

A C Q U E I N F I A M M E

ADMIRAL

DOMINA I MARI, I CIELI E LA STORIA

Light



Contenuto della confezione



- 1 Regolamento
- 1 Manuale di flotta "Kriegsmarine"
- 1 Manuale di Flotta "Royal Navy"
- 1 Folder "Missioni"
- 40 schede compilabili
- 40 carte attivazione (20 per ogni flotta)
- 2 sagome tonde per le rotazioni
- 18 sagome di navi tedesche
- 26 sagome di navi inglesi
- 1 sagoma di aeroporto
- 1 sagoma di isola
- 2 sagome di fortezze costiere
- 2 sagome di secche
- 18 sagome di profili costieri
- 27 segnalini "squadriglia"
- 40 segnalini "mina"
- 8 segnalini "siluri di sbarramento"
- 4 segnalini "cortina fumogena"
- 8 segnalini "Danno Grave"
- 8 segnalini "Danno Leggero"
- 12 segnalini "Manovra evasiva"
- 3 dadi a sei facce
- 1 dado a otto facce
- 1 dado a dieci facce
- 1 dado a dodici facce

Ca Luigi Maini

INTRODUZIONE

Admiral appartiene alla categoria degli *wargames*, o giochi di simulazione di guerra. In esso i giocatori assumono il ruolo di comandanti di intere flotte di navi da guerra e il loro campo di battaglia è una distesa d'acqua a volte punteggiata da isole e delimitata da coste. Se è vero che qui la morfologia del campo di battaglia è, salvo rare eccezioni, sempre la stessa (non ci sono posizioni sopraelevate, terreni accidentati e ripari), la manovra, la fase dell'avvicinamento al nemico e la scelta dell'angolazione di attacco sono aspetti importantissimi che rendono uno scontro navale ricco e complesso, dominato da una presenza e una forza al di là dell'umana misura: il mare. Con la sua superficie piatta e allo stesso tempo mutevole, la sua calma e i suoi fortunali, la minaccia di secche e scogli nascosti...

Scenari di guerra

Con **Admiral** è possibile ricostruire grandi e piccole battaglie che costellarono il periodo della Seconda Guerra Mondiale. Le caratteristiche delle singole unità, sono infatti calibrate sui valori reali delle navi appartenenti alle principali marine mondiali e le regole di gioco derivano dallo studio delle principali situazioni storiche in cui tali navi si vennero a trovare durante il conflitto.

Ne è risultato un sistema di regole coerente e storicamente valido, adatto anche ad inscenare battaglie ipotetiche o, finora, solo "sfiorate", fornendo una simulata ma valida alternativa al reale succedersi degli eventi. Con il regolamento sono forniti scenari derivanti da conflitti realmente occorsi alle varie flotte mondiali (ad esempio la *Battaglia dello Stretto di Danimarca*), e proposte di scontri di fantasia, che sarebbero stati possibili se le cose fossero andate storicamente in maniera diversa (ad esempio il *Bombardamento di Genova*); ciò non toglie che i giocatori possano inventarne di nuovi con equilibri (e squilibri) diversi fra le flotte in gioco.

Danno

Ogniqualvolta una unità subisce un Danno *Grave* o *Lieve* un segnalino appropriato viene posto su di essa ad indicare che, durante la sua prossima azione, dovrà compiere delle azioni automatiche precise (per la descrizione dei tipi di danno e delle *Azioni Automatiche* ad essi associati vedi il capitolo "*Danni*" della sezione "*Regole Generali di Gioco*"). Una volta che l'unità avrà compiuto dette azioni il segnalino potrà essere rimosso.

Squadriglie di Aerei

Esistono quattro tipi di aerei in **Admiral**: i *caccia*, gli *aerosiluranti*, i *bombardieri da picchiata* e i *bombardieri tattici*. Ognuno di essi è rappresentato con un segnalino di forma differente che ne indica una squadriglia di 10 unità (3 per i bombardieri tattici) e che rende immediatamente evidente la tipologia di velivolo. I segnalini sono bifacciali e presentano, da un lato, l'indicazione della bomba o del siluro con cui sono armati.

