

Modern Naval Battles

Global Warfare

Introduzione

Modern Naval Battles - Globale Warfare è un veloce gioco di carte che simula una guerra navale tra 2-6 giocatori. Ogni giocatore viene messo al comando di una Flotta di Navi militari tra le più potenti mai costruite. Sono incluse le Navi provenienti da 9 diverse marine militari: USA, URSS, Regno Unito, Cina, Taiwan, Giappone, Norvegia, Argentina e Francia.

Questo gioco include due tipi di carte: le carte Azione e le carte Navali. Le carte Azione vengono utilizzate per attaccare le Navi dei vostri avversari e per difendere le proprie. Le vostre carte Navali sono utilizzate per lanciare attacchi e a sostegno delle stesse per proteggerle dall'affondamento.

Le carte Azione sono tenute nella propria mano mentre le vostre carte Navali sono disposte sul tavolo su una o più File per formare una Flotta.

Il vostro obiettivo è quello di affondare le Navi degli altri giocatori mentre difendete le proprie.

Componenti

La vostra copia di Modern Naval Battles - Global Warfare contiene i seguenti componenti:

110 Carte Azione
110 Carte Navali
2 dadi (6 lati)
Regolamento

Preparazione

Eeguire questi 4 passi per preparare il gioco:

1. Determinare l'Ordine di Gioco

Ogni giocatore tira un dado. Il giocatore con il risultato più alto diventa il primo giocatore. I giocatori cominciano il loro turno in ordine di gioco, a partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario intorno al tavolo.

Il gioco utilizza un singolo dado a 6 facce per tutti i tiri di dado. Nel corso del gioco, si tira il dado cercando di ottenere un risultato alto per avere successo.

2. Scegliere le Marina

In ordine di giocatore, ognuno seleziona una delle 9 marine militari da porre sotto il proprio comando.

Ogni giocatore prende le carte Navali appartenenti allo schieramento scelto. L'appartenenza di una carta Navale è riconoscibile dalla bandiera raffigurata su ogni carta Navale nell'angolo in alto a sinistra.



Argentina



Cina



Francia



Giappone



Norvegia



Taiwan



Regno Unito



USA



Unione Sovietica



Non-combattenti

Troverete una carta Nave "Militare Non Combattente" nel mazzo delle carte Navali. Non è usata nel gioco normale, ma può essere usata per creare dei propri scenari.



3. Creare le Flotte



Ogni giocatore segretamente seleziona le navi che faranno parte della formazione della propria **Flotta** di partenza. Nel gioco base, ogni giocatore deve selezionare tante carte Navali, cui la somma in PV (Punti Vittoria) sia del valore di 25. Il valore di PV di ogni nave si trova nell'angolo in basso a destra.



Valore Punti Vittoria delle Nave

Ogni giocatore pone le carte Navali che non ha selezionato per la propria Flotta e le posiziona da un lato a formare il proprio mazzo di **Riserva** delle carte Navali. Queste navi potranno essere introdotte nel gioco utilizzando le regole di **Rinforzo**.

Alcune forze navali non hanno abbastanza navi per giocare in grandi battaglie. Se quelle forze navali sono in uso, ridurre la somma dei PV delle navi selezionate a 15 o 20.

In ordine di gioco, ogni giocatore dispone le proprie carte Navali a faccia in su di fronte a se per formare la propria Flotta.

FORMAZIONE DELLA FLOTTA

La Flotta di ogni giocatore può avere zero, uno, due, o tre **File** di navi. La **Prima File** di un giocatore è quella più vicino al centro del tavolo.

La **Seconda File** di navi è posta sotto la **Prima File**.

La **Terza File** è quella più vicino al giocatore ed è posta sotto la **Seconda File**. Ogni File deve contenere almeno una nave.

Se una File non ha almeno una nave, tutte le File dietro muovono per colmare la File vuota.

I **sottomarini** non vengono inseriti in una File, ma piuttosto di lato della Flotta. I sottomarini iniziano il gioco in modalità "**Passiva**".

Per indicare un sottomarino che è passivo, ruotare la sua carta di 180 gradi. I sottomarini possono essere identificati dal simbolo rovesciato blu di "**Evasione**" nel loro angolo in alto a destra.



Prima File



Seconda File



Terza File

Sottomarino Passivo



Simbolo di Capacità Evasiva

Ogni File può contenere una o più navi.

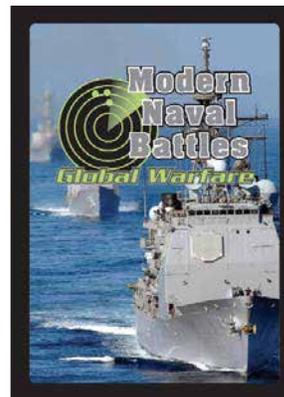
CARTA NAVE NON-COMBATTENTE

La carta Navale Non-Combattente non è parte di una Flotta normale. La carta viene utilizzata solo per gli scenari. Questa carta non ha un valore impostato di PV. Questo valore viene determinato da chi creerà lo scenario.



4. Pescare Carte Azione

Mescolare il mazzo di **carte Azione** e posizionarlo a faccia in giù nel centro del tavolo. Ogni giocatore inizia con un numero di carte nella mano pari a 7. Alcune carte Navali delle relative Flotte possono regolare il numero delle carte che il giocatore può tenere in mano. Quindi, ogni giocatore pesca un numero di carte Azione aggiuntive dal mazzo, pari al proprio nuovo numero limite delle carte nella mano a formare le loro mani iniziali.



CAPACITÀ DI COMANDO



Alcune navi hanno una **Capacità di Comando**. Aggiungete quel numero nel riquadro delle vostre navi al vostro massimo numero di carte nella mano, mentre sono parte della vostra Flotta.

(7 carte in mano +2 Capacità di Comando, vi permettono di avere 9 carte nella mano).

Se queste navi sono affondate, il vostro massimo numero di carte nella mano viene ridotta. Quando ciò avviene non dovete scartare subito le carte in eccesso per soddisfare il vostro nuovo limite di carte nella mano.



*Esempio:
la Titan ha una capacità di Comando di 1, pertanto la massima dimensione della mano del giocatore è aumentata da 7 a 8 carte.*

Come si Vince

Dopo ogni round completo di gioco, eseguire un controllo per verificare se un giocatore ha vinto la partita. Se un giocatore ha affondato navi avversarie per un totale di 25 PV, o è l'ultimo giocatore rimasto in gioco, quel giocatore vince la partita. Se al termine di un round uno o più giocatori ha affondato navi per un totale di 25 PV o maggiore, il giocatore che ha affondato navi cui la somma dei PV è maggiore, è il vincitore. Il numero di PV necessari per vincere è uguale alla somma dei PV di ogni giocatore che ha ricevuto quando ha selezionato le proprie navi iniziali. Un giocatore viene eliminato dal gioco se non ha alcuna nave o sottomarino disponibile nella sua Flotta.

*Esempio:
se ogni giocatore ha ricevuto 20 PV dalle navi all'inizio del gioco, il primo giocatore che affonda 20 PV di navi vince.*

Sequenza di Gioco

I giocatori eseguono il proprio turno in ordine di gioco. Ogni giocatore esegue le seguenti operazioni, in questo modo, durante il proprio turno:

- Azioni
- Difese dell'Avversario
- Risoluzione degli Attacchi
- Scartare
- Ogni giocatore pesca carte Azione

Una volta che un giocatore completa il suo turno, il giocatore successivo inizia il suo turno. Una volta che tutti i giocatori hanno avuto un turno, un round di gioco è stato completato. Verificare la vittoria al termine di ogni round di gioco completato. Se nessun giocatore ha vinto, condurre un altro round di gioco. Quando l'ultima carta Azione viene pescata dal mazzo, rimescolare le carte Azione dalla pila degli scarti per formare un nuovo mazzo.

Azioni

Il giocatore attivo esegue tutti i suoi attacchi e le altre azioni durante questa fase, come ad esempio: Rinforzi, Attacchi con carte Azione, Attacchi Aerei, Attacchi Anti-Submarine Warfare (*ASW - guerra Anti-Sottomarina*) e le azioni non-Attacco. Ognuna di queste azioni è spiegata di seguito.



RINFORZI

Tutte le carte Azione hanno un valore di **Rinforzo**. Puoi giocare carte Azione nella pila degli scarti come carte di Rinforzo per aggiungere carte Navali per la tua Flotta. Cercate e scegliete nel vostro mazzo delle Riserve una o più carte Navali per essere acquistate. Selezionate le carte Navali con un valore totale di PV pari o inferiore al valore delle carte Rinforzo. Aggiungete immediatamente queste carte Navali alla vostra Flotta.

*Esempio:
il giocatore attivo gioca carte Azione con valori di rinforzo di 1, 1, 2, e 3 nella pila degli scarti e dichiara di giocarle come carte Rinforzo. Egli ora può selezionare fino a 7 PV di carte Navali dal suo mazzo delle Riserve. Una volta selezionata/e, aggiunge la/le nuove carte Navali alla sua Flotta come Rinforzo.*

RIORGANIZZARE LA FLOTTA

Il giocatore attivo può **Riorganizzare** le navi della sua Flotta. Non si può avere una Fila senza nessuna nave.

Il giocatore attivo sceglie anche la modalità Attiva/Passiva del suo sottomarino/i facendolo ruotare per il corretto orientamento.



Passivo



Attivo

ATTACCO

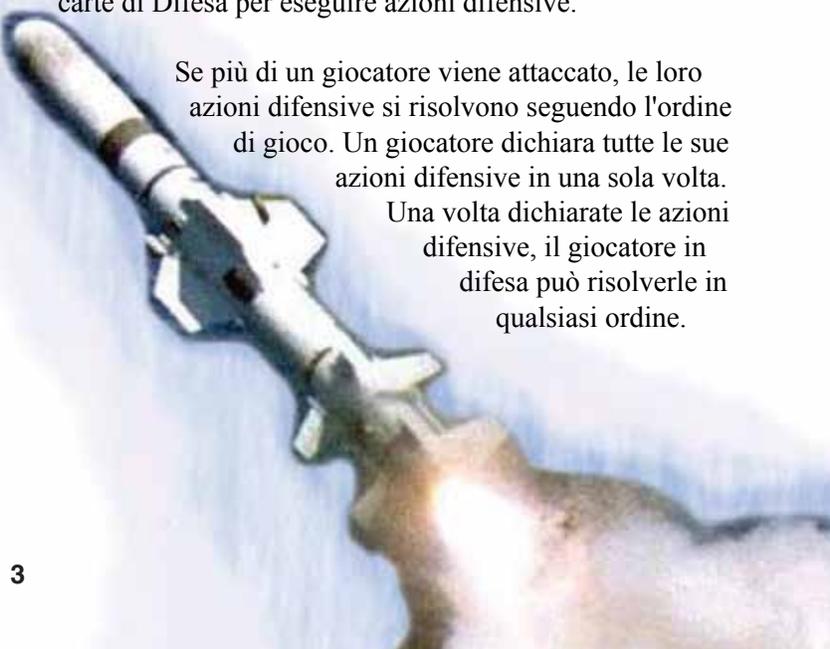
Dopo che il giocatore attivo ha concluso le sue scelte e dichiara di volere attaccare, non può Riorganizzare o fornire Rinforzi alla sua Flotta. Fino ad allora, egli può liberamente fornire Rinforzi e Riorganizzare finché tutti i costi sono pagati e può attaccare se sono soddisfatte le condizioni.

Difese dell'Avversario

Dopo che il giocatore attivo ha concluso tutte le sue azioni, tutti i giocatori avversari sotto attacco possono giocare carte di Difesa per eseguire azioni difensive.

Se più di un giocatore viene attaccato, le loro azioni difensive si risolvono seguendo l'ordine di gioco. Un giocatore dichiara tutte le sue azioni difensive in una sola volta.

Una volta dichiarate le azioni difensive, il giocatore in difesa può risolverle in qualsiasi ordine.



Risoluzione degli Attacchi

Dopo che tutte le azioni difensive sono risolte, il giocatore attivo risolve tutti gli attacchi che non sono stati sconfitti. Tutti gli attacchi sono svolti nella risoluzione simultaneamente.

Scartare

Il giocatore attivo può scartare qualsiasi carta Azione indesiderata che gli è rimasta in mano.

Ogni giocatore pesca carte Azione

Tutti i giocatori (*non solo il giocatore Attivo*) che detengono un numero di carte inferiore al loro limite massimo di carte nella mano, ora pescano carte fino a raggiungimento del loro limite massimo.

