



Operazioni aereeⁱ

17. UNITÀ AEREE

- 17.1 INTRODUZIONE
- 17.2 UNITÀ AEROTERRESTRI
- 17.3 UNITÀ AERONAVALI
- 17.4 KAMIKAZE
- 17.5 *JETS*
- 17.6 AEREI DA TRASPORTO
- 17.7 BOMBARDIERI STRATEGICI
- 17.8 INTERCETTORI
- 17.9 TALLONCINI AEREI FRAZIONARI

17.1 INTRODUZIONE

17.11 Le forze aeree sono rappresentate da sette tipi d'Unità: le Unità aeroterrestri, le Unità aeronavali, i kamikaze, i *jets*, gli aerei da trasporto, i bombardieri strategici e gli intercettori.

17.12 Le Unità aeree si distinguono tra loro secondo il luogo dove possono atterrare, le operazioni che possono compiere, il loro costo di costruzione e le limitazioni sulla loro velocità di costruzione, ed alcune altre capacità loro specifiche.

17.13 I richiami alle Unità aeree vanno intesi alle Unità aeroterrestri ed aeronavali, i kamikaze, i *jets* ed agli aerei da trasporto, salvo diversa indicazione. I bombardieri strategici e gli intercettori sono unità SW.

17.14 FATTORI AEREI E SQUADRIGLIE

17.141 Ogni fattore aereo rappresenta circa il triplo d'aerei rispetto ad una squadriglia. Tale rapporto si manifesta nei termini seguenti:

A. COSTO: ogni fattore aereo costa tre BRP; ogni squadriglia costa un BRP. Le unità aeronavali sono il solo tipo d'unità costruite in

gruppi di squadriglie (NAS). Tutti gli altri tipi d'Unità aeree, comprese le Unità aeroterrestri sono costruiti in gruppi di fattori e non di squadriglie.

B. APPLICAZIONE DEL RAPPORTO DI 3:1: un fattore aereo è equivalente a tre squadriglie con riferimento all'uso delle basi (18.1), al trasporto marittimo (21.431F), alla scorta marittima (21.612A, 21.613A) ed al suo rientro alla base (33.7).

C. COMBATTIMENTO AEREO: quando Unità aeree di qualsiasi tipo impegnano un combattimento aereo con unità aeronavali, ogni fattore è convertito in tre squadriglie, di cui ciascuna con una dimensione equivalente ad un NAS. Il numero di squadriglie aeree è in seguito utilizzato come base per determinare la linea da utilizzare sulla tavola di combattimento aereo (19.2).

D. AZIONI CONGIUNTE AEROTERRESTRI/AERONAVALI: quando Unità aeroterrestri intercettano, forniscono copertura aerea, o attaccano Unità navali ostili in mare, le unità aeroterrestri operano in squadriglie (23.13). Le AAF del tipo richiesto ed i NAS sono equivalenti in questo caso.

E. QUANDO LE AAF ED I NAS SONO EQUIVALENTI: le AAF ed i NAS sono equivalenti nell'espletamento delle seguenti attività:

A. ATTACCO D'UNITÀ NAVALI OSTILI IN PORTO: questo rappresenta l'addestramento e l'attrezzatura speciale che caratterizzava le Unità aeronavali. Infatti, le Unità aeronavali erano considerate tre volte più efficaci delle Unità aeroterrestri per l'attacco delle Unità navali ostili attraccate in porto.

B. EFFETTI DELLA DIFESA AEREA: i risultati di difesa aerea per le Unità navali attaccate all'interno di un porto si applicano anche alle AAF ed ai NAS. Ad esempio, un risultato di difesa aerea "1/2" dovrebbe eliminare una AAF o una NAS, e forzare due AAF o due NAS a tornare alla base senza attaccare.

17.143 Quando le AAF ed i NAS non sono equivalenti: le AAF ed i NAS non sono equivalenti ai fini d'altre attività, come le missioni antiaeree, d'appoggio al suolo, ecc. Ad esempio, tre NAS sono necessari per dare un fattore d'appoggio al suolo. Tre NAS sono equivalenti ad una AAF ai fini delle regole diplomatiche, relativamente al limite massimo di Forze che possono entrare in un Paese minore dopo un risultato diplomatico di "8" o "- 1", od in applicazione dei modificatori diplomatici per avere delle Forze in un Paese minore.

17.2 AEROTERRESTRI



17.21 BASI: le Unità aeroterrestri devono avere la loro base presso città o su talloncini "Basi aeree". Ogni città o base aerea può contenere cinque AAF. Un esagono che contiene due città può dunque contenere fino a dieci AAF. Non c'è limite al numero d'AAF che possono appoggiarsi su una zona su carta. Le AAF non possono mai operare decollando da una portaerei.

17.22 AUTONOMIA: le Unità aeroterrestri hanno una portata di quattro esagoni in Europa e tre esagoni nel Pacifico.

17.23 OPERAZIONI: le Unità aeroterrestri possono eseguire le seguenti missioni aeree:

- A. antiaerea.
- B. Copertura aerea.
- C. Intercettazione durante la battaglia navale e modifica degli attacchi sommergibilistici.
- D. Attacco d'Unità navali ostili all'interno di un porto.
- E. Bombardamento d'obiettivi economici nemici.
- F. Appoggio al suolo.
- G. Intercettazione dell'appoggio aereo difensivo nemico.
- H. Appoggio aereo difensivo.
- I. Opposizione ad un bombardamento nemico.
- J. Intercettazione d'operazioni di trasporto aereo.
- K. Contro-intercettazione d'Unità aeree a difesa intercettanti trasporti aerei.

17.24 COSTRUZIONE: ogni AAF costa tre BRP per la sua costruzione.

17.25 AAF E SQUADRIGLIE: quando le AAF impegnano un combattimento aereo con Unità aeronavali ostili, partecipano ad una battaglia navale, individuano, volano in copertura, o attaccano Unità navali ostili in mare, operano in squadriglie, rispettando le limitazioni prescritte in 23.131.

UNITÀ

17.3 UNITÀ AERONAVALI



17.31 Basi: le Unità aeronavali si appoggiano alle basi nello stesso modo già visto per le Unità aeroterrestri. Tre NAS sono equivalenti ad una AAF. Non basta:

17.311 ESAGONI-ISOLE: una NAS può appoggiarsi ad un'isola monoesagonale (18.13).

17.312 PORTAEREI RAPIDE: ogni portaerei rapida può ospitare un numero di NAS della propria nazionalità pari alla somma dei suoi fattori. Gli altri tipi d'Unità aeree non possono operare decollando da portaerei.

17.3121 Ogni portaerei rapida e le sue unità aeronavali si muovono, combattono, e si ridislocano come un'unica Unità.

17.3122 Le Unità aeronavali possono fare un trasferimento da un porto, ad una zona su carta ed una portaerei rapida presente in quella zona all'inizio di qualsiasi fase del turno del giocatore cui tali Unità appartengono, rispettando le capacità delle basi aeree e delle portaerei. Se Unità aeronavali rientrate alle rispettive basi sono trasferite su una portaerei non rientrata, allora la portaerei deve considerarsi rientrata in porto pure lei. Quando le Unità aeronavali sono di stanza su una portaerei, tali Unità sono regolate dal regolamento della portaerei dalla quale dipendono. Tuttavia, le Unità aeronavali possono operare secondo le regole generali per tutto il turno se decollano da una portaerei sulla quale hanno fatto un semplice scalo¹.

17.3123 Alla fine del turno di gioco del proprietario, devono essere chiaramente indicate quali sono le Unità aeronavali a bordo di portaerei rapide e quali Unità, invece, si appoggiano su basi di terra. Ciò determinerà se le Unità aeronavali siano suscettibili di modificare le intercettazioni e le rilevazioni d'Unità nemiche, o se le portaerei in porto siano a pieno carico d'Unità aeronavali pronte per la battaglia navale. Solo le Unità aeronavali a bordo di portaerei sono dissimulate da marcatori di TF.

17.3124 Se l'affondamento di una portaerei all'interno di una Forza navale porta tale Forza ad avere un numero di NAS superiore alla capacità delle altre portaerei appartenenti alla suddetta Forza, allora dovrà essere eliminato un numero di NAS pari al numero dei NAS in esubero. Quando una Forza navale composta di una o più portaerei rapide è attaccata, le NAS sono considerate, in primo luogo, come di stanza

¹ In Francese: "Sinon, les unités aéronavales peuvent opérer normalement depuis un porte-avions dans le tour où elles ont fait une étape sur celui-ci".

sulle portaerei rapide non danneggiate, quindi, su portaerei rapide danneggiate, ed, infine, sulle portaerei affondate. Le unità aeronavali possono essere liberamente distribuite tra le portaerei rapidi non danneggiate della medesima Forza navale. Se le Unità aeronavali sono trasferite da una portaerei rientrata in porto ad una portaerei non rientrata, allora quest'ultima deve ritenersi rientrata in porto. Le Unità aeronavali in pattuglia da combattimento aereo (ma non in *blitz* aereo²) possono anche trasferirsi ad una base di terra a portata del loro esagono. Una Portaerei danneggiata in alto mare può trasportare ma non può sbarcare né far decollare Unità aeronavali. Quando una portaerei danneggiata rientra alla base, ogni Unità aereonavale su questa portaerei può trasferirsi alla base terrestre. Le Unità aeronavali non possono atterrare (appontare) su una portaerei danneggiata, che sia in porto o in mare.

17.3125 Le Unità aeronavali che si appoggiano ad una portaerei rapida sono impilati sulla portaerei, o posizionati sulla scheda di statuto navale del giocatore cui appartengono.

17.3126 MISSIONI AEREE DECOLLANTI DA PORTAEREI ATTRACATE IN PORTO: le Unità aeronavali che si appoggiano su portaerei rapida dentro un porto, anche quelle dissimulate da un marcatore TF, possono eseguire solo operazioni difensive sopra la loro Base. Se una Base ospitante una portaerei rapida è attaccata da Unità aeree che si appoggiano ad una Base al suolo o su una portaerei, allora tutte le Unità aeronavali di una portaerei e dissimulate da un marcatore TF sono rivelate. Tali Unità aeronavali possono essere attaccate in missione antiaerea, nel qual caso le Unità attaccate possono ingaggiare le Unità aeree attaccanti secondo le medesime regole applicabili alle Unità aeree che si appoggiano all'esagono attaccato. Al di fuori del caso sopra illustrato, tali Unità aeronavali non possono eseguire alcun'altra attività inerente al combattimento in cui sono state coinvolte e non possono aiutare l'intercettazione navale né la ricerca di Unità ostili.

Storicamente le Unità aeronavali abbandonavano le portaerei quando queste ultimi entravano in porto e riappontavano su di esse quando le portaerei prendevano il largo. Per facilitare il gioco, le Unità aeronavali restano con la portaerei cui appartengono sulla scheda di statuto navale, dissimulate da un marcatore TF finché le portaerei sono in porto, benché le Unità aeree in questione non siano considerate come appontate sulla portaerei se il porto che ospita la nave in questione è attaccata da unità aeree ostili. Le Unità aeronavali di stanza su portaerei non

² In Francese: “*mais pas en frappe aérienne*”.

compaiono sulla carta meno che non siano attaccate, e non contano nel limite di capienza di base aerea del porto dove è attraccata la loro portaerei, e non possono intraprendere alcun'azione propria delle Unità aeronavali di stanza in Basi terrestri al di fuori della difesa della loro Base in occasione di un attacco aereo ostile.

17.3127 PORTAEREI AFFONDATA IN PORTO: se un portaerei rapida è affondata in porto, tutte le unità aeronavali ospitate dalla nave da guerra sono spostate sul porto e non sono eliminate dalla perdita della portaerei salvo che la capacità di recettiva della Base del porto sia insufficiente.

