

WA.SP.



SCENARIO PER WINGS OF GLORY WWII



LA BATTAGLIA DELLE MIDWAY 4 giugno 1942

SCENARIO PER WINGS OF GLORY WWII

LA BATTAGLIA DELLE MIDWAY

4 giugno 1942

Scenario di: Roberto Bagna



La **battaglia delle Midway** fu combattuta tra il 4 e il 6 giugno 1942, durante la seconda guerra mondiale: la Marina degli Stati Uniti respinse l'attacco della Marina Imperiale Giapponese nei pressi delle isole Midway, affondando quattro grandi portaerei di squadra nemiche e segnando in tal modo un punto di svolta nella guerra del Pacifico con l'arresto dell'avanzata nipponica.

Con la successiva campagna di Guadalcanal sarebbe iniziata la controffensiva alleata e la lenta ritirata del Sol Levante.

Combattuta solo un mese dopo la battaglia del Mar dei Coralli, Midway fu la seconda battaglia navale della storia combattuta quasi completamente dalle forze aeree imbarcate sulle portaerei, senza contatto visivo tra le flotte contrapposte e senza scontri a fuoco tra navi di linea.

Le gravi perdite giapponesi di preziose portaerei e di piloti addestrati bloccarono ogni ulteriore loro avanzata e permisero alle forze americane di passare alla controffensiva, grazie all'arrivo di nuove navi e dei nuovi aerei prodotti dal loro potente apparato industriale.

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

1 aereo = 5 aerei reali;

1 portaerei = 1 portaerei reale;

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

Durata: 20 turni

Quota di volo: 1-4

Tavoli: Sono necessari quattro tavoli più uno di "servizio". Due tavoli di 1,80x1,20 cm. per le due T.F. USA, 1 tavolo 2,30x1,20 per la flotta giapponese, 1 tavolo di 150x180 cm. per le Isole Midway, 1 tavolo di almeno 1,80x1,20 cm. per appoggiare tabelle delle navi, modellini ecc..

Definizioni:

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

Gli aerei necessari per giocare lo scenario (per un totale di 93 aerei) sono:

- o 16 Mitsubishi A6M "Zero"
- o 16 Aichi D3A "Val"
- o 20 Nakajima B5N2 "Kate"
- o 13 Grumman F4F4 "Wildcat"
- o 12 Douglas SBD-3 "Dauntless"
- o 8 Douglas TBD "Devastator"
- o 4 Brewster F2A "Buffalo"
- o 2 Vought SB2U "Vindicator"
- o 1 Grumman TBF-1 "Avenger"
- o 1 Grumman F4F3 "Wildcat"

I turni contengono al loro interno i normali "turni" di Wings of Glory durante la "Fase di gioco". E' necessaria la presenza di un "Direttore di gioco" e di due arbitri che possano seguire ognuno una fazione (USA e Giapponesi) per gestire le varie fasi dei turni e tenere conto del tempo.

Le distanze in turni tra i tavoli sono:

Flotta giapponese - Isole Midway: 2 turni;

Flotta giapponese - Flotta USA: 2 turni;

Flotta USA - Isole Midway: 3 turni.

(Per motivi di gioco non sono i tempi strettamente storici. In pratica il sistema funziona così: Es. la prima ondata giapponese, dopo aver bombardato Midway ed essere uscita dal tavolo, dovrà aspettare 30 minuti di tempo (2 turni), prima di poter essere poter effettuare l'atterraggio sulle proprie portaerei).

Il turno di gioco è suddiviso nelle seguenti fasi:

- o Tentativo di scoperta della flotta avversaria;
- o Verifica ed applicazione dei danni da incendio sulle portaerei;
- o Fase di gioco (15');;
- o Riparazione danni e spegnimento incendi delle portaerei;
- o Riparazione danni degli aerei.

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

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

O.d.B. Giapponese

1^ Forza d'Attacco Aeronavale (Amm. Nagumo)

1^ Divisione Portaerei (Amm. Nagumo)

Akagi (4 Zero, 4 Val, 6 Kate)

Kaga (4 Zero, 4 Val, 6 Kate)

2^ Divisione Portaerei (Amm. Yamaguchi)

Hiryu (4 Zero, 4 Val, 4 Kate)

Soryu (4 Zero, 4 Val, 4 Kate)

Gruppo d'Appoggio (Amm. Abe)

1 corazzata BB (Kirishima)

1 incrociatore pesante CA (Tone)

1 incrociatore leggero CL (Nagara)

6 cacciatorpediniere CT (Makigumo, Kazagumo, Isokaze, Hamakaze, Arashi, Nowake)

O.d.B. Americano

Forza di Attacco Aeronavale (Amm. Fletcher)

Task Force 17 (Amm. Fletcher)

Yorktown (5 Wildcat, 3 Dauntless, 2 Devastator)

1 incrociatore pesante CA (Astoria)

3 cacciatorpediniere CT (Hamman, Morris, Gwin)

Task Force 16 (Amm. Spruance)

Enterprise (5 Wildcat, 6 Dauntless, 3 Devastator)

Hornet (3 Wildcat, 3 Devastator)*

2 incrociatori pesanti CA (Pensacola, Northampton)

1 incrociatore leggero CL (Atlanta)

5 cacciatorpediniere CT (Worden, Monaghan, Aylwin, Balch, Ellet)

* storicamente i bombardieri Dauntless e i 10 Wildcat di scorta di questa Unità, non trovarono mai la flotta giapponese e rientrarono a Midway o sulla Hornet una volta esaurito il carburante.

Naval Air Station Midway (Cap. Simard)

Marine Aircraft Group 22 (Lt.Col. Kimes)

4 Buffalo, 1 F4F3 Wildcat, 2 Vindicator, 3 Dauntless

USN VT-8 (Lt. Fieberling)

1 Grumman TBF-1 Avenger

6th Marine Defence Battalion (Col. Shannon)

8 cannoni A.A., 9 MMGG A.A.

Nota: i 4 Buffalo e 1 Wildcat formavano la caccia a difesa dell'isola, gli altri aerei (2 Vindicator, 3 Dauntless, 1 Avenger) erano disponibili per attaccare le navi giapponesi; non sono stati presi in considerazione i B-17 e i B-26 basati sulle isole, perchè nella realtà non causarono danni.