Carte Navali

Ogni carta Navale ha una varietà di testo e simboli che indicano le sue varie funzionalità.



Esempio:
questa è la Kiev,
una carta
Navale della
Flotta Sovietica.

BANDIERA / NOME / CLASSE / ANNI



L'appartenenza alla nazione di ogni nave è indicata da una bandiera posta nell'angolo in alto a sinistra. Il **Nome** e la **Classe** della nave sono descritti nella parte superiore della carta. Il nome e la classe non sono utilizzati nel gioco e sono presenti al solo scopo d'interesse per il giocatore. Sono anche indicati gli **Anni** in cui le navi sono state in servizio. Questi possono essere utilizzati per progettare gli scenari.



VALORE DELLO SCAFO

Il valore dello **Scafo** di una nave è posto nella sua angolo in alto a destra. Se una nave subisce questo numero di colpi, è affondata.

I sottomarini non hanno un valore di Scafo, essi sono o pienamente operativi o affondati.



SIMBOLI DELLE ARMI

I simboli delle armi, **Cannoni su torrette**, **Lanciamissili** e **Anti-Sommergibile** sono utilizzati per rilevare le funzionalità di una nave. Ogni simbolo permette di eseguire un diverso tipo di attacco.



SIMBOLI DI DIFESA

Le navi possono anche avere dei simboli di difesa intrinseca che danno loro la possibilità di fermare i tipi di attacchi raffigurati. Queste navi non hanno bisogno di utilizzare carte Azione di Difesa per queste capacità difensive.



VALORE DEI PUNTI VITTORIA

Questo valore viene utilizzato quando si seleziona una nave all'inizio del gioco, quando si porta una nave in gioco come un **Rinforzo** e per determinare la **Vittoria**.

Come Attaccare

Tutti gli attacchi sono condotti dal giocatore attivo durante la sua Fase di Azione. Ci sono diversi modi per attaccare le navi avversarie nel gioco. Ognuna delle navi del giocatore attivo può eseguire una sola azione durante questa fase.

SIMBOLI D'ATTACCO

Per giocare una carta Azione d'Attacco è necessario avere una nave che abbia lo stesso simbolo di supporto in alto a sinistra della carta Azione. Giocare una carta Azione d'Attacco fornendo gli stessi simboli, conta come azione della nave per il vostro turno.

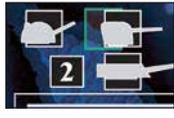


Esempio:
la Kirov può giocare questa carta perché il simbolo Missile sulla Kirov corrisponde al simbolo della carta Azione **Missile Combat**.

Quando si dichiara un attacco, il giocatore attivo piazza ogni carta attacco vicino alla nave che ha deciso di attaccare.

SIMBOLI MULTIPLI DI CANNONE O MISSILE

Alcune carte Azione d'Attacco raffigurano simboli di Cannone o Missile e possono avere più di un simbolo e un numero. Queste carte possono essere giocate con una qualsiasi combinazione di tipo di armi raffigurate. Il numero indica quanti simboli che sono richiesti per poter giocare quella carta. Se una nave ha più di uno dei simboli di attacco raffigurati, si può utilizzare ogni simbolo corrispondente come parte della sua azione.



1 Supporto

2 Supporti

3 Supporti

Esempio:

il giocatore ha una carta Azione d'Attacco che necessita di 3 simboli missile come supporto. La Kirov può contribuire sia con il suo simbolo missile SSM e con il simbolo missile Cruise, ma il giocatore ha ancora bisogno di utilizzare un'altra carta Navale con un simbolo missile per poter giocare e completare la richiesta di supporti che la carta Azione d'Attacco richiede. Entrambe le navi saranno poi considerate utilizzate per il turno.

DANNEGGIARE UNA NAVE

Una carta Azione d'Attacco infligge un numero di colpi sul bersaglio pari al numero nell'angolo inferiore destro. Se un attacco non infligge abbastanza colpi per affondare una nave, la carta Azione viene posta sotto la carta Navale (ma non completamente) e lasciando in mostra il numero di colpi che la carta Azione d'Attacco produce. Quando una carta Azione d'Attacco è posta sotto una carta Navale mostrando i colpi andati a segno, diventa una carta **Danno**.



Esempio:
la Kirov ha subito 5 colpi.
Dato che il valore dello Scafo della Kirov è 7, se subirà altri 2 o più colpi la nave affonderà.

RAGGIO D'ATTACCO

La nave attaccante deve anche essere nel **Raggio** della nave bersaglio. Il raggio viene calcolato contando le File che distano tra la nave attaccante alla nave bersaglio. Non viene contata la Fila della nave da cui parte l'attacco.

Le caselle verdi sulla carta Azione nell'angolo in basso a destra indicano il suo raggio d'attacco. Alcune carte Azione d'Attacco non possono essere usate contro bersagli vicini o a lungo raggio. Questi intervalli sono indicati con le caselle rosse.

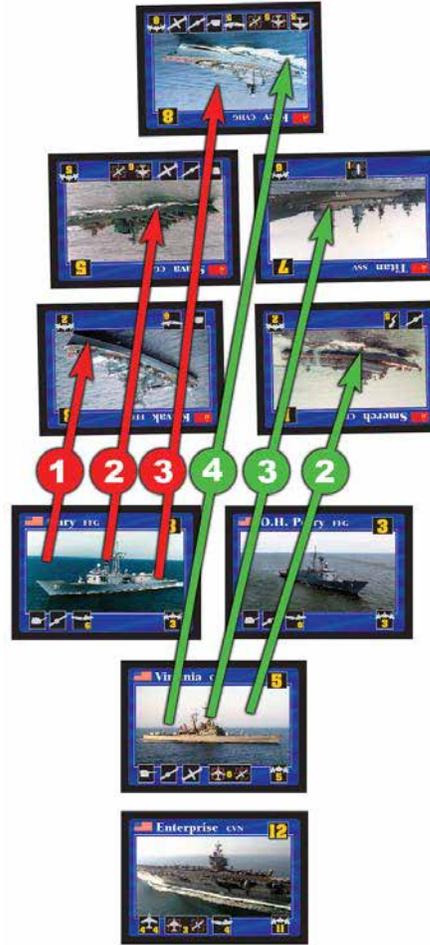


Raggio 1

Raggio 1 o 2

Raggio 2 o 3

Una carta Azione d'Attacco Torpedo (**Torpedo Combat**) può avere come bersaglio qualsiasi nave o sottomarino, e una carta Azione d'Attacco Aereo (**Air Attack**) può avere come bersaglio qualsiasi nave.



Esempio:
L'immagine a sinistra mostra il raggio delle due navi statunitensi verso le diverse File delle navi sovietiche.

Quando si calcola il raggio d'attacco non viene mai calcolata la Fila della nave da cui parte l'attacco.

AFFONDARE UNA NAVE

Se una nave subisce colpi in misura pari o maggiore al suo valore dello Scafo è **Affondata**. Consegnare la carta Navale affondata al giocatore che ha affondato la nave.

Questa carta verrà piazzata al di fuori della Flotta di quel giocatore e verrà utilizzata solo ai fini del conteggio per i PV di fine gioco.



ATTACCHI SPECIALI CON CANNONI GRANDI



Alcune carte Azione **Gun Combat** hanno raffigurato il simbolo di un **Cannone grande**. Se una carta Navale viene giocata con l'utilizzo di questo simbolo, automaticamente la nave bersaglio affonderà se l'attacco non viene bloccato.

SIMBOLI DI DIFESA



Un simbolo di **Difesa** è una combinazione di un simbolo di attacco insieme ad un reticolo di mira rossa. Tale simbolo significa che l'attacco verrà bloccato se il risultato di un lancio di dado è pari o superiore al valore numerico stampato affianco al simbolo di difesa.

Alcune carte Azione e carte Navali hanno un simbolo di difesa. Quando la **vostra Flotta** è sotto attacco da parte di una carta avversaria che corrisponde ad uno o più simboli di difesa di **una o più delle vostre navi** è possibile utilizzare questi simboli nel tentativo di bloccare l'attacco.

Esempio:
nell'immagine precedente, la carta potrà bloccare un attacco con Missile SSM, o con un Missile Cruise o con un Attacco Aereo, se con il lancio di dado si totalizza un risultato di 2 o superiore.



Esempio:
la Kirov potrà bloccare uno Attacco Aereo o un Missile Cruise con un lancio di dado pari a 5 o superiore durante ogni turno dei giocatori avversari.

Una carta Azione o carta Navale può tentare di fermare un attacco per **ogni numero** indicato affianco ai simboli durante la Fase di Difesa.

Per fermare l'attacco, il risultato del lancio di dado deve essere pari o maggiore al numero indicato.

Esempio:

La Ticonderoga riceve un totale di due tiri di dado con un valore di 3 o superiore durante il turno di **ogni** avversario per cercare di bloccare attacchi Aerei o attacchi con Missile Cruise verso la sua Flotta.



Per utilizzare la capacità difensiva di una carta Azione, non è necessaria la corrispondenza del simbolo nell'angolo superiore sinistro della carta Azione con un simbolo uguale su una delle vostre carte Navali. Si può sempre giocare una carta Azione per la sua capacità difensiva.

BLOCCARE GLI ATTACCHI PESANTI



Gli attacchi eseguiti da alcune carte Azione sono difficili da bloccare.

Queste hanno un simbolo di reticolo di mira con un modificatore numerico in negativo. Quando il difensore tenta di bloccare queste carte, egli deve sottrarre il modificatore di quella carta Azione d'Attacco dal risultato dei suoi tiri di dado.



Esempio:

per la carta sopra indicata, il difensore dovrebbe sottrarre 2 da suoi tiri di dado quando tenta di bloccare quella carta Attacco. Se la carta di Difesa mostrata qui affianco è stata giocata per fermare la carta Attacco mostrata sopra, il difensore avrebbe bisogno di tirare un 4 o superiore per bloccare la carta Attacco, invece di un 2 o superiore.



CAPACITÀ EVASIVA

Alcune carte Navali hanno un simbolo di capacità **Evasiva**.

La capacità Evasiva fornisce alla nave la possibilità di negare ogni attacco inviato contro di essa. Tirare un dado per **ogni** attacco subito. Se il risultato è uguale al valore di Evasione o superiore, l'attacco viene negato.

I giocatori in difesa conducono questi tiri di dado durante la Fase di Difesa del turno del giocatore attivo.

I sottomarini utilizzano la loro capacità Evasiva in due modi, quando sono in modalità Passiva utilizzano il valore di Evasione nel riquadro su sfondo blu (*in alto a destra della carta*), e quando sono in modalità Attiva utilizzano il valore di Evasione nel riquadro su sfondo nero (*in basso a sinistra della carta*).

Carte Azione

Per ogni carta che si gioca si dichiarano tutte le navi e armi di supporto che vengono utilizzate. Se una nave nemica viene attaccata, posizionare la carta attacco affianco alla nave nemica.



Gun Combat

Queste carte rappresentano le vostre capacità di combattimento offensive e difensive della vostra Flotta.

Ci sono 3 tipi di cannoni: Piccolo, Medio e Grande.



Piccolo



Medio



Grande



Missile Combat

Queste carte rappresentano la vostre capacità di combattimento offensive e difensive della vostra Flotta.

Ci sono 2 tipi di missili: Superficie-Superficie (SSM) e Cruise.



SSM



Cruise



Torpedo Combat

Queste carte rappresentano le vostre capacità di combattimento offensive e difensive della vostra Flotta con l'utilizzo dei siluri.



ATTACCARE CON I SOTTOMARINI

I Sottomarini attivi possono lanciare un siluro giocando una carta Azione **Torpedo Combat** per attaccare un sottomarino o una nave in qualunque Fila si trovi.



Air Support

Queste carte possono eseguire una delle tre funzioni: Attacco Aereo, Difesa Aerea o guerra Anti-Sottomarina (ASW).



Attacco Aereo - Giocate la carta durante la vostra Fase Azione e dichiarare quale nave avversaria si vuole attaccare. Non si possono avere come bersaglio i Sottomarini con questo tipo di attacco. C'è un numero accanto al simbolo dell'Attacco Aereo. Lanciare un dado con un risultato pari o superiore a quel numero per affondare la nave.

