



Solo in questi casi sarà possibile modificare la posizione dei *Marcatori di Tappa*, mentre non sarà mai consentito modificare i *Marcatori di Destinazione* fintanto che tale Destinazione non sia raggiunta: a quel punto è possibile assegnare alla formazione, o a parte di essa, una nuova destinazione (salvo diverse specifiche della Campagna che si sta giocando).



Nell'esempio, la Formazione 2 rossa ha avvistato la formazione nemica 3 blu che le sta dando la caccia. Il suo avvistamento le consente di modificare la sua rotta in modo da sfuggirle.

Velocità delle formazioni

Quando si parla di velocità, le due grandezze di cui abbiamo bisogno per definirla sono lo spazio percorso e il tempo di percorrenza.

Per quanto riguarda il tempo, in **Settemari** un *Turno di gioco* viene considerato avere una durata, in tempo simulato, di 6 ore con alternarsi di giorno e notte.

Riguardo allo spazio, la plancia di gioco è suddivisa in tanti quadrati ognuno dei quali rappresenta circa 30 miglia quadrate e che sono definiti *Quadrati Tattici*: ogni formazione muoverà di tanti *quadrati tattici* quanti punti movimento avrà a disposizione per quel turno (vedi più avanti).

Come è facile intuire, non tutte le navi possedevano la stessa velocità, che poteva essere anche influenzata da molteplici fattori come consumo di carburante, condizioni meteo, capacità di tenere il mare, ecc.

Al fine di rappresentare il movimento delle formazioni sulla plancia di gioco, si assume che ciascuna *unità da battaglia* mantenga una velocità pari a due terzi della sua velocità massima, mentre ciascuna *unità ausiliaria* potrà mantenere la massima velocità, in quanto navi realizzate appositamente per lunghe percorrenze e con disponibilità superiore di carburante.

Ogni formazione riceve un numero di *Punti Movimento* pari ad un decimo della velocità attuale dell'unità più lenta, arrotondato alla frazione più vicina (esempio: 12 nodi 1 punto, 16 nodi 2 punti).

Spostarsi di un settore in qualsiasi direzione navigabile costa 1 punto movimento, sia in orizzontale, che in verticale che in diagonale: in quest'ultimo caso, però, il secondo movimento consecutivo costerà 1 *Punto Movimento* supplementare; nel caso in cui la formazione non abbia sufficiente movimento residuo si assume che lo possa usare durante il seguente movimento sempre che decida di spostarsi ancora in diagonale.



Nell'esempio, la Formazione 2 rossa può spostarsi in una delle caselle ad essa adiacenti spendendo 1 punto movimento, + 1 punto per ogni ulteriore casella in orizzontale o verticale; per arrivare invece in una delle seconde caselle diagonali, dovrà impiegare 3 punti movimento.

Avvistamento di Formazioni

Nel corso di una campagna le formazioni coinvolte si muovono su rotte fisse che rappresentano i piani di navigazione assegnati loro. Gli ammiragli non erano autorizzati a derogare a queste rotte a meno che non si verificassero situazioni straordinarie che imponevano loro di farlo: l'avvistamento di una unità nemica poteva essere motivo valido per decidere di cabiare i piani di navigazione. E' per questo che in **Settemari** riveste una particolare importanza il "come" le formazioni possono *avvistarne* altre, in quanto così sarà possibile impartire ordini di cambio di rotta.

Ci sono due modi in cui ciò può avvenire: per prossimità oppure per ricognizione aerea.

Avvistamento per prossimità

Nell'avvistamento per prossimità, non è necessario che i marcatori delle formazioni arrivino a contatto: una formazione ne può avvistare visivamente un'altra quando si trova nel *quadrato tattico* adiacente a quello dell'altra formazione, oppure ad un quadrato di