LA STRUTTURA DI COMANDO

Ammiragli

Prima dell'inizio dello scenario, I giocatori devono eleggere tre giocatori che impersonano i tre ammiragli, uno giapponese (Nagumo) e due americani (Fletcher e Spruance). Questi tre giocatori manovreranno le rispettive flotte. I giocatori che impersonano gli ammiragli Nagumo e Fletcher 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. L'ammiraglio Spruance può disporre in autonomia della propria forza aerea. Se la Yorktown è messa fuori combattimento (prima casella livello danni "D"), le funzioni di CinC passano all'Amm. Spruance.

Nota: *Nulla vieta, nei momenti "morti" del gioco, che anche gli "ammiragli" partecipino ai combattimenti pilotando gli aerei.*

Capi Squadriglia

Le due squadre di giocatori dovranno scegliere, tra i più esperti fra loro 3 "Capi Squadriglia", uno per ogni tipologia di aereo (caccia, bombardieri, aerosiluranti). 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. Nel caso in cui si giochi su più tavoli contemporaneamente, possono essere nominati dei Capi Squadriglia per ogni tavolo.

LE ISOLE MIDWAY

Le due isole Midway "Sand Island" e Eastern Island", devono essere disposte sul tavolo come indicato nella mappa seguente:



Fig. 1

Posizionare Eastern Island a 1,5 righelli dal lato S e a circa 1 righello dal lato E del tavolo e Sand Island a 1,5 righelli dal lato S. Tra le due isole la distanza è di 2,5 righelli.

Per la realizzazione delle isole: l'isola Eastern deve essere inscritta dentro un rettangolo di 50x35 cm., l'isola Sand deve essere inscritta dentro un rettangolo di 60x45 cm..

CONDIZIONI DI VITTORIA

Sono quelle storiche:

Giapponesi: Distruggere gli obiettivi terrestri sulle Isole Midway, colpire le portaerei americane, preservare la propria flotta.

Americani: Preservare gli obiettivi terrestri sulle Isole Midway, colpire le portaerei giapponesi, preservare la propria flotta.

REGOLE DI 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 e orizzontale 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 e i loro caccia di scorta una volta entrati in gioco sui tavoli hanno 4 turni di autonomia (1 ora di gioco) sui tavoli delle flotte e 5 turni di autonomia (1 ora e 15' di gioco) sul tavolo delle Isole Midway, per completare la loro missione e uscire dal tavolo. Allo scadere dell'ultimo turno, tutti gli aerei ancora presenti sul tavolo saranno rimossi e considerati distrutti

(cadono in mare per esaurimento del carburante). Si considerano "usciti dal tavolo" gli aerei, che in qualsiasi momento, dopo aver sganciato le proprie bombe o siluro, si trovano a più di un righello di distanza (misurato da centro carta a centro carta) dall'ultima nave di una flotta o di una difesa delle isole (mitragliere o cannoni A.A.) in grado di colpirli. La stessa regola si applica ai caccia di scorta. Se un aereo che incontra le sopradette condizioni 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.

Nel momento in cui l'ultimo aereo di un gruppo di attacco (bombardieri o aerosiluranti) esce dal tavolo, sono ritirati anche tutti gli eventuali aerei da caccia di scorta ancora presenti.

Eastern Island

Le difese di Eastern Island sono costituite da quattro batterie di cannoni antiaerei da 3" (carta cannone AA) e da quattro postazioni di MMGG A.A., due con fuoco "A" e due con fuoco "B" (carte fanteria).

Gli obiettivi che devono essere distrutti perché l'attacco giapponese sia considerato sufficiente sono: il "Posto di Comando", la "Centrale Elettrica", "l'Hangar/zona di parcheggio degli aerei" (tutti cerchiati in rosso) e tre delle batterie A.A. da 3".

