



A cura di Riccardo Affinati

Wargame
Navale



MAS all'attacco!

L'impresa di Premuda, 1918.

Miles Gloriosus
www.milesgloriosus.it/

L'Impresa di Premuda fu un'azione navale compiuta il 10 giugno 1918, in piena Prima Guerra Mondiale, dalla Regia Marina Italiana contro la Regia Marina Austriaca. Durante una missione di perlustrazione e dragaggio in alto Adriatico, i MAS 15 e 21, comandati dal Capitano di corvetta Luigi Rizzo e dal Guardiamarina Aonzo, si imbararono in una forza navale austriaca costituita dalle corazzate Santo Stefano e Tegetthoff, scortate da alcune cacciatorpediniere. Nonostante le preponderanti forze nemiche, i due MAS si lanciarono al centro della formazione austriaca puntando i due maggiori bersagli, ovvero le corazzate Santo Stefano e Tegetthoff. I due siluri del MAS 21 del GM Aonzo colpirono la Tegetthoff ma non esplosero, mentre i siluri del Comandante Rizzo colpirono la Santo Stefano che si capovoltò per poi affondare.

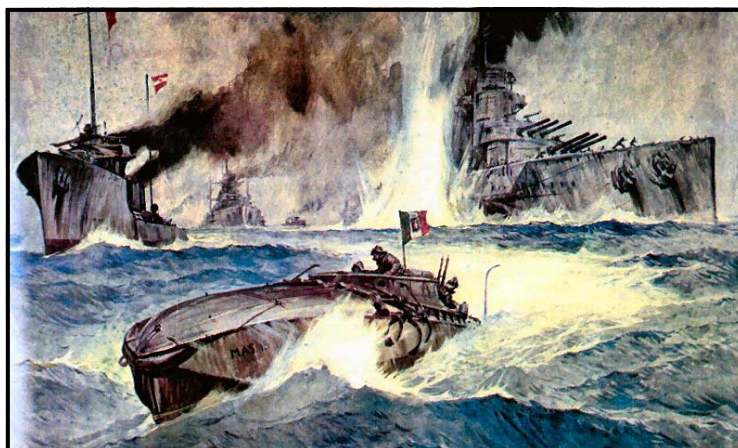
COSA SERVE PER GIOCARE

Dadi. I dadi usati in MAS ALL'ATTACCO! sono a 6 facce e vengono chiamati con D6.

Righelli e Metri. Gli elementi si muovono attraverso il campo di gioco in unità di misure espresse in centimetri. E' dunque utile munirsi di righelli o metri retrattili per misurare le distanze. In ogni momento del gioco è possibile effettuare qualunque misurazione, dalla distanza delle proprie unità dal nemico all'arco massimo di tiro di un naviglio che sta per muoversi.

Segnalini. Sarebbe opportuno munirsi di pedine varie che indichino il *Danno Critico*, le *Bombe di profondità*. Le dimensioni di tali pedine non sono importanti ai fini del gioco, purché non spropositate. Quando un vascello è distrutto non toglietelo dal gioco, ma metteteci sopra un batuffolo di ovatta per indicare che sta per affondare in un certo numero di turni.

Modelli. Per giocare a MAS ALL'ATTACCO! occorre possedere modelli di navi, in qualunque scala, anche se noi consigliamo le navi in 1/3000 sia di piombo che di plastica, che riproducano i mezzi navali. In caso contrario fotocopiate e poi ritagliate i profili delle imbarcazioni ed incollateli su del cartoncino molto spesso. I modelli vanno imbassettati su superfici di cartone o altro materiale della misura di 8cm di lato per 2.5cm di fronte. Se vi trovate un modello che per lunghezza supera gli 8 cm, sentitevi liberi di utilizzare altre misure. Queste unità di misura sono per le navi della NAVWAR in 1/3000, ma non sono assolutamente categoriche.



Luigi Rizzo

Corazzata. In questa categoria rientrano le corazzate *Santo Stefano* e *Tegetthoff*. Muovono fino a 10cm dritto per dritto oppure virano fino a 45° (gradi). Colpiscono con 6 fino a 25cm; 5+ fino a 10cm e 4+ fino a 5cm.

Torpediniere. In questa categoria rientrano le sette *Torpediniere* austro-ungariche di scorta alle due Corazzate. Muovono fino a 15cm dritto per dritto oppure virano fino a 90° (gradi). Con le loro armi hanno un raggio di tiro fino a 20cm. Le Torpediniere colpiscono con 6 fino a 20cm; 5+ fino a 10cm e 4+ fino a 5cm.

