



## REGOLAMENTO

Nakajima Raid è un Light Wargame ambientato nei difficili anni della Guerra del Pacifico.

Il gioco è un Roll&Write, quindi è sufficiente inserire le plance all'interno di una busta trasparente e munirsi di un pennarello cancellabile per annotare i risultati.

Protagonisti di Nakajima Raid sono gli aerosiluranti Nakajima B5N giapponesi, identificati dagli Alleati come "Kate", protagonisti dell'attacco a sorpresa di Pearl Harbour ed impiegato per l'intera durata del conflitto.

Il gioco è diviso in due fasi:

La Fase di Addestramento, sulla prima plancia, ci permetterà di scegliere i piloti e gli aerei a cui affidare la missione di attacco, procedere con il loro addestramento e sperare che non vi siano intoppi prima della partenza.

La Fase di Attacco, sulla seconda plancia, metterà a dura prova le abilità dei piloti che, sotto il tiro della contraerea americana, faranno tutto il possibile per affondare o danneggiare la nave bersaglio.

## Fase di Addestramento

### - Punti Missione -

Come prima azione il giocatore deve spendere i Punti Missione per acquistare Aerei, Equipaggio e Operatori di terra (equipaggio della portaerei).

Per farlo il giocatore ha a disposizione 50 PT di base ma può lanciar e due dadi (2d6) per aumentare la disponibilità di punti. Aggiungi ai punti base i punti così ottenuti. Per ogni "6" ottenuto, il giocatore può rilanciare il dado

Annota il punteggio nel riquadro.

### - Air Crew -

Il giocatore ora deve scegliere i membri della Crew che prenderanno parte all'addestramento. (I Nakajima avevano 3 membri di equipaggio, ma ai fini del gioco verranno considerati un'unica unità)

Ogni Crew "Green" costa 1 PT, ogni Crew "Average" costa 2 PT mentre ogni Crew Veteran costa 3 PT. E' possibile selezionare al massimo 16 Crew

Riporta il numero delle Crew nel rispettivo riquadro.

### - Ground Crew -

Il Giocatore deve ora indicare quante squadre tecniche dedicare alla missione.

E' possibile selezionare tre squadre tecniche spendendo 3 PT, cinque squadre spendendo 5 PT, 7 squadre spendendo 7 PT.

Il giocatore indica quale opzione ha scelto semplicemente mettendo una X sul riquadro prescelto.

Ogni qual volta una squadra viene utilizzata per delle riparazioni, il giocatore deve fare una crocetta sulle caselle "fatigued". Puoi usare solamente un numero di squadre uguale o inferiore a quelle acquistate, Ogni squadra "fatigued" non potrà più eseguire azioni.

### - Airplane -

Il Giocatore deve ora indicare quali e quanti aerei dedicare alla missione.

E' possibile selezionare tre tipi di aerei:

"New" spendendo 3 PT, "Used" spendendo 2 PT, e "Old" spendendo 1 PT.

Annotate gli aerei selezionati nello schema presente sulla portaerei in basso e contestualmente assegnate gli equipaggi che ritenete più opportuni.

Ogni aereo ha un bonus che verrà utilizzato in seguito.

### - Training -

Nella sezione training è presente una tabella che fa riferimento alle tre tipologie di equipaggi. (Green, Average, Veteran)

La tabella riporta, per ogni categoria di equipaggio, la scala di addestramento.

La fase di Training è divisa in turni: ad ognuno turno il giocatore dovrà fare una serie di test per addestrare gli equipaggi.

Ad ogni risultato corrisponderà un valore che verrà annotato sullo schema successivo "Final Ability."

Per ogni Green, Veteran e Average vengono lanciati due dadi.

Con il primo dado viene testata l'abilità di volo "Altitude&Speed" che verrà annotata facendo un pallino, o una crocetta, sulla lettera corrispondente (G,A,V) al valore indicato nella Final Ability.

Con il secondo dado viene testata l'abilità di sgancio del siluro, che verrà riportata nella tabella "Torpedo Aim&Release".

In base alla tipologia di equipaggio vi sono anche dei bonus/malus

Green: -1 ,Average: +0, Vetaran: +1

Alcuni risultati, come "0-1" e "6-7" non hanno solo un valore numerico ma anche degli effetti aggiuntivi.

C= l'aereo viene distrutto. Cancella con una X uno degli aerei, con relativo equipaggio, dalla portaerei.