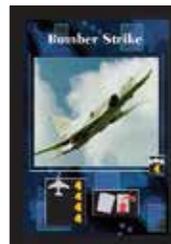


Difesa Aerea - Giocate questa carta quando siete attaccati da un tipo di attacco dello stesso tipo durante la Fase di Difesa. Dichiarare il singolo attacco che si vuole bloccare. Lanciare il dado, se il risultato è pari o superiore al valore indicato, l'attacco è stato bloccato.



ASW - Giocate la carta durante la vostra Fase Azione e dichiarare quale sottomarino avversario si vuole attaccare. Con questo tipo di attacco si può attaccare solo sottomarini.

C'è un numero accanto al simbolo dell'attacco ASW. Lanciare il dado con un risultato pari o superiore a quel numero per affondare il sottomarino.



Bomber Strike

Giocate queste carte per lanciare quattro Attacchi Aerei contro una Flotta nemica. L'attaccante deve decidere su quale navi saranno indirizzati gli Attacchi Aerei.

È possibile indirizzare più di un attacco alla stessa nave bersaglio ma non è possibile attaccare sottomarini.

Quando si effettua un attacco con la carta Azione **Bomber Strike** dovete scartare 2 carte Azione dalla vostra mano.



Battle Plan

Giocate questa carta durante la vostra Fase Azione. Potete ottenere un modificatore di +1 a tutti i lanci di dado durante tutto il vostro turno **Oppure** potete scegliere un avversario che prenderà un modificatore di -1 a tutti i suoi lanci di dado. Dichiarate quale opzione scegliete quando giocate la carta.



Intel

Giocate questa carta quando un altro giocatore gioca una carta Azione. Questa carta annulla la sua carta Azione. Queste carte non possono bloccare le capacità intrinseche di una carta Navale, come Attacco Aereo o Comando. Le carte Azione **Intel** possono essere giocate per bloccare altre carte Azione **Intel**.

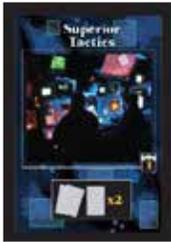


Near Miss



Giocate questa carta durante la Fase di Difesa quando la vostra Flotta è sotto attacco da parte di un qualsiasi tipo di attacco corrispondente ai simboli sulla carta della *Near Miss*. Dichiarare **un** qualsiasi attacco si desideri bloccare. Se il risultato del lancio di dado è pari o superiore al valore indicato sulla carta, l'attacco viene bloccato.

Superior Tactics



Giocate questa carta dopo aver giocato un'altra carta Azione ma che non sia sempre una carta Azione *Superior Tactics*. Trattate la carta *Superior Tactics* come se fosse una copia della carta Azione che avete giocato precedentemente.

Repair



Giocate questa carta durante la vostra Fase Azione per rimuovere le carte Danno da una o più delle vostre navi. Qualsiasi nave da cui sono state rimosse le carte Danno non potrà agire durante il vostro turno.

Screening Ship



Giocate questa carta durante la Fase di Difesa quando la vostra Flotta è sotto attacco. Potete scegliere qualsiasi attacco e reindirizzarlo verso una nave diversa della vostra Flotta ma che sia nella stessa Fila, o una più avanti. Queste carte non possono essere usate per reindirizzare gli attacchi su bersagli Sottomarini.

ATTACCHI AEREI DA BASI NAVALI

Alcune navi hanno una capacità intrinseca di lanciare attacchi Aerei e attacchi ASW.

Non hanno bisogno di una carta Azione d'Attacco. Navi con questo simbolo possono avere raffigurato uno o più numeri.



Tali numeri indicano quanti attacchi Aerei possono essere sferrati nel turno (*1 numero un attacco, 2 numeri due attacchi*). In pratica si possono lanciare attacchi Aerei pari a quanti numeri sono raffigurati nel simbolo.

Lanciare un dado con un risultato pari o superiore al valore numerico raffigurato nel simbolo per affondare il bersaglio (*se non viene bloccato dal difensore*).

L'avvio di uno o più attacchi Aerei o ASW viene conteggiato come azione della nave nel vostro turno.

Risolvere questi attacchi, esattamente come un attacco Aereo di una carta Azione *Air Support*.



Navi e Sottomarini con questo simbolo hanno una capacità intrinseca di eseguire un attacco ASW (*guerra sottomarina*). Non hanno bisogno di una carta Azione. Risolvere questi attacchi ASW esattamente come un attacco Aereo di una carta Azione *Air Support*. Questo permette ad una nave di condurre un attacco contro un sottomarino avversario durante il proprio turno come sua azione.

L'avvio di uno o più attacchi Aerei o ASW viene conteggiato come Azione della nave nel vostro turno.



Esempio:
L'Enterprise ottiene due lanci di dado per i corrispondenti due attacchi Aerei che andranno a colpire il bersaglio con un risultato di 4 o superiore **Oppure** può attaccare un sottomarino nemico che verrà colpito con un risultato di dado di 4 o superiore.



Esempio:
La Kiev ottiene un lancio di dado per il corrispondente (*e singolo*) attacco Aereo che colpirà il bersaglio con un risultato di dado di 5 o superiore **Oppure** la Kiev può attaccare un sottomarino nemico con un risultato di dado di 5 o superiore.

Se la Kiev non esegue questa tipologia di attacco può sempre attaccare con il Cannone piccolo o con un Missile Cruise.

REGOLE OPZIONALI

Queste regole possono essere utilizzate per aggiungere varietà al gioco. Tutti i giocatori devono accettare di utilizzare ciascuna di queste regole all'inizio del gioco.

File Difensive per gli Attacchi Aerei

Più una nave è in posizione arretrata nelle File di una Flotta più difficile sarà per l'avversario affondarla con attacchi Aerei. Se una nave è nella seconda Fila, l'attaccante deve aggiungere un modificatore di +1 al valore del dado richiesto. Se la nave è in terza Fila, l'avversario deve aggiungere un modificatore di +2 al valore del dado richiesto.

Gioco di Squadra

All'inizio del gioco, i giocatori possono formare delle squadre. Ad ogni squadra viene dato lo stesso numero di PV per acquistare le loro carte Navali di partenza.

I giocatori di ogni squadra devono accordarsi di come si divideranno i PV per l'acquisto delle carte Navali per la partenza di ogni Flotta. Questo può essere un numero qualsiasi, ma da 20 a 50 funziona meglio.

Per vincere, una squadra deve affondare il numero di PV concordato all'inizio oppure affondare tutte le Navi in gioco della squadra avversaria.

I giocatori della stessa squadra non possono condurre attacchi contro loro stessi.

Ogni giocatore di una squadra ha anche la propria mano di carte Azione. Nel gioco di squadra, un giocatore non è eliminato dal gioco, se tutte le sue navi sono affondate.

Carta Azione Coperta

All'inizio i giocatori possono spendere PV per acquistare carte Azione (*comprare 1 carta alla volta in ordine di gioco*). Una carta Azione costa PV pari al suo valore di Rinforzo. Queste carte Azione sono poste a faccia in giù sul lato del giocatore che le possiede. Le carte Azione acquistate in questo modo non contano ai fini della dimensione della mano del giocatore e possono essere giocate normalmente.

SCENARI

Qui ci sono alcune battaglie precostruite. Sono indicate tutte le regole speciali e le condizioni di vittoria.

Eventuali regole opzionali e scenari aggiuntivi verranno pubblicati sul nostro sito web DVG (www.dvg.com).

Se avete idee per regole opzionali o scenari aggiuntivi scriveteci e riceverete il vostro nome come credito sul nostro sito web.

Raider Force-710

Al culmine della Terza Guerra Mondiale una piccola forza navale sovietica fu spedita a molestare i porti e canali lungo la costa della Norvegia. Dopo aver subito diversi attacchi, la marina Norvegese intensificò le pattuglie e la mattina del 5 marzo, alcune unità di pattugliamento trovarono la Raider-710 e la impegnarono in combattimento.

Flotta Norvegese: Bergen, Narvik, Trondheim, Ula

Flotta Sovietica: Druzhny, Smerch, K-316

Vittoria: Affonda 11 PV di navi nemiche.

Bear Hug

Durante la Terza Guerra Mondiale, una portaerei e la sua task force statunitense è sotto l'attacco combinato sovietico di terra, sottomarino, e unità bombardieri.

Flotta degli Stati Uniti: Enterprise, Ticonderoga, Los Angeles, Virginia, O.H. Perry, Gary

Flotta Sovietica: Kiev, Kirov, Slava, Admiral Isakov, Druzhny, K-316, K-503, 1 Carta Bomber Strike

Vittoria: Affonda 35 PV di navi nemiche.

Falkland Express

Durante la guerra delle isole Falkland, la flotta britannica

correva disperatamente a corto di pezzi di ricambio per mantenere il loro Harrier a decollo verticale sulla portaerei operativi. Una nave da rifornimento della flotta fu subito caricata di ricambi e con una scorta salpò per la zona di guerra a tutta velocità.

Flotta del Regno Unito: Broadsword, nave Militare Non-Combattente

Flotta Argentina: Hercules

Regole Speciali: **Completa lo scenario in 3 turni di gioco. Nessuna delle due flotte può portare rinforzi. Nessuna delle due parti può eseguire attacchi aerei.**

Vittoria: Se la nave Militare Non-Combattente è affondata, l'Argentina vince. Se non viene affondata, il Regno Unito vince.

Baia dei Panda

Il governo di Taiwan ha iniziato la costruzione di una grande base missilistica SSM. Il governo cinese obietta, e dopo il termine degli sforzi diplomatici falliti decide di agire direttamente con una nave di approvvigionamento in avvicinamento alla base missilistica per fornire un'osservazione migliore delle apparecchiature.

Flotta Cinese: Hangzhou, Fuzhou, Wuhu, 725, 8119, 322

Flotta Taiwan: Kee Lung, Su Ao, Cheng Ho, Hai Lung, Nave Militare Non-Combattente, 1 qualsiasi Carta Air Support.

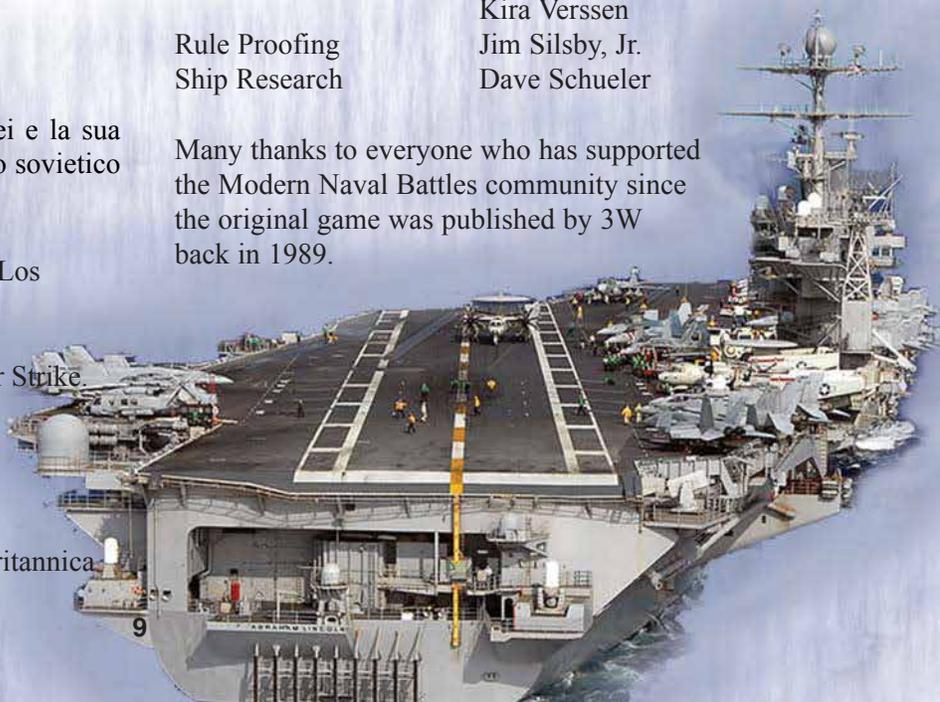
Regole Speciali: la Nave Militare Non-Combattente vale 5 PV.

Vittoria: Affonda 13 PV di navi nemiche.

Credits

Game Design	Dan Verssen
Game Development	Holly Verssen
Lead Playtester	Kevin Verssen
Art	Dan Verssen
Playtesting	Chris Richardson
	Kira Verssen
Rule Proofing	Jim Silsby, Jr.
Ship Research	Dave Schueler

Many thanks to everyone who has supported the Modern Naval Battles community since the original game was published by 3W back in 1989.