Caratteristiche delle unità

In **Admiral** ogni *unità* è dotata di caratteristiche e peculiarità che ne rispecchiano le capacità, l'efficacia e il ruolo che ebbero effettivamente della Seconda Guerra Mondiale. Tali caratteristiche sono riportate nelle tabelle all'interno dei *Manuali di Flotta* e andranno riportate sulle schede compatibili da usare durante la partita.

Regole speciali

Talvolta le unità navali presentavano delle caratteristiche molto particolari che le distinguevano da quelle appartenenti allo stesso *Tipo* (e talvolta anche alla stessa *Classe*). Sistemi di puntamento avanzati, una particolare distribuzione della corazzatura, la capacità di stendere cortine fumogene, ecc. In **Admiral** queste caratteristiche particolari sono rappresentate da *Regole speciali*, specificate nella tabella di ogni unità e di cui tratteremo nell'apposita sezione "Regole speciali".

REGOLE DI GIOCO

Principi generali

Tiri di dado

In **Admiral** molte situazioni di gioco (sparare contro un bersaglio, verificare la possibilità di incagliamento ecc.) vengono risolte attraverso un tiro di dado. Nel regolamento viene specificato, per ogni situazione, il tipo di dado da tirare (d6, d8, d10 o d12), la quantità (es. 2d10 quando si devono lanciare due dadi a dieci facce) e l'eventuale risultato da ottenere (pari, superiore o inferiore ad un dato valore). Durante la partita alcuni fattori possono influenzare un tiro di dado, modificando il *coefficiente* a cui è associato o aggiungendo e sottraendo punti al risultato ottenuto o da ottenere, a seconda che il fattore favorisca od ostacoli la situazione che si sta risolvendo.

Arco di vista

In **Admiral** le unità navali hanno un arco di vista di 360° attorno ad esse, non hanno punti ciechi.

Linea di vista

La linea di vista è una linea ideale che congiunge i torrioni (o, in mancanza, i fumaioli) di due unità navali, per verificare se sono in grado di vedersi o no. Per fare ciò è sufficiente tendere il metro tra i due torrioni (o i fumaioli): se la linea non interseca ostacoli validi (altre unità navali e elementi scenici solidi), le due navi sono in grado di vedersi (ed, eventualmente, attaccarsi).

Rotta delle unità

In **Admiral** è fondamentale acquisire il concetto di *rotta delle unità*, ossia l'orientamento della prua dell'unità rispetto al suo baricentro, che indica, in sostanza, la direzione in cui la nave si sta muovendo in quel momento.

La rotta è importante nella fase di movimento, come vedremo in seguito, perché nei loro spostamenti le unità seguono una rotta lineare che può essere cambiata solo attraverso delle *rotazioni*.

Punti Ammiraglio

In **Admiral** le *unità* possono muovere e attaccare quando vengono attivati durante la *sequenza di comando* (vedi sez. "Svolgimento dello scontro"). Queste sono azioni che svolgono normalmente e che rientrano nella loro comune capacità di agire. E' altresì possibile far compiere ai navigli azioni meno comuni, come ad esempio stendere una cortina fumogena o far decollare una squadriglia di aerei. Per poter far compiere alle sue unità questo tipo di "azioni speciali" il giocatore dovrà impartire i cosiddetti Ordini Ammiraglio spendendo i *Punti Ammiraglio* a sua disposizione, punti che vengono calcolati all'inizio di ogni turno.

Movimento delle Unità

Le navi devono tener presente che sarebbe loro impossibile fermarsi repentinamente in un punto, partire a tutta velocità o curvare velocemente come si farebbe con un veicolo su terraferma.

Le unità che si trovano in navigazione possono avviarsi e fermarsi solo gradatamente e la loro capacità di "curvare" (virare) è strettamente legata alla loro stazza, lunghezza e velocità.

Le regole che seguono sono studiate per simulare questo fondamentale aspetto tattico degli scontri navali.

Velocità e spostamento

In **Admiral**, per ogni unità navale, è specificato un valore di *velocità*, indicato nella tabella che la rappresenta nel suo *Manuale di Flotta* ed espresso in *Nodi* (N). Questo è il valore massimo raggiungibile da quella data unità (se procede con "macchine avanti tutta") e, durante la battaglia, può variare rimanendo pari o al di sotto di questo valore. In termini di gioco, la *velocità* di una unità navale rappresenta lo spostamento in cm che tale *unità* compie in un singolo turno di gioco. Questo vuol dire che, ad esempio, una unità che nel turno in corso muove a velocità 15 Nodi, si sposterà, sul campo di battaglia, di 15 cm.