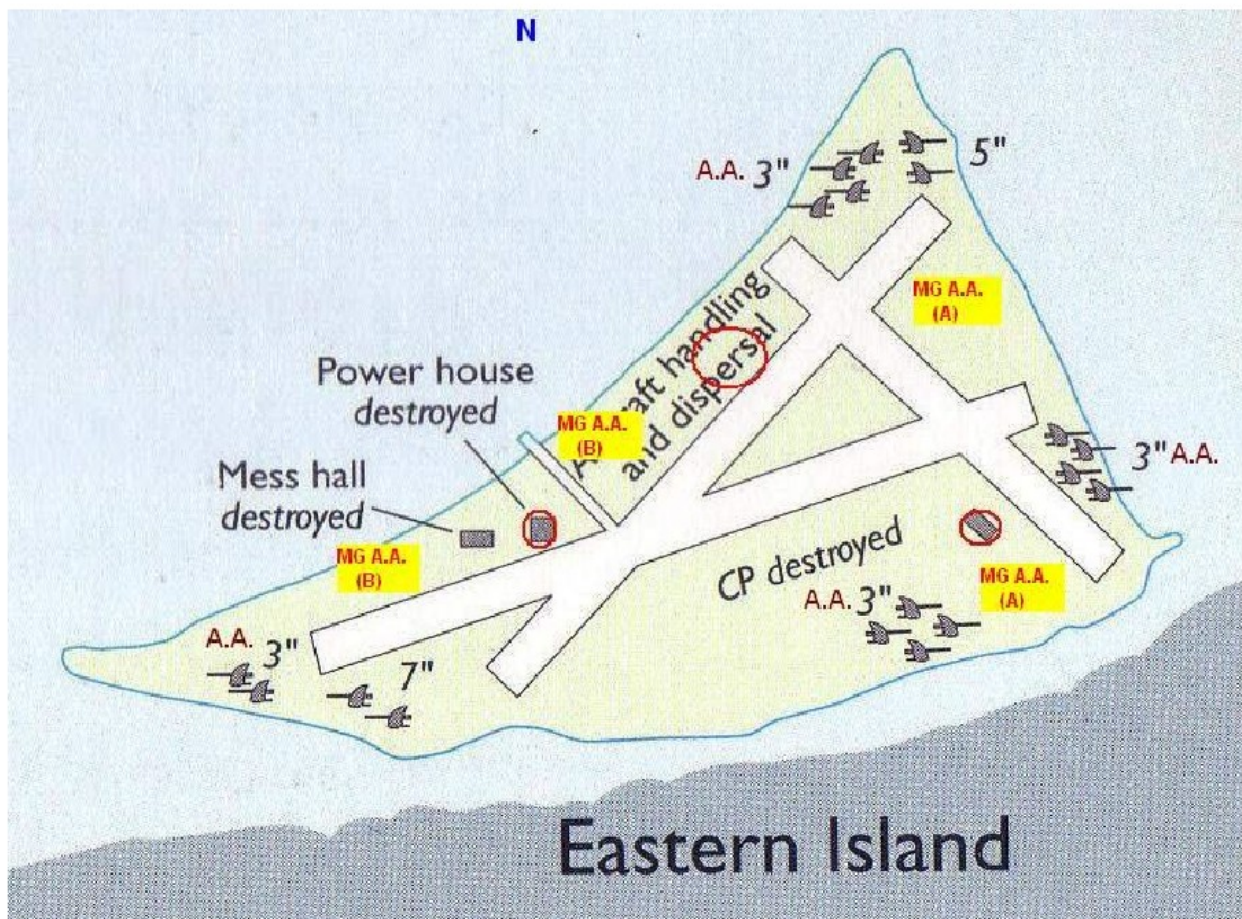


Fig. 2

Sand Island

Le difese di Sand Island sono costituite da quattro batterie di cannoni antiaerei da 3" (carta cannone AA) e da cinque postazioni di MMGG A.A., tre con fuoco "A" e due con fuoco "B" (carte fanteria). Gli obiettivi che devono essere distrutti perché l'attacco giapponese sia considerato sufficiente sono: il "Posto di Comando", la "Stazione di arrivo dei cavi", i "Depositi di carburante", "l'Hangar degli idrovolanti", la "Stazione Radar", la "Stazione Radio" (tutti cerchiati in rosso) e tre delle batterie A.A. da 3".

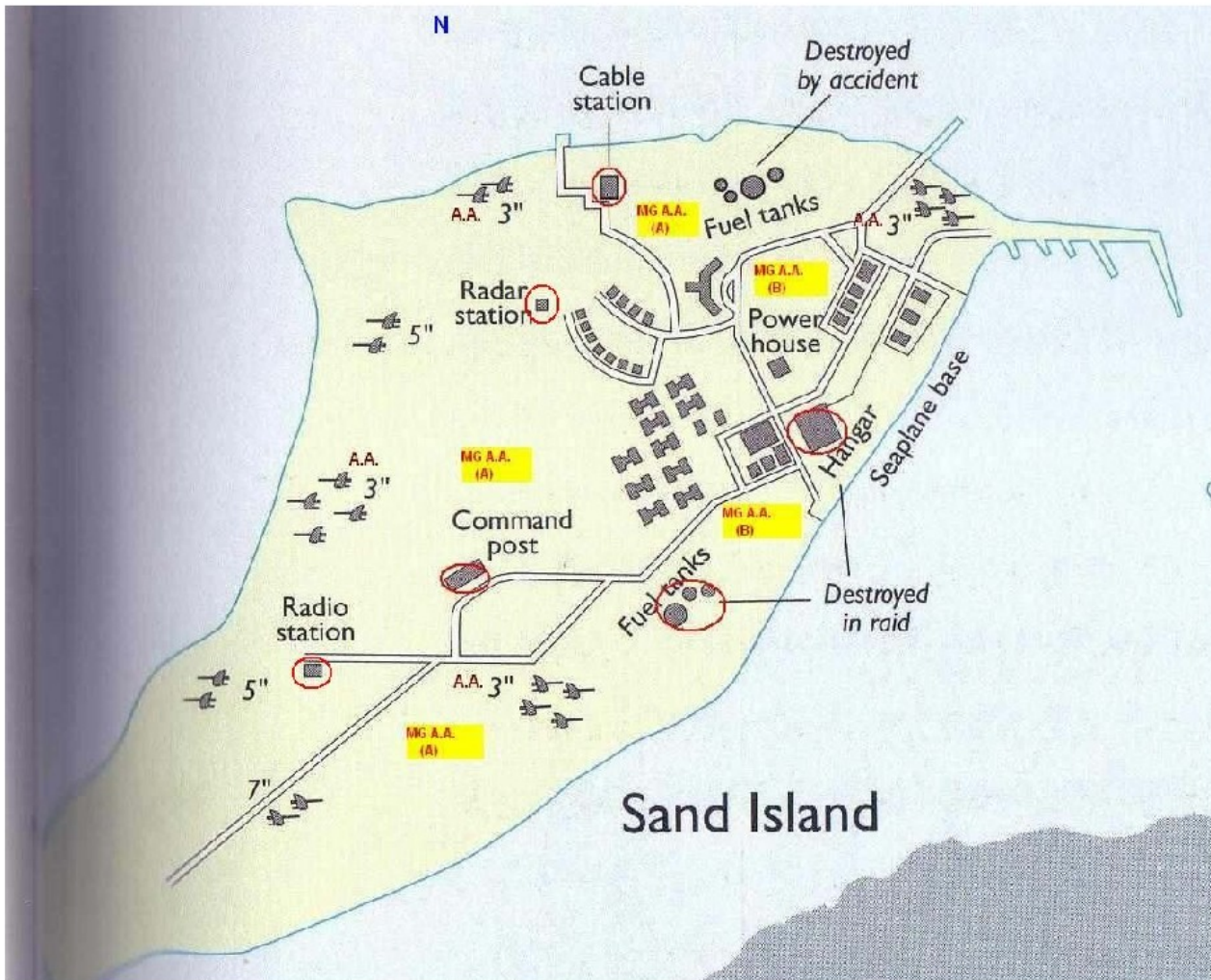


Fig. 3

Valori di resistenza ai danni degli obiettivi sulle due isole

- Posto Comando: **10**
- Centrale elettrica e Stazione arrivo cavi: **12**
- Hangar/zona di parcheggio, Hangar idrovolanti: **15**
- Deposito carburanti: **8**
- Stazioni Radar e Radio: **6**
- Batterie di cannoni antiaerei da 3": **8**
- Postazioni MMGG A.A.: **5**

Condizioni per il successo dell'attacco agli obiettivi terrestri delle Isole Midway

L'attacco raggiunge il suo scopo se **tutti i quindici** obiettivi principali sono distrutti o se almeno sono stati provocati i seguenti totali di punti danno, incluse le MMGG A.A., sulle due isole:

- Eastern Island: **65**
- Sand Island: **82**

Fuoco delle Mitragliatrici A.A. terrestri (Fanteria)

Una carta fanteria può 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).