Motosiluranti (MAS). In questa categoria rientrano le due unità italiane: il MAS 15 (Rizzo) ed il MAS 21 (Aonzo). Muovono 25cm a 360° (gradi), in pratica in ogni direzione, senza bisogno di evidenziare le virate. Lanciano 2 siluri (max. 2) entro 15cm dal bersaglio. Lanciano Bombe di profondità (max. 3 lanci).

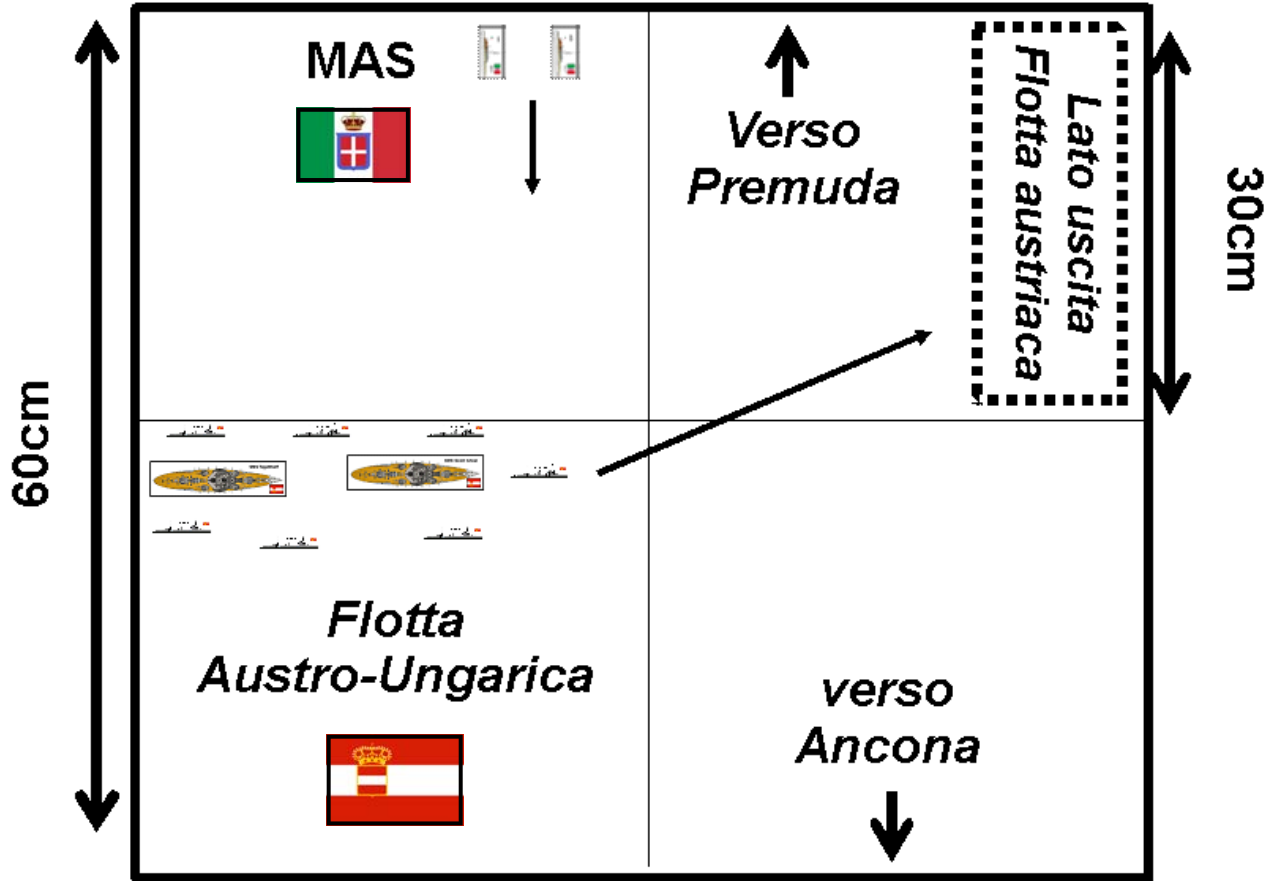
Superficie di gioco. Un tavolo da gioco di 60cmx60cm è l'ideale per lo scenario "L'impresa di Premuda".

