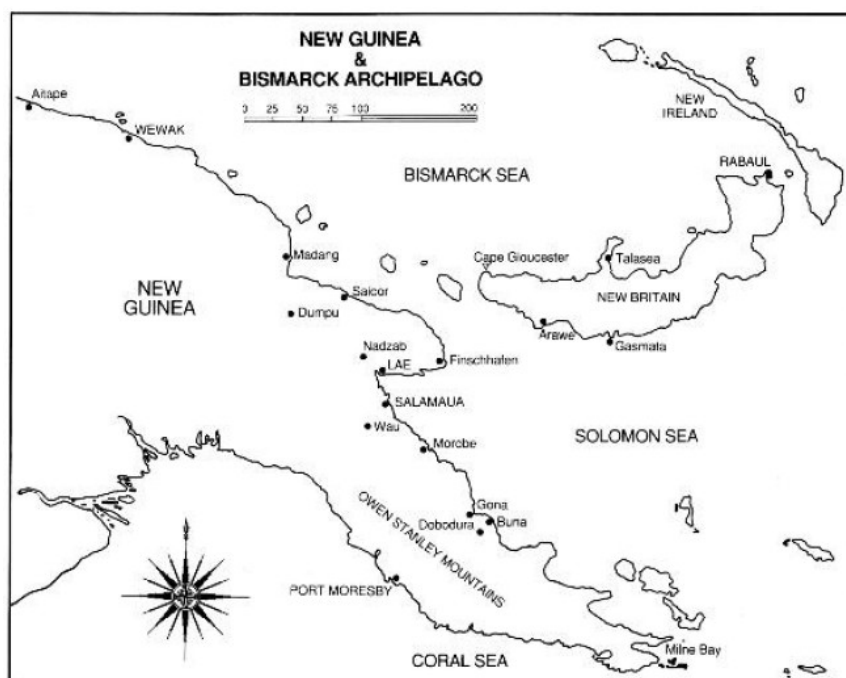
USN: United States Navy – Marina Militare degli Stati Uniti

BIBLIOGRAFIA

- Hirohito's war, the Pacific war 1941-1945 – Francis Pike – Bloomsbury 2015
- The Army Air Force in World War II – Vol. 4 The Pacific: Guadalcanal to Saipan – AA.VV. - Office of Air Force History – 1983
- Combat Squadron of the Air Force World War II – AA.VV. – Office of Air Force History - 1982
- Japanese army operations in the South Pacific area: New Britain and Papua campaigns, 1942–43 - Australian War Memorial 2007.
- Air War Pacific, Chronology – Eric Hammel – Pacifica Military History 1998.
- Command Summary of Fleet Admiral Chester W. Nimitz, USN (Nimitz “Greybook”) in <https://archive.org/details/NimitzGraybookVolume1Of87December1941-31August1942> o in
- General Kenney Reports – George C. Kenney - Air Force History and Museums Program 1997
- The battle of the Bismarck Sea, march 1943 – Gregory P. Gilbert – Air Power Development Centre 2013
- Diari storici 38th BG in <http://www.sunsetters38bg.com/index.php/documents>
- The Fifth Air Force in the Huon peninsula campaign, January to October 1943 – AAF Historical Office Headquarters 1946
- Weapon of Denial: Air power and the battle for New Guinea – Gary Null – Air Force History and Museums Program 1995

- RAF Air Power Review – Vol. 7 n° 3 autumn 2004
- A War of their Own, Bombers over the Southwest Pacific – Matthew K. Rodman – Air University Press 2005
- Operation Bismarck Sea – Lawrence Cortesi – Major Books 1977
- Aircraft Tactical Bulletin 3-43, may 26, 1943, Report of masthead bombing (South West Pacific Area) - Air Information Branch Bureau of Aeronautics, June 18, 1943
- FM 1-10 Air Corps Field Manual, Tactics and Technique of Air Attack – US Government Printing Office 1940
- Vari siti internet.

AREE GEOGRAFICHE DI AMBIENTAZIONE DEGLI SCENARI



SCHEDE DEI TURNI

Ogni scenario è introdotto da una nota storica e dove si è trovata una corrispondenza, anche dalle note riportate sul “Nimitz Greybook”.