17.32 AUTONOMIA: le Unità aeronavali che operano dal suolo o da una portaerei hanno un'autonomia di tre esagoni in Europa e nel Pacifico.

17.33 OPERAZIONI: le Unità aeronavali possono compiere le seguenti missioni aeree:

A. Anti aerea.

B. Copertura aerea (Unità aeronavali decollanti esclusivamente da basi terrestri).

C. Individuazione di Unità nemiche durante la battaglia navale e variazione degli attacchi sottomarini.

D. Attacco di Unità navali ostili in mare ed in porto.

E. Pattugliamento da parte di aerei da combattimento (unità aeronavali decollanti esclusivamente da portaerei).

F. Appoggio al suolo.

G. Intercettazione dell'appoggio aereo difensivo nemico.

H. Appoggio aereo difensivo (Unità aeronavali decollanti esclusivamente da basi di terra).

I. Intercettazione di operazioni di trasporto aereo (Unità aeronavali decollanti esclusivamente da basi di terra).

J. Controintercettazione a difesa di Unità aeree che intercettino trasporti aerei (Unità aeronavali decollanti esclusivamente da basi di terra).

17.34 COSTRUZIONE: ogni NAS costa un BRP per la sua costruzione.

17.35 ADDESTRAMENTO AERONAVALE

17.351 L'aviazione navale, e specialmente le operazioni partenti da portaerei,

richiedevano un livello d'addestramento molto elevato. Questo è rappresentato dalle norme seguenti:

17.352 UNITÀ AERONAVALI GIAPPONESI

D'ÉLITE: all'inizio della partita, tutte le Unità aeronavali giapponesi sono Unità d'élite e sono rappresentate da talloncini speciali neri su campo giallo. Le Unità aeronavali giapponesi d'élite:

A. Hanno un DRM di nazionalità aerea di + 1, oltre agli aumenti del DRM di ricerca di nazionalità aerea giapponese.

B. Sono aggiunte alla riserva di forza giapponese dopo un risultato di mobilitazione e di produzione se sono costruite prima dell'inizio della guerra tra il Giappone e gli Alleati occidentali; quando la guerra comincia, gli incrementi alla riserva di forza aerea giapponese entrano in gioco al pari delle Unità regolari (gialle su campo nero). Se i giapponesi hanno smobilitato Unità aeronavali dalla loro riserva di forza allo scoppio della guerra contro gli Alleati occidentali, tali Unità saranno ricostituite come Unità regolari invece che d'élite.

C. Le Unità aeronavali giapponesi d'élite sono ricostituite come NAS regolari quando sono eliminate. Quando NAS giapponesi d'élite sono eliminate, il numero equivalente di NAS giapponesi regolari è sostituito nella riserva di forza giapponese nell'ambito delle costruzioni autorizzate.

17.353 VELOCITÀ D'ADDESTRAMENTO AERONAVALE

A. Il numero di NAS è limitato dalla velocità d'addestramento aeronavale proprio di ogni Potenza principale nei termini che seguono, potendo i NAS essere costruiti ad ogni turno (compresi i NAS ricostruiti dopo essere stati eliminati e gli incrementi alla riserva di Forza): USA: 4; Giappone: 3; Inghilterra: 2; Germania: 1; Italia: 1.

B. La costruzione di CVE americane non conta nel limite d'addestramento aeronavale americano e britannico, ma ad ogni turno, gli USA non possono cominciare la costruzione di CVE americane in quantità superiore rispetto a quanto ammesso dalla velocità d'addestramento aeronavale esistente al momento della costruzione delle CVE (ECCEZIONE: scenari europei - 17.355) e gli Inglesi non possono cominciare la costruzione di CVE britannici in numero superiore rispetto a quanto ammesso dalla velocità d'addestramento aeronavale britannica esistente al momento della costruzione delle CVE.

C. I tempi d'addestramento aeronavale possono essere ridotti dall'investimento di RP nella produzione (42.22E).

D. I tempi d'addestramento aeronavali giapponesi sono dimezzati quando siano arruolati i kamikaze.

E. La Francia, la Russia e la Cina non possono mai arruolare Unità aeronavali.

17.354 ASSEGNAZIONI D'UNITÀ AERONAVALI

AMERICANE: prima dello scoppio delle ostilità tra gli USA ed il Giappone, le Unità aeronavali americane recentemente costruite devono essere assegnate al più presto a portaerei rapide in modo da renderle operative.

17.355 SCENARI EUROPEI: la velocità d'addestramento aeronavale americano all'inizio di uno scenario europeo è a 0. Essa può essere aumentata dall'investimento di RP nella produzione. In uno scenario europeo, gli USA possono costruire tre CVE americani per turno.

17.4 KAMIKAZE



17.41 ADDESTRAMENTO DI KAMIKAZE: il Giappone preliminarmente al lancio di attacchi aerei contro Unità navali ostili, può convertire alcune o tutte le sue Unità aeronavali di stanza su basi terrestri in Kamikaze, purché le seguenti tre condizioni siano soddisfatte:

A. Il Giappone deve essere in guerra contro gli USA.

B. L'arruolamento di Kamikaze può avvenire a partire dal 1943.

C. Un'unità terrestre degli Alleati occidentali abbia occupato o stia invadendo uno degli otto esagoni del Giappone o di Okinawa sul fronte pacifico o dell'Asia del Sud-Est.

17.411 Le Unità aeronavali ospitate da portaerei e le Unità aéroterrestri non possono essere convertite in Kamikaze, benché le Unità aéroterrestri possano essere convertite in Kamikaze durante la fase di arruolamento, secondo le regole di cui al paragrafo 17.433.

17.412 I Kamikaze sono rappresentati utilizzando i talloncini d'Unità aeronavali giapponesi d'élite. Ogni Unità aeronavale giapponese d'élite ancora in gioco è convertita in un'Unità aeronavale giapponese regolare quando è invocato il regolamento dei Kamikaze.

17.42 BASI: i Kamikaze si appoggino alle Basi seguendo le medesime regole delle Unità aéroterrestri. Tre fattori di kamikaze sono

equivalenti ad un'AAF. I Kamikaze non possono appontare su portaerei.

17.43 COSTRUZIONE: ogni fattore kamikaze costa un BRP per la sua costruzione.

17.431 COSTRUZIONE DI UNITÀ AERONAVALI VIETATE: tutte le Unità aeronavali costruite dopo che sia stata invocata la regola sui Kamikaze entrano in gioco solo come kamikaze. Le Unità aeronavali che erano sulla carta prima dell'applicazione della regola dei Kamikaze possono operare normalmente, ma non può più essere costruita nessun'altra Unità aeronavale idonea a decollare da una portaerei.

17.432 CONVERSIONE DELLE UNITÀ AEROTERRESTRI IN KAMIKAZE: il Giappone può convertire AAF in Kamikaze durante qualsiasi fase di costruzione giapponese dopo che la regola sui kamikaze sia stata invocata. Ogni AAF è convertita in tre Kamikaze. Le AAF devono essere già presenti sulla carta all'inizio della fase di costruzione giapponese e sono definitivamente ritirate dalla riserva di forza giapponese. I Kamikaze creati con conversione di AAF restano nella riserva di forza giapponese e possono essere ricostituiti. Nessuna spesa di BRP è necessaria per convertire una AAF in kamikaze.

17.433 ADDESTRAMENTO DEI KAMIKAZE: la velocità di ricostruzione delle Unità aeronavali è raddoppiata quando è applicata la regola sui kamikaze. Il numero totale di Kamikaze creato con la costruzione e la conversione di AAF non può superare il doppio della velocità di ricostruzione di Unità aeronavali giapponesi normale. La conversione di NAS già esistenti sulla cartina ospitati su Basi di terra (17.41) non rientra in questo limite.

17.434 RIVELAZIONE: i Kamikaze possono essere girati con la faccia visibile senza rientrare nel limite di rivelazione giapponese, poiché essi non sono ridispiegati durante il turno del giocatore in cui sono stati costituiti (33.76E).

17.44 RAGGIO D'AZIONE: i Kamikaze hanno una portata operativa di quattro esagoni.

17.45 OPERAZIONI: i Kamikaze possono soltanto attaccare le Unità navali ostili in porto ed in mare.

17.46 ATTRIBUTI SPECIALI: i Kamikaze si distinguono per le seguenti capacità speciali:

17.461 DETERMINAZIONE: benché i kamikaze possano essere scesi in campo nel modo abituale contro Unità aeree ostili in pattugliamento aereo da combattimento o in copertura aerea, o grazie ad un lancio di dadi per la difesa aerea, i Kamikaze non abbandonano mai

i loro attacchi. I risultati "abbandono" sulla tavola di combattimento aereo e sulla tavola di difesa aerea sono ignorati dai kamikaze in attacco. Tutti i Kamikaze che attaccano e che non sono eliminati sono contati nel tiro di dado dell'attacco aereo.

17.462 INDIVIDUARE UN OBIETTIVO: quando i Kamikaze attaccano una forza navale ostile è applicata la seguente procedura:

A. le Unità aeree in difesa in pattugliamento da combattimento aereo sopra la forza navale a difesa, poi, le Unità aeree in copertura aerea impegnano il combattimento aereo con i kamikaze e tutte le altre squadriglia aerea in attacco (23.4121). I Kamikaze non eseguono lanci di dadi in combattimento aereo (17.47).

B. Il difensore esegue in seguito un lancio di dadi in difesa aerea per tutta la Forza navale in difesa (attacchi aerei al di fuori della battaglia navale) o per ogni gruppo di combattimento in difesa (attacchi aerei durante la battaglia navale).

C. Se i Kamikaze attaccano al di fuori della battaglia navale, l'attaccante assegna i suoi Kamikaze sopravvissuti ad una o più TF in difesa (o, in casi rari, a forze navali in difesa composte da meno di 10 fattori navali). Tale operazione è eseguita prima che il difensore riveli il contenuto delle sue forze navali. Se i Kamikaze attaccano durante la battaglia navale, questa fase è inutile, poiché ogni kamikaze attaccherà già un gruppo di combattimento specifico.

D. I kamikaze sopravvissuti possono in seguito prendere come obiettivo le navi leggere o provare ad attaccare le navi specificatamente denominate presenti nella forza navale in difesa. Se l'attaccante sceglie di attaccare una nave con un nome specifico, l'obiettivo preciso è determinato casualmente per ogni fattore di kamikaze in questo modo:

- il difensore rivela il contenuto della sua forza navale e sistema le sue Unità navali nell'ordine seguente: portaerei rapide, dalla più grande alla più piccola; navi principali dalla più grande alla più piccola (le navi più lente in precedenza su quelle della stessa dimensione), e finalmente le navi leggere (in gruppo). Le navi danneggiate hanno la precedenza rispetto delle navi integre dello stesso tipo e velocità.

- l'attaccante lancia a questo punto un dado per fattore di kamikaze sopravvissuto per determinare le proprie Unità attaccanti:

- per un risultato di dado di "1", il Kamikaze attacca la prima nave a difesa (portaerei rapida più grande, se la Forza navale a

difesa contiene delle portaerei rapide); se esce un "2" il Kamikaze attacca la seconda nave a difesa, ecc.. Se il tiro del dado per la determinazione dell'obiettivo è superiore al numero d'unità navali a difesa (contando le navi leggere come facenti parte di un solo gruppo), allora l'obiettivo di priorità più bassa (le navi leggere se ce ne sono) è attaccato.

E. Quando gli obiettivi dei Kamikaze sopravvissuti sono determinati, l'attaccante sceglie gli obiettivi per le squadriglie aeree in attacco non Kamikaze. Gli obiettivi già attaccati da Kamikaze possono essere scelti per un ulteriore attacco da parte d'Unità non Kamikaze. Si tirano, poi, i dadi per ogni obiettivo individuato ed i rispettivi risultati saranno applicati consultando la Tavola d'Attacco Navale. Se la stessa Unità navale è attaccata da più di un fattore di kamikaze e da altre unità aeree in attacco, è lanciato un solo dado per l'attacco d'ogni obiettivo, utilizzando l'opportuna linea della Tavola d'Attacco Navale.