La Sequenza di Gioco

- 1) Fase Movimento Italiano.** Il Giocatore Italiano muove i propri MAS che sono in grado di farlo. I MAS possono virare di 360° gradi e muovere fino a 25cm.
- 2) Il Giocatore Italiano** può rilasciare dietro di sé una scia di *Bombe di profondità*, sia prima di muovere, sia durante il movimento, sia alla fine del proprio movimento.
- 3) Il Giocatore Italiano lancia i suoi siluri** dei Mas (max. 2 per tutta la partita per ogni MAS). Colpisce con 5+ se il bersaglio è a 15cm di distanza; con 4+ a 10cm e con 3+ entro 5cm dal nemico.
- 4) Il Giocatore Austriaco** effettua i suoi Tiri Navali, se ha già avvistato i MAS. Le Corazzate colpiscono con 6 fino a 25cm; con 5+ fino a 10cm; con 4+ fino a 5 cm. Le Torpediniere colpiscono con 6 fino a 20cm; con 5+ fino a 10cm e con 4+ fino a 5cm.
- 5) Il Giocatore Austriaco** tenta di avvistare i MAS, lancia 1D6. Avvista i Mas se ottiene sei al 1° turno; due al 2° turno; 3 al terzo turno e così via. L'avvistamento è automatico non appena i MAS lanciano i siluri oppure sono entro 5cm dal nemico.
- 6) Fase Movimento Austriaco.** Il Giocatore Austriaco può muovere le proprie navi. Le Corazzate muovono di 10cm oppure virano di 45° gradi. Le Torpediniere muovono di 15cm oppure virano di 90°.



Mappa e schieramento di gioco



Fase Movimento Italiano.

Il Giocatore Italiano *muove* i propri MAS che sono in grado di farlo. I MAS possono virare di 360° gradi e muovere fino a 25cm. Il movimento dei MAS può essere effettuato nella massima libertà, data la loro estrema manovrabilità.

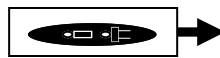
Le *MAS italiane* invece possono fare un numero di virate a piacere e virano di 360° gradi in ogni direzione. Le virate dei MAS possono essere effettuate prima di muovere, durante il movimento ed anche alla fine (in pratica possono muovere in tutte le direzioni).

Virate. Le Corazzate e le Torpediniere austro-ungariche possono effettuare delle virate invece di muovere, in base alla classe a cui appartengono (*vedete gli esempi*). Le virate si effettuano ruotando di un tot di gradi il modello facendo perno sul centro.

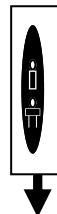
Le *Corazzate austro-ungariche* virano di 45° gradi; le *Torpediniere austro-ungariche* virano di 90° gradi.

La Virata di 90° delle Torpediniere, si effettua stando fermi sul posto e ruotando il modello di 90° gradi.

Posizione iniziale:



Posizione finale:

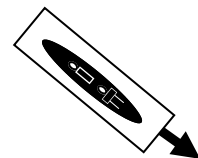


La Virata di 45° delle Corazzate, si effettua stando fermi sul posto e ruotando il modello di 45° gradi.

Posizione iniziale:



Posizione finale:



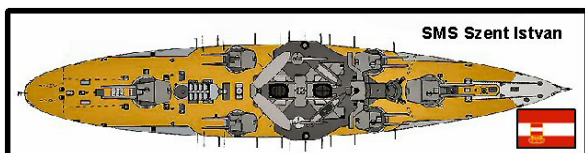
Ovviamente i navigli che effettuano le virate non sono costrette a ruotare del massimo. Possono effettuare qualunque virata di grado da 0° fino al loro massimo consentito.

Fase Movimento Austro-ungarico.