S= rilancia il dado. Con un risultato pari l'aereo è danneggiato, con un risultato dispari l'aereo è distrutto.

R= l'equipaggio è affaticato.

E= un equipaggio è diventato d'Elite.

Dopo aver annotato questi dati il giocatore deve fare una crocetta nella sezione "Catalina", sul primo quadretto libero a sinistra (quello vuoto nel primo turno). (Vd. Catalina)

Il giocatore può, se vuole, ripetere l'addestramento nelle stesse modalità sopra indicate

Al termine di ogni turno di addestramento, prima di eseguire il test Catalina, è possibile attivare le squadre di terra per riparare gli aerei danneggiati, ripristinandoli.

## - Catalina -

Come indicato in precedenza, dopo aver effettuato i test di addestramento per tutte le classi di equipaggio, è necessario fare una croce nella sezione "Training&Alert".

I Catalina americani sono in pattuglia nei cieli del Pacifico e vi stanno cercando!

Lancia 1d6 alla fine di ogni turno di addestramento.

Se il risultato è pari o inferiore al turno di addestramento, siete stati avvistati dal Catalina e dovete subito interrompere l'addestramento e prepararvi alla partenza.

Se il risultato è superiore al turno di addestramento, non siete ancora stati avvistati e potete decidere se partire o proseguire con un nuovo turno di addestramento.

Gli Americani sanno che state per arrivare e si stanno preparando a ricevervi! Più tempo aspettate a partire e più alto sarà il livello di Contraerea.

Ad ogni turno successivo al primo (che sarà comunque di 1), il livello di contraerea aumenterà la sua efficacia e verrà successivamente riportato sulla scheda di attacco.

## - Final Ability -

Le tabelle "Final Ability" vengono così interpretate:

### Esempio 1

Durante il Training degli equipaggi Green viene lanciato il primo dado, che corrisponde al Test per "Altitude&Speed" con un risultato di  $Dr=4$  (-1 perché Green) = 3.

Con un risultato di 3 sulla tabella training, gli equipaggi Green ottengono un singolo punto abilità (1). Il giocatore ora si porta sulla tabella "Altitude&Speed" della sezione Final Ability, segna con una "x" lettera "G" del livello 1 della tabella.

Futuri punti training faranno incrementare il posizionamento della "G" sulla tabella .

Conseguenza: Durante i Check di lancio gli equipaggi Green potranno eseguire solamente 1 Lancio di dadi.

### Esempio 2

Il secondo dado è dedicato al Test per "Torpedo Aim&Release".

Veteran:  $Dr=6 (+1) = 7$ .

Gli equipaggi Veteran hanno acquisito abilità "2" sulla tabella training quindi si annota una "x" sulla lettera "V" del livello 3 della tabella "Torpedo Aim&Release" nella sezione Final Ability.

Conseguenza: Durante i Check per il rilascio del siluro, gli equipaggi Veterani avranno un bonus per il corretto rilascio del siluro.

Maggiori sono i turni di Training, maggiori saranno le possibilità di incrementare, sommandoli, i valori.

## - Final Control Check-

In qualsiasi momento, alla fine del turno di addestramento, il giocatore può decidere di interrompere le attività di training. In tal caso, o comunque nel caso venga avvistato dal Catalina, si passa al Final Control Check per la partenza.

## - Final Control Check: Aircraft Check-

Il giocatore lancia 2d6 ai quali somma o sottrae i relativi bonus.

+2 per ogni Squadra Tecnica non affaticata

-1 per ogni Squadra Tecnica affaticata

+1 per ogni aereo di classe "N" (new)

-1 per ogni aereo di classe "O"(old)

la tabella indica quanti aerei non sono pronti per la partenza e gli equipaggi che dovranno rimanere a terra.

Il giocatore cancella così le indicazioni di un aereo a sua scelta.

## - Final Control Check: Torpedo Check-

Il giocatore lancia 2d6 e controlla i risultati.

la tabella indica quanti siluri non sono disponibili, sono guasti o non affidabili, quindi non verranno montati a bordo degli aerei.

Il giocatore decide a quali aerei togliere i siluri cancellando la "x" dall'aereo selezionato.

## - Final Control Check: Aircrew Check-

Il giocatore lancia 2d6 ai quali somma o sottrae i relativi bonus.