Turno di Gioco

Ecco un turno in una partita a 3 giocatori con Paolo, Carlo, e Michele. Questo turno si svolge dopo diversi rounds di gioco. Lo schema seguente è ciò di come si presenta il tavolo di gioco durante il turno di Paolo ...



PAOLO

Paolo è al comando della Flotta USA. Decide di aggiungere alcune navi alla sua flotta e gioca una carta

Missile Combat come carta di Rinforzo (valore di Rinforzo 1) e la carta **Gun Combat** (valore di Rinforzo 2).

Con i suoi 3 punti egli cerca la sua nave di Rinforzo dal mazzo della riserva, e trova la nave George Phillip con i suoi 3 PV. Egli ora riorganizza la sua flotta come segue: le navi Perry, George Phillip e Gary in prima fila, la Virginia, che ha già subito un attacco di 1 colpo, in seconda fila, l'Enterprise in terza fila, e il sottomarino passivo Los Angeles da un lato. Paolo ruota il Los Angeles da passivo ad attivo.

Paolo prosegue il suo turno. Inizia dichiarando un Attacco Aereo dalla Enterprise. La portaerei ha 2 Attacchi Aerei di valore 4. L'attacco è rivolto verso 2 navi in prima fila di Carlo. Egli è al comando della flotta dell'URSS. Le navi sotto attacco sono la Druzhny e la Smerch. Per mostrare i suoi obiettivi e la possibilità di successo, Paolo pone un dado su ogni nave sul lato del 4.

Paolo dichiara anche che il suo sottomarino Los Angeles farà un attacco ASW contro il sottomarino passivo Trafalgar di Michele. Michele è al comando della flotta del Regno Unito.

Paolo pone un dado con il lato del 4 sul Trafalgar in quanto il Los Angeles ha un valore di attacco

ASW di 4. Dal momento che Paolo sta conducendo molti attacchi Aerei prenderà un paio di dadi aggiuntivi dalla sua collezione per contrassegnare i suoi obiettivi.

Paolo gioca una carta Azione **Missile Combat** con il simbolo del missile SSM contro la Glasgow, una nave in prima fila di Michele. La carta dispone di un raggio di azione di 2, quindi è nel raggio, e segnerà 2 colpi se non verranno bloccati da Michele. (non abbastanza per affondare la Glasgow).

Poi gioca una carta Azione **Gun Combat** con il simbolo di un Cannone Piccolo dalla Phillip contro la Glasgow, che segnerà 1 colpo se non verrà bloccato da Michele. La carta Azione appena giocata ha anche un modificatore di -2 per chi è in difesa, pertanto Michele dovrà tenerne conto quando si difenderà. Le due navi sono entrambe nella prima Fila, quindi il raggio di attacco di 1 va bene.

La Gary non avrebbe potuto giocare questa carta Azione dal momento che aveva già sparato precedentemente un missile come sua azione.

Paolo poi gioca una carta azione **Air Support** e sceglie di utilizzare la modalità Attacco Aereo. La carta ha un valore di Attacco Aereo di 4, così Paolo pone un dado sul lato del 4 sulla terza fila di Carlo sulla nave Kiev.



Paolo poi gioca una carta Azione **Missile Combat** che raffigura i simboli del missile SSM e quello del Cruise con il numero 2.

Questo significa che Paolo deve usare 2 simboli corrispondenti tra quelli che ha nella propria Flotta per giocare la carta. Egli sceglie di usare il missile SSM dalla Perry, e un altro missile SSM dalla Virginia. La sua carta Azione dispone di un raggio di 2 e potrà infliggere 3 colpi. Poiché la Virginia è nella Fila più arretrata, il lancio del missile viene considerato che venga lanciato dalla nave Virginia. Questo significa che l'attacco può solo essere indirizzato su una nave nemica che si trovi in una prima Fila Avversaria. Paolo sceglie come bersaglio la nave Somerset nella prima Fila di Michele.

Paolo decide di non giocare la sua carta rimanente. Questo conclude la sua fase di attacco, ora gli altri giocatori devono difendersi contro i suoi attacchi.

Carlo è il prossimo in ordine di gioco così si difende per primo. Carlo sta subendo Attacchi Aerei sulla Druzhny, la Smerch e la Kiev. Tutti sono colpite su un tiro di dado di 4 o superiore. La Kiev può bloccare un Attacco Aereo o un Missile Cruise con un tiro di dado di 5 o superiore. Carlo dichiara che cercherà di bloccare l'attacco nei confronti della Kiev. La sua Flotta comprende anche la Slava con una Difesa Aerea di valore 6. Con quest'ultima decide di tentare di difendere la Kiev. Inoltre gioca una carta **Air Support** utilizzando il suo valore di Difesa Aerea di 4 per proteggere la Druzhny.

Decide di tirare il dado utilizzando per prima la Slava e tira un 6! L'attacco contro la Kiev è stato bloccato. La Difesa Aerea intrinseca della Kiev è andata sprecata poiché non può essere reindirizzata.

Poi tira un dado per la Difesa Aerea della Druzhny con un risultato di 1 e fallisce.

La Smerch ha una Difesa Aerea intrinseca contro ogni attacco con un valore di 5. Tira il dado e il risultato è un 5, successo!

Paolo ora lancia il dado per il suo unico e rimanente Attacco Aereo contro la Druzhny e tira un 4, successo!

La Druzhny viene affondata e consegnata a Paolo che la pone nella sua pila dei Punti vittoria.

Michele ora difende gli attacchi rivolti verso la sua flotta. Gioca una carta **Missile Combat** con un valore di difesa di 2 per bloccare il missile indirizzato verso la sua Glasgow. Gioca anche la carta **Near Miss** contro il Missile che mira verso la Glasgow. Poiché la carta **Missile Combat**, giocata precedentemente nella fase di attacco di Paolo con obiettivo la Somerset, conteneva i simboli missile sia SSM e Cruise, può usare la Difesa Aerea della sua Invincible per cercare di bloccarlo (anche se nessun lancio di missili Cruise sono stati dedicati all'attacco).

Michele ha un carta **Gun Combat** che fermerà gli attacchi di cannone con un valore di 4. Ha una simbolo di cannone piccolo in alto a sinistra. Egli non ha alcun simbolo di cannone piccolo in nessuna delle sue navi, ma può ancora giocare la carta Azione. Michele avrebbe bisogno di tirare un 4 o superiore per fermare l'attacco ma poiché nella fase di attacco è stato soggetto a un modificatore in difesa di -2, egli deve tirare un 6. Tira un 3, e fallisce.

Tira un 1 per la sua Difesa Missilistica per la Glasgow e fallisce.

Tira un 4 per la **Near Miss** e riesce. Tira un 6 per la Difesa Aerea dell'Invincible e ferma l'attacco indirizzato alla Somerset.

Il sottomarino passivo Trafalgar ha un valore di evasione di 2 contro tutti gli attacchi ed egli tira un 4 contro l'attacco ASW portato dal Los Angeles, successo!

La Glasgow viene colpita dall'attacco con il cannone e prende 1 colpo, e la carta azione viene posta sotto la nave per registrare il Danno.

Questo conclude la fase di Azione. Paolo ora sceglie di scartare la carta rimanente. Tutti i giocatori ora pescano carte Azione fino a raggiungere il loro massimo numero di carte in mano. Questo è normalmente sette ma la flotta di Carlo contiene la Titan, che con la sua capacità di Comando aumenta la sua mano di carte di una, pertanto Carlo avrà fino a otto carte nella sua mano.

Il turno di Paolo è concluso.



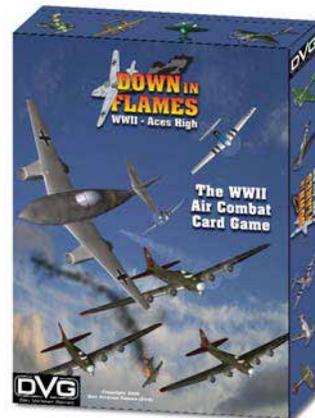
Indice

Regole e Termini di Gioco

Pagina

Carte Azione	7, 9
Azioni	3
Difesa Area	7
Air Strike	7
File Difensive per gli Attacchi Aerei	8
Air Support	7
ASW (Guerra Anti-Sommergibile)	7
Raggio di Attacco	5
Simboli di Attacco	4
Battle Plan	7
Bomber strike	7
Capacità di Comando	2
Componenti	1
Creare le Flotte	2
Crediti	9
Danneggiare una Nave	5
Simboli di Difesa	4, 6
Determinare l'ordine di gioco	1
Scartare	4
Pescare Carte	2, 4
Capacità di Evasione	6
Formazione della Flotta	2
Gun Combat (Cannoni da combattimento)	7
Bloccare gli attacchi pesanti	6
Come Attaccare	4
Come Vincere	3
Valore dello Scafo	4
Intel	7
Introduzione	1
Attacchi Speciali con Cannoni Grandi	6
Missile Combat	7
Simboli Multipli di Cannone	4, 5
Simboli Multipli di Missile	4, 5
Near Miss	8
Navi Militari Non-Combattenti	2
Difese dell'Avversario	3
Regole Opzionali	8
Rinforzi	3
Riorganizzare la Flotta	3
Risoluzione degli Attacchi	3
Riparazioni	8
Esempio del Turno di Gioco	10, 11
Scenari	9
Screening Ship	5
Selezionare le Navi	1
Sequenza di Gioco	3
Affondare una Nave	5
Attacchi Aerei da Basi Navali	8
Carte Navali	4
File di Navi	2
Punti Vittoria delle Navi	2
Piazzamento dei Sottomarini	2
Attaccare con i Sottomarini	7
Superior Tactics	8
Gioco a Squadre	8, 9
Torpedo Combat	7
Valore dei Punti Vittoria	2, 4
Simbologia della Armi	4

Some of our other fine DVG games...



To see more, please visit us on the web at:

www.dvg.com



Esempio di gioco esteso





MNB-GW Flexibility

Oltre a giocare normalmente è facile progettare scenari ipotetici e storici personalizzati. Questo è un esempio di gioco esteso per mostrare come funziona.

In diversi punti paragono questo nuovo gioco con l'originale per mostrare come il nuovo gioco sia un miglioramento. Comprendete che quando progettai il gioco originale, nel 1988, era il meglio che potessi fare e ne sono ancora molto fiero ma negli ultimi 20 anni ho lavorato con delle persone fantastiche e ho acquisito una certa esperienza. Spero che il nuovo design vi piaccia.

Scenario:

Raider Force-194

Situazione:

Al culmine della Terza Guerra Mondiale una piccola forza navale sovietica fù inviata ad attaccare ripetutamente i porti e e piccoli insediamenti lungo la costa della Norvegia. Il gruppo venne chiamato Raider-194 e consisteva in due fregate e un sottomarino. Dopo aver subito diversi attacchi, la marina norvegese intensificò le pattuglie e la mattina del 5 marzo, una pattuglia trovò le unità del Raider-194 e li impegnarono in combattimento.

Analisi del gioco:

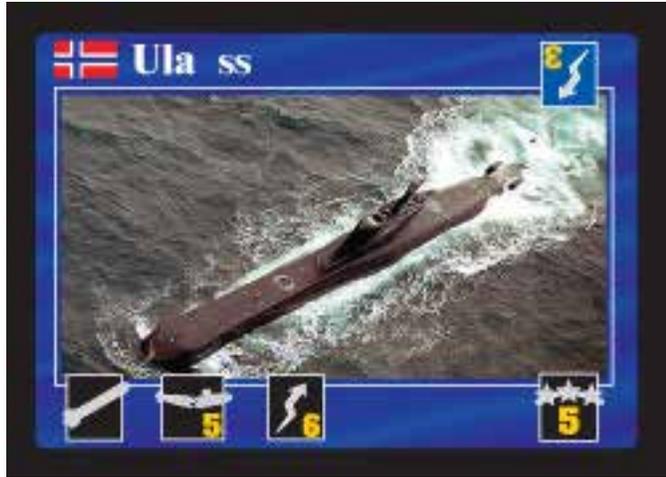
Si giocherà la battaglia dal punto di vista del comandante norvegese.

In questa battaglia, entrambe le parti hanno 11 PV di navi. Nessuna delle due parti ha la difesa intrinseca del supporto aereo pertanto si dovrà fare affidamento solo sulle carte Azione. Entrambe le marine militari hanno anche un sottomarino, che conferisce loro molte opzioni. I norvegesi hanno una forza di superficie superiore ed i sovietici hanno un sottomarino superiore.