Il Sommario, comunemente indicato come il "Graybook", declassificato nel 1972 e digitalizzato nel 2012, contiene la stima della situazione corrente dello staff del CINCPAC (Commander in Chief, United States Pacific Fleet) e le sintesi delle decisioni di comando, così come dispacci chiave ricevuti o originati dalla sede centrale del CINCPAC .

La scala delle mappe è 2 quadratini = 10 cm.

1° TURNO – FEBBRAIO - MARZO 1943

14 FEBBRAIO 1943 – Massacro del giorno di San Valentino (Scenario piccolo)

Durata dello scenario: 1h 30' – Tavolo 180x120

***Isole Salomone:** Nove PB4Y-1 Liberator del VB-101, ognuno armato con una bomba da 1.000 Lb., decollarono da Henderson Field su Guadalcanal per una missione di bombardamento nell'area di Buin-Shortland, scortati da 10 P-38 Lightning appartenenti al 339th Fighter Squadron del 347th Fighter Group più dodici F4U Corsair del VMF-124 che decollarono da Kukum. Sull'obiettivo i bombardieri colpirono diversi mercantili nemici. La formazione fu quindi attaccata da circa 35 A6M Zero e Hamp e da 15 idrovolanti A6M2-N Rufe. Durante il combattimento aereo gli americani persero 8 aerei (2 PB4Y-1, 4 P-38, 2 F4U) contro un solo aereo giapponese abbattuto. A causa delle severe perdite subite dagli americani, questa missione divenne conosciuta come “Il massacro del giorno di San Valentino”. Fu anche la prima missione di combattimento in cui furono impiegati i Corsair.*

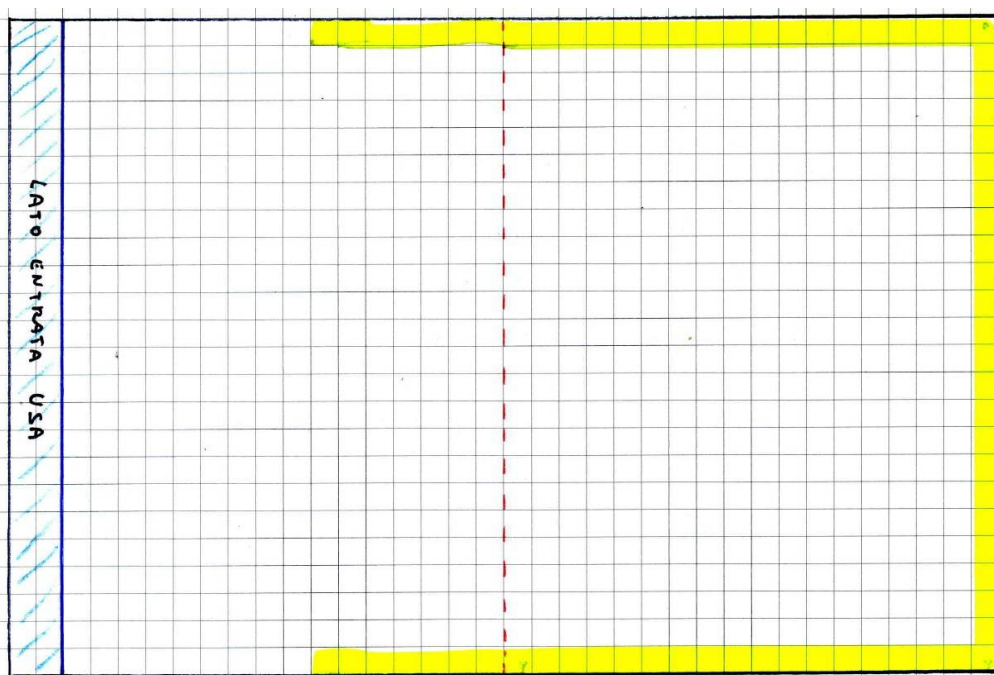
O.d.B.