La fanteria ha un arco di fuoco di 360° e spara a 1 righello di distanza se l'aereo a cui tira è a quota 1, a ½ righello di distanza se a quota 2, non può colpire bersagli più alti di quota 2.

Fuoco dei Cannoni contraerei

I cannoni A.A. delle isole hanno un arco di fuoco di 360° e sparano seguendo le stesse regole utilizzate per i cannoni A.A. delle Unità Navali (vedi il successivo paragrafo "Fuoco difensivo antiaereo con cannoni A.A.").

Bombardamento orizzontale (Nakajima B5N2 "Kate", Douglas SBD-3 "Dauntless" USMC, Vought SB2U "Vindicator" USMC)

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. Se l'ultima manovra del bombardiere era uno stallo, mettere uno stallo davanti all'aereo; quindi mettere la carta bomba in modo che la freccia sul suo retro coincida con quella dello stallo. Se l'ultima manovra non era uno stallo, mettere un dritto davanti all'aereo, usare la freccia lunga se l'aereo era ad alta velocità, la corta se era a bassa velocità.

Se l'aereo è a quota 1 quando sgancia le bombe, queste colpiscono il suolo immediatamente.

Se l'aereo è a più di quota 1 quando sgancia le bombe, queste sono mosse con la stessa carta manovra con cui sono state piazzate (stallo, dritto lento o dritto veloce). Se la quota di sgancio è 2-3 le bombe sono mosse una volta, se la quota di sgancio è 4 le bombe sono mosse due volte, poi colpiscono il suolo.

Bombardamento in picchiata (Aichi D3A "Val", Douglas SBD-3 "Dauntless" USN)

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 appena le bombe sono piazzate sul tavolo, colpiscono il terreno.

Danni da bombe ad obiettivi terrestri:

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

- Se si sovrappone la carta bomba al punto centrale del bersaglio, si considera un (1) danno "D" per bombe sotto le 500 libbre (250 Kg.) e due (2) danni "D" per le bombe sopra le 500 libbre.
- Se la carta "Bomba" si sovrappone alla carta bersaglio, ma non al punto centrale, si applicano solo metà dei danni calcolati per difetto.
- Se si ha il danno speciale "Esplosione" e la carta bomba si sovrappone al punto centrale del bersaglio, il bersaglio è distrutto.
- Se si ha il danno speciale "Esplosione" e la carta bomba NON si sovrappone al punto centrale del bersaglio, al bersaglio si applicano 6 danni.

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.

I danni speciali non sono applicati.

In caso di danno speciale "esplosione" il bersaglio è distrutto ad eccezione della Centrale Elettrica, Stazione arrivo cavi, Hangar/area di parcheggio e Hangar idrovolanti. Questi bersagli riceveranno 6 danni se il danno "esplosione" è causato da fuoco "A" e 8 danni se causato da fuoco "B" o "C".

Unità Navali

La Flotta

1. Posizionare la nave ammiraglia (Unità Ammiraglie: Akagi, Enterprise e Yorktown) approssimativamente al centro della metà di sinistra del tavolo della flotta (vedi Fig. 4 a pag. 19), con la prua rivolta verso la direzione di navigazione indicata e con il proprio lato poppiero a 30 cm. dalla linea di divisione del tavolo.
2. La flotta USA è suddivisa nelle due TF, quella giapponese è un gruppo unico, con la Hiryu e la propria scorta, distanziata a poppavia delle altre tre portaerei (posizionare la Hiryu a 30 cm. dal lato corto del tavolo).
3. Gli aerei in CAP (Combat Air Patrol) devono essere situati ad un righello (da centro carta a centro carta) dalla propria portaerei e non possono muovere fino a quando gli aerei nemici non fanno il loro ingresso sul tavolo.
4. Tutte le altre navi della flotta possono essere posizionate in qualsiasi punto della zona, ad una distanza minima di mezzo righello (da bordo carta a bordo carta) e con la stessa direzione della nave ammiraglia. Tale distanza deve essere possibilmente mantenuta per tutto il gioco. Le Unità destinate alla scorta della Hiryu, sono posizionate con lo stesso criterio. Ai fini del movimento delle navi la Hiryu è considerata nave ammiraglia del suo gruppo.
5. Sono considerate "Unità maggiori" le portaerei, le navi da battaglia, gli incrociatori pesanti.
6. Sono considerate "Unità minori" gli incrociatori leggeri e i cacciatorpediniere.
7. Se durante un turno non sono presenti aerei nemici sul tavolo, tutte le navi e gli aerei in CAP, riassumono le posizioni iniziali.

Movimento delle navi

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

Collisioni

Nel caso in cui due carte nave vengano a sovrapporsi, si avrà una collisione. Le navi subiranno due danni ciascuna, come se fossero state colpite da siluri nella parte interessata dalla collisione. In caso

di collisione tra una Unità maggiore con una Unità minore, la prima riceverà solo un danno da siluro. Risolti i danni, le due navi saranno disposte a mezzo righello di distanza tra loro, misurato da centro carta a centro carta.

Fuoco difensivo antiaereo con MMGG A.A.

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

Si applicano le seguenti regole speciali:

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

Fuoco difensivo antiaereo con cannoni A.A.