Storia:

Il comandante Fredriksen dal ponte della Bergen guardò fuori per controllare le posizioni della Narvik e della Trondheim che navigavano a diverse miglia di distanza. Sapeva che da qualche parte sotto le onde, il Sottomarino Ula si aggirava tranquillamente attraverso le acque increspate, nella caccia all'Alfa sovietico. In alto, il cielo era coperto e il mare era scuro. Annuì una volta di più a se stesso come a dire che tutto era come doveva essere. Se la Intelligence NATO aveva ragione, il capitano Karpol era al comando delle forze di incursori e stava molto vicino. Fredriksen aveva appena compiuto trent'anni e non gradiva l'idea di andare contro la maggiore esperienza russa.

A trenta chilometri di distanza, nell'attraversamento del mare norvegese il capitano Karpol gettò le ultime ceneri dalla pipa al di fuori della ringhiera del ponte principale della Krivak. Il vento era gelido, ma non così gelido per uno che aveva trascorso la sua giovinezza nella neve fino al petto. Un triste sorriso nel suo volto, in memoria dei ricordi di molto tempo fa, la barba e i capelli di un colore grigio a testimonianza per quegli inverni della sua lontana giovinezza.



Flotta Norvegese

Flotta Sovietica

PREPARAZIONE DEL GIOCO:

Un tiro di dado ha determinato per primo il giocatore sovietico. Egli organizza la sua Flotta con la Neustrashimy in prima Fila, la Krivak in seconda Fila, e l'Alfa di lato nella zona sottomarina. Le sue navi sono disposte verso di lui, così noi le vediamo capovolte. L'Alfa inizia ruotato per dimostrare che è passivo, ed è più difficile da attaccare.

Come il giocatore norvegese, ora tocca a me e decido di iniziare con la Bergen e la Narvik in prima Fila, la Trondheim in seconda Fila, e l'Ula ruotato in passivo di lato.

Mentre guardo dall'altra parte del tavolo, ecco quello che vedo ...



COME VINCERE:

Dal momento che abbiamo iniziato con le Flotte da 11 PV, il primo giocatore ad affondare navi nemiche per un totale di 11 PV è proclamato il vincitore. Il valore di ogni nave (PV) è indicato nell'angolo in basso a destra.

Ad entrambi i giocatori vengono distribuite 7 carte Azione coperte. Ecco le carte che vengono distribuite:



Una bella mano di carte! Ho qualche opzione di attacco e difesa sia con Cannoni e Missili, e qualche Supporto Aereo (*Air Support*) amico in zona. La *Near Miss* è una buona carta di difesa universale e senza dubbio tornerà utile.

La carta *Air Support* (# 1) può essere usata in difesa per fermare un Attacco Aereo o un Attacco con Missile Cruise (su un tiro di dado di 3 o superiore) oppure in attacco può tentare di affondare un sottomarino nemico (un attacco ASW) (tiro di dado 5 o superiore) o una nave nemica (3 +).

Tutti i tiri di dado sono effettuati con un singolo dado a 6 facce.

La prima carta *Missile Combat* (# 2) è un Missile Cruise (vedi simbolo in alto a sinistra) e infliggerà 6 colpi alle navi in un raggio di 2 o 3 File (come indicato dai quadrati verdi e rossi nell'angolo in basso a destra e deve essere lanciato solo da una nave che abbia un simbolo di Missile Cruise).

La prima carta *Gun Combat* (# 3) (con il simbolo del Cannone Medio) può tentare di bloccare un attacco da un Cannone Piccolo, Medio o Grande (2 +) o può tentare un attacco per infliggere 2 colpi ad una distanza di 1 Fila e deve essere lanciato da una nave che abbia un simbolo di Cannone Medio.

La carta *Near Miss* (# 4) può bloccare un attacco proveniente tra un Cannone Piccolo, Medio, Grande, un attacco Aereo, un attacco con Siluri, un attacco ASW, un Missile SSM o Cruise (3 +).

La seconda carta *Gun Combat* (# 5) (con il simbolo del Cannone Piccolo) può tentare di bloccare un attacco da un Cannone Piccolo (4 +) o può tentare un attacco infliggendo 2 colpi ad una distanza di 1 Fila e deve essere sparato da una nave che abbia un simbolo di Cannone Piccolo. La seconda carta *Missile Combat* (# 6) (SSM) può tentare di bloccare un Attacco Aereo, Missili SSM o Cruise (4 +), o può tentare un attacco per infliggere 3 colpi a distanza 1 o 2 File e deve essere lanciato da una nave che abbia un simbolo Missile SSM.

La terza carta **Missile Combat** (# 7) (**Multi-tipo**) può essere giocata per una nave che abbia un simbolo di Missile SSM o un simbolo Missile Cruise.

Si noti, inoltre, che la maggior parte di queste carte hanno un valore Rinforzo di 1. E' il numero sotto il riquadro con le 3 stelle. Ciò significa che, oltre a tutte le altre azioni che la carta può eseguire, può essere utilizzata per portare un'altra nave nella Flotta come Rinforzo.

Tutto ciò fornisce un miglioramento essenziale tra il gioco originale pubblicato nel 1989 e questa nuova edizione. Nel gioco originale ogni carta aveva una funzione: attacco, difesa o funzioni speciali. Questo significava che c'era una buona dose di fortuna nella precedente versione. Se non avevate la carta esatta nel momento in cui ne avevate bisogno non si potevano fare determinate azioni nel gioco.

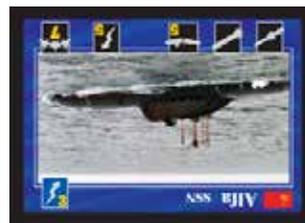
In questa nuova edizione la maggior parte delle carte hanno diverse funzioni. Ciò aumenta notevolmente la capacità di prendere decisioni e decidere come agire o reagire. Un esempio è la carta **Air Support** mostrata sopra. Può essere usata per difendersi da 2 tipi di attacco: può attaccare un sottomarino nemico, può attaccare una nave nemica o può essere usata per pagare 1PV come costo di Rinforzo per una nuova nave. Una carta può essere usata in 4 modi diversi. Questo dà un notevole controllo sulla tattica. Nel vecchio gioco queste azioni erano gestite da 4 carte diverse.

TURNO #1 GIOCATORE SOVIETICO

Il giocatore sovietico per primo decide di riorganizzare la sua Flotta e cambia la postura attivo / passivo dei suoi sottomarini.

Riorganizzare la Flotta:

Il sovietico gira il suo sottomarino Alfa da passivo ad attivo. Questa non è una buona mossa. L'unico motivo che avrebbe per aver fatto ciò è se ha intenzione di attaccare. La sua Flotta ora appare così:



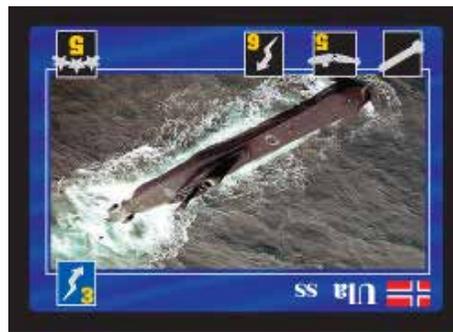
Dichiarare le Azioni:

Il sovietico inizia poi a giocare carte Azione. Se una carta Azione viene utilizzata per far sì che una nave apra il fuoco (*ossia viene utilizzata da una Nave nella quale coincidono i rispettivi simboli di supporto*), egli dichiara quale nave sta aprendo il fuoco.

Egli dichiara anche il bersaglio di ogni attacco.



Egli dichiara questa carta Missile Combat SSM per essere lanciato dalla Neustrashimy (1° fila) e come Obiettivo la (2° fila) ad una distanza di 2, che è nel raggio d'azione della carta.



Poi, dichiara che la Krivak utilizzerà la sua capacità intrinseca di attacco ASW per attaccare il nostro sottomarino Ula che è in modalità passiva. Se non fermiamo l'attacco avrà bisogno di tirare un 6 per avere successo.



Dichiara anche che il sottomarino Alfa lancerà un siluro con la carta *Torpedo Combat* contro la Narvik.

Dichiarare le Difese:

Ora, devo reagire giocando carte Azione con una capacità Difensiva.

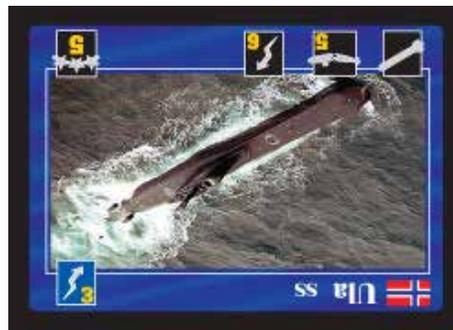
Esamino dapprima gli attacchi per determinare la gravità di ciascuno. Il siluro lanciato dalla carta *Torpedo Combat* è il più mortale perché potrebbe affondare la Nave Narvik se non viene fermato. L'attacco Missilistico potrebbe segnare 1 colpo e ce ne vogliono 2 per affondare la Trondheim, ma non voglio subire alcun danno in questa battaglia iniziale. L'attacco ASW della Krivak è il meno pericoloso. Avrà bisogno di tirare un 6 per colpire e anche se lo realizza, il sottomarino Ula può usare la sua capacità di Evasione per cercare di bloccarlo.



Gioco la carta *Near Miss* contro la carta *Torpedo Combat*.



Inoltre gioco una carta Multi-Missile (*evidenziata in rosso*) per fermare la carta *Missile Combat*.



Il sottomarino Ula è passivo, e ha una capacità intrinseca di fermare qualsiasi attacco fatto contro di lui utilizzando la sua capacità di Evasione su un tiro di dado di 3 +.

Tiro di Dadi Difensivi:

Ora tiro i miei dadi per determinare il successo delle mie difese.

Ho scelto di tirare per primo la *Near Miss*. Ho bisogno di un 3 o superiore per fermare l'attacco del *Torpedo Combat* in modo da non affondare la Trondheim. Tiro il dado e ottengo un 5! Grande, l'attacco è bloccato e entrambe le carte vengono scartate.

Successivamente, tiro il dado per la mia carta *Missile Combat* per fermare l'attacco con il Missile SSM in arrivo. Ho bisogno di un 4 o superiore e realizzo un 6. Eccellente. L'attacco è stato bloccato e entrambe le carte vengono scartate.

Per il sottomarino Ula ho bisogno di un 3 o superiore, tiro il il dado con risultato 2! Fallimento. Non sono stato in grado di fermare l'attacco. Spero che l'avversario non tiri un 6 per il suo attacco o il sottomarino Ula sarà affondato.

Risolvere gli Attacchi:

L'unico attacco che rimane per il giocatore sovietico da risolvere è l'attacco ASW della Krivak. Ha bisogno di tirare un 6. Tira e ottiene ... un 5! Oddio, c'è mancato poco ma l'Ula sopravvive.

Scartare:

Ora il sovietico può scartare quante carte vuole. Egli sceglie di scartarne una carta **Missile Cruise**. Questo ha senso, dal momento che nessuna delle sue navi può aprire il fuoco tramite l'utilizzo di carte **Missile Cruise**.

Ognuno pesca carte Azione:

Lui ha solo 4 carte in mano, quindi ne pesca 3 per raggiungere il suo massimo numero di carte in mano, 7 carte.

Anche io prendo le carte. Tengo 5 carte, ne pesco 2.

Ora è il momento di giocare il mio Turno.

Ecco la mia mano:



La regola "Ognuno pesca carte Azione" è un altro miglioramento rispetto al gioco originale. Nel gioco originale, solo il giocatore attivo aveva modo di pescare le carte alla fine del suo turno. Questo permetteva ai giocatori di coalizzarsi contro un giocatore e logorare le sue difese fino a quando egli non era più in grado di difendersi. Nella nuova versione, ogni giocatore ottiene sempre la possibilità di reintegrare la carte in mano.

Turno #1 - Giocatore Norvegese

Nel guardare la Flotta sovietica la loro arma più pericolosa è l'Alfa. Può effettuare l'Evasione di un qualsiasi attacco con un 5+, ma quando è in modalità Passiva questo migliora ad un 3+. Poichè l'Alfa è attivo, dopo aver condotto il proprio attacco ho l'opportunità di tentare di affondarlo.