AirSoPac: 2 Consolidated PB4Y-1 “Liberator” a quota 4, 2 Lockheed P-38G “Lightning” a quota 4, 2 Chance Vought F4U-1 “Corsair” a quota 3.

Forza Aerea Giapponese: 4 Mitsubishi A6M2 “Zero”, 3 Mitsubishi A6M3 Mod. 32 “Hamp”, 3 Nakajima A6M2-N “Rufe”.

Schieramento: Posizionare entro un righello da un lato corto del tavolo gli aerei americani, questi devono uscire dal tavolo dal lato opposto. Gli aerei giapponesi entrano a gruppi omogenei, a discrezione dei giocatori, dai lati del tavolo evidenziati sulla mappa.

Condizioni di vittoria: I Giapponesi devono provocare almeno 60 punti danno totali alla formazione USA, altrimenti è una vittoria americana.



3 MARZO 1943 - Operazione 81 (Battaglia del Mare di Bismarck) – (Scenario grande)

Durata dello scenario: 1h 30' – Tavolo 180x120

Nuova Guinea: Durante i giorni dal 2 al 4 marzo 1943 bombardieri e caccia dell'US Army Air Force (USAAF) e della Royal Australian Air Force (RAAF) attaccarono un convoglio giapponese formato da otto mercantili e otto cacciatorpediniere che, partito da Rabaul il 28 febbraio, trasportava rinforzi e rifornimenti (51^a Divisione di Fanteria con supporti, munizioni e carburante) per Lae. Cento caccia giapponesi avrebbero dovuto assicurare la copertura aerea. Scoperto il 1 marzo, il convoglio era attaccato di giorno dagli aerei Alleati e di notte dalle motosiluranti americane, in un'azione che sarà conosciuta in seguito come "Battaglia del Mare di Bismarck". In tre giorni tutti gli otto trasporti e quattro degli otto cacciatorpediniere di scorta erano affondati tra Cape Gloucester e Finschafen, 30 aerei giapponesi erano abbattuti. Oltre 3.000 giapponesi erano uccisi, mentre durante e dopo la battaglia i cacciatorpediniere e i sommergibili salvarono circa 2.700 uomini. Le perdite americane ammontarono a un B-17 e tre P-38 abbattuti, un B-25 e un Beaufighter distrutti durante l'atterraggio oltre a quattro B-17 gravemente danneggiati durante l'azione sul convoglio.

La Battaglia del Mare di Bismarck era significativa perché era la prima battaglia condotta da soli aerei Alleati, usando nuove tattiche per attaccare le navi a bassa quota (Skip Bombing e Mast-Head Bombing).

Nei giorni seguenti gli aerei americani si dedicarono sistematicamente alla ricerca e al mitragliamento di ogni superstite che riuscirono a trovare, come anche il diario storico del 38th Bomber Group non si preoccupa di nascondere: "Considerable strafing of the Nip troops gave the gunners of the planes a little practice at shooting at sitting ducks."

Questa la nota riportata sul "Nimitz Greybook":

March 3rd. (Oahu Date)

Secret despatches describe repeated SWPac air strikes starting the 2nd (-10) on a Jap convoy approaching the North-east coast of NEW GUINEA. The information is not clear cut but it seems probable that 14 AK, 4 AP, and 4 DD were hit, and of these a number were sunk. Our air losses were remarkably small, viz. 3 VB and 1 VF.

O.d.B.

Convoglio Giapponese: 8 CT (Arashio*, Asahiro*, Shirayuki*, Tokitsukaze*, Asagumo, Shikinami, Uranami, Yukikaza); 7 Navi da Trasporto (Aiyo Maru*, Kembu Maru*, Oigawa Maru*, Shinai Maru*, Taimei Maru*, Teiyo Maru*⁽¹⁾, Nojima*⁽¹⁾).

* Affondata durante la battaglia; ⁽¹⁾ Danneggiate negli attacchi del giorno 2.3.1943.

Valore inquadramento tiro A.A.: 49%

SCAP: 3 Mitsubishi A6M2 “Zero”; 2 Nakajima Ki-43 “Oscar”, 3 Mitsubishi A6M3 Mod. 32 “Hamp”.