Modificare la velocità

In **Admiral** una unità navale può *accelerare* o *decelerare*, di turno in turno, di un numero di Nodi (cm) massimo pari ad un terzo della sua velocità massima, arrotondando questo valore per difetto e con un minimo di 1 Nodo (cm). In **Admiral** le unità navali vengono considerate in gioco fintanto che il loro movimento termini in modo che il loro torrione sia ancora in campo (anche se lo scafo ne è in parte fuori). Le unità navali che terminano il loro movimento con il torrione fuori dal campo di battaglia vengono considerate perse.

Rotazioni

Abbiamo detto che gli spostamenti, in **Admiral**, avvengono sempre lungo la rotta della nave, quindi avvengono sempre lungo una linea retta. Per poter cambiare direzione (per poter virare) è necessario cambiare la rotta che si sta seguendo e ciò è possibile eseguendo una rotazione sul posto. Una unità navale ha diritto a compiere, durante il suo movimento, una rotazione (sul posto) massima di 22,5° ogni volta che ha compiuto uno spostamento completo di un numero di cm pari alla sua lunghezza (non viene preso in considerazione l'eventuale spostamento residuo dall'ultima rotazione del turno precedente). Se l'unità non compie un movimento sufficiente a garantirle una rotazione, potrà comunque compierne una a fine movimento. Per nessun motivo una unità navale può ruotare sovrapponendosi ad un'altra, anche se il movimento successivo la porterebbe più lontano dalla stessa.

Speronamento

Data la particolarità del movimento delle unità navali e l'impossibilità di cambiare repentinamente direzione, è possibile che le navi entrino in collisione l'una con l'altra.

In **Admiral** lo speronamento non può mai essere volontario: ogni giocatore deve muovere le sue navi facendo tutto il possibile per evitarlo. Le regole dello speronamento sono descritte dettagliatamente nel regolamento base.

Attacco e difesa delle unità navali

In questo capitolo spiegheremo come, in **Admiral**, le unità possono attaccarne altre con i loro armamenti.

Sparare con le batterie

In **Admiral** si assume che una nave che in un turno voglia sparare, dovrà sempre **scegliere il bersaglio valido più vicino** al momento dell'attacco, indipendentemente dalla stazza e dal grado offensivo. Per *bersaglio valido* si intende una unità verso la quale l'attaccante ha una *linea di vista*, che rientri in uno dei suoi quattro archi di vista e che sia situato ad una distanza non superiore alla massima gittata in cm della batteria che sta usando. Se il bersaglio più vicino diventasse irraggiungibile, per effetto, ad esempio, di una nave che vi si frappone in seguito ad un *Preordine* (come vedremo nel capitolo "Ordini ammiraglio"), l'attaccante dovrà scegliere un nuovo bersaglio più vicino; una volta che il bersaglio più vicino è stato affondato, l'attaccante potrà sparare, con il resto delle artiglierie per quel turno inutilizzate, ad un nuovo bersaglio più vicino.

Attacco e difesa

In **Admiral** esistono tre tipi di *Batteria*: la *Batteria Primaria*, la *Batteria Secondaria* e la *Batteria Terziaria* (per la loro definizione rimandiamo a quanto detto nel capitolo "Caratteristiche delle unità"); ognuna di esse ha quattro archi di vista di 90° attorno alla nave.

Le unità navali possono sparare con ogni batteria per arco di vista una volta per turno durante la loro *Attivazione*. Possono sparare prima di effettuare il movimento, mentre lo stanno eseguendo o alla fine, e possono farlo in qualsiasi ordine: prima con la Primaria, poi la Secondaria e poi la Terziaria, oppure prima con la Secondaria e poi con la Primaria e così via.

Non è necessario che tutte le batterie sparino nello stesso momento: la nave può decidere di muovere e sparare con la sua primaria di prua, poi muovere e sparare con la primaria e la secondaria di poppa, e così via con tutte le altre e in qualsiasi combinazione.