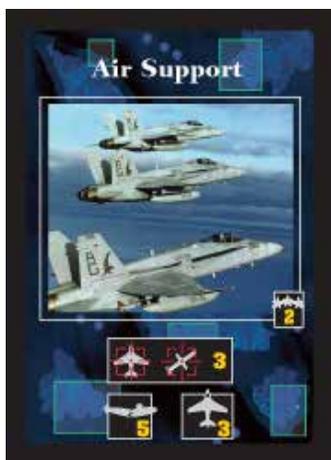
Riorganizzare la Flotta:

Ruoto l'Ula da passivo ad attivo. Questo mi permette di utilizzare il suo attacco intrinseco ASW e di indirizzarlo verso il sottomarino Alfa. Dal momento che ho solo una carta Azione **Gun Combat** utilizzabile, sposto la nave Bergen dalla 1° Fila alla 2° Fila. Questo la proteggerà dagli attacchi dei Cannoni nel prossimo turno.

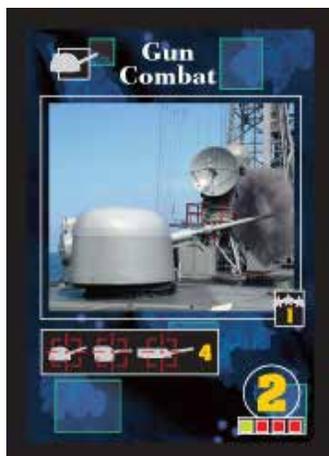


Dichiarare le Azioni:

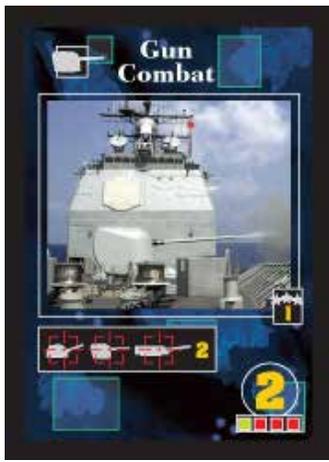
Il sottomarino Ula lancia un attacco ASW (successo 5+) al sottomarino Alfa.



Gioco una carta **Air Support** per la sua capacità di attacco ASW sempre contro il bersaglio Alfa (successo 5+).



La mia nave Narvik lancia un attacco con i Cannoni (*carta Azione **Gun Attack***) contro la nave Neustrashimy. **Nota:** il simbolo di supporto del Cannone sulla Narvik corrisponde con il simbolo del Cannone in alto a sinistra della carta Azione **Gun Combat**. In caso di successo la nave non verrà affondata ma verranno segnati i Danni su di essa.



Nessuna delle mie navi ha questo simbolo del Cannone quindi non sono in grado di giocare la carta Azione per un attacco. Però, posso ancora giocarla come una carta di Difesa dai Cannoni.



Nota del traduttore: fate attenzione alla carta raffigurata qui affianco perchè è errata. la figura del dado porta il simbolo del solo +1 e manca il simbolo del -1. Infatti quando si gioca questa carta potete scegliere di prendere per tutto l'intero vostro turno un modificatore al tiro di dado di +1 **oppure** scegliere di assegnare ad uno dei vostri avversari un modificatore di -1 ai suoi tiri di dado (in pratica ai suoi tiri di Difesa).

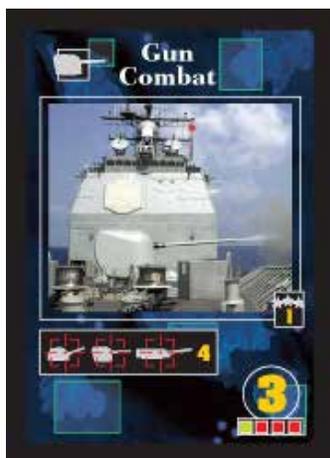
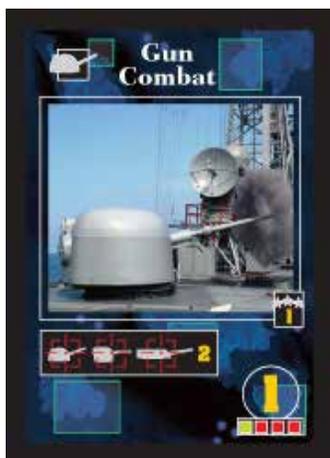
Gioco anche una carta Azione **Battle Plan** per ottenere un modificatore di +1 su tutti i miei tiri di dado fino all'inizio del mio prossimo turno.



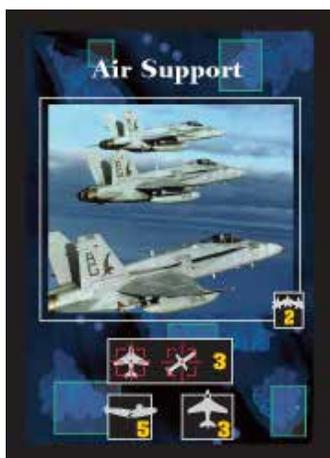
La mi nave Bergen lancia un attacco missilistico SSM (con la carta Azione **Missile Combat**) contro la nave Krivak. In caso di successo l'attacco missilistico ASW affonderà il bersaglio.

Dichiarare le Difese:

Ora il giocatore sovietico gioca le sue carte Azione in Difesa.



Contro l'attacco del Cannone (*Gun Combat*) gioca 2 carte *Gun Combat* in Difesa. E' veramente determinato a bloccare il mio attacco con i Cannoni!



Gioca anche una carta Azione *Intel* contro il mio Supporto Aereo. Questo annulla la mia carta *Air Support*.

Tiro di Dadi per la difesa:

Egli ottiene una probabilità con un 4+ e 2+ per annullare il mio attacco con il Cannone e il risultato del tiro di dadi è 1 e 5. Questo fa sì che annulli il mio attacco. Buon per lui che ha giocato 2 carte!

Il suo sottomarino Alfa ottiene un lancio di Evasione per sfuggire all'attacco ASW del mio sottomarino Ula. Ha bisogno di un risultato di 5+ per evadere e tira un 2. Il mio attacco non viene negato.

Egli non gioca nessuna difesa contro il mio attacco missilistico SSM contro la Krivak.

Risolvere gli Attacchi:

Ho 2 attacchi da risolvere, l'attacco missilistico SSM contro la Krivak e il mio sottomarino Ula con l'attacco ASW contro il suo sottomarino Alfa.

L'attacco missilistico SSM colpisce la Krivak con 3 colpi. Se la Krivak prende 3 o più colpi è affondata, quindi questo attacco affonda la Krivak.

L'Ula deve effettuare un risultato di 5+ per affondare il sottomarino Alfa ma ho giocato la carta *Battle Pan*, quindi posso colpire con un 4+. Lancio il dado e il risultato è un 6! L'Alfa è affondato.



Rinforzi:

Non posso usare la carta Azione *Missile Combat* perché nessuna delle mie navi ha un simbolo missile Cruise. Non posso usare la carta Azione *Gun Combat* per

attaccare per lo stesso motivo ma sono in grado di giocarle per difendermi. Ad un certo momento potrei scegliere di utilizzare la carta *Retreat & Repair* ma non ora in quanto non ho navi danneggiate.

Ognuna di queste carte ha un valore Rinforzo di 1 e potrei decidere di scartarle in cambio di una nave di rinforzo con un valore di 3PV. Decido di scartare solo le carte Azione *Missile Combat* e *Retreat & Repair* per portare la nave Skjold (2PV) nella mia Flotta. Aggiungo la nave alla mia 1° Fila. La Skjold non è molto grande ma ha una capacità di Evasione di 5+ che la aiuterà a sopravvivere.

La mia Flotta ora si presenta così ...



Scartare le carte:

Potrei scegliere di scartare l'ultima carta in mano ma può essere giocata come Difesa dai Cannoni, quindi decido di tenerla.

Ognuno Pesca carte Azione:

Il giocatore sovietico tiene in mano 4 carte, quindi ne pesca 3.

Io tengo in mano 1 carta, quindi ne pesco 6. Ecco la mia nuova mano ...



Questo è stato un ottimo primo turno. Non ho perso nessuna nave e ho affondato 9 PV di navi avversarie. Ricorda che la sua Flotta è partita con 11 PV di navi. Indipendentemente dal numero dei rinforzi che l'avversario porta nella sua Flotta, se affondo altri 2 PV o più di navi, vinco.

Storia:

Il comandante Fredriksen ascoltò felice i rapporti di battaglia in arrivo. L'Alfa era affondato e la Krivak spazzata via dalle acque. Il suo staff tattico già stava rivedendo tutte le opzioni per il modo di finire i sovietici.

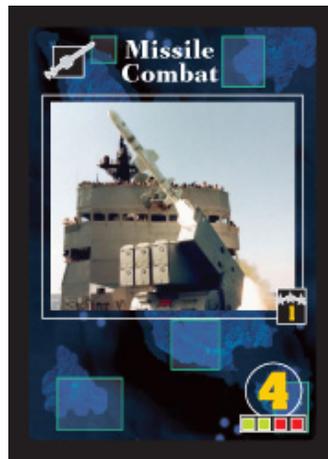
Il capitano Karpol fù trasportato a bordo della Neustrashimy insieme ad altri sopravvissuti della Krivak. Per fortuna i missili Harpoon avevano colpito a poppa, risparmiando il ponte della nave dalla devastazione. La perdita del sottomarino Alfa è stato un duro colpo. Karpol faceva affidamento sul sottomarino per svolgere un ruolo fondamentale nella battaglia. Proprio mentre si cambiava la sua divisa con una asciutta già stava progettando il contrattacco.

Turno #2 - Giocatore Sovietico

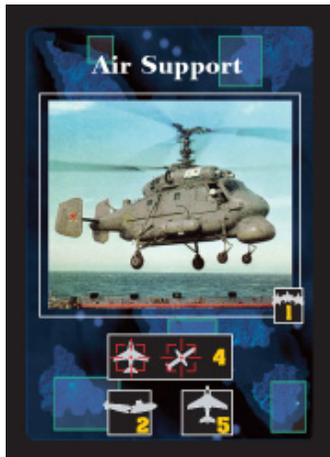
Il giocatore sovietico non può fare nulla per riorganizzare la sua Flotta.



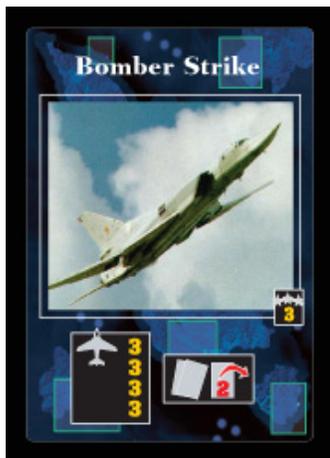
Azioni:



Egli gioca un attacco missilistico SSM contro il Narvik (*carta Azione **Missile Combat***)



Un *Air Support* contro l'Ula.



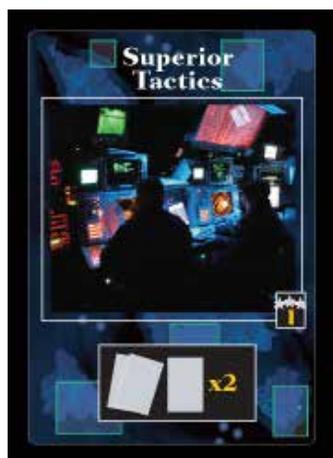
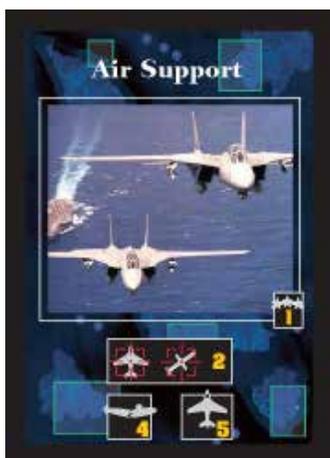
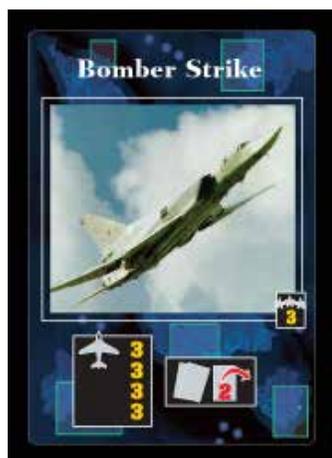
E un bombardiere da attacco (***Bomber Strike***) contro la mia Flotta. Per giocare la carta ***Bomber Strike*** il sovietico scarta due carte dalla propria mano. Egli assegna 1 attacco a ciascuna delle mie navi.



fermare la sua carta *Missile Combat*.