17.463 DISPONIBILITÀ: i Kamikaze sono eliminati dopo che è terminata la loro prima (ed unica) missione.

17.47 COMBATTIMENTO AEREO: i Kamikaze non devono eseguire lanci di dadi per il combattimento aereo. Se dei kamikaze attaccano unitamente ad altre Unità aeree, quando il giocatore giapponese lancia il proprio dado per il combattimento aereo, il relativo risultato del dado è applicato solo alle Unità aeree non Kamikaze. Le perdite aeree giapponesi causate dal combattimento aereo con una pattuglia da combattimento aereo nemica e dai lanci di dado di difesa aerea nemica sono distribuite equamente tra le Unità aeree Kamikaze e non Kamikaze conformemente a quanto disposto dal paragrafo 19.6.

17.5 JETS



17.51 BASI: i *jets* si appoggiano alle Basi così come le Unità aeroterrestri. I *jets* non possono operare decollando da una portaerei rapida.

17.52 PORTATA: la portata dei *jets* è determinata dal risultato di ricerca dei *jets*:

A. "13-14": due esagoni in Europa ed un esagono nel Pacifico.

B. "15-16": tre esagoni in Europa e due esagoni nel Pacifico.

C. "17 +": quattro esagoni in Europa e tre esagoni nel Pacifico.

17.53 OPERAZIONI: i *jets* possono fare le seguenti operazioni aeree:

A. Antiaerea.

B. Scorta ad un attacco aereo contro unità navali nemiche in porto.

C. Scorta ad una missione di bombardamento contro un obiettivo economico nemico.

D. Intercettazione dell'appoggio aereo difensivo nemico.

E. Scorta all'appoggio aereo difensivo.

F. Contrasto ad un bombardamento ostile.

G. Intercettazione d'operazioni di trasporto aereo.

H. Controintercettazione d'Unità aeree in difesa che intercettano trasporti aerei.

17.531 i *jets* non possono fornire copertura aerea, attaccare Unità navali ostili, accompagnare altre Unità aeree che attaccano unità navali ostili in mare, bombardare, o fornire appoggio al suolo o difensivo.

17.54 COSTRUZIONE: ogni fattore di *jet* costa 3 BRP per la sua costruzione. I *jets* non possono essere costruiti prima che non sia ottenuto un risultato di ricerca per i *jets* di "13 +".

17.55 FORZA DI COMBATTIMENTO AEREO: per le norme di determinazione del livello d'attacco in combattimento aereo, ogni fattore di *jet* è equivalente a tre AAF. I *jets* subiscono perdite nello stesso modo già illustrato per le altre Unità aeree. I *jets* impegnati in combattimento aereo con NAS sono convertiti in squadriglie (un fattore di *jet* è convertito in tre squadriglie di *jets*, di cui ciascuna è equivalente a tre squadriglie aeree).

17.56 MODIFICATORI DEL COMBATTIMENTO AEREO: ogni fattore di *jet* o tre squadriglie di *jets* impegnato in combattimento aereo genera un modificatore favorevole di +1/-2 al lancio dei dadi per il combattimento aereo. Se i due campi hanno dei *jets* in una battaglia aerea, solo il modificatore netto è applicato.

17.57 I *jets* sono un tipo d'Unità aerea distinto e possono subire perdite in combattimento aereo unitamente ad Unità non *jet*, secondo quanto stabilito dal paragrafo 19.6.

17.58 BOMBARDAMENTO

17.581 SCORTA DI JETS: i *jets* con Base a portata di un obiettivo di bombardamento possono

scortare Unità aeroterrestri e bombardieri strategici fino a quest'obiettivo (26.43B). I *jets* di scorta partecipano al combattimento aereo con le unità aeree in difesa (26.452).

17.582 JETS IN DIFESA: i *jets* a portata di un obiettivo di bombardamento ostile possono impegnare la Forza che bombarda in un combattimento aereo (26.443B).

17.59 BOMBE VOLANTI: i *jets* possono essere utilizzati contro bombe volanti se a portata dell'esagono attaccato (26.66).

17.6 TRASPORTO AEREO



17.61 BASI: le Unità di trasporto aereo si appoggiano alle Basi nello stesso modo previsto per le Unità aeroterrestri.

17.62 PORTATA: le Unità di trasporto aereo hanno una portata di quattro esagoni in Europa e tre esagoni nel Pacifico.

17.63 MISSIONI: le Unità di trasporto aereo possono compiere le seguenti missioni aeree:

- A. Rifornimento aereo.
- B. Trasporto aereo.
- C. Paracadutare Unità.
- D. Trasportare BRP sopra l'Himalaya verso la Cina.

17.64 COSTRUZIONE: Ogni fattore di trasporto aereo costa tre BRP per la sua costruzione.

17.65 COMBATTIMENTO: Le unità di trasporto aereo sono un tipo d'unità aerea distinto e possono subire perdite in combattimento aereo secondo quanto stabilito dal paragrafo 19.6. Le unità di trasporto aereo non sono computate per determinare il numero di fattori aerei che il giocatore utilizza per il combattimento aereo (18.623).

17.7 BOMBARDIERI STRATEGICI



17.71 BASI: I bombardieri strategici possono appoggiarsi soltanto a Basi delle zone SW. Ogni zona SW è composta da tre parti che corrispondono ai tre vari fronti d'ogni carta (5.92). I bombardieri strategici possono essere dispiegati da una zona SW ad un'altra, o da un fronte ad un altro (nella stessa zona SW), durante la fase di reimpiego, a prescindere se siano stati utilizzati o no durante il turno del giocatore che li controlla. I

bombardieri strategici possono bombardare obiettivi su un fronte del loro teatro diverso da quello in cui si trovano, purché abbiano l'autonomia sufficiente per farlo.

17.72 PORTATA: la portata dei bombardieri strategici è determinata dal numero d'esagoni da qualsiasi Base aerea operativa (26.31) del fronte in cui sono assegnati, indipendentemente dal numero d'altri fattori aerei che utilizzano la Base, fino al loro obiettivo. La portata dei bombardieri strategici dipende dal Risultato della Ricerca per l'Autonomia Aerea.

A. Nessun risultato: quattro esagoni in Europa, tre esagoni nel Pacifico.

B. Un risultato pari ad uno: otto esagoni in Europa, sei esagoni nel Pacifico.

C. Un risultato pari a due: sedici esagoni in Europa, dodici esagoni nel Pacifico.

D. Un risultato pari a tre: Ventiquattro esagoni in Europa, diciotto esagoni nel Pacifico.

17.73 MISSIONI: la sola missione che può essere eseguita con bombardieri strategici è il bombardamento.

17.74 COSTRUZIONE: ogni bombardiere strategico costa tre BRP per la sua costruzione

17.8 INTERCETTORI



17.81 BASI: gli intercettori possono appoggiarsi esclusivamente su Basi site in zone SW. Ogni zona SW è composta da tre parti che corrispondono ai tre vari fronti d'ogni carta (5.92). Gli intercettori possono essere dispiegati da una zona SW ad un'altra, o da un fronte ad un altro (nella stessa zona SW), durante la fase di reimpiego, a prescindere se siano o no stati utilizzati durante il turno del giocatore che li controlla, senza diminuire la capacità degli intercettori di andare in un'altra SW al prossimo turno del giocatore in questione.

17.82 PORTATA: gli intercettori possono ingaggiare combattimenti con i bombardieri strategici ostili quando passano attraverso il loro fronte o attaccano un obiettivo nel fronte in cui sono stati assegnati e quando passano a portata degli intercettori presenti in una qualsiasi Base aerea interamente rifornita del fronte dove sono stati assegnati, indipendentemente dal numero di fattori aerei che utilizzano la base. La portata degli intercettori di scorta è determinata dal numero d'esagoni da qualsiasi Base aerea operativa (26.31) del fronte dove sono assegnati, indipendentemente dal numero di Fattori aerei che utilizzano la Base fino al loro obiettivo. La

portata degli intercettori dipende dal Risultato di Ricerca per l'Autonomia Aerea:

A. Nessun risultato: quattro esagoni in Europa, tre esagoni nel Pacifico.

B. Un risultato pari ad uno: quattro esagoni in Europa, tre esagoni nel Pacifico.

C. Un risultato pari a due: otto esagoni in Europa, sei esagoni nel Pacifico.

D. Un risultato pari a tre: dodici esagoni in Europa, nove esagoni nel Pacifico.

17.83 MISSIONI: gli intercettori possono scortare missioni di bombardamento od opporsi a bombardamenti ostili ed agli attacchi di bombe volanti.

17.84 COSTRUZIONE: ogni intercettore costa tre BRP per la sua costruzione.

17.9 I TALLONCINI AEREI FRAZIONARI

17.91 I talloncini aerei possono essere separati in talloncini più piccoli della stessa nazionalità in qualsiasi momento nel corso del gioco, anche durante il turno di un giocatore avversario. Inoltre i talloncini più piccoli possono essere ricombinati in talloncini più grandi in qualsiasi momento.

17.92 Un giocatore può cominciare uno scenario con le sue unità aeree distinte in talloncini aerei frazionari.

17.93 Benché un giocatore possa avere tanti talloncini aerei frazionari quanti ne desidera, i talloncini aerei nello stesso esagono devono essere combinati nel corrispondente talloncino multiplo alla fine del turno del giocatore del loro proprietario se l'avversario trova fastidiosi i talloncini aerei frazionari inutili.

18. OPERAZIONI AEREE

18.1 BASI

18.2 SCALI

18.3 AUTONOMIA

18.4 UTILIZZO

18.5 MISSIONI AEREE OFFENSIVE

18.6 MISSIONI AEREE DIFENSIVE

18.7 RITIRO DELLE UNITÀ AEREE

18.1 BASI

18.11 LIMITI DELLE BASI: I limiti delle Basi sono sempre dati in termini di Fattori aerei. Un esagono capace di ospitare Unità aeree può accogliere tre AAS o NAS per ogni fattore aereo autorizzato. Dunque un esagono che può ospitare cinque Fattori aerei potrebbe accogliere quattro Fattori aerei e tre NAS, o tre Fattori aerei e sei NAS, ecc. fino ad un massimo di 15 NAS.

18.12 Ogni città, porto, base aerea e porto artificiale possono basare cinque fattori aerei. Un esagono che contiene due città o una città ed una Base aerea può dunque ospitare dieci Fattori aerei; un esagono che contiene due città ed una base aerea può basare 15 Fattori aerei.

18.13 Ogni isola monoesagonale, indipendentemente dal teatro, può ospitare un NAS, oltre agli altri Fattori aerei che può accogliere. Un esagono che contiene un'isola monoesagonale ed una città o una Base aerea può ospitare cinque Fattori aerei ed un NAS.



18.14 BASI AEREE: ogni Potenza principale riceve le seguenti Basi aeree: Germania: 4; Giappone: 3; Inghilterra: 3 (Europa), 1 (Pacifico); Russia: 3 (Europa), 1 (Pacifico); USA: 3 (Europa), 3 (Pacifico); Italia, Francia: 2; Cina: 1. Il numero dei talloncini Basi aeree può essere aumentato dalla produzione (42.22F).

18.141 SISTEMAZIONE INIZIALE: ogni Potenza principale eccetto gli USA può collocare una Base aerea sulla carta in ogni teatro durante la sistemazione iniziale di uno scenario di guerra globale. Le Basi aeree possono essere messe all'inizio di uno scenario così come indicato in tale scenario. Gli USA non possono mettere basi aeree in Europa finché non siano in guerra contro la Germania e non possono mettere basi aeree nel Pacifico finché non siano in guerra contro il Giappone o che il livello del USJT abbia raggiunto il livello di 40.