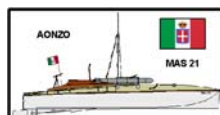
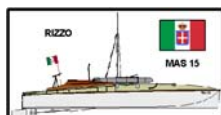
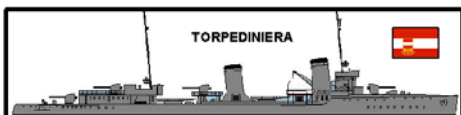
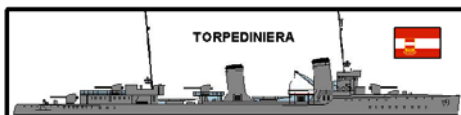
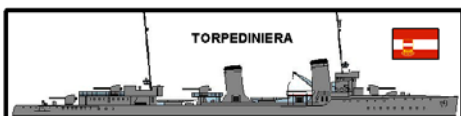
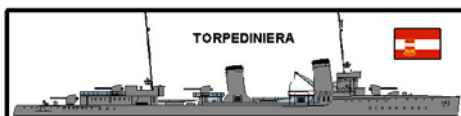
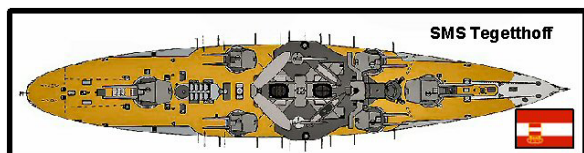
Le Corazzate possono muovere fino a 10cm, le Torpediniere possono muovere fino a 15cm. Le Navi Austro-ungariche o muovono oppure virano, non possono fare entrambe le cose nello stesso turno. Il giocatore Austro-ungarico può muovere una o più delle sue navi, oppure nessuna.

Avvistamento Austro-ungarico.

Il Giocatore Austriaco non può tirare contro i MAS se non li ha avvistati, come specificato nella fase 5.



Fotocopiate e poi ritagliate i profili delle imbarcazioni ed incollateli su del cartone erdo.



DANNO CRITICO

DANNO CRITICO

DANNO CRITICO

DANNO CRITICO

DANNO CRITICO

DANNO CRITICO

DANNO CRITICO

DANNO CRITICO



Torp. 5

Torp. 6

Torp. 7

Torp. 3

Torp. 4

Etichette da incollare sulle basi degli eventuali modelli in scala 1/300 da utilizzare al posto delle pedine.

Tegetthoff

MAS 15

Torp. 1

Torp. 3

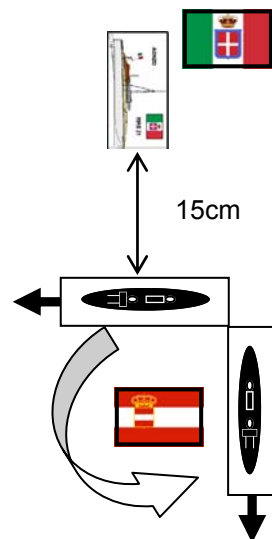
S. Stefano

MAS 21

Torp. 2

Torp. 4

Esempio di virata a causa di un Danno Lieve procurato dal lancio di un siluro:



Nell'esempio sopra la nave colpita è una Torpediniera, per cui la virata massima è di 90°. Se fosse stata una Corazzata avrebbe virato massimo di 45°. Se fosse stato un MAS si sarebbe girato ed allontanato di 10cm.

Danno Critico. Si intende un danno serio che compromette le funzionalità complessive della nave. Quando si riceve un Danno Critico il vascello deve allontanarsi dalla direzione di tiro. Un MAS con un Danno Critico dimezza la velocità e perde un siluro. Una Corazzata o una Torpediniera con un Danno Critico dimezzano la velocità e non possono più tirare.

Distanze di Tiro. Ogni unità ha una capacità di tiro espressa in centimetri (cm) entro i quali il colpo ha probabilità di colpire un bersaglio.

Linea di vista. Per poter effettuare un tiro, un naviglio deve soddisfare il requisito di avere una linea di vista. Questa indica una traiettoria che va dal centro nave del tiratore al centro dell'unità bersaglio, che deve essere entro la distanza massima di tiro e sgombra di altre unità sia amiche che nemiche.

Se un MAS italiano è colpito lanciare 1D6:

- 1-2: **Danno Lieve.** Il MAS deve effettuare una manovra elusiva ed indietreggiare di 10cm direzione opposta all'attacco ricevuto.
- 3-4: **Danno Critico.** Il MAS dimezza la velocità e perde un siluro.
- 5-6: **Colpito.** IL MAS è distrutto ed affonda.

Se una Corazzata o Torpediniera è colpita lanciare 1D6:

- 1-2: **Danno Lieve.** Il mezzo navale deve effettuare immediatamente una manovra elusiva e fare una virata in direzione opposta all'attacco ricevuto.
- 3-4: **Danno Critico.** Il mezzo navale

dimezza la velocità e non può più tirare.

5-6: **Colpito.** Il mezzo navale è distrutto ed affonda (lanciare 1D6 per vedere in quanti turni). Mettere un numero di batuffoli di ovatta per evidenziare l'agonia della nave pari ai turni che devono trascorrere.