+1 per ogni turno di addestramento successivo al primo.

+1 per ogni Equipaggio Elite.

-1 per ogni Equipaggio affaticato.

A questo punto il giocatore ha completato la fase di addestramento e può spostarsi sulla seconda plancia.

## Fase di Attacco

In questa fase i giocatori dovranno seguire la procedura di avvicinamento indicata dal primo riquadro in alto a sinistra, subire l'attacco della contraerea e tentare di colpire la corazzata con i siluri, danneggiandola o affondandola.

## - Sequenza di avvicinamento Far Zone-

### Approach:

Primo Turno: Il giocatore decide quali e quanti aerei dedicare all'attacco, da un minimo di 1 ad un massimo di 3.

Gli aerei partono virtualmente dalla "Circling" zone; il giocatore decide se iniziare l'attacco dalla FAR zone, dalla NEAR zone o dalla CLOSE zone.

Il giocatore sceglie l'aereo che conduce l'attacco e annota il suo numero nella sezione "number" della

casella "Aereo" centrale. Qualora venissero impiegati per l'attacco altri aerei, questi verranno annotati nella sezione "number" dell'aereo sul lato destro o sul lato sinistro. Essi sono la Scorta, possono anch'essi avere un siluro a bordo ma questo non verrà lanciato.

### Il Check Speed:

Il giocatore ora deve verificare se si trova alla velocità corretta per lanciare il siluro. Per farlo deve eseguire un lancio di dadi (2d6) e confrontarlo con la tabella "Check& Adjust Speed- Altitude". Il numero di lanci di cui ha diritto è determinato dal numero di "Roll" guadagnati in corrispondenza del valore di training dell'equipaggio per la sezione "Speed&Altitude". Il giocatore può tenere il risultato migliore. Il risultato viene annotato nella sezione "Approach" della casella Aereo.

Solo l'aereo deputato all'attacco deve eseguire il test.

### Il Check Altitude:

Il giocatore ora deve verificare se si trova all'altezza corretta per lanciare il siluro. Per farlo deve eseguire un lancio di dadi (2d6) e confrontarlo con la tabella "Check& Adjust Speed- Altitude". Il numero di lanci di cui ha diritto è determinato dal numero di "Roll" guadagnati in corrispondenza del valore di training dell'equipaggio per la sezione "Speed&Altitude". Il giocatore può tenere il risultato migliore. Il risultato viene annotato nella sezione "Approach" della casella Aereo.

Solo l'aereo deputato all'attacco deve eseguire il test.

### Flak:

In questa fase il giocatore subisce il tiro di contraerea dalla corazzata americana.

Il livello di contraerea è indicato nel riquadro in basso a sinistra ed è determinato dalla sezione "Catalina" della plancia Training.

Il giocatore lancia 2d6 e, se la somma dei dadi si trova nel range indicato dal livello di contraerea, l'aereo ha subito una Hit.

Effetti:

1) Se un aereo subisce una Hit può dichiarare una manovra evasiva e lanciare 1d6; se risulta pari non è stato colpito gravemente, se il risultato è dispari è stato colpito gravemente! Annota quest'ultimo colpo nel riquadro aereo barrando la scritta DAM.

2) Se un aereo subisce una Hit può, senza la necessità di lanciare un dado, attribuire il danno ad un aereo della scorta, che non può evitarlo. Annota il colpo nel riquadro aereo di scorta barrando la scritta DAM.

3) Se, durante il lancio per testare la contraerea, la somma dei dadi risultasse 7, l'aereo subirebbe un doppio colpo. Le Hit seguono le stesse regole del punto 1 e 2. (Se non si ha nessuna scorta a cui assegnare i colpi, l'aereo viene abbattuto)

4) Con una coppia di dadi uguali, dopo aver annotato l'eventuale Hit, si procede al rilancio dei dadi.

5) Gli aerei colpiti devono ripetere "Altitude e Speed" nella zona successiva.

#### **Release/Pull up/Proceed:**

Dopo aver subito il tiro della contraerea il giocatore può:

- 1) **Release:** Rilasciare il siluro (vedi sezione Release)
- 2) **"Pull up":** Abbandonare l'attacco e tornare nella Circling Zone (Eseguire l'azione Flak e Gunnery)
- 3) **Proceed:** Procedere facendo avanzare gli aerei nella linea successiva.