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

Colpire le navi

1. In caso di danno speciale "fuoco", dovuto ad un attacco di bombardamento, scoppia un incendio, a bordo della nave. Posizionare un segnalino "fuoco" sulla carta nave. La nave riceverà 1 danno "A" all'inizio dei successivi turni di gioco (i danni speciali non sono considerati), fino a quando la nave viene distrutta o viene estratto un danno "0"; in questo caso si spegne il fuoco; per spegnere gli incendi sulle portaerei, usare l'apposita tabella.
2. In caso di danno speciale "fumo" e la carta bomba copre il relativo punto rosso, quel cannone AA è distrutto. Posizionare un segnalino per identificare il cannone silenziato.

3. Qualsiasi altro danno speciale dovuto ad un attacco da bombardamento blocca il fuoco delle MMGG A.A. nel settore colpito (Prua, Poppa, Dritta, Sinistra) per 6 mosse di gioco. In caso di sovrapposizione su più settori, l'attaccante sceglie quale lato sopprimere.
4. Se il fuoco delle MMGG A.A. è soppresso, porre 6 marcatori sulla carta nave nella zona appropriata. Rimuovere 1 marcatore all'inizio di ogni mossa finché non sono tutti rimossi. Successivamente le MMGG A.A. possono riprendere il fuoco normalmente.

Danni da bombe

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

1. Se si sovrappone la carta bomba al punto centrale del bersaglio, si considera 1 danno "D" per bombe al di sotto dei 250 Kg. (500 Lb.) e 2 danni "D" per le bombe sopra i 250 Kg..
2. Se la carta bomba si sovrappone alla carta nave, ma non copre il punto centrale, si applicano solo metà dei danni inflitti calcolati per difetto.
3. Se si ha il danno speciale "esplosione" e la carta bomba si sovrappone al punto centrale della carta nave, la nave viene affondata. Se si tratta di una Portaerei, la nave subisce 15 danni, 2 segnalini incendio e la distruzione delle MMGG A.A. nel settore colpito (Prua, Poppa, Dritta, Sinistra), in caso di sovrapposizione su più settori, l'attaccante sceglie quale lato sopprimere.
4. Se si ha il danno speciale "esplosione" e la carta bomba NON si sovrappone al punto centrale della carta nave, la nave subisce 10 danni e la distruzione delle MMGG A.A. nel settore colpito (Prua, Poppa, Dritta, Sinistra), in caso di sovrapposizione su più settori, l'attaccante sceglie quale lato sopprimere. Se si tratta di una portaerei scoppia anche 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 alla carta nave non è possibile lanciare il siluro, a meno che il fronte della basetta dell'aereo, non si trovi interamente fuori dalla carta nave.
3. Per sganciare il siluro il velivolo deve essere a quota 1 e si deve selezionare una manovra di dritto a bassa velocità; può essere selezionato anche lo stallo.
4. Un aerosilurante a quota 1 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 la carta "siluro" sul fronte della basetta.
6. Il velivolo attaccante può scegliere qualsiasi manovra legale dopo il lancio del siluro.

Movimento del siluro in acqua

1. Le carte "siluro" sono da spostare all'inizio di ogni turno, dopo il movimento delle navi, a cura degli arbitri.
2. Le carte "siluro" viaggeranno in linea retta dopo il turno in cui sono stati lanciati:
 - **siluri giapponesi** muovono per 4 mosse (equivalenti ad un percorso massimo di 12 cm.);
 - **siluri americani** muovono per 18 mosse (equivalenti ad un percorso massimo di 36 cm.).
3. Muovere le carte "siluro" per mossa di:
 - 3 cm per i siluri giapponesi;
 - 2 cm per i siluri americani.
4. Se una carta "siluro" tocca (vale il bordo della carta nave) un qualsiasi bersaglio, si deve fermare ed esplode.
5. Se una carta "siluro" non ha toccato un bersaglio dopo essersi spostata per il suo numero massimo di mosse, viene rimossa dal gioco.

Danni da siluri

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

TABELLA DANNI SILURI

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

* Velocità massima ridotta della metà;

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

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

Mitragliare le navi

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

Attacchi suicidi (solo aerei giapponesi)

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

Nakajima B5N2 "Kate" del T.V. Joichi Tomonaga

Uno dei Kate dell'ondata di attacco alle Isole Midway è quello pilotato dal T.V. Tomonaga, comandante della prima ondata di attacco alle isole Midway. Il giocatore giapponese deve identificare univocamente questo aereo.

Durante l'attacco alle isole il suo aereo venne danneggiato ai serbatoi di carburante. Decollato successivamente per attaccare la Yorktown prima che ci fosse il tempo di riparare le perdite e consapevole di non avere carburante a sufficienza per il volo di rientro, una volta sganciato il suo siluro contro la portaerei americana, vi si gettò contro schiantandosi sul ponte di volo.

Se l'aereo pilotato da Tomonaga sopravvive all'attacco alle Isole Midway e viene successivamente utilizzato per attaccare le navi americane, una volta sganciato il siluro, l'aereo deve avanzare verso la nave nemica attaccata e giocare, al momento opportuno, una carta discesa in modo da finire a quota 0 con la propria base sulla carta nave. Calcolare i danni allo stesso modo degli attacchi suicidi.

Portaerei

- Ogni portaerei ha una propria scheda che serve per il suo funzionamento durante il gioco.
- La scheda della portaerei è suddivisa in due spazi: "Ponte di volo" e "Hangar". Dal ponte di volo gli aerei possono essere lanciati o fatti atterrare. Il turno dopo (cioè 15 minuti dopo l'atterraggio) transitano nell'hangar dove sono riforniti e riarmati in un turno (15'). Per rifare partire gli aerei si segue lo stesso percorso al contrario con le stesse tempistiche. In pratica per atterrare, rifornirsi ed essere pronti nuovamente al decollo passano tre turni (totale 45'); al quarto turno gli aerei decollano e iniziano a dirigersi verso la propria destinazione. La scheda riporta anche il valore di danno totale e una serie di caselle che indicano il livello di danno subito.
- Decollo e atterraggio: Gli aerei delle portaerei sono costituiti da tre gruppi (caccia, bombardieri, siluranti), per turno può essere lanciata o fatta appontare una sola tipologia di aerei di attacco (bombardieri o siluranti) più l'eventuale scorta di caccia ad essi aggregata. Gli aerei lanciati per primi arriveranno sul bersaglio un turno prima. Se si vuole effettuare un attacco congiunto bombardieri e siluranti, il gruppo lanciato per primo, dovrà rimanere fermo un turno in attesa di essere raggiunto dall'altro, poi potranno proseguire insieme.