Schieramento giapponese: Posizionare il centro del cerchio a 1,5 righelli dal centro del tavolo. Disporre i trasporti e i cacciatorpediniere come da mappa; disporre liberamente gli aerei in SCAP all’interno del cerchio con le seguenti quote: 3 Zero q.4, 2 Oscar q.3, 1 Hamp q.4. Gli altri 2 Hamp entrano a q. 4 dal lato blu del tavolo dopo 30’ di gioco.

FIFTH AIR FORCE/RAAF: 4 Lockheed P-38G “Lightning”, 1 Boeing B-17F, 2 Bristol “Beaufighter” Mk.I F, 1 North American B-25 C1, 1 Douglas A-20 “Havoc”, 3 North American B-25 “Mitchell”.

Schieramento americano: Gli aerei americani entrano a gruppi dai lati indicati sulla mappa, con la seguente sequenza (il primo gruppo entra all’inizio dello scenario, gli altri seguono con 5 minuti di distacco l’uno dall’altro, entrando dai lati rosso, verde, giallo):

- 1 B-17F a quota 4, 4 P-38 a quota 4, entro 1,5 righello dal lato rosso;
- 2 B-25** (bombardamento in quota) a quota 2 a contatto con il bordo del tavolo e 2 “Beaufighter” a quota 1 davanti ai bombardieri americani a 1 righello di distanza, lato rosso;
- 1 B-25 C1* (Skip Bombing) a quota libera, lato verde o giallo;
- 1 A-20* (Mast-Head Bombing) a quota libera, lato verde o giallo;
- 1 B-25** (Mast-Head Bombing) a quota libera, lato verde o giallo.

* Contro i soli trasporti hanno un fuoco “C” a corta distanza.

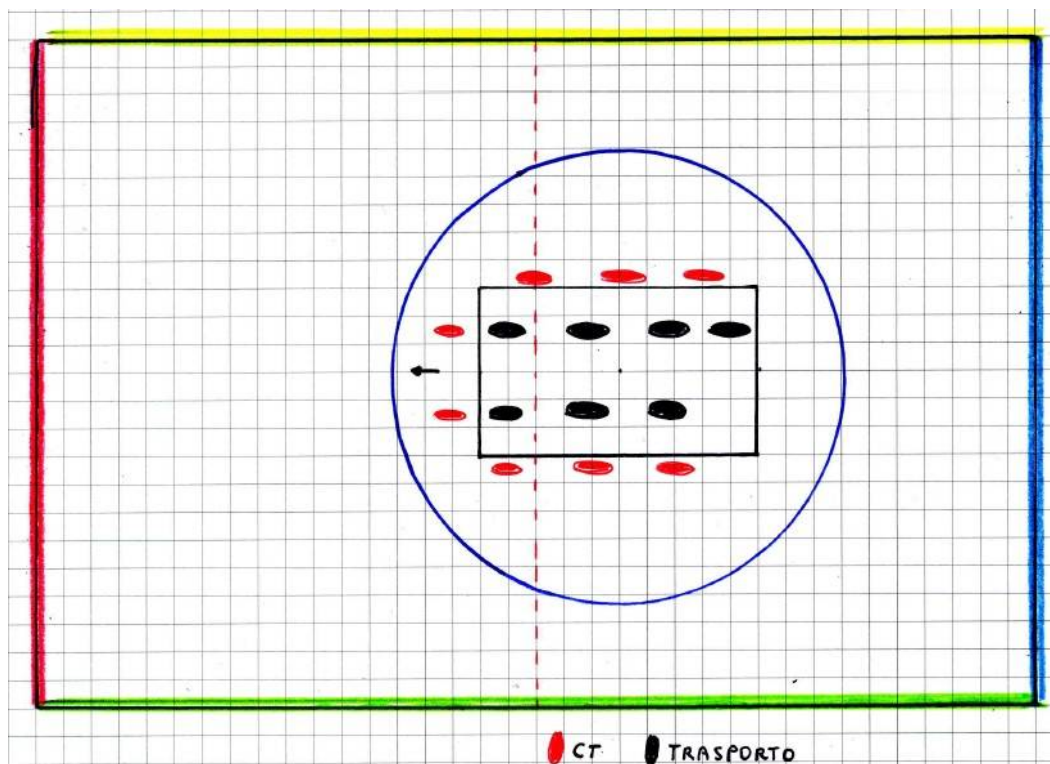
** Una volta sganciate le bombe, devono subito uscire dal tavolo

Limitazioni per gli aerei americani: Gli aerei americani devono seguire le seguenti limitazioni:

- Tutti i bombardieri (1 B-17F, 2 B-25) che effettuano bombardamenti in quota e il B-25 che effettua il Mast-Head Bombing, una volta eseguito il loro attacco, devono uscire dal tavolo dirigendosi verso il lato più vicino alla massima velocità;
- I B-17F devono rimanere a quota 4 per tutto lo scenario ed eseguono 2 attacchi sullo stesso bersaglio con bombe da 1000lb.;
- I “Beaufighter” devono effettuare, all’inizio, una corsa di strafing fino alla fine del convoglio, poi possono muovere liberamente. **Sono rimossi dal tavolo dopo 30’ di gioco.**
- Il B-25 C1 che effettua lo “Skip Bombing” e l’A-20 che effettua il “Mast-Head Bombing”, una volta sganciate le loro bombe, possono rimanere sul tavolo per mitragliare i trasporti.

Mitragliare le navi: In questo scenario è permesso mitragliare le navi (escluso fuoco “A” e “B”). La basetta della nave deve essere entro l’arco di tiro.

Condizioni di vittoria: Gli Americani devono affondare almeno 5 trasporti, altrimenti è una vittoria Giapponese.



2° TURNO – SETTEMBRE - DICEMBRE 1943

21 SETTEMBRE 1943 – Attacco nel Golfo di Huon (Scenario piccolo)

Durata dello scenario: 1h 30' – Tavolo 180x120

Nuova Guinea: una formazione aerea comprendente tra l'altro sei Ki-21 "Sally", attacca le navi Alleate riunite nel Golfo di Huon per impedire l'invasione di Finschafen. Nessuna nave è colpita in quanto i piloti dei P-40 del 8th Fighter Squadron del 49th Fighter Group's abbattano due dei Ki-21 e sei caccia di scorta tra le 17,35 e le 17,45.

Questa la nota sul "Nimitz Greybook":

25 September (Oahu Date)

Reports from SoWesPac imply enemy contemplates withdrawal from Finschafen Area where on 22nd 17 bombers and 33 fighters were destroyed with 29 probables.

O.d.B.:

8th Fighter Squadron: 4 Curtiss P-40 "Warhawk".

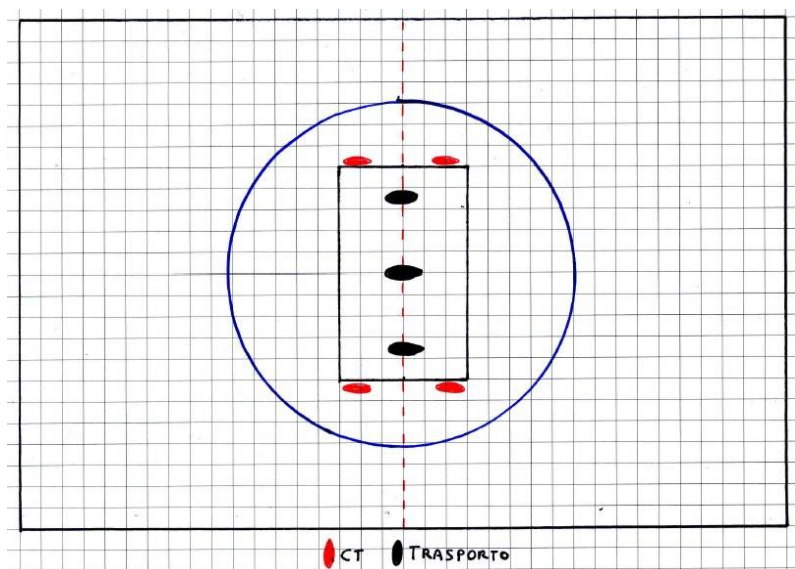
Flotta USA: 4 CT, 3 Trasporti.

Valore inquadramento tiro A.A.: 39%

Forza Aerea Giapponese: 2 Mitsubishi Ki-21 "Sally", 1 Nakajima B5N2 "Kate" (siluro), 2 Mitsubishi A6M2 "Zero".

Schieramento: Posizionare le UU.NN. americane come da mappa dello scenario, tutte le navi sono all'ancora. Posizionare gli aerei americani, con quota a discrezione dei giocatori, all'interno del cerchio. Gli aerei giapponesi entrano, con quota a discrezione dei giocatori, da qualunque lato del tavolo.

Condizioni di vittoria: I Giapponesi devono affondare 1 trasporto o danneggiarne 2 almeno del 50%, altrimenti è una vittoria americana.



26 DICEMBRE 1943 – Sbarco a Cape Gloucester (Scenario grande)

Durata dello scenario: 1h 30' – Tavolo 180x120

Arcipelago delle Bismarck: La 1^a Divisione Marines alle 07,46 sbarca a Cape Gloucester. Alle 14,30 una formazione di bombardieri giapponesi, scortata da cinquanta caccia, attacca la flotta d'invasione e le forze sbarcate. Un cacciatorpediniere è affondato e diverse altre navi sono danneggiate. I piloti del V Fighter Command abbattano 21 Val, 16 Betty e 24 caccia nell'area di Cape Gloucester. Due P-38 e due P-47 sono distrutti in aria e un P-47 è abbattuto da fuoco amico.

Queste la note sul "Nimitz Greybook":

25 December (Oahu date)

In the Southwest Pacific, preliminary reports indicate that American troops landed at CAPE GLOUCESTER dawn 26th, E. long. date, without opposition on any of the beaches. Naval bombardment preceded the landing. About five hours after the landing enemy aircraft with 2 direct bomb hits and one near miss sank the new DD BROWNSON. The MUGFORD, SAMSON, SHAW and APC 15 were damaged. The ships were supporting the landings at CAPE GLOUCESTER.

26 December (Oahu date)

In the Southwest Pacific, reports state that the damage to the SHAW from enemy air attacks during the covering operation of the . landing at CAPE GLOUCESTER was more extensive than at first reported and will require navy yard repairs. The MUGFORD and SAMPSON will require drydocking and the DALY's battery realignment.

O.d.B.:

Flotta d'Invasione: 1 CL; 4 CT; 5 Navi da Trasporto.

Valore inquadramento tiro A.A.: 43%

Marines a terra: Comando (15 p.), Btg Mar. 1 (10 p.), Btg Mar. 2 (10 p.), Btg Mar. 3 (10 p.), 3 cannoni A.A. (5 p. ognuno).

Valore inquadramento tiro A.A.: 37%

V Fighter Command: 6 Lockheed P-38G "Lightning", 3 Republic P-47 "Thunderbolt".

Forza Aerea Giapponese: 3 Aichi D3A "Val", 1 Mitsubishi G4M1 "Betty" (bombe), 1 Mitsubishi G4M1 "Betty" (siluro), 2 Mitsubishi A6M2 "Zero", 2 Nakajima Ki-43 "Oscar", 2 Mitsubishi A6M3 Mod. 32 "Hamp", 2 Kawasaki Ki-61-1B "Tony".

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 il Comando, i 3 Btg. Marines e i tre cannoni A.A. sulla spiaggia entro un semicerchio di 1,5 righello di raggio. Posizionare gli aerei americani entro il cerchio e il semicerchio del fuoco AA. I Giapponesi possono entrare dai due lati lunghi del tavolo. I "Val" possono entrare suddivisi in due gruppi, uno di 1 e l'altro di 2 aerei.

Condizioni di vittoria: I Giapponesi devono danneggiare almeno del 50% 2 navi da trasporto e causare 30 punti danno ai Marines a terra, altrimenti è una vittoria americana.