18.142 SISTEMAZIONE DELLE BASI AEREE: quando la partita comincia, le Potenze principali possono collocare Basi aeree sulla carta nel modo seguente:

A. le Basi aeree possono essere collocate sulla carta soltanto durante le fasi di movimento, di costruzione d'Unità e di reimpiego del giocatore che le colloca. Le Basi aeree non possono essere collocate durante il turno di un avversario.

B. Ad ogni turno:

- la Germania può piazzare una Base aerea durante la sua fase di movimento, ed una

seconda durante la sua fase di costruzione o di reimpiego (soltanto nel teatro europeo).

- L'Italia può collocare una Base aerea durante la sua fase di movimento, di costruzione o di reimpiego (soltanto nel teatro europeo).

- Il Giappone può costruire una Base aerea durante la sua fase di movimento, di costruzione o di reimpiego (soltanto nel teatro pacifico).

- La Russia può costruire una Base aerea durante la sua fase di movimento, di costruzione o di reimpiego (in ogni teatro).

- L'Inghilterra può costruire una Base aerea durante la sua fase di movimento, di costruzione o di reimpiego (in ogni teatro).

- La Francia può realizzare una Base aerea durante la sua fase di movimento, di costruzione o di reimpiego (soltanto nel teatro europeo).

- Gli USA possono aprire una Base aerea durante la loro fase di movimento, ed una seconda durante la loro fase di costruzione o di reimpiego (in ogni teatro in cui sono in guerra).

C. Le basi aeree possono essere aperte in qualsiasi esagono interamente rifornito, anche in esagoni all'interno di ZDC di blindati ostili sotto controllo della Potenza principale che pone le Basi o di una Fazione-partner, se l'alleato lo permette. Una Potenza principale non può costruire una Base aerea in un esagono controllato da un alleato che non è membro della medesima fazione della Potenza principale. Le Basi aeree non possono essere messe in Paesi secondari durante la fase di movimento del primo turno d'attivazione, d'associazione o di controllo dell'esagono, poiché la linea di rifornimento completo non è stata ancora tracciata fino agli esagoni del Paese secondario. Gli Alleati occidentali non possono costruire Basi aeree in esagoni sotto il controllo russo, e viceversa.

D. Le Basi aeree non possono essere messe nelle isole Aleutine.

E. Non può esserci più di una Base aerea per esagono.

18.143 RICICLO DEI TALLONCINI "BASI AEREE": Quando tutti i talloncini delle Basi aeree disponibili di una nazione sono sulla carta, un giocatore può costruire una nuova Base aerea soltanto se chiude nello stesso tempo un'altra Base già esistente in un altro esagono, in modo che il numero totale di Basi sulla carta non superi il limite indicato in 18.14. Un'unità aerea può fare una tappa o riposizionarsi su una Base aerea

recentemente aperta, riciclando la Base aerea da cui proviene l'Unità aerea che compie la tappa.

18.144 Una volta messo, un talloncino Base aerea non può essere mosso né riposizionato. Questo divieto non impedisce, però, il riciclo di Basi aeree verso differenti esagoni (18.143).

18.145 In uno scenario di guerra globale, il numero di Basi aeree e le capacità di riciclo degli USA, dell'Inghilterra e della Russia sono distinti per ogni teatro.

18.146 Solo le Unità che appartengono alla Potenza principale che apre una Base aerea possono utilizzare quella Base nella fase in cui è stata aperta. Nelle fasi seguenti del turno di dislocazione (*placement*), le Unità appartenenti alle Potenze principali alleate, agli alleati secondari ed ai paesi secondari associati del giocatore che ha aperto la Base possono utilizzare la base aerea in questione. Dunque un'Unità aerea tedesca può ridislocarsi su una Base aerea italiana aperta durante la fase di movimento o di costruzione, ma non può ridislocarsi su una Base aerea italiana aperta durante la fase di reimpiego dello stesso turno in cui è stata costruita dal giocatore italiano. Questa restrizione non impedisce ad una Potenza principale di aprire una Base aerea in un esagono che contiene una città durante una fase di movimento e di permettere di fare in quella Base una tappa ad un'Unità aerea, mentre un'Unità aerea alleata compie uno scalo nella città.

18.147 Una Base aerea è ritirata dalla carta se l'esagono dalla stessa occupato passa sotto il controllo nemico. Le Basi aeree che non possono più essere rifornite a causa delle azioni del nemico sono ritirate dalla carta secondo le medesime regole applicabili per le Unità terrestri. In tutti i casi, le Basi aeree possono nuovamente essere ricollocate sulla carta nel rispetto delle regole di cui al paragrafo 18.142.

18.15 Se il riciclo o l'eliminazione di una Base aerea, o un trasporto marittimo fallito o rinunciato d'Unità aeree comporta che vengano a trovarsi in un esagono più Unità aeree rispetto alla capacità d'ospitalità dell'esagono, allora i fattori aerei in eccesso devono essere spostati o ridislocati verso un'altra Base o un'altra zona su carta durante la stessa fase o essere eliminati.

Quando una Base aerea ha subito uno sconfinamento o è stata eliminata essendo stata isolata si applica la regola 18.26.

18.2 SCALI

18.21 Un'Unità aerea può compiere uno scalo (cambiare base) entro una distanza pari al doppio della sua portata operativa all'inizio della fase di movimento a prescindere se sia o no in rientro (ECCEZIONE: i Kamikaze che hanno una portata operativa di quattro esagoni possono eseguire uno scalo soltanto fino a sei esagoni), con le seguenti limitazioni:

A. la nuova Base non deve necessariamente essere sullo stesso Fronte in cui si trova la Base di partenza.

B. La nuova Base deve essere stata controllato dal Campo che compie lo scalo all'inizio della fase di movimento. Le unità aeree non possono fare tappe in nuove basi acquisite da unità terrestri durante la stessa fase di movimento.

C. L'associazione da parte di un Paese secondario attaccato o in conseguenza di un tiro di dado riuscito per operazioni diplomatiche che comporti il controllo degli esagoni del Paese secondario, comporta anche l'acquisizione delle Basi aeree che possono essere immediatamente utilizzate.

D. Un'Unità aerea può compiere uno scalo su una Base che non è interamente rifornita, ma non può portare a termine altre attività decollando da quest'ultima Base finché il rifornimento non è completato (30.523). Un'Unità aerea può compiere uno scalo su una Base parzialmente rifornita (30.523A) o sottoposta ad un effetto petrolifero aereo, ma non potrà eseguire che attività aeree difensive e soltanto sopra l'esagono della Base.

18.22 I trasferimenti d'Unità aeree terminati con uno scalo non possono essere intercettati. Le Unità aeree possono eseguire scali sopra sia a territori ostili, sia ad esagoni composti in parte d'acqua ed in parte di terra neutrale, purché non attraversino una porzione d'esagono che contenga esclusivamente terra neutrale. Le Unità aeree non possono fare uno scalo sopra esagoni di terra interamente neutrali.

18.23 Le Unità aeree tedesche a Bergen, Oslo e *Scapa Flow* possono compiere uno scalo verso la zona di Murmansk. Se gli Alleati catturano Bergen mentre ci sono Unità aeree tedesche nella zona di Murmansk, queste ultime, allora, devono eseguire uno scalo verso una Base aerea sotto controllo dell'Asse a portata di scalo (18.21) dall'esagono A34 o da *Scapa Flow* durante la successiva fase di movimento dell'Asse; in mancanza, le Unità tedesche in questione devono essere eliminate.

18.24 Le Unità aeree Alleate occidentali possono compiere scali fuori carta verso le zone indiane ed australiane, purché abbiano un'autonomia sufficiente per lasciare la carta attraverso gli esagoni di collegamento sul bordo della carta. In caso contrario, le Unità aeree non possono fare scali fuori carta.

18.25 Le Unità aeree possono essere trasportate via mare da un porto ad un altro durante la fase di movimento. Le Unità non possono eseguire scali in un turno in cui sono trasportate via mare. Il porto di destinazione diventa la nuova Base dell'Unità aerea. Le missioni aeree possono essere intraprese dalla nuova Base, nel rispetto degli obblighi di rifornimento.

18.26 UNITÀ AEREE TRASFERITE: le Unità aeree in Basi che sono occupate da Unità ostili o in basi aeree eliminate per isolamento devono essere trasferite verso la Base sotto controllo più vicino a portata di scalo ed avente la capacità di ospitare le suddette Unità, a prescindere dallo stato di rifornimento della Base in cui le suddette Unità si trovano. Se due di queste Basi sono equidistanti, il giocatore che le controlla ha la facoltà d'individuare la Base verso la quale compiere lo scalo. Se la Base più vicina è capace d'ospitare soltanto alcune delle Unità aeree da trasferire, il giocatore che le controlla sceglie quali Unità inviare in questa base, e quali Unità trasferire in altra Base viciniora. Le Unità aeree incapaci di raggiungere una Base aerea a portata sono eliminate. Se una Base è catturata mentre le sue Unità aeree sono assenti durante una missione aerea difensiva, tutte le Unità aeree che tentano di tornare alla base catturata sono trasferite alla fine della fase nella quale hanno compiuto la loro missione. Le zone su carta sono considerate come Basi ai fini di questa regola e possono accogliere le Unità aeree trasferite.

18.261 Se un'Unità aviotrasportata ostile è paracadutata in un esagono difeso da un'Unità terrestre, allora tutte le Unità aeree ospitate in questo esagono sono trasferite dalla Base soltanto se l'Unità aviotrasportata ostile vince il combattimento terrestre.

18.262 Il movimento delle Unità aeree trasferite non può essere intercettato.

18.263 EFFETTO DEL TRASFERIMENTO: le Unità aeree trasferite si considerano ritirate.

18.3 PORTATA

18.31 PORTATA: le Unità aeree hanno le seguenti portate:

A. UNITÀ AEROTERRESTRI: quattro esagoni in Europa e tre nel Pacifico.

B. UNITÀ AERONAVALI: tre esagoni in Europa e nel Pacifico, se le Unità in questo secondo teatro partono in missione da una Base di terra o da una portaerei contro Basi ostili³.

C. KAMIKAZE: quattro esagoni.

D. UNITÀ DI TRASPORTO AEREO: quattro esagoni in Europa e tre esagoni nel Pacifico.

E. JETS: due esagoni in Europa ed un esagono nel Pacifico dopo un risultato di ricerca per i Jets di "13-14"; tre esagoni in Europa e due esagoni nel Pacifico dopo un risultato di ricerca per i Jets di "15-16"; quattro esagoni in Europa e tre esagoni nel Pacifico dopo un risultato di ricerca per i Jets di "17 +".

F. BOMBARDIERI STRATEGICI: l'autonomia minima dei bombardieri strategici è di quattro esagoni in Europa e tre esagoni nel Pacifico. Questo può essere aumentato dalla ricerca sull'autonomia aerea (17.72).

G. INTERCETTORI: gli intercettori che operano in difesa in una zona SW possono impegnare i bombardieri strategici ostili soltanto se questi attraversano o attaccano obiettivi nel Fronte di destinazione degli intercettori e passano a portata d'intercettazione di una qualsiasi Base aerea controllata ed interamente rifornita del fronte di destinazione, indipendentemente dal numero di Fattori aerei che utilizzano la base. Gli intercettori possono anche scortare bombardieri strategici fino ai loro obiettivi, compatibilmente con la loro autonomia determinata dal risultato di ricerca sull'autonomia aerea (17.82).