Dichiarare le Difese:

Io gioco una carta Azione *Missile Combat* per cercare di



Sono preoccupato per il sua carta *Bomber Strike*. Gioco una carta *Missile Combat*, *Air Support* e una *Superior Tactics* contro di essa.

La carta *Superior Tactics* si gioca con qualsiasi altra carta Azione e viene trattata come una copia dell'altra carta. Ho tre lanci di dado di 2 + e assegno 1 tiro a ciascuno degli attacchi contro la Narvik, la Bergen e la Trondheim. Gioco anche una carta Azione *Screening Ship* per spostare l'attacco dalla Bergen alla Skjold.

Tiro di Dadi per la difesa:

Lancio il dado per il mio Missile combat per fermare la suo ma il risultato è 1. Fallimento!

Poi tiro i dadi per le mie carte per cercare di fermare il suo Attacco Aereo (*Bomber Strike*). Per il Narvik il risultato è 1, e non riesco a bloccarlo. Per la Trondheim il risultato è un 6, e riesco a bloccare l'attacco.

La nave Skjold ottiene 2 tiri di dado per fermare i 2 attacchi a cui è soggetta. Ho bisogno di 5+ per avere successo. Tiro i dadi e ottengo un 3 e un 5 quindi un attacco viene fermato.

Il suo **Missile Combat** colpisce la Narvik e l'affonda. Anche io scarto l'attacco contro di essa dal momento che è affondata.

Il sovietico tira il dado per il suo attacco contro la Trondheim e ottiene un 3 e l'affonda.

Poi, il suo tiro contro la Skjold è un 6, ed è affonda anche lei.

Inoltre, tira per il suo attacco **Support Air** contro l'Ula e ottiene un 3. Anche l'Ula è affondato.

La mia Flotta è ridotta solo alla nave Bergen.

Rinforzi:

Il sovietico sceglie di non portare nessuna nave come Rinforzo.

Scartare:

Egli mantiene le sue ultime 2 carte e non scarta.

Ognuno pesca carte Azione:

Io pesco 5 carte

Ora la mia mano è questa:



Le carte Azione **Missile Combat** (quella con il simbolo Cruise) e **Torpedo Combat** potrebbero essere entrambe ottimi attacchi se avessi delle navi con gli stessi simboli di supporto. Entrambe le carte sarebbero molto difficili da fermare. Il Missile Cruise è molto difficile da fermare in quanto il giocatore avversario deve sottrarre un valore di 4 dal suo tiro di dado per la difesa e dalla carta Torpedo Combat deve sottrarre un valore di 2.

Il sovietico ha affondato in totale 11 punti vittoria che gli conferiscono la vittoria. Ora è il mio turno e ho bisogno di affondare la sua ultima nave che potrebbe darmi 11 PV o vincerà la partita. Nella migliore delle ipotesi spero in un pareggio.

Storia:

Il comandante Fredriksen in stato di shock fissava lo sguardo su come la sua flotta era stata ridotta ad un ammasso di carcasse fiammeggianti dagli attacchi combinati sovietici. Ha avuto una sola possibilità di pareggiare i conti prima che la nave sovietica si allontanò via.

Il capitano Karpol guardò felicemente il display tattico e chiamò gli alti ufficiali ad unirsi a lui. «A tutti voi Signori, è per questo che noi vinceremo questa guerra. Siamo una forza combinata di potenza navale e aerea. Quando si incontra resistenza l'altro è lì pronto per distruggerlo! »

Modulo Espansione Campagna



INTRODUZIONE

L'espansione **Campagna di Modern Naval Battles** fornisce alle singole battaglie navali del gioco base la modalità Campagna. Questa espansione aggiunge carte navali per tutte le flotte già comprese nel gioco base, nel modulo di espansione pack 1 e aggiunge le carte navali della Marina Militare Indiana.

Nota: tutti i riferimenti alle "Navi" vengono incluse anche ai "Sottomarini".

SET-UP

Per iniziare dovete accordarvi con l'avversario sulla modalità della campagna che volete giocare per quanto riguarda la durata della partita. Ci sono tre lunghezze di campagna, **Breve, Media e Lunga**. Una campagna Breve avrà una durata di circa 2 o 3 Missioni, una campagna Media dura circa 4 o 5 Missioni, e una campagna Lunga dura all'incirca 6-8 Missioni. Ogni missione richiede circa 30 minuti per essere giocata.

Determinate in maniera casuale il primo tra i giocatori che selezionerà la propria Flotta in base alla nazione. Poi selezionate la Flotta scelta e l'avversario ne sceglierà una diversa sotto il suo comando. Raccogliete tutte le carte navali della Flotta scelta e ponetele di fronte a voi.

Ci sono due mazzi identici composti da 9 carte **Strategia** distinguibili tra loro per il diverso retro delle carte. Prendete un mazzo di carte Strategia per voi stessi e date l'altro mazzo al vostro avversario. Ogni giocatore può esaminare liberamente il proprio mazzo di carte.

Acquistate carte navali dal vostro mazzo della Flotta e dal vostro mazzo Strategia per formare la vostre forze iniziali per la campagna. Selezionate fino a **30 PV** (Punti Vittoria) di carte navali e carte Strategia per una campagna Breve, 35 PV per una campagna Media o 40 PV per una campagna Lunga. Ogni carta Strategia ha descritto un costo in PV. Ci sono due carte Strategia, **Duration** e **Insight** che hanno un costo in PV di 0. Una Campagna si avvia automaticamente con queste carte.

Posizionate le carte Navali e le carte Strategia non selezionate da un lato, fuori dal campo di gioco. Avrete la possibilità di acquistare queste carte dopo ogni missione.

Mescolate il mazzo delle 9 carte **Missione**, formate un mazzo di carte Missione e ponetelo a faccia in giù al centro del tavolo. Non includere la carta Missione **Engagement** nel mazzo ma ponetela ad un vostro lato.



Determinare il giocatore con l'Iniziativa in modo casuale tramite un lancio di dado.

COME VINCERE

Per vincere una campagna Breve è necessario accumulare un totale di 40 PV, o 80 PV per una campagna Media o 120 PV per una campagna Lunga. Giocate una missione dopo l'altra fino a quando il totale dei PV è pari o superiore ai punti

vittoria necessari per vincere la campagna. Se voi e il vostro avversario raggiungete il livello di PV richiesto alla fine della stessa missione, chi ha più PV vince la campagna.

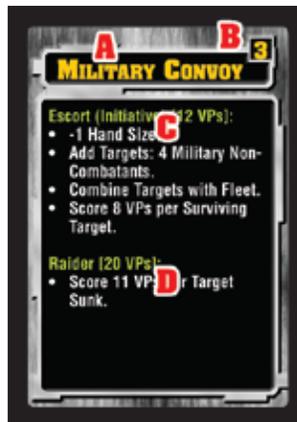
A differenza del gioco base, non sempre si segnano PV per l'affondamento di Navi nemiche. Si ottengono PV solo per l'esecuzione delle azioni descritte sulle carte Missione.

Esempio: In una Missione con un Convoglio Militare il punteggio in PV è acquisito solo per Distruggere o Difendere le Navi Militari Non Combattenti.

Se non assegnate alcuna carta Navale ad una Missione la campagna è persa immediatamente.

CARTE MISSIONE

Queste carte forniscono le informazioni in dettaglio di ogni missione. Se una carta Missione viene pescata e non ne rimane nessuna nel mazzo, rimescolare gli scarti e formate un nuovo mazzo Missione.



A - Titolo della carta.



B - Durata della missione in Turni. Risolvere il numero indicato di Turni e poi terminare la missione.

C - Informazioni Missione del giocatore **Aggressore** con l'iniziativa e il suo limite di PV sulla Flotta navale.

D - Informazioni Missione del giocatore **Difensore** senza l'iniziativa e il suo limite di PV sulla Flotta navale.

Termini di Gioco usati sulle Carte Missione:

Add Targets (*Aggiungere Obiettivi*) - Aggiungere le carte Obiettivo elencate alla Missione.

Combine (*Integrare*) - Integrare le carte Obiettivo nelle vostre File di Navi. Tratarle come normali Navi della vostra Flotta.

Not Combined (*Non Integrare*) - Ponete le carte Obiettivo al lato delle vostre File di Navi. Gli obiettivi non possiedono una posizione nella vostra Flotta.

Surviving (*Sopravvivenza*) - Una carta Obiettivo che non viene distrutta durante la Missione.

Fleet Limit (*Limite della Flotta*) - Il valore totale dei PV delle vostre Navi (*non Obiettivi*) impegnati nella missione non può superare questo valore all'inizio della Missione o in qualsiasi momento durante la Missione.

Esempio: in una Missione di Engagement (Ingaggio), non si possono impegnare oltre i 16 PV navali per la Missione e in nessun momento durante la Missione si possono avere più di 16 PV Navali impegnate nella Missione.

CARTE STRATEGIA

Queste carte rappresentano gli **Eventi** che alterano il gioco.



A - Titolo della carta.

B - Costo PV della carta.

C - Le condizioni di gioco o la fase di gioco di quando la carta ha effetto.

D - L'effetto della carta nel gioco.

Ciò comprende anche la descrizione di quanto a lungo il suo effetto dura. Una volta che la durata di una carta Strategia si esaurisce, rimuovere la carta dal gioco. Non è possibile riacquistare le carte Strategia.

CARTE OBIETTIVO

Le carte **Oiettivo** rappresentano importanti bersagli delle Missioni.



A - Titolo della carta.

B - Punti Colpo della carta. *(equivale alla funzione dello Scafo delle Navi)*

C - Simboli Meccaniche di gioco o annotazioni di regole aggiuntive.

Alcune carte Obiettivo hanno dei simboli di Armi o simboli di Difesa. Trattarli normalmente.

Le carte Obiettivo non vengono acquistate. Le carte Obiettivo si aggiungono come indicato dalle carte Missione ad ogni missione. Non tutte le carte Missione usano carte Obiettivo.

Gli Obiettivi Terrestri hanno uno sfondo marrone mentre gli Obiettivi di Mare hanno uno sfondo blu. Gli Obiettivi Terrestri non possono essere danneggiati da carte **Torpedo Combat**.

Giocate le carte Azione normalmente per difendere carte Obiettivo, con le seguenti eccezioni: non potete giocare carte di Riparazione (**Repair**) su carte Obiettivo. Le carte Azione **Screening Ship** non possono reindirizzare gli attacchi da o per le carte Obiettivo Terrestri.

Alla fine di ogni Missione, rimuovere tutti i punti Danno dalle carte Obiettivo e riponeteli nella riserva per l'impiego in Missioni successive.

PRE-MISSIONE

Tirate un dado per scegliere a caso un giocatore che abbia l'iniziativa. Il giocatore che dispone dell'Iniziativa pesca pubblicamente 2 carte Missione, ne sceglie una e scarta l'altra. È anche possibile scartare ambedue le carte Missione, e scegliere la carta Missione **Engagement** di default.

La carta Missione **Engagement** non va mai scartata. Può sempre essere scelta.

Ogni giocatore sceglie segretamente le proprie carte Navali che verranno impegnate in questa missione. Ponete le carte Navali non impiegate in una pila al di fuori del campo di gioco.

Il giocatore con l'Iniziativa seleziona e pone le sue carte Strategia a faccia in giù. L'altro giocatore sceglie le sue carte Strategia e le mette a faccia in su sul tavolo. Il giocatore con l'Iniziativa poi rivela le sue carte.

Entrambi i giocatori rivelano le carte Navali che hanno impegnato per la missione.

MISSIONE

Risolvere la Missione utilizzando le normali regole di *Modern Naval Battles-Global Warfare*. Il giocatore con l'Iniziativa prende il primo Turno della Missione. Giocate fino a quando voi e il vostro avversario risolvete un certo numero di Turni definiti dalla durata della carta Missione. La Missione termina immediatamente se uno dei giocatori Distrugge tutte le Navi e Obiettivi dell'avversario.

AZIONI POST-MISSIONE

Calcolare i Punti Vittoria ottenuti per la Missione e aggiungerli al proprio totale dei PV Campagna accumulati.