REGOLE DI GIOCO

Nelle tabelle all'interno dei Manuali di Flotta e relative alle varie unità navali, i valori delle batterie sono riportati in uno schema che ne evidenzia i quattro *Coefficienti* relativi all'orientamento della nave (ai loro archi di vista): il coefficiente di prora, quello di poppa e i due (uguali) di fiancata, come evidenziato nello stralcio seguente:

Tali valori rappresentano il coefficiente base da prendere in considerazione quando una nave spara ad un bersaglio situato entro quel dato arco di vista e ad esso andranno aggiunti dei valori bonus e sottratti valori malus a seconda delle diverse situazioni, come vedremo in seguito.

Alla somma così ottenuta dovrà essere aggiunto il risultato di un appropriato lancio di dado (D6, D8, D10, D12) che dipende dal calibro dei cannoni usati e che è specificato nella tabella relativa all'unità, nel suo *Manuale di flotta*.

Si otterrà così il *Valore di Attacco* dell'unità che sta sparando:

Valore di Attacco = coeff. della batteria + Bonus - Malus + 1DX (con x che varia a seconda del calibro della batteria)

Stabilito il valore del coefficiente da usare, aggiunti i vari bonus e malus della situazione e il risultato del tiro di dado e determinato, così, il Valore di Attacco, anche la nave bersaglio dovrà effettuare un tiro di dado, cui dovrà aggiungere il suo valore di *Corazza*, come riportato nella tabella dell'unità nel Manuale di Flotta, in modo da ottenere un *Valore di Difesa*.

Valore di Difesa = Valore di Corazza del bersaglio + 1D8

Perché l'attaccante riesca a colpire il bersaglio il *Valore di Attacco* dovrà essere **superiore** al *Valore di Difesa*. In caso contrario il colpo andrà a vuoto.

Se il bersaglio è colpito, verrà determinato che tipo di danno l'attaccante infligge al bersaglio, come vedremo meglio nel capitolo successivo ("Danni").

Bonus e malus al valore di attacco

Durante un attacco, l'unità poteva trovarsi in situazioni molto diverse

fra loro, situazioni che ne influenzavano la capacità di controllare il tiro ed effettuare con successo un attacco (grandezza del bersaglio, sua velocità, distanza, ecc).

In **Admiral** l'influenza di dette situazioni è rappresentata da valori numerici che vengono aggiunti o sottratti al valore di attacco dell'attaccante. Dobbiamo tener presente che, durante la Seconda Guerra Mondiale, non esistevano ancora i nostri mezzi elettronici di puntamento e la precisione dei colpi sparati al nemico derivava ancora in considerevole misura dal "fattore umano" di chi prendeva la mira.

Lanciare i siluri

Anche se le batterie rappresentavano la capacità d'attacco più evidente e, per certi versi, spettacolare, molte unità navali erano dotate di un'arma più "discreta" e meno appariscente, ma non per questo meno efficace: i siluri.

Mentre per i sommergibili i tubi lanciasiluri erano integrati nella struttura del vascello, per le unità di superficie essi erano montati sul ponte e potevano bersagliare solo le unità lungo le loro fiancate.

In **Admiral** una nave può lanciare i siluri solo a bersagli situati entro i suoi 90° laterali. I siluri hanno una gittata di 20 cm e quando una nave attacca in questo modo, si assume che usi tutti i siluri disponibili per il lato da cui sta effettuando l'attacco; una volta usati i tubi lanciasiluri di un determinato lato, essi vengono considerati scarichi e non potranno essere più utilizzati per il resto della partita. Per ogni postazione che lancia i siluri contro un bersaglio si tira 1D10: i siluri colpiranno il bersaglio se ottengono come risultato 1. Questo intervallo di successo può essere allargato applicando al risultato da ottenere dei bonus e dei malus derivanti dalle varie situazioni di attacco, come specificato nel regolamento base.

Il danno

Una volta che l'attacco delle batterie è andato a segno, bisogna verificare quali danni sono stati inflitti al bersaglio. Viene determinato un danno per ogni colpo andato a segno, confrontando il risultato

del dado ottenuto con il tiro di attacco, e il valore di corazza del bersaglio; vengono presi in considerazione solo il risultato ottenuto con il dado senza l'aggiunta di coefficiente di attacco, bonus e/o malus, e il valore di corazza riportato nella scheda dell'unità bersaglio, senza l'aggiunta del tiro di difesa.