Quando gli aerei lasciano il "ponte di volo", vengono posti accanto alla scheda della propria portaerei con un foglietto che indica la destinazione ed il turno di arrivo.

Gli aerei che lasciano i tavoli operativi, sono posti sul "tavolo di servizio" con un biglietto che indica la portaerei di destinazione ed il turno di arrivo; al momento di atterrare sono posti sul "ponte di volo" della propria Unità.

- Per tutta la durata delle operazioni di lancio, la portaerei deve procedere in linea retta e non può eseguire virate. Se si stanno effettuando decolli di gruppi di aerei con missioni assegnate, la portaerei deve proseguire in linea retta per l'intero turno di gioco di 15'.
- Le portaerei e tutte le navi della scorta, devono cessare il fuoco AA per il turno di gioco (15') in cui i gruppi di aerei con missioni assegnate sono in fase di lancio o di recupero. Mentre il cessate il fuoco è in vigore, nessun aereo subisce danni se nel raggio di fuoco delle MMGG A.A. delle navi.

- In caso di attacco aereo nemico, se sul ponte di volo di una o più portaerei sono presenti aerei da caccia in condizione di essere pronti al decollo ma senza missioni assegnate, i giocatori possono decidere di far decollare alcuni o tutti gli aerei da caccia presenti sul ponte di volo. Non è possibile lanciare gli aerei di altre categorie (bombardieri e siluranti) e nemmeno gli aerei di qualsiasi tipo presenti nell'hangar. Per tutta la durata delle operazioni di decollo le portaerei e tutte le navi della scorta, devono cessare il fuoco AA. Gli aerei sono lanciati uno per volta, posizionando la basetta dell'aereo davanti alla prua della portaerei quindi si pone una carta manovra dritto e si posiziona la basetta dell'aereo in corrispondenza della freccia di alta velocità. Un aereo appena lanciato da una portaerei è a quota 1.
- Se l'attacco aereo nemico avviene in un turno in cui sono in corso operazioni di decollo o atterraggio di aerei con una missione assegnata, spostare un aereo per la messa, rispettivamente sul "tavolo di servizio" o sul ponte di volo della portaerei, ed applicare i danni derivanti da bombe agli aerei presenti al momento sul ponte di volo e nell'hangar. Gli aerei che decollano o atterrano in questa situazione, non possono essere attaccati dagli aerei nemici.

In questa situazione, l'ammiraglio, può decidere di impiegare i caccia assegnati come scorta agli aerei d'attacco in decollo con missione assegnata per rinforzare la CAP, in questo caso lanciare i caccia uno per volta come indicato nel paragrafo precedente.

- Danni: Le portaerei possono subire diversi livelli di danno: danno lieve (**L**), danno medio (**M**), danno pesante (**H**), nave immobilizzata (**D**). Con lo smarcamento della prima casella di danno pesante, il ponte di volo diviene non operativo e gli aerei non possono né decollare né atterrare. La nave riceve due segnalini di "Ponte non operativo". I segnalini di "Ponte non operativo" possono essere rimossi durante la fase di riparazione danni. Una nave immobilizzata non può più lanciare o ricevere aerei.
- Se, nel momento in cui la nave riceve un danno dovuto a bombe, sono presenti aerei sul ponte di volo e/o nell'hangar, questi possono essere distrutti. Fino a livello di "danno lieve" possono essere danneggiati solo gli aerei presenti sul ponte di volo; dopo che la nave ha subito 5 "danni medi" possono essere danneggiati anche quelli ricoverati nell'hangar. Lanciare un D10 e consultare la tabella (lanciare il dado per il ponte di volo e quando è il caso, uno anche per l'hangar):

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

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

1-4	Bombardiere
2-5	Caccia
3-6	Aerosilurante

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

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

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

I danni leggeri non sono riparati.

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

0 nessuna variazione nel numero dei danni;

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

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

***** danno critico.

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

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

+1 scoppia un nuovo incendio;

0 nessun incendio spento;

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

***** danno critico.

- **Danni critici:** Se si ottiene un danno critico, lanciare un D10 e consultare la seguente tabella

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

* Il danno critico "Ascensori non operativi" non è cumulativo.

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

Valori di resistenza ai danni delle UU.NN.

Akagi, Kaga **40**
 Hiryu, Soryu **32**
 Yorktown, Enterprise, Hornet **35**
 BB **35**
 CA **30**
 CL **25**
 CT **20**

Riparazione dei danni agli aerei

Gli aerei danneggiati che rientrano sulle proprie portaerei possono essere riparati durante la fase di rifornimento e riarmo (cioè con gli aerei nell'hangar della nave).

Lanciare un dado di media (2-3-3-4-4-5), il risultato indica i punti danno riparati.

Quando una portaerei ha subito 5 danni gravi, gli aerei non possono essere più riparati.

C.A.P. (Combat Air Patrol)

Il giocatore giapponese (Amm. Nagumo) deve stabilire, all'inizio del gioco, quanti aerei da caccia tra i 9 disponibili (2 Akagi, 2 Kaga, 2 Soryu, 3 Hiryu), mantenere in volo sopra le portaerei in servizio di CAP. I 7 Zero destinati alla scorta della prima ondata sulle Midway, sono esclusi dal servizio CAP fino al loro rientro e rifornimento.

Il giocatore USA dispone di 4 Buffalo e 1 Wildcat in CAP sulle Midway. Gli ammiragli Fletcher e Spruance devono stabilire, all'inizio del gioco, la forza delle CAP da mantenere sulle loro TF (CAP storiche: 4 Wildcat sulla TF 17, 6 Wildcat sulla TF 16).

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

I giocatori sono liberi di stabilire il livello di quota iniziale degli aerei in CAP.