18.4 UTILIZZO

18.41 UNA MISSIONE PER TURNO DI CIASCUN GIOCATORE: ad ogni turno d'ogni giocatore, le rispettive Unità aeree non rientrate possono compiere una, e soltanto una, missione aerea offensiva o difensiva. Le Unità aeree possono ricercare, fornire copertura aerea, o attaccare Unità navali ostili in mare nell'espletamento delle differenti attività navali loro attribuite durante la stessa fase del turno del giocatore, così come indicato in 23.161 e 23.163. Un'Unità aerea può compiere una missione aerea offensiva durante il turno del giocatore cui appartiene ed una missione aerea difensiva durante il turno del

³ Regola non particolarmente chiara anche nel testo originale: potrebbe, forse, essere interpretata nel senso che le Unità presenti nel teatro pacifico non impegnate in missioni contro Basi ostili abbiano una portata pari a due esagoni (N.d.T.).

giocatore avversario, purché non sia rientrata al momento in cui entra in missione.

18.42 RIENTRO DELLE UNITÀ AEREE

A. Le Unità aeree che compiono una missione aerea sono considerate rientrate alla Base fino alla fine del turno del giocatore che le controlla. I talloncini delle Unità aeree sono rimessi con il lato scoperto alla fine del turno del giocatore, così come spiegato in 33.7

B. Le squadriglie aeree che scoprono Unità nemiche, forniscono una copertura aerea o attaccano Unità navali ostili in mare non sono considerate in missione, ma devono rientrare alla Base alla fine della fase dove esercitano tale attività. Per il rientro delle AAF composte da più AAS, vedere 23.144.

C. Le Unità aeree che appoggiano un'intercettazione navale sorvegliando le Unità navali ostili (senza ingaggiare combattimenti? (N.d.T.)) non sono considerate in missione e non devono, quindi, rientrare alla Base (22.231A).

18.43 EFFETTI AEREI: le Unità aeree attaccate da Unità antiaeree e costrette ad abbandonare il *round* di combattimento finale o che si disimpegnano dal combattimento lasciando la loro Base si considerano rientrate e non possono compiere più missioni per il resto del turno del giocatore cui appartengono.

18.44 Per le Unità aeronavali su portaerei, vedere il paragrafo 21.55.

18.45 AUTONOMIA OPERATIVA: un'Unità aerea può attraversare un numero d'esagoni dalla sua Base pari alla sua portata per compiere missioni aeree offensive durante la fase di movimento o di combattimento, tanto se eserciti un'opzione offensiva, quanto un'operazione offensiva limitata, quanto ancora se partecipi ad un'opzione offensiva di una fazione partner. Oltre a tali facoltà l'Unità in questione può ancora compiere un'eventuale scalo. Un'Unità aerea può fare uno scalo fino al doppio della sua portata durante la fase di movimento, quindi volare fino ad un esagono-obiettivo durante la fase di combattimento e ritornare alla base (ECCEZIONE: i Kamikaze non ritornano mai alla base). Un'Unità aerea in difesa può anche attraversare un numero d'esagoni decollando dalla propria Base uguale alla propria portata per intraprendere attività difensive (ECCEZIONI: le Unità aeree sottoposte ad un risultato d'Inverno di "11" o ad un effetto petrolifero aereo, o che sono di stanza in una Base parzialmente rifornita (30.523A), possono compiere operazioni aeree difensive soltanto sopra l'esagono dalle stesse presidiate)

18.46 RIENTRO ALLA BASE: i Fattori aerei che sopravvivono ad una missione possono rientrare in una qualsiasi Base da cui esse sono partite per compiere la missione. Se dei Fattori aerei sono partiti in missione da una unica base, tutti i fattori aerei sopravvissuti devono tornare a quella Base; se i Fattori aerei sono partiti in missione da più Basi, i fattori sopravvissuti possono rientrare in una qualsiasi di queste Basi, rispettando i limiti d'ammassamento.

18.47 INTERAZIONI AEREE

18.471 Durante ogni Fase del turno dell'attaccante, è possibile che Unità aeree a difesa intercettino attività di trasporto aereo (18.62) o partecipino ad attività navali (18.63).

18.472 L'attaccante può utilizzare Unità aeree disponibili per contrastare l'intercettazione delle proprie attività di trasporto aereo da parte del nemico (18.622). Tale attività è considerata come un'operazione offensiva ed il controintercettante deve pagare il costo normale in BRP per utilizzare le sue Unità aeree in questo modo.

Quando il combattimento aereo è risolto, le Unità aeree sopravvissute dei due campi si considerano rientrate nelle rispettive Basi fino alla fine del turno del giocatore che le controlla.

18.473 L'attaccante ed il difensore possono anche utilizzare unità aeree disponibili per individuare Unità ostili, fornire una copertura aerea, o attaccare Unità navali ostili in mare (22.4422, 23.2, 23.8). Nessun giocatore deve pagare BRP per il tipo d'utilizzo appena illustrato delle proprie Unità aeree. Le Unità aeree che sopravvivono all'attività sopra illustrata ed ad ogni combattimento aereo che ne deriva si considerano rientrate nelle rispettive Basi alla fine della fase in cui si è svolta l'attività e non può più essere utilizzata fino alla fine del turno del giocatore.

18.48 Le restrizioni di 18.22 sul movimento delle Unità aeree sopra gli esagoni neutrali si applicano anche alle Unità aeree in missioni offensive o difensive o che si ridispongono.

18.49 Le missioni aeree non possono essere compiute dalla carta verso una zona della carta (ECCEZIONE: bombardamento dell'Australia e dell'India da parte dei Giapponesi - 26.462) né da una zona della carta verso la carta⁴

⁴ Probabilmente la regola in questione si riferisce alle zone virtuali: vale a dire a quei Territori che non sono compresi nelle cartine (v. sopra), ma nei quali le Unità possono rifugiarsi entro determinati limiti. Di tali

(ECCEZIONE: le Unità aeree tedesche nella zona di Murmansk possono attaccare i convogli di Murmansk).

18.5 MISSIONI AEREE OFFENSIVE

18.51 BASI DISPONIBILI: le missioni aeree offensive non possono essere compiute che da città o basi aeree interamente rifornite, o da isole monoesagonali (NAS soltanto) o da portaerei. Le missioni aeree offensive non possono essere intraprese da Basi parzialmente rifornite (30.523A) o da Basi soggette ad un effetto petrolifero aereo. Le stesse restrizioni sono applicate all'utilizzo delle Unità aeree per individuare, fornire una copertura aerea o attaccare unità navali ostili in mare.

18.511 MISSIONI AEREE DURANTE LA FASE DI MOVIMENTO: le seguenti missioni aeree offensive possono essere eseguite durante la fase di movimento:

A. antiaerea (18.52).

B. Attacchi da Basi ad opera di TF in pattugliamento (21.41, 23.6).

C. Rifornimento aereo (18.53).

D. Trasporto aereo (18.54).

E. Appoggio al suolo per gli sconfinamenti (18.55).

F. Intercettazione dell'appoggio aereo difensivo per gli sconfinamenti (18.56).

G. Contro-intercettazione da parte d'Unità aeree in difesa che intercettino trasporti aerei (18.622).

18.512 MISSIONI AEREE DURANTE LA FASE DI COMBATTIMENTO: le seguenti missioni aeree offensive possono essere eseguite durante la fase di combattimento:

A. Antiaerea (18.52).

B. Attacchi da Basi navali (23.5, 23.6).

C. Lancio di truppe Paracadutate (10.53).

D. Appoggio al suolo, per gli attacchi regolari e d'*exploitation* (18.55).

E. Intercettazione dell'appoggio aereo difensivo (18.56).

territori si è già detto al cap. 5, pagg. 15 e segg. (N.d.T.)

F. Bombardamento strategico (26).

G. Contro-intercettazione da parte d'Unità aeree in difesa che intercettano trasporti aerei (18.622).

18.513 MISSIONI AEREE DURANTE LA FASE DI COSTRUZIONE DELLE UNITÀ: le seguenti missioni aeree offensive possono essere intraprese durante la fase di costruzione delle Unità, senza costo in BRP:

A. Regalo di BRP alla Cina sull'Himalaya (40.85).

B. Contro-intercettazione da parte d'Unità aeree ostili che intercettano un regalo di BRP alla Cina sull'Himalaya (18.622).

18.514 MISSIONI AEREE DURANTE LA FASE DI REIMPIEGO: le seguenti missioni aeree offensive possono essere eseguite durante la fase di reimpiego, senza costo in BRP:

A. Trasporto aereo (18.54).

B. Contro-intercettazione da parte d'Unità aeree in difesa che intercettano un trasporto aereo (18.622).

18.52 ANTI-AEREO

18.521 Le unità aeree di stanza in Basi terrestri e su portaerei in mare (17.33A) a portata di Basi aeree ostili possono ingaggiare attacchi antiaerei su quest'ultime Basi. Le Unità in missione antiaerea devono impegnare almeno un *round* di combattimento aereo con tutti i fattori aerei in difesa nella Base attaccata. Le Unità aeree in difesa nell'esagono attaccato, che siano o no rientrate, impegnano l'attaccante (ECCEZIONE: Unità di trasporto aereo). Il difensore non può scartare Unità da combattimento aereo. Dopodiché il combattimento aereo è risolto tra le Unità aeree dell'attaccante e quelle del difensore.

18.522 Una volta esaurito un *round* di combattimento aereo, ogni campo ha la facoltà di disimpegnarsi della battaglia. Il difensore annuncia la sua decisione in primo. Se il difensore sceglie di continuare il combattimento con le sue Unità aeree sopravvissute, l'attaccante può impegnare un secondo *round* di combattimento con le sue Unità aeree sopravvissute, ivi comprese quelle che erano state costrette ad abbandonare in conseguenza del lancio precedente dei dadi per il combattimento da parte del difensore; l'attaccante può anche aumentare i suoi attacchi antiaerei, tanto con Unità aeree supplementari precedentemente non impegnate in combattimento, quanto con Unità aeree sopravvissute al precedente *round* di

combattimento aereo, ovvero disimpegnarsi. Se nessun campo si disimpegna, un secondo *round* di combattimento antiaereo è risolto. I combattimenti proseguono finché uno dei due campi si disimpegna o sia completamente eliminato.

18.523 Il difensore si disimpegna dal combattimento antiaereo inviando tutte le sue Unità aeree sopravvissute, comprese le Unità aeronavali su portaerei in porto, verso qualsiasi base aerea o zona su carta a portata di scalo, aventi la capacità di accogliere tali unità e che non siano neppure soggette ad un attacco antiaereo. Se non esiste nessuna base disponibile, il difensore non può disimpegnarsi dal combattimento antiaereo. Non è ammesso un disimpegno parziale. Se il difensore si disimpegna, tutti i Fattori aerei in difesa che sono sopravvissuti si considerano ritirati fino alla fine del turno del giocatore.

18.524 Qualunque sia l'esito, quando tutti i *rounds* di combattimento antiaereo della fase in corso sono risolti:

A. UNITÀ DI STANZA AL SUOLO: tutte le Unità aeree in attacco ospitate in basi terrestri rientrano alla loro Base e si considerano rientrate per il resto del turno del giocatore.

B. UNITÀ SU PORTAEREI: tutte le Unità aeree in attacco su portaerei e, se le loro portaerei sono impegnate in battaglia navale, si considerano rientrate alla Base per il resto di questo *round* di battaglia navale. Quando ogni battaglia navale in cui le suddette Unità sono coinvolte è stata risolta, rientrano alla Base con la loro portaerei.

18.525 Un'Unità aerea in difesa può essere aggredita con un attacco antiaereo da diverse Unità aeree in attacco durante le fasi di movimento e di combattimento.

18.526 EFFETTI DEGLI ATTACCHI AEREI SULLE UNITÀ AEREE IN DIFESA SOPRAFFATTE: Se il difensore non si disimpegna dal combattimento antiaereo, lo sorte delle Unità aeree sopravvissute del difensore è determinato dal lancio di dadi finale da parte dell'attaccante:

A. I fattori aerei in difesa che sono stati costretti ad abbandonare in conseguenza del lancio finale di combattimento dei dadi da parte dell'attaccante (il numero dopo la barra "/" sulla tavola dei risultati del combattimento aereo) si considerano rientrati per il resto del turno del giocatore. I risultati d'abbandono in eccesso sono ignorati. Vedere il par: 22.43 per gli effetti degli attacchi antiaerei durante la battaglia navale.