Danno Lieve e Danno Grave

Vengono determinati due tipi di danno durante un attacco:

Danno Lieve: si ha quando il valore ottenuto con il dado di attacco è inferiore al valore di corazza del bersaglio. Il *Danno Lieve* non compromette la struttura della nave e viene considerato riparato alla fine del turno; può causare un *Danno critico* alle sovrastrutture e impone delle *Azioni automatiche* da parte dell'unità, che lo subisce, come vedremo meglio in seguito;

Danno Grave: si ha quando il valore ottenuto con il dado di attacco è pari o superiore al valore di corazza del bersaglio. Il *Danno Grave* causa la perdita di un *Punto struttura* della nave e non viene riparato automaticamente alla fine del turno, ma è necessario un tiro di *Controllo danno* per poter recuperare il *Punto struttura* perso (vedi in seguito l'apposito Paragrafo; anche il *Danno Grave* può causare un *Danno critico* e impone delle *Azioni automatiche* da parte dell'unità;

Danno critico: è diretta conseguenza dei primi due e rappresenta un degrado operativo della nave bersaglio.

Controllo danno

In **Admiral**, ogni unità navale dispone di un valore di *Controllo danno* (C. D.) che rappresenta il numero di squadre di riparazione di cui l'unità può disporre. Quando una unità navale subisce dei *Danni Gravi*, per ognuno di essi l'unità perde un *Punto struttura* permanentemente; tuttavia, se dispone di squadre di riparazione (rappresentate dal valore di *Controllo danno*), può tentare di recuperare i *Punti struttura* persi. Ogni unità navale può, durante la *Fase cronometrica* (vedere più avanti, nel capitolo "Fasi del turno"), spendere

un punto di *Controllo danno* di cui dispone per recuperare un *Punto struttura* perso durante la battaglia.

Unità affondate

Una unità navale che perde l'ultimo dei suoi Punti struttura viene considerata affondata e quindi non fa più parte della sequenza di attivazione. Le unità che hanno 1 solo Punto Struttura sulle loro schede vengono immediatamente ritirate dal campo (affondano immediatamente), quelle che hanno 2 o 3 Punti struttura vengono rimosse alla fine del turno, mentre quelle che hanno 4 Punti struttura vengono rimosse alla fine del turno successivo. Nei casi in cui il modello viene lasciato sul campo di battaglia, viene considerato immobile, costituisce un ostacolo al movimento e interrompe tutte le linee di vista che lo attraversano.

Ordini ammiraglio

In **Admiral**, gli *Ordini ammiraglio* sono ordini "speciali" che è possibile far eseguire alle unità in gioco e che in qualche modo esulano dalle comuni funzioni di attacco e difesa svolte normalmente dalle unità navali in battaglia. Per poterli impartire è necessario spendere i cosiddetti *Punti Ammiraglio*.

I *Punti Ammiraglio* non sono un valore dato e fisso, ma sono determinati, all'inizio di ogni turno, come somma fra il più alto *Valore Ammiraglio* e il tiro di iniziativa del giocatore (vedere capitolo "Preparazione della battaglia" nella sezione "Svolgimento dello scontro"): il risultato rappresenta i *Punti Ammiraglio* che tale giocatore ha a disposizione per quel turno; durante la fase cronometrica, i *Punti Ammiraglio* non spesi nel turno vengono persi.

Tipi speciali di unità

La maggior parte delle navi da battaglia usa le regole precedentemente enunciate riguardo al movimento e l'attacco, e niente più (fatta eccezione per le *Regole Speciali* di cui si dirà nell'apposita se-

REGOLE DI GIOCO

zione). La tattica di una corazzata, ad esempio, può essere riassunta in una sequenza di movimenti e manovre che hanno per lo più lo scopo di portarla a scatenare un efficace attacco. Non tutte le unità sono però concepite unicamente per questo: alcune hanno funzioni principali più “complesse” e “ausiliarie”. Un esempio ne sono i caccia-torpediniere, navi da battaglia di piccole dimensioni e armamento leggero ma che, a differenza delle loro sorelle più potenti, in grado di stendere cortine fumogene, attaccare efficacemente unità piccole e insidiose e dare la caccia ai sommergibili.