Gli aerei in CAP possono rimanere in volo per l'intera durata dello scenario (si considera che atterrino a turno per rifornirsi/riarmarsi) finchè ci sono portaerei operative in gioco. Se si desidera utilizzare aerei assegnati alle CAP per la scorta alle ondate di attacco, questi devono prima essere

fatti atterrare e seguire la normale procedura per rifornirsi/riarmarsi, prima di poter essere usati per la nuova missione.

Scoperta delle flotte:

Dal secondo turno di gioco, all'inizio di ogni turno, entrambi i giocatori lanciano un D12 e consultano la tabella, se il risultato è positivo la flotta è scoperta e si possono far decollare gli aerei dalle portaerei per attaccarla; se non è scoperta non è possibile portare attacchi. Si cancella il numero uscito e se esce successivamente, si ritira il dado.

TABELLA SCOPERTA FLOTTE (RICOGNITORI)

1	Scoperta Flotta Giapponese
2	
3	
4	
5	
6	Scoperta Flotta Giapponese
7	
8	
9	Scoperta Flotta Giapponese / Scoperta Flotta USA
10	
11	Scoperta Flotta USA
12	

Regola opzionale: Una volta che i ricognitori hanno scoperto una flotta nemica devono comunicare la notizia, (lanciare 1D6 con 1 per gli americani e 1-2 per i giapponesi) la comunicazione non è ricevuta. Si potrà ritentare la comunicazione il turno successivo.

I tre gruppi di aerei d'attacco (1 Avenger USN, 2 Vindicator USMC, 3 Dauntless USMC) decollati dalle Midway al momento della scoperta degli aerei giapponesi in avvicinamento, testano cumulativamente lanciando un D6 a partire dal 3° turno di gioco, con un risultato di 5-6 individuano la flotta giapponese e possono attaccarla il turno successivo. Dopo la scoperta della flotta giapponese da parte dei ricognitori, la individuano con un risultato di 4-5-6. Gli attacchi sono effettuati in tre scaglioni intervallati tra di loro di 1 turno (prima l'Avenger, poi i 3 Dauntless e infine i 2 Vindicator). Una volta che hanno effettuato i loro attacchi e usciti dal tavolo, questi aerei sono rimossi dal gioco. Gli aerei di Midway non possono comunicare la scoperta della flotta giapponese.

Una volta scoperta la flotta USA, il giocatore giapponese deve lanciare un D6 per verificare di quale TF si tratta:

1-2	TF 16 (Enterprise, Hornet)
3-4-5-6	TF 17 (Yorktown)

Radar(conoscenza solo giocatore USA)

Le Unità Navali americane dispongono del radar, hanno pertanto la possibilità di scoprire le ondate di attacco giapponesi in anticipo. All'inizio del turno precedente all'entrata sul tavolo della flotta di un gruppo di attacco aereo giapponese, lanciare un D6, con un risultato di 3-4-5-6 l'ondata di attacco è scoperta e durante questo turno il giocatore americano ha la possibilità di variare la composizione della CAP utilizzando i caccia disponibili a bordo delle portaerei.

Aerei sui tavoli delle flotte

Gli aerei che devono entrare sui tavoli delle flotte per effettuare l'attacco alle navi, possono entrare a discrezione dei giocatori da uno o più dei tre punti di entrata permessi (1-2-3).

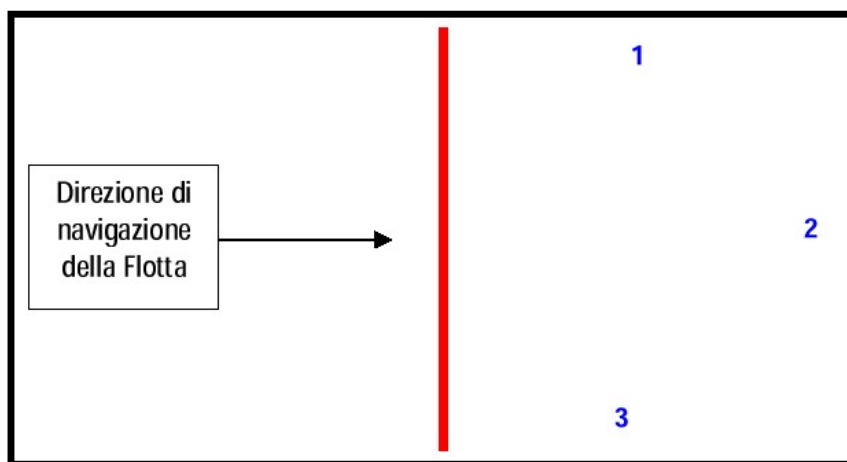


Fig. 4

Devono comunque entrare a gruppi omogenei (aerosiluranti e bombardieri), i caccia di scorta possono essere suddivisi ed aggregati alle formazioni di aerei di attacco oppure entrare da soli da un altro punto di entrata non utilizzato dalle formazioni di attacco.

Gli aerei sono posizionati entro un righello dal punto di entrata (misurato al centro della carta).

La quota iniziale di ogni aereo è stabilita dai giocatori.

Una volta che un aereo è uscito dal tavolo, è posto in attesa dei sopravvissuti del proprio gruppo. Una volta che sono tutti riuniti, si inizia a conteggiare il tempo per il rientro.

Nel momento in cui l'ultimo aereo di un gruppo di attacco (bombardieri o aerosiluranti) esce dal tavolo, sono ritirati anche tutti gli eventuali aerei da caccia di scorta ancora presenti.

Caratteristiche particolari degli aerei:

- Tutti i Nakajima NB2 "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).
- I piloti dei Dauntless e dei Vindicator del Marine Aircraft Group 22 erano poco addestrati al bombardamento in picchiata, pertanto possono effettuare solo bombardamento in quota a volo livellato.

- **(conoscenza solo giocatore USA):** Parte dei Dauntless appartenenti al gruppo di volo della Yorktown, persero le loro bombe prima di poter attaccare le navi giapponesi a causa di un malfunzionamento dell'impianto elettronico di armamento delle bombe. Una volta completato il decollo dei Dauntless lanciare 1D6, con 1-2-3-4 un Dauntless perde il suo carico di bombe (questa operazione deve essere eseguita a cura dell'arbitro, in modo che il giocatore giapponese non conosca quale aereo è disarmato).