B. Le Unità aeree a difesa che non sono state costrette ad abbandonare dal lancio di combattimento finale dei dadi da parte dell'attaccante possono operare senza problemi durante il turno del giocatore dell'attaccante.

18.527 AVIAZIONE SORPRESA AL SUOLO A PEARL HARBOR: per gli effetti della sorpresa sulle Unità aeree a Pearl Harbor, vedere 51.36.

18.53 RIFORNIMENTO AEREO

18.531 CRONOLOGIA: le missioni di rifornimento aereo possono essere compiute da Unità di trasporto aereo soltanto durante la fase di movimento, dopo la predisposizione delle linee di rifornimento marittime e terrestri. Le Unità di trasporto aereo che riforniscono altre Unità aeree devono decollare da una Base completamente rifornita.

18.532 TRASPORTO AEREO NECESSARIO: ogni Fattore di trasporto aereo non rientrato può offrire rifornimento limitato ad un'Unità terrestre. Il numero totale d'Unità terrestri che possono essere rifornite via aerea ad ogni turno è limitato dal numero d'Unità di trasporto aereo disponibili. Le unità possono essere riforniti via aerea con Unità di trasporto aereo di una Fazione partner se tale operazione non è proibita dalle restrizioni sulla cooperazione (53).

18.533 BASI E RIFORNIMENTO: i trasporti aerei che offrono del rifornimento aereo devono decollare da una Base aerea o da una città interamente rifornita che non sia soggetta ad un effetto petrolifero aereo fino al punto in cui si trovano le Unità terrestri da rifornire che si trovino a portata operativa. La fornitura dagli IC russi o dagli obiettivi Siberiani russi è insufficiente.

18.534 RIFORNIMENTO AEREO SOGGETTO AD INTERCETTAZIONE: i trasporti aerei in missioni di rifornimento aereo possono essere intercettati da Unità aeree in difesa (18.62).

18.54 TRASPORTO AEREO

18.541 CRONOLOGIA: durante la fase di movimento, contemporaneamente al trasporto marittimo (21.43), o durante la fase di reimpiego (28.36), le Unità terrestri disponibili possono essere trasportate per via aerea fino ad otto esagoni (Europa) o a sei esagoni (Pacifico).

18.542 TRASPORTI AEREI NECESSARI: ogni fattore di trasporto aereo non rientrato può trasportare un'Unità terrestre. Il numero totale d'Unità terrestri che può essere trasportato per via aerea ad ogni turno è limitato dal numero d'Unità di trasporto aereo disponibili. Le Unità possono essere trasportate per via aerea dalle Unità di

trasporto aereo di una fazione partner se ciò non è proibito dalle restrizioni di cooperazione (53).

18.543 UNITÀ DISPONIBILI: ogni fattore aereo non rientrato può trasportare un'Unità di fanteria pari ad un fattore, o un'Unità specializzata.

18.544 UNITÀ NON TRASPORTABILI PER VIA AEREA: le Unità blindate, le unità di fanteria a due e tre fattori, i rimpiazzati, i partigiani e le altre Unità non possono essere trasportate per via aerea.

18.545 BASI E RIFORNIMENTO: il trasporto aereo deve iniziare e concludersi in una città o in una Base aerea. Le due Basi aeree interessate devono essere operative. Il fattore di trasporto aereo implicato può fare uno scalo nella città o nella Base da cui inizieranno le attività di trasporto aereo e possono terminare la loro fase di movimento in una delle due Basi utilizzate per la missione di trasporto aereo.

18.546 TRASPORTO AEREO SOGGETTO AD INTERCETTAZIONE: i trasporti aerei in missione di trasporto possono essere intercettati dalle Unità aeree in difesa disponibili (18.62).

18.547 UNITÀ TERRESTRI: le Unità terrestri possono muoversi spendendo tutto il loro fattore di movimento durante il turno del giocatore in cui sono trasportate per via aerea. Non ci sono costi di movimento per l'imbarco, salvo che la Base d'imbarco sia in una ZDC ostile, nel qual caso c'è un costo di due fattori di movimento in Europa ed un fattore di movimento nel Pacifico. Questa penalità si applica anche se l'Unità terrestre ed il trasporto aereo cominciano il turno dalla Base d'imbarco. Lo sbarco ha un costo di un fattore di movimento, a prescindere se la base d'atterraggio sia o in no in una ZDC ostile. Le Unità terrestri che non erano rifornite durante la determinazione del rifornimento iniziale del proprietario non possono essere trasportate per via aerea. Solo le Unità terrestri che non hanno esaurito il loro fattore di movimento possono essere trasportate per via aerea. Il numero d'Unità terrestri che possono essere trasportate per via aerea decollando da un'unica Base non è limitato dai limiti d'ammassamento terrestri. Le Unità terrestri possono muoversi dopo essere state trasportate per via aerea, se ciò è permesso dal residuo del loro fattore di movimento non ancora impiegato, e possono impegnare attacchi terrestri offensivi o di logorio.

18.55 APPOGGIO AL SUOLO

18.551 Le Unità aeree a portata di un esagono aggredibile da Unità terrestri possono volare fino a quest'esagono ed aggiungere il loro fattore di combattimento a quello delle Unità terrestri in attacco. L'appoggio aereo è ammesso

anche nell'ambito d'attacchi da sconfinamento e d'*exploitation*. Le Unità aeree che forniscono appoggio al suolo durante l'*exploitation* non devono averne già fornito durante la fase di combattimento regolare, anche contro il medesimo esagono. Se un attacco terrestre è diretto contro più di un esagono ostile, l'attaccante può aggiungere l'appoggio delle proprie Unità aeree se queste ultime sono in grado di raggiungere uno qualsiasi degli esagoni attaccati.

18.552 APPOGGIO AL SUOLO CON UNITÀ AERONAVALI: le Unità aeronavali, che siano di stanza al suolo o su una portaerei possono fornire appoggio al suolo.

18.5521 Tre NAS forniscono un Fattore d'appoggio al suolo, sei NAS ne forniscono due, ecc.. Se delle Unità aeronavali subiscono delle perdite nel combattimento terrestre, è anche applicabile il rapporto di 3:1. L'appoggio al suolo delle Unità aeronavali può essere utilizzato anche con il bombardamento costiero, le due Forze sono sommate.

ESEMPIO: cinque fattori di fanteria appoggiati da 12 NAS invadono un'isola monoesagonale difesa da un'unità di fanteria "1-2". Il rapporto di forza è 9:3 = 3:1. L'attaccante ottiene un "1" ed un risultato "scambio". Se l'attaccante desidera proteggere le sue Unità in attacco, dovrà ritirare nove NAS.

Cinque NAS e sette Fattori di flotta forniscono appoggio al suolo ed un bombardamento costiero per un'invasione. L'aumento totale della forza d'attacco sarà di quattro fattori.

18.5522 APPOGGIO AL SUOLO DA UNA PORTAEREI RAPIDA: le Unità aeronavali di stanza su portaerei possono fornire appoggio al suolo per gli attacchi terrestri regolari, comprese le invasioni marittime, ma non per gli attacchi in *exploitation*, purché la portaerei sia in navigazione ed a portata delle Unità attaccate.

18.553 APPOGGIO AL SUOLO DA UNA CVE: le CVE possono fornire appoggio al suolo soltanto nelle invasioni marittime. Le CVE che forniscono appoggio al suolo devono essere nell'esagono d'invasione. Ogni fattore di CVE che fornisce appoggio al suolo aggiunge un fattore all'attacco terrestre. Le CVE che forniscono appoggio al suolo possono essere eliminate con un risultato di combattimento terrestre nello stesso modo in cui lo possono essere le flotte che forniscono un bombardamento costiero (21.52). L'attaccante può scegliere liberamente come ripartire le perdite del combattimento terrestre tra le Unità terrestri, navali ed aeree, nel rispetto delle regola di cui al par. 18.556.

18.554 LIMITAZIONI ALL'APPOGGIO AL SUOLO: Il numero totale di AAF o il loro equivalente aeronavale che può fornire appoggio al suolo ad un attacco non può superare il triplo del numero totale di fattori terrestri impiegati nell'attacco. I partigiani non sono contati per la determinazione dei limiti della potenza massima d'appoggio al suolo ammissibile (11.44).

18.555 ELIMINAZIONE DELLE UNITÀ DESTINATE ALL'APPOGGIO AL SUOLO SE L'ATTACCO NON È ESEGUITO: se l'attaccante rinuncia ad attaccare un esagono sul quale aveva impegnato Unità aeree in appoggio al suolo, allora le Unità aeree impegnate nell'appoggio al suolo sono eliminate. Le Unità aeree che forniscono appoggio al suolo non sono eliminate quando l'attaccante è impossibilitato ad attaccare a causa di un'azione ostile o dell'abbandono di una missione navale, ma una decisione volontaria di non attaccare, o la decisione di attaccare con minori fattori rispetto a quelli prescritti dalla regola di cui al par. 18.554 porta all'eliminazione delle unità aeree impiegate nell'appoggio al suolo.

18.5551 L'appoggio al suolo può essere fornito nelle invasioni marittime. Se un'invasione è respinta dal nemico, o abbandonata dall'attaccante, le Unità aeree che forniscono l'appoggio al suolo non sono eliminate. Le Unità aeree rientrano alla Base e restano ritirate per il resto del turno del giocatore.

18.5552 Se l'intercettazione di una parte di una forza d'invasione o del trasporto marittimo di Unità terrestri risulta superiore alla forza d'appoggio al suolo permesso (18.554), allora i fattori aerei in eccesso non sono eliminati, ma rientrano alla Base e restano ritirati per il resto del turno del giocatore.

18.556 PERDITE AEREE CAUSATE DAL COMBATTIMENTO TERRESTRE: se l'attaccante subisce perdite in combattimento terrestre, può scegliere di incassare queste perdite con le proprie Unità terrestri, aeree, o navali in attività di bombardamento secondo qualsiasi combinazione, purché alla fine abbia eliminato sufficienti fattori. Invece, alla fine di ogni *round* di combattimento terrestre, dopo che l'attaccante abbia applicato le perdite subite, il rapporto delle Unità aeree in appoggio al suolo non può superare il livello massimo autorizzato (15632, 18.554).

18.56 INTERCETTAZIONE DELL'APPOGGIO AEREO DIFENSIVO

18.561 Dopo che il difensore abbia impegnato le sue Unità aeree nell'appoggio aereo difensivo (18.61), l'attaccante può intercettare l'appoggio difensivo in questione con Unità aeree non rientrate a portata dell'esagono in cui

l'appoggio aereo difensivo è stato disposto. L'appoggio aereo difensivo fornito a sconfinamenti ed attacchi in *exploitation* possono anche essere intercettati.

18.562 INTERCETTAZIONE AEREA DA UNA PORTAEREI: le Unità aeronavali di stanza su una portaerei rapida possono intercettare l'appoggio aereo difensivo, purché la portaerei sia a portata aerea dell'esagono sul quale l'appoggio aereo difensivo è stato disposto. Le Unità aeree ospitate su portaerei ed al suolo possono essere utilizzate congiuntamente per intercettare lo stesso appoggio aereo difensivo. Le CVE non possono intercettare l'appoggio aereo difensivo (20.42).

18.563 RISOLUZIONE DELL'INTERCETTAZIONE DELL'APPOGGIO AEREO DIFENSIVO

18.5631 Quando l'appoggio aereo difensivo è intercettato, deve essere eseguito almeno un *round* di combattimento aereo tra gli intercettori e le unità aeree in difesa. Il difensore può, in seguito, scegliere di rientrare alla Base o proseguire la sua missione d'appoggio aereo difensivo.