Facevano parte delle flotte, però, anche unità che si discostavano enormemente dalle navi da battaglia suddette, per concezione, struttura e funzione: le portaerei e gli aerei.

Portaerei

Le portaerei sono unità che hanno la capacità di contenere, far decollare e fare atterrare gli aerei.

Ogni portaerei può contenere un numero limitato di squadriglie di aerei, come specificato nei rispettivi *Manuali di flotta*: le squadriglie imbarcate erano suddivise fra caccia, bombardieri da picchiata e aerosiluranti; il valore indicato in tabella è il numero di squadriglie con cui l'unità comincia la partita.

Aerei

Caccia, bombardieri da picchiata e siluranti erano le tipologie di aerei che le portaerei potevano trasportare. Vi era un'altra tipologia che risultava troppo grande e poteva essere fatta decollare e atterrare solo in un aeroporto: i bombardieri tattici. In **Admiral**, indipendentemente dal tipo cui appartengono, gli aerei seguono le medesime regole di attivazione e movimento.

Caccia

I Caccia erano gli aerei più agili e veloci, dotati di armamenti atti all'abbattimento di altri velivoli. Potevano essere lanciati per attaccare le squadriglie nemiche o come scorta a squadriglie amiche impegnate in missioni di attacco.

Aerosiluranti

Gli aerosiluranti sono velivoli che montavano dei siluri con i quali erano in grado di attaccare le navi rasentando l'acqua e infliggendo loro notevoli danni.

Bombardieri da picchiata

I bombardieri da picchiata montano pesanti bombe con cui attaccano le unità navali dall'alto.

Cacciabombardieri e bombardieri come caccia

Caccia e bombardieri da picchiata erano progettati in modo da poter ricoprire entrambi i ruoli, anche se in modo meno efficace: i caccia potevano trasportare delle bombe di peso ridotto e i bombardieri montavano armi efficaci contro altri velivoli che potevano essere utilizzate una volta che il carico di bombe era stato scaricato.

Bombardieri tattici

Erano aerei di grandi dimensioni e come tali era impossibile farli trasportare da una portaerei e farli decollare in mezzo al mare. Era perciò necessario disporre di un aeroporto per poterli utilizzare.

Contraerea

Ogni unità navale era dotata di artiglierie apposite per l'abbattimento degli aerei. Tali artiglierie avevano un calibro molto più piccolo di quelle preposte all'attacco delle altre unità navali, in modo da poter essere più maneggevoli e più veloci da orientare.

Navi ammiraglie

All'interno di ogni flotta in navigazione vi era una gerarchia di comando fra i navigli: la nave del comandante di flotta e via via le navi comandate da ufficiali di grado inferiore.

In **Admiral** tali navi vengono dette *Navi ammiraglie* e sono gli unici navigli che dispongono, durante la battaglia, di un *Valore di comando*.

Il Turno

Come abbiamo già spiegato, il *turno* è il lasso di tempo in cui vengono attivate in sequenza tutte le unità coinvolte nello scontro e vengono risolti tutti gli effetti di gioco e ogni giocatore attiva le sue unità una alla volta alternandosi all'avversario. Il Turno è suddiviso in *Fasi* che permettono la gestione strategica del combattimento, .

Fasi del Turno

Ogni turno è suddiviso in 3 Fasi:

- Fase Tattica
- Fase Operativa
- Fase Cronometrica

Fase Tattica

La *Fase Tattica* apre il turno in corso.

Per prima cosa ogni giocatore stabilisce segretamente una sequenza di attivazione delle sue *unità*, ossia l'ordine in cui tali unità verranno attivate durante il *turno*. Tale ordine viene stabilito impilando, in un mazzo per ogni flotta, le carte che rappresentano le unità, con i numeri rivolti verso il basso, e in modo che siano in ordine crescente rispetto alla loro attivazione (con la carta più in alto che rappresenta la prima unità che verrà attivata e via via quelle successive fino ad arrivare a quella più in basso che sarà l'ultima unità di quella flotta attivata nel *turno*).

Stabilita la *sequenza di attivazione*, i giocatori lanciano, ciascuno, 1D6 e vi aggiungono il più alto *Valore di comando* delle rispettive flotte.