#### **- Sequenza di avvicinamento Near-**

La sequenza di avvicinamento "Near" è simile a quelle precedenti:

**Adjustment:** ogni equipaggio effettua un tiro di dadi sulla tabella "Check& Adjust" per vedere se riesce a migliorare la sua Speed o Altitude. Il tiro non è obbligatorio a meno che l'aereo non sia stato colpito nella fase precedente.

**Flak:** Come nella fase precedente.

**Front Gunnery:** tutti gli aerei in campo ora possono sparare con la mitragliatrice principale al fine di abbassare il livello di contraerea della nave.

Ogni aereo lancia 1d6:

Se il risultato è maggiore o uguale al Livello Flak i colpi non sono andati a segno.

Per ogni tiro minore o uguale al Livello Flak il livello di difesa scende di 1 livello. (fino ad un minimo di 1)

**Release/Pull up/Proceed:** Come la fase precedente.

#### **- Sequenza di avvicinamento Close -**

La sequenza di avvicinamento "Close" è simile a quelle precedenti:

**Adjustment:** Come il precedente.

**Flak:** Come nella fase precedente.

**Front Gunnery:** Come nella fase precedente.

**Release/Pull up:** Come la fase precedente.

#### **- Release -**

Quando il giocatore ha deciso di lanciare il siluro lo dichiara e fa riferimento alla tabella Release!

Ricorda che solo l'aereo posizionato nella zona centrale può attaccare.

Il giocatore lancia 2 dadi e al risultato somma, o sottrae, i seguenti bonus:

- +/- il bonus dato dalla velocità e altitudine corrente
- + il valore del livello training dell'equipaggio
- 1 se l'aereo è danneggiato
- 1 se viene sganciato dalla zona Near
- 2 se viene sganciato dalla zona Far

A seguito del confronto con la tabella, il lancio può avere

**successo:** annotare l'effetto del siluro (vd Ship Damage)

**Fallimento:** nessun danno.

**Concussione:** Nessun danno, l'aereo subisce un danno

Subito dopo la fase **"Release"** o la fase **"Pull up"**, gli aerei rimasti ritornano nella zona **"Climb"**, subiscono una fase Flak e compiono un'ultima fase Gunnery.

### - Ship Damage-

Se il lancio del siluro ha avuto successo, si verificano i possibili danni al contatto con la nave.

Il giocatore lancia 1d6.

**Con un risultato di 1:** il siluro fa cilecca.

**Con risultato da 2 a 5:** se il risultato è "pari" la nave subisce 3 danni, se il risultato è "dispari" la nave subisce 5 danni.

**Con risultato di 6:** la nave subisce 5 danni e il giocatore ritira il dado.

### - La nuova sequenza-

Una volta terminata la sequenza di attacco, ogni aereo che ha ancora un siluro può ritentare la manovra di attacco, anche se danneggiato, con tutti i rischi del caso.

Gli aerei ancora in volo ma senza siluro possono essere inseriti nella scorta.

Il Giocatore può decidere di far ritornare l'aereo alla portaerei ed assegnare l'attacco ad un altro aereo disponibile.

### - La Portaerei-

Per uniformare le simbologie suggeriamo:

- Cancella con una "X" un aereo abbattuto ("Crush") in battaglia o in addestramento.

- Fai un cerchio attorno ad un aereo che torna danneggiato (dameged)

Cancella la "X" presente sulla casella siluro se l'aereo ha lanciato o perso il siluro.

### Flotta US 2d6:

Lancia 2d6 per sapere cosa è stato avvistato

2	1 Incrociatore
3	2 Incrociatori
4	3 Incrociatori
5	1 Incrociatore, 1 Portaerei
6	2 Incrociatori, 1 Portaerei
7	2 Incrociatori, 2 Portaerei
8	1 Incrociatore, 1 Corazzata
9	2 Incrociatori, 1 Corazzata
10	2 Incrociatori, 2 Corazzate
11	2 Incrociatori, 1 Portaerei, 1 Corazzata
12	1 Incrociatori, 2 Portaerei, 1 Corazzata

### - Punteggio finale-

Affondamento Nave:

Corazzata 25PT

Portaerei 20 PT

Incrociatore 15 PT

Nave danneggiata più del 50%  
50% PT arrotondati per eccesso

Aerei:

Abbattuti: - 2 PT

Danneggiati: -1PT