18.5632 Se le Unità aeree in difesa che sono sopravvissute al *round* iniziale di combattimento aereo scelgono di ritornare alla Base, la loro missione d'appoggio aereo difensivo è annullata e non ci sono altri *round* di combattimento aereo.

18.5633 Se il difensore sceglie d'insistere nell'appoggio aereo difensivo, l'attaccante può impegnare un secondo *round* di combattimento aereo con le sue Unità aeree che sono sopravvissute, comprese quelle costrette ad abbandonare in conseguenza del precedente lancio di dadi da parte del difensore per il combattimento aereo; l'attaccante può rafforzare la sua intercettazione con Unità aeree supplementari che non erano state precedentemente impegnate, a prescindere se le proprie Unità aeree in intercettazione siano o no sopravvissute al primo *round* di combattimento aereo; o disimpegnarsi. Tutte le Unità aeree in appoggio aereo difensivo che non sono state eliminate nel *round* precedente di combattimento aereo devono essere ingaggiate, anche quelle che sono state costrette ad abbandonare nel *round* precedente di combattimento aereo. I *rounds* proseguono, finché un campo o l'altro si disimpegna o sia completamente eliminato.

18.564 Tutti i fattori aerei in intercettazione che sono sopravvissuti rientrano alla loro Base e si considerano ritirati per il resto del turno del giocatore dopo la risoluzione del

combattimento aereo con i fattori aerei in difesa, qualunque sia l'esito.

18.57 BOMBARDAMENTO DI OBIETTIVI ECONOMICI: vedere la regola n° 26.

18.58 SOCCORSO ALLE ATTIVITÀ NAVALI ALLEATE: L'attaccante può utilizzare AAS o NAS non rientrate in una Base aerea operativa per aiutare Unità navali alleate in mare, così come di seguito indicato. L'utilizzo di Unità aeree in questo modo non è considerato una missione offensiva e non richiede la spesa di BRP. La sorveglianza non comporta il ritiro delle AAS o NAS implicati; l'individuazione, la fornitura d'appoggio aereo e l'attacco di unità navali ostili in mare provocano il ritiro delle Unità aeree utilizzate alla fine della fase in cui l'attività è risolta.

A. Sorveglianza (AAS e NAS di stanza al suolo - 22.231A).

B. Identificazione (AAS e NAS di stanza al suolo - 22.4422).

C. Fornitura di copertura aerea (AAS e NAS di stanza al suolo - 23.2).

D. Attacco di Unità navali ostili in mare (AAS e NAS - 23.8).

18.6 MISSIONI AEREE DIFENSIVE

18.61 APPOGGIO AEREO DIFENSIVO

18.611 Durante la fase di combattimento di un turno di un giocatore avversario, dopo che l'attaccante abbia annunciato le sue missioni d'appoggio al suolo, le Unità aeroterrestri ed aeronavali di stanza al suolo e non rientrate del difensore possono fornire appoggio aereo difensivo a qualsiasi Unità a portata, che, ad avviso del difensore, possa diventare l'obiettivo di un attacco terrestre, anche con un'invasione marittima o di un lancio di truppe paracadutate non ancora annunciato.

A. I fattori aerei in appoggio aereo difensivo sono aggiunti ai fattori terrestri in difesa per determinare il rapporto di forza del combattimento terrestre. L'appoggio aereo difensivo contro attacchi non integranti invasioni non sono interessate dai DM relativi alle Unità terrestri impiegate. Solo la forza di combattimento di base dell'appoggio aereo difensivo è aggiunta alle altre Unità in difesa.

B. La forza dell'appoggio aereo difensivo contro le invasioni marittime è triplicata. Ogni NAS aggiunge un fattore ed ogni AAF aggiunge tre fattori alla forza di difesa delle Unità terrestri

attaccate. La forza triplicata dell'appoggio aereo difensivo contro le invasioni marittime non è interessata dai fattori che modificano il DM delle Unità terrestri in difesa, come l'utilizzo di *marines* da parte dell'attaccante, e tale forza si applica per determinare le perdite inflitte all'attaccante (15.61).

C. Le Unità aeree soggette ad un risultato d'inverno di "11" o ad un effetto petrolifero aereo, o che sono ospitate in una Base parzialmente rifornita (30.523A) possono garantire l'appoggio aereo difensivo soltanto nell'esagono dove sono di stanza.

18.612 Le Unità aeronavali di stanza al suolo possono fornire appoggio aereo difensivo; le unità aeronavali ospitate su portaerei, invece, no. Tre NAS (arrotondati all'unità inferiore) sono necessarie per fornire un fattore d'appoggio aereo difensivo.

18.613 Il difensore può anche impegnare unità aeroterrestri che non hanno ancora volato durante il giro del giocatore che offre appoggio aereo difensivo a favore di Unità soggette ad uno sconfinamento o in *exploitation*. L'appoggio aereo difensivo fornito durante il movimento o il combattimento regolare non ha alcun effetto sul combattimento in *exploitation*, anche se non è intercettato e che nessun attacco è compiuto nell'esagono dove è stato ingaggiato.

18.614 LIMITI ALL'APPOGGIO AEREO DIFENSIVO: il numero di fattori in appoggio aereo difensivo non può superare il triplo del numero di fattori terrestri impiegati in difesa. I DM sono ignorati nell'eseguire questo calcolo. Un giocatore può impegnare Unità aeree supplementari, in eccesso sul limite d'appoggio aereo difensivo di 3:1, anticipando l'intercettazione avversaria ed il combattimento aereo ostile, ma il numero di fattori che forniranno effettivamente l'appoggio aereo difensivo in occasione della risoluzione del combattimento terrestre non potrà superare il rapporto di 3:1⁵. Riguardo a tali fattori aerei supplementari:

A. Non possono partecipare ad alcun *round* di combattimento, anche se le perdite del combattimento terrestri limitano la diminuzione del numero di fattori aerei impiegati in appoggio aereo difensivo ad un rapporto inferiore a quello di 3:1.

⁵ Sembra che gli eventuali Fattori supplementari rispetto al rapporto 3:1 possano essere impiegati solo contro Unità avversarie inviate per contrastare l'appoggio aereo difensivo e non contro le Unità ostili, per respingere le quali il difensore ha disposto l'appoggio difensivo (N.d.T.).

B. Non sono interessati dal risultato del combattimento terrestre.

C. Sono considerati come reduci da una missione aerea difensiva e ritirati per il resto del turno del giocatore che li controlla quando rientrano alla Base.

18.6141 SCORTA DELLE UNITÀ IN APPOGGIO AEREO DIFENSIVO CON JETS: I *Jets* possono scortare Unità aeroterrestri ed aeronavali in appoggio aereo difensivo. I *Jets* non sono considerati per determinare il limite di 3:1 all'appoggio aereo difensivo, e non sono interessati dai risultati del combattimento terrestre; sono considerati come reduci da una missione aerea difensiva e ritirati per il resto del loro turno del giocatore che li controlla quando rientrano alla Base. Le Unità aeroterrestri ed aeronavali non possono scortare un appoggio aereo difensivo e sono sempre soggetti ad un'eliminazione eventuale in seguito ad un risultato di combattimento terrestre, meno che tali Unità esorbitino il rapporto di 3:1 ammesso per l'appoggio aereo difensivo.

18.615 Se l'attaccante fornisce dell'appoggio aereo al suolo ed il difensore dell'appoggio aereo difensivo nel medesimo attacco terrestre, non ci sono interazioni aeree dirette. Ogni campo aggiunge semplicemente i suoi fattori aerei a quelli delle unità terrestri.

18.616 Le Unità aeree che forniscono dell'appoggio aereo difensivo possono essere eliminate da un risultato di combattimento negativo. Se dei fattori del difensore sopravvivono ad un risultato di combattimento quest'ultimo, può scegliere d'incassare le proprie perdite nelle sue Unità aeree o terrestri, o in entrambe, con qualsiasi combinazione, purché il difensore elimini sufficientemente fattori (così come meglio illustrato nel par. 15.632).

18.617 Le Unità aeree in difesa non impegnate in appoggi aerei difensivi non possono essere eliminate da un risultato di combattimento nocivo. Un'unità aerea che è ospitata in un esagono attaccato e che non è stata impegnata in appoggio aereo difensivo non prende parte al combattimento terrestre ed è semplicemente spostato (18.26) se Unità terrestri in attacco avanzano nell'esagono in questione dopo il combattimento.

18.618 Le Unità aeree impegnate in un'operazione d'appoggio aereo difensivo hanno compiuto una missione aerea e si considerano rientrate per il resto del turno del giocatore anche se l'attaccante non attacca le Unità terrestri beneficianti dell'appoggio aereo.

18.62 INTERCETTAZIONE DELLE ATTIVITÀ AEREE DA PARTE DEL DIFENSORE

18.621 INTERCETTAZIONE: il difensore può utilizzare fattori aerei non rientrati in una Base aerea operativa per intercettare qualsiasi attività di trasporto aereo dell'attaccante provenienti da qualsiasi esagono della rotta seguita dal trasporto aereo, compresa la Base d'origine e l'esagono di destinazione:

- A. Appoggio aereo.
- B. Trasporto aereo.
- C. Lancio di truppe Paracadutate.

D. Regalo di BRP alla Cina per sorvolo dell'Himalaya.

18.622 CONTRO-INTERCETTAZIONE: se un'attività di trasporto aereo è intercettata, allora delle Unità aeree amiche disponibili possono tentare di proteggere quest'attività contro-intercettando gli intercettori in difesa, nello stesso modo in cui avviene l'intercettazione del 'appoggio aereo difensivo (18.56). Tutti i fattori aerei in contro-intercettazione impegnano il combattimento aereo con tutti i fattori aerei intercettanti. È, quindi, eseguito un *round* di combattimento aereo. Il giocatore che intercetta può in seguito scegliere di impegnare *rounds* supplementari di combattimento aereo con le sue Unità in intercettazione che sono sopravvissute. In tale caso, il giocatore che compie l'attività di trasporto aereo può rinforzare le sue Unità aeree in contro-intercettazione con Unità aeree che non erano state precedentemente impegnate, a prescindere se le Unità in contro-intercettazione siano o no sopravvissute al *round* precedente del combattimento aereo. È, quindi, risolto un secondo *round* di combattimento aereo. Così si procederà finché uno dei due campi si ritiri o sia eliminato. Gli effetti del combattimento aereo ulteriori rispetto all'eliminazione dei fattori in combattimento non hanno alcun effetto sul trasporto aereo stesso.

18.623 ATTACCO FACOLTATIVO CON LE UNITÀ AEREE INTERCETTANTI SOPRAVVISSUTE: quando termina il combattimento aereo tra le Unità intercettanti e quelle in contro-intercettazione, tutti, alcuni, o anche solo uno dei fattori aerei intercettanti può attaccare il trasporto aereo avversario con un solo lancio di dadi per il combattimento aereo. I fattori aerei in intercettazione che sono stati eliminati o costretti ad abbandonare il campo dal risultato dell'ultimo *round* di combattimento aereo di contro-intercettazione non possono attaccare il trasporto aereo. Nessun lancio di dadi per il combattimento aereo è eseguito per il trasporto aereo. La missione di trasporto fallisce, se il trasporto aereo

è eliminato, o costretto ad abbandonare il campo. I fattori aerei in intercettazione che non hanno impegnato il combattimento con i fattori aerei in contro-intercettazione e che non hanno attaccato il trasporto aereo rientrano alla Base, ma non sono considerati rientrati, e potranno essere utilizzati successivamente nel medesimo turno del giocatore.

18.624 EFFETTI SULLE UNITÀ TERRESTRI: le Unità terrestri che sono trasportate per via aerea o stavano per essere paracadutate rientrano alla Base se il loro trasporto aereo è costretto ad abbandonare il campo, o sono eliminate se il loro trasporto è eliminato dal risultato del combattimento aereo del difensore.