Navi non partecipanti

Per ciascuna delle vostre navi che non ha preso parte alla missione:



Togliere gratuitamente 2 punti Danno dalla nave.

Si può pagare 1 PV per rimuovere ogni punto Danno aggiuntivo che si desidera rimuovere.

Rimuovere tutti i segnalini **Low** e **Out**.

Acquistare

I giocatori usando i PV che hanno guadagnato durante la Campagna acquistano segretamente nuove carte Navali e carte Strategia. Se un acquisto portasse i propri PV a meno di 0, non è possibile effettuare l'acquisto.

Non si può riacquistare una delle proprie carte Navali precedentemente Distrutte e non si può riacquistare una delle proprie carte Strategia usate in precedenza.

CONTINUARE O TERMINARE LA CAMPAGNA

Giocate un'altra missione, se nessuno dei giocatori ha raggiunto l'obiettivo dei PV Campagna. Trasferire il segnalino dell'Iniziativa al giocatore che nella Missione precedente era senza Iniziativa. Ora, quel giocatore ha l'Iniziativa per la prossima Missione.

Se è stato raggiunto l'obiettivo dei PV Campagna, si vince la Campagna. Se entrambi i giocatori hanno raggiunto l'obiettivo dei PV Campagna, chi ha più PV vince la Campagna.

NUOVE REGOLE

Esaurimento degli Ordigni

Le navi possono subire l'*Esaurimento degli Ordigni*, tipo i missili SSM, i missili Cruise e i Siluri (*Torpedo*).



Se il simbolo d'attacco di un missile SSM di una nave coincide con lo stesso simbolo di una carta Azione *Missile Combat* che ha un **valore di Danno** stampato di 3 o superiore, porre un segnalino *Ordigno missile SSM in Esaurimento Low 3+* sulla carta Navale.



Se il simbolo d'attacco di un missile SSM di una nave coincide con lo stesso simbolo di una carta Azione *Missile Combat* che ha un **valore di Danno** stampato di 4 o superiore, porre un segnalino *Ordigno missile Cruise in Esaurimento Low 4+* sulla carta Navale.



Se il simbolo d'attacco di un missile Torpedo di una nave coincide con lo stesso simbolo di una carta Azione *Torpedo Combat* che ha un **valore di Danno** stampato di 5 o superiore, porre un segnalino *Ordigno missile Torpedo in Esaurimento Low 5+* sulla carta Navale.

Esempio: una nave lancia un missile SSM con il supporto di una carta Azione Missile Combat avente lo stesso simbolo missile SSM con un valore di Danno stampato di 3. Porre un segnalino Ordigno missile SSM in Esaurimento Low 3+ sulla carta Navale che ha lanciato il missile SSM.



Se una carta Navale ha già un segnalino *Ordigno in Esaurimento Low* che coincide con il **valore di Danno** di una carta Azione d'Attacco uguale o superiore, capovolgere il suo segnalino sul lato **Out**.

Non porre mai un segnalino degli *Ordigni in Esaurimento Low* o capovolgerlo sul suo lato **Out** a causa di carte Azione giocate in Difesa. Segnalini **Low** e **Out non hanno** alcun effetto quando si giocano carte in Difesa.

Se una carta Azione richiede più di un Supporto di un tipo di Arma, tutti i Supporti che concorrono subiscono il controllo degli Ordigni in Esaurimento.

I segnalini degli *Ordigni in Esaurimento Low non hanno* alcun effetto su una nave.

Una nave non può utilizzare un determinato simbolo d'attacco che corrisponda ha un segnalino *Ordigno in Esaurimento Out*.

MODIFICHE ALLE REGOLE CAMPAGNA

Punti Rinforzo

È possibile spendere punti di Rinforzo dalle vostre carte Azione per portare le vostre navi acquistate in precedenza in fase di pianificazione della Campagna ma che si è scelto di lasciare fuori della Missione.

Non è possibile utilizzare i punti di Rinforzo per l'acquisto di nuove navi nella Flotta della vostra nazione. È possibile acquistare solo le navi della Flotta già appartenenti alla Campagna, pagando PV Campagna.

Esempio: avete in totale 43 PV delle navi della Flotta della vostra nazione. All'inizio di una Missione Engagement,

scegliete 16 PV delle vostre navi per impegnarle nella missione, e lasciate 27 PV delle navi fuori della missione. Durante la missione, il giocatore avversario distrugge rapidamente molte delle vostre navi. Quindi decidete di giocare le carte Azione per i loro punti di Rinforzo per iniziare a portare alcuni dei restanti 27 PV delle navi in questa missione.

Limitazioni alla Difesa

Siete limitati nel numero di carte di Difesa che potete giocare in ogni turno. È possibile giocare un numero di carte di Difesa pari al numero di carte Navali che si dispone attualmente impegnate nella Missione. È possibile utilizzare questa regola anche nel gioco base.

CHIARIMENTI ALLE REGOLE

Se una carta Azione ha più di 1 simbolo Cannone o Missile è possibile utilizzare le carte di Difesa e le difese delle navi contro uno qualsiasi dei simboli elencati. L'effettive tipologie dei simboli d'attacco utilizzati per giocare la carta non sono importanti.



Esempio: quando vi state difendendo contro una carta Missile multi supporto, si possono giocare carte di Difesa Air Support anche se nessun lancio di un missile Cruise ha contribuito all'attacco.

REGOLE OPZIONALI

Gioco a Squadre

Utilizzare questa regola per le campagne che coinvolgono 4 o 6 giocatori.

Dividere i giocatori in 2 squadre con lo stesso numero di giocatori per squadra. Ogni squadra condivide l'uso di un set di carte Strategia. Dare ad ogni giocatore il normale numero di PV sulla base della lunghezza della campagna per acquistare le proprie carte Navali e carte Strategia di inizio campagna.

Più di un giocatore di una stessa squadra può selezionare navi provenienti dalla stessa nazione sotto il proprio comando (ad esempio, due giocatori della stessa squadra con entrambe navi sovietiche sotto il proprio comando). La scelta di Flotte con poche carte Navali per giocare campagne Lunghe potrebbe causare ai giocatori un esaurimento di navi entro la fine della campagna.

Moltiplicare i PV necessari per la vittoria della campagna per il numero di giocatori appartenenti ad una stessa squadra. Ogni squadra accumula i PV con suoi partecipanti guadagnando i PV in un totale di squadra.

Esempio: avete bisogno di 40 PV per vincere una Campagna Breve. Se stai giocando una Campagna con 6 giocatori di cui 3 giocatori fanno parte della stessa squadra, la prima squadra che guadagna 120 PV vince.

All'inizio della campagna decidere se si vuole giocare la Campagna in modalità "*Operazioni nella stessa Area*" oppure "*Operazioni in Aree Separate*".

In una campagna in modalità "*Operazioni nella stessa Area*" la squadra senza iniziativa decide quale giocatore parteciperà in ogni Missione dopo che i giocatori con l'Iniziativa annunciano le Missioni. Questo è rappresentativo di una campagna che si svolge nella stessa Area, come ad esempio nel Mar Mediterraneo.

Esempio: le Flotte in gioco sono il Regno Unito e l'Italia contro l'URSS e la Cina. Il Regno Unito e l'Italia hanno l'iniziativa e pescano ciascuno 2 carte Missione. Ambedue scelgono e dichiarano una carta Missione. I giocatori dell'URSS e della Cina ora decidono chi tra loro due sarà l'avversario contro la Missione del Regno Unito e chi invece sarà l'avversario contro la Missione dell'Italia.

Nella modalità di gioco "Operazioni nella stessa Area" le stesse coppie di giocatori si oppongono sempre a vicenda per ogni missione. Questo è rappresentativo di una campagna che si svolge su scala globale. Prima dell'inizio della campagna, tutti i giocatori devono accordarsi su quali giocatori si oppongono l'un l'altro per tutta la campagna.

Esempio: le Flotte in gioco sono gli Stati Uniti, Germania, Taiwan contro l'URSS, India e Cina. I giocatori decidono che gli Stati Uniti e India saranno sempre avversari, la Germania e l'URSS saranno sempre avversari e Taiwan e la Cina saranno sempre avversari.

Preparare e giocare la campagna normalmente.

Tutti i giocatori risolvono tutte le Missioni allo stesso tempo.

Determinare l'Iniziativa per tutti i giocatori di una squadra. Tutti i giocatori di una squadra hanno l'iniziativa. L'Iniziativa passa normalmente alle altre squadre dopo aver risolto tutte le missioni.

È possibile acquistare solo navi dalla propria Flotta nazionale.

Se stai giocando una campagna in modalità "Operazioni nella stessa Area" è possibile nel corso di una Missione usare carte Azione da usare come punti di Rinforzo per avere navi da unirsi nella propria Missione che i vostri compagni di squadra hanno lasciato fuori dalle loro missioni (*con il loro permesso*). Aggiungete le loro Navi alla vostra Flotta normalmente.

Al termine della vostra Missione queste Navi fanno ritorno alla loro Flotta di appartenenza.

ESEMPIO DI UNA CAMPAGNA

Voi e un amico decidete di giocare una Campagna Breve. Voi scegliete la Flotta Francese e lui sceglie la Flotta Cinese. Entrambi avete 30 PV iniziali da spendere per le vostre Navi e carte Strategia. Voi acquistate la *Jeanne d'Arc* (6), *Doris* (3), *Jean Bart* (3), *Dupleix* (3), *Tourville* (3), *Saphir* (7), *De Grasse* (3), *Targeting Upgrade* (1), *Limited Air Support* (1), *Inspiration* (0), e *Duration* (0).

Il vostro amico sceglie le Navi per la Flotta Cinese e le sue carte di Strategia. Voi vincete il tiro per l'iniziativa.

Sommario Prima Missione

Voi pescate 2 carte Missione, *Military Convoy* e *Carrier Air Strikes*. Potete scegliere una di queste oppure potete scegliere la Missione di default *Engagement*. Scegliete la Missione *Military Convoy* e scartate la *Carrier Air Strikes*.

Usate 12 PV delle vostre navi e giocate la carta Strategia *Duration* per ridurre la Missione da 3 turni a 2. Il vostro avversario usa 20 PV delle sue navi e gioca la carta Strategia *Surprise Attack* per ridurre di 2 la dimensione di carte nella vostra mano nel corso del primo turno. La Missione ha già ridotto il vostro numero di carte in mano da 7 a 5 per tutta l'intera Missione.

Al termine dei 2 turni il vostro avversario ha affondato 1 Obiettivo tra le vostre carte Navali, la Nave militare Non Combattente. Guadagnate 24 PV per i 3 Obiettivi sopravvissuti. L'avversario guadagna 11 PV per l'Obiettivo che ha affondato. Ambedue avete distrutto molte navi nemiche, ma queste non valgono eventuali PV per questa Missione.

Voi spendete 2 PV per comprare un *Attack Surprise* e 3 PV per comprare una nave. Disponete ora di 19 PV. Il vostro avversario non fa nessuno acquisto e mantiene i suoi 11 PV.

Sommario Seconda Missione

L'avversario ha ora l'Iniziativa. Egli ha la possibilità di scegliere tra una *Sea Superiority* e un *Missile Strikes*. Scarta tutte e due le carte Missione e sceglie quella di default, la *Engagement*.

Voi scegliete di non giocare nessuna carta Strategia. L'avversario gioca la carta *Duration* per allungare la Missione 3 Turni. Voi impegnate 15 PV di navi e l'avversario 14 PV di navi. Questa volta decidete di lasciare molte delle vostre navi fuori della Missione che hanno il segnalino dell'*Esaurimento degli Ordigni*.

Al termine dei 3 Turni avete entrambi affondato diverse navi. Avete affondato 8 PV delle sue navi, raddoppiando a 16 PV.

L'avversario ha affondato 6 PV delle vostre navi, raddoppiando a 12 VP. Siete vicino ai 40 PV necessari per vincere e tutti e due scegliete di non comprare navi o carte Strategia. Voi ora avete 35 PV e lui ha 23 PV.

Sommario Terza Missione

Ora avete nuovamente l'Iniziativa.

Entrambi giocate tutte le rimanenti carte Strategia e impegnate tutte le vostre navi rimanenti. Al termine dei 4 Turni voi affondate 10 PV delle sue navi, raddoppiando a 20 VP mentre l'avversario affonda 12 PV delle vostre navi, raddoppiando a 24 PV.

Conclusioni

A conclusione della terza missione avete 55 PV e il vostro avversario ha 47 PV. Avete vinto!