Fase Operativa

La *Fase Operativa* è composta dall'alternanza delle *mani* dei giocatori: la *mano* di un giocatore consiste nel far muovere e sparare una unità della sua flotta. In particolare, quando un giocatore è "di mano", pesca la prima carta del suo mazzo di attivazione, ne mostra il numero all'avversario e attiva l'unità corrispondente facendola

muovere, sparare e compiere tutte le azioni che le sono consentite da eventuali Ordini Ammiraglio; fatto questo la mano passa all'avversario che pescherà la prima carta del suo mazzo, la mostrerà all'avversario e attiverà l'unità corrispondente e così via fino all'esaurimento delle unità sul campo.

Fase Cronometrica

La Fase Cronometrica chiude il turno in corso. In essa vengono considerati tutti quegli effetti di gioco che si risolvono in un numero di turni determinato e tutte quelle unità che subiscono degli effetti dovuti a determinate condizioni.

Condizioni di vittoria

In genere le condizioni di vittoria vengono stabilite dalla missione che si intende giocare, o dagli obiettivi storici della battaglia che si vuole ricostruire.

In tutti gli altri casi si considera vittorioso chi riesce a ridurre il numero delle navi ammiraglie avversarie a meno della metà del loro numero all'inizio dello scontro.

INDICE REGOLAMENTO BASE

INTRODUZIONE

Scenari di guerra 3

Materiali di gioco 3

Dadi 3

Metro 3

Manuali di flotta 3

Schede navi 3

Sagoma di orientamento 4

Carte attivazione 4

Elementi scenografici 4

Navi di cartoncino 5

Segnalini 5

Caratteristiche delle unità 6

Tipo 6

Corazza 6

Resistenza 7

Controllo danno 7

Velocità 7

Batterie 7

Siluri 7

Coefficiente di contraerea 7

Capacità antisommersibile 7

Aerei 7

Regole speciali 7

REGOLE DI GIOCO

Principi generali 8

Tiri di dado 8

Arco di vista 8

Linea di vista 8

Rotta delle unità 9

Punti ammiraglio 9

Movimento delle unità 9

Velocità e spostamento 9

Rotazioni 10

Speronamento 10

Attacco e difesa delle unità navali 11

Sparare con le batterie 11

Lanciare i siluri 13

Il danno 14

Danno Lieve e Danno Grave 14

Danno critico 14

Danno e critico da siluro 15

Azioni automatiche 16

Controllo danno 16

Unità affondate 16

Ordini ammiraglio 17

Ordini relativi al movimento 17

Ordini relativi all'attacco 18

Ordini relativi ai danni 18

Ordini relativi ai velivoli 18

Ordini tattici 18

Il Preordine 18

Tipi speciali di unità	19
Portaerei	19
Aerei	19
Contraerea	19
Navi ammiraglie	22

SVOLGIMENTO DELLO SCONTRO

Preparazione	23
La flotta	23
Il campo di battaglia	23
Condizioni meteo	23
Elezione delle ammiraglie	24
Numerazione delle unità	24
Piazzamento iniziale delle unità	24
Condizione iniziale delle unità	24
Il turno	24
Fasi del turno	24
Un particolare Ordine ammiraglio:	
il Preordine	24
Condizioni di vittoria	24

REGOLE AMBIENTALI

Elementi geografici	26
Aeroporti	26
Banchi di sabbia	26
Scogli e barriere coralline	26
Bassi fondali	26

Coste	27
Fortezze costiere	27
Isole	27
Condizioni meteo	27
Mare mosso	27
Mare calmo	27
Banco di nebbia	27
Notte	27

Regole speciali

Tecnologia bellica	28
---------------------------	----

LE SCHEDE DELLE UNITÀ IN DETTAGLIO

Identità	29
Struttura	29
Movimento	29
Armamento	30
Aerei	30
Dotazioni	30

Il presente regolamento
è solo un breve stralcio del vero e proprio regolamento base del gioco Admiral.

Nella sua versione originale
potrete trovare le regole che avete trovato qui
spiegate con chiari esempi e con dovizia di particolari,
altre regole più tattiche e avanzate,
la spiegazione delle regole speciali delle varie unità
nonché le tabelle da utilizzare quando si effettuano le azioni di attacco
e si causano o si subiscono dei danni,
consentendo un'esperienza di gioco
più completa, coinvolgente e soddisfacente.



Luca Canese - Luigi Maini
Game Designers La Spezia