18.63 AIUTARE LE ATTIVITÀ NAVALI ALLEATE: il difensore può utilizzare AAS o NAS in una Base aerea operativa per aiutare attività navali alleate in mare, nello stesso modo in cui lo può fare l'attaccante (18.58).

18.7 RIPRISTINO DELLE UNITÀ AEREE CON FACCIA SCOPERTA

18.71 LIMITAZIONI AL RIPRISTINO: la capacità di ripristinare le Unità aeree con il lato scoperto è strettamente connessa al numero di talloncini "Petrolio" assegnati alle funzioni aeree. Vedere il par. 33.7 per il rapporto tra il consumo di petrolio e la capacità di ripristino delle Unità aeree, le limitazioni al ripristino, e le eccezioni ai limiti di ripristino.



(Fig. CACCIA IN ATTACCO. Due caccia-bombardieri "Dauntless" della Douglas scendono giù in picchiata sulla flotta giapponese. Manovrabile, preciso e robusto, il "Dauntless" forniva un valido appoggio aereonavale agli Stati Uniti)

19. COMBATTIMENTO AEREO

19.1 RISOLUZIONE DI UN COMBATTIMENTO AEREO

19.2 TABELLA DEL COMBATTIMENTO AEREO

19.3 MODIFICATORI DEI RAPPORTI SUL COMBATTIMENTO AEREO

19.4 RISOLUZIONE DEL COMBATTIMENTO AEREO

19.5 COMBATTIMENTO AEROTERRESTRE ED AEREONAVALE

19.6 PERDITE AEREE FACENTI PARTE DI FORZE MISTE

19.1 RISOLUZIONE DI UN COMBATTIMENTO AEREO

19.11 COMBATTIMENTO AEREO SVILUPPANTESI IN PIÙ ROUNDS: il combattimento aereo è composto di uno o più *rounds* di combattimento aereo e continua, di regola, finché uno dei due campi venga eliminato o si ritiri.

19.12 COMBATTIMENTO AEREO DI UN SOLO ROUND: il combattimento aereo contro trasporti aerei conseguente ad un'intercettazione di una missione di trasporto aereo, gli attacchi aerei nei confronti di Unità navali in mare ed i bombardamenti strategici sono risolti in un unico *round* di combattimento aereo. Il combattimento antiaereo conseguente a *raids* aerei con Unità provenienti da portaerei contro Basi terrestri è risolto in un solo *round* di combattimento aereo per *round* di battaglia navale.

19.2 TABELLA DEL COMBATTIMENTO AEREO

19.21 LANCIO DEI DADI PER L'ATTACCO AEREO: ad ogni *round* di combattimento aereo,

ogni campo lancia un dado e consulta la tavola di combattimento aereo.

Tabella del Combattimento Aereo -19.2

AF AS	Lancio del dado												
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12-		
1	0	0	0/1	0/1	1/0	1/0	1/1	1/1	1/2	1/2	1/3	1/3	
2	0/1	0/1	1/0	1/0	1/1	1/1	1/2	1/2	1/3	1/3	2/2	2/3	2/4
3	1/0	1/0	1/1	1/1	1/2	1/2	1/3	1/3	2/2	2/3	2/4	3/3	3/4
4	1/1	1/1	1/2	1/2	1/3	1/3	2/2	2/3	2/4	3/3	3/4	3/5	4/4
5	1/2	1/2	1/3	1/3	2/2	2/3	2/4	3/3	3/4	3/5	4/4	4/5	4/6
6	1/2	1/3	1/3	2/2	2/3	2/4	3/3	3/4	3/5	4/4	4/5	4/6	4/6
7	1/3	1/3	2/2	2/3	2/4	3/3	3/4	3/5	4/4	4/5	4/6	5/5	5/6
8	1/3	2/2	2/3	2/4	3/3	3/4	3/5	4/4	4/5	4/6	5/5	5/6	5/6
9	2/2	2/3	2/4	3/3	3/4	3/5	4/4	4/5	4/6	5/5	5/6	5/6	5/6
10	2/3	2/4	3/3	3/4	3/5	4/4	4/5	4/6	5/5	5/6	5/6	5/6	5/6
11	2/4	3/3	3/4	3/5	4/4	4/5	4/6	5/5	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6
12	3/3	3/4	3/5	4/4	4/5	4/6	5/5	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6
13	3/4	3/5	4/4	4/5	4/6	5/5	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6
14	3/5	4/4	4/5	4/6	5/5	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6
15	4/4	4/5	4/6	5/5	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6
16	4/5	4/6	5/5	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6
17	4/6	5/5	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6
18	5/5	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6
19	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6
20	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6

Modificatori - Combattimento Aereo

- +/-# DRM aerei nazionali.
- +/-1 Per ogni lancio di dadi o per ogni tre squadroni di *jets* ingaggiati.
- +/-1 Combattimento coinvolgente CAP.
- +/-1 Per ogni risultato della ricerca tramite radar attivata dal difensore (soltanto per il combattimento aereo conseguente ad un bombardamento strategico)

Se più di 20 fattori aerei sono ingaggiati in combattimento, il risultato è determinato consultando la riga "20.", comunque sia il punteggio che l'altro campo deve acquisire per essere pari al numero totale di fattori aerei ingaggiati. Il risultato dei dadi non è modificato dal numero di fattori aerei superiore alle 20 unità.

Risultati: il numero risultante prima che il numero di fattori d'aria nemici eliminati sia stato rimosso. Il numero risultante dopo che sia stato rimosso il numero di fattore d'aria nemici che sono stati costretti ad abbandonare (ECCEZIONE: kamikazes - 17.461).

19.3 MODIFICATORI DEI RAPPORTI SUL COMBATTIMENTO AEREO

19.31 MODIFICATORI: il risultato del tiro dei dadi per il combattimento aereo può essere modificato da ogni campo. Un modificatore totalmente positivo per un campo commina il modificatore totalmente negativo corrispondente all'altro campo.

A. I modificatori di nazionalità aerea relativi, cagionano gli effetti indicati nella tabella delle DRM di nazionalità aerea. Il campo con la DRM di nazionalità aerea più elevato aggiunge il proprio vantaggio in punti DRM al proprio lancio dei dadi eseguito per il combattimento aereo, ed il campo con la DRM di nazionalità aerea inferiore

sottrae il proprio punteggio in svantaggio al proprio lancio di dadi per il combattimento aereo. Quando un campo è composto di più nazionalità con differenti DRM di nazionalità aerea, si utilizza la DRM di nazionalità aerea più bassa. Se tutte le Unità aeree appartenenti alla Nazione che ha la DRM più debole sono eliminate, allora si terranno in considerazione soltanto le DRM delle Nazionalità aerea delle Nazioni superstiti in occasione dei successivi *rounds*. I DRM di nazionalità aerea possono essere aumentati dalla Ricerca.

Tabella di nazionalità aerea - 19.31A, 23.441A	
DRM	Nazionalità
2	Germania, Giappone, Stati Uniti, Inghilterra, Finlandia, Svezia, Australia
1	Italia, Russia, Francia
0	Tutte le Potenze secondarie eccetto la Finlandia, la Svezia e l'Australia
Modificatori	
+ 1	Unità aeronavale giapponese d'élite
- 1	Unità aeronavale britannica
- 1	Unità aeree soggette ad un effetto d'Inverno di 8 o più
- 1	Unità aeree parzialmente rifornite o soggette ad un effetto petrolifero aereo

B. Si applica un modificatore favorevole di +/- 1 per ogni fattore di *jet* o ogni tre squadriglie di *jets* impegnati nel combattimento aereo. Se entrambi i campi possiedono dei *jets*, è considerato solo il modificatore netto (17.56).

C. Si applica un modificatore negativo di +/- 1 se una Forza attacca una Forza navale ostile in mare ed impegna il combattimento aereo con Unità aeree in difesa in pattuglie aeree da combattimento. Gli effetti di un attacco a sorpresa possono annullare questo modificatore (22.463). Le Unità aeree assegnate al servizio di copertura aerea non beneficiano di questo modificatore.

D. In un combattimento aereo conseguente ad un bombardamento strategico, si applica un modificatore di +/- 1 a favore del difensore per ogni Risultato di Ricerca Radar ottenuto dal difensore. I Risultati di Ricerca Radar dell'attaccante sono ignorati e non danno modificatori favorevoli all'attaccante.

19.4 RISOLUZIONE DEL COMBATTIMENTO AEREO

19.41 COMBATTIMENTO AEREO SIMULTANEO:

Il tiro dei dadi per il combattimento aereo sono eseguiti simultaneamente da parte dei campi in questione. L'entità delle Forze ingaggiate è calcolata prima di assegnare le perdite del *round* di combattimento in considerazione.

19.42 TAVOLA DEI RISULTATI DEL COMBATTIMENTO AEREO: il numero che precede la "/" indica il numero di fattori aerei o di squadriglie nemici eliminati. Il numero dopo la "/" indica il numero di fattori aerei o di squadriglie costretti a ritirarsi (ECCEZIONE: i kamikaze in attacco non si ritirano. Quest'eccezione non si applica ai kamikaze che sono attaccati dall'antiaerea). I risultati relativi all'obbligo di ritirarsi in eccesso sono ignorati. Un tiro di dadi, che, in conseguenza dell'applicazione di un coefficiente modificatore, diviene inferiore a due è considerato come un due (vale a dire i coefficienti modificatori non possono ridurre il risultato del dado ad un valore inferiore a due).

19.5 COMBATTIMENTO AEROTERRESTRE ED AERONAVALE

19.51 COMBATTIMENTO AEREO TRA UNITÀ AEREE AEROTERRESTRI ED AERONAVALI: quando NAS ed AAF impegnano un combattimento aereo ogni AAF coinvolta nel combattimento deve essere scomposta in tre AAS prima di risolvere il combattimento, indipendentemente dal loro tipo (23.131A). La linea applicabile sulla tavola del combattimento aereo è determinata dal numero di squadriglie implicate, e le perdite sono incassate secondo le regole generali sul combattimento aereo in modo identico dalle squadriglie. Le perdite di una forza composta da AAS e da NAS ripartite secondo quanto prescritto dal par. 19.6.

19.52 Per la ricostituzione delle AAF dall'unione di più AAS, vedere il par. 23.14.

19.6 PERDITE AEREE FACENTI PARTE DI FORZE MISTE

19.61 Le perdite aeree di una Forza con vari tipi di Unità devono essere distribuite equamente tra le Unità aeree implicate, mentre le restanti perdite devono essere incassate dal tipo di Unità con i maggiori fattori coinvolti in

combattimento, salvo diversa indicazione. Questa regola si applica a tutte le nazionalità; alle Unità aeroterrestri, alle unità aeronavali, ai *jets* ed ai trasporti aerei; ai vari tipi di AAS; alle Unità aeree giapponesi d'élite, normali e kamikaze; ed alle Unità aeree ritirate e non.

19.62 Se fosse implicato in combattimento un numero uguale di fattori, la parte restante delle perdite dovrebbe essere incassato dal tipo di Unità coinvolte con il DRM di nazionalità aerea più bassa. Se il numero di fattori presenti e le DRM di nazionalità aerea sono pari, la scelta sull'individuazione del tipo di Unità che dovrà incassare la perdita sarà rimessa al giocatore che le controlla.

19.63 Il numero di fattori eliminati e che abbandonano sono sommati ai fini della ripartizione delle perdite secondo quanto stabilito dal par. 19.61, quindi assegnati quanto più equamente possibile ai diversi tipi di unità aeree implicate. In primo luogo vengono calcolati i fattori aerei eliminati, quindi i fattori che devono ritirarsi. Ad esempio, un risultato di combattimento "1/1" contro una forza di tre AAF americani ed uno britannico comporta l'eliminazione un fattore americano e costringe il fattore britannico a ritirarsi.

ⁱ Il presente testo fa parte della libera traduzione dal Francese del regolamento di *A word at War*, a cura di L. MARINI.