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.

Caratteristiche degli aerei:

Aereo	Paese	Danni	Carte	Fuoco a corta gittata	Fuoco a lunga gittata	Capacità di salita
Mitsubishi A6M "Zero"	Japan	16	C	A-C-C	C	3
Aichi D3A "Val"	Japan	17	I	A/A	A/A	6
Nakajima B5N2 "Kate"	Japan	17	I*	-/B	-/A	7
Grumman F4F3 "Wildcat" USMC	USA	17	D	B-B	A	4
Grumman F4F4 "Wildcat" USN	USA	18	D	B-B-B	A-B	4
Brewster F2A "Buffalo"	USA	18	D	B-B	B	4
Douglas SBD-3 "Dauntless"	USA	19	I**	B/A	A/A	5
Douglas TBD "Devastator"	USA	19	I*	A/A	A/A	8
Vought SB2U "Vindicator"	USA	17	I*	B/A	A/A	6
Grumman TBF-1 "Avenger"	USA	19	I*	B/A	A/A	5

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

** I 3 Dauntless del Marine Aircraft Group 22 non possono usare le due carte del bombardamento in picchiata.

Inizio dello scenario

Lo scenario inizia con l'attacco giapponese alle Isole Midway.

La prima ondata di aerei giapponesi si schiera entro 30 cm. dal proprio lato di entrata (Lato N) sul tavolo delle Midway (vedi Fig. 1) per attaccare gli obiettivi sulle isole, difesi da postazioni AA e aerei da caccia.

La prima ondata è costituita da 7 Zero (2 Akagi, 2 Kaga, 2 Soryu, 1 Hiryu), 7 Kate (4 Soryu, 3 Hiryu), 7 Val (3 Akagi, 4 Kaga), per un totale di 21 aerei, suddivisi in due gruppi di attacco:

Sand Island: 4 Zero, 5 Kate, 2 Val;

Eastern Island: 3 Zero, 2 Kate, 5 Val.

I Val sono armati con una bomba da 250Kg., i Kate con una bomba da 800 Kg.

Si utilizzano le regole standard per il bombardamento.

I gruppi di aerei da attacco della Marina e dei Marines americani [1 Avenger USN armato con siluro; 2 Vindicator USMC e 3 Dauntless USMC armati con bombe da 500 Lb.(250 Kg.)] di base sulle isole Midway, sono già decollati e sono alla ricerca della flotta giapponese.

Posizionare 2 Bufalo a 2 righelli dall'Isola Eastern e a ½ righello dal lato E del tavolo; 2 Bufalo e 1 Wildcat a 2 righelli da Sand Island e a ½ righello dal lato O del tavolo.

Una volta scaricate le bombe sulle isole, gli aerei giapponesi devono uscire dal tavolo. Una volta che tutta una tipologia di aerei è uscita, si conterà il tempo per il rientro a bordo delle proprie portaerei.

Successivi attacchi aerei giapponesi

I rimanenti aerei giapponesi 9 Zero (2 Akagi, 2 Kaga, 2 Soryu, 3 Hiryu), 13 Kate (6 Akagi, 6 Kaga, 1 Hiryu), 9 Val (1 Akagi, 4 Soryu, 4 Hiryu), ad esclusione degli Zero che saranno destinati al servizio CAP, sono disposti sul ponte di volo delle rispettive portaerei pronti al decollo.

I Kate sono armati con siluri e i Val con bombe da 250 Kg..

La comunicazione all'Amm. Nagumo degli esiti del bombardamento sulle Midway effettuato dalla prima ondata, avviene una volta che tutti gli aerei da bombardamento (Val e Kate) sono usciti dal tavolo delle Isole Midway.

Se la prima ondata di attacco non ottiene la distruzione degli obiettivi previsti sulle Isole Midway, la flotta USA non è stata ancora scoperta e la flotta giapponese non si trova sotto attacco da parte dei velivoli delle portaerei americane, il giocatore giapponese **DEVE** far decollare una seconda ondata di attacco alle isole. La composizione di questa seconda ondata è a scelta del giocatore giapponese, così com'è pure sua facoltà decidere se e quanti Kate riarmare con le bombe da 800 Kg. al posto dei siluri.

Se la flotta USA è scoperta prima della ricezione della comunicazione degli esiti dell'attacco della prima ondata, il giocatore giapponese può far decollare gli aerei disponibili per attaccare le navi americane.

Se la flotta USA è scoperta dopo la comunicazione dell'esito negativo dell'attacco sulle isole e durante la fase di riarmo dei Kate, il giocatore giapponese può agire a sua discrezione. Stabilire con lancio di 1D6 per ogni aereo, quanti Kate sono già stati riarmati con le bombe. Con un risultato dispari hanno ancora il siluro.

Attacchi degli aerei USA basati sulle portaerei contro la flotta giapponese

Gli aerei americani iniziano lo scenario schierati sui ponti di volo delle rispettive portaerei, pronti al decollo.

Una volta che la flotta giapponese è stata scoperta, il giocatore USA può lanciare gli aerei dalle sue tre portaerei.

Gli aerei disponibili per l'ondata di attacco alla flotta giapponese sono: Yorktown (5 Wildcat, 3 Dauntless, 2 Devastator); Enterprise (5 Wildcat, 6 Dauntless, 3 Devastator); Hornet (3 Wildcat, 3 Devastator).

Dal numero totale dei Wildcat disponibili, devono essere detratti quelli in servizio di CAP sulle due TF.

I Devastator sono armati con siluri e i Dauntless con bombe da 1000 Lb. (500 Kg.).

GLOSSARIO

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

USN: United States Navy – Marina Militare degli Stati Uniti

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

CinC: Commander in Chief – Comandante in Capo

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

CAP: Combat Air Patrol – Pattuglia da Combattimento Aereo - è un tipo di missione difensiva per aerei da caccia, nel quale viene 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 volano in formazione intorno alla zona da difendere, pronti a contrastare eventuali attacchi nemici. Formazioni di volo CAP efficaci possono includere aerei posizionati sia a quote basse che alte, per abbreviare i tempi di risposta ad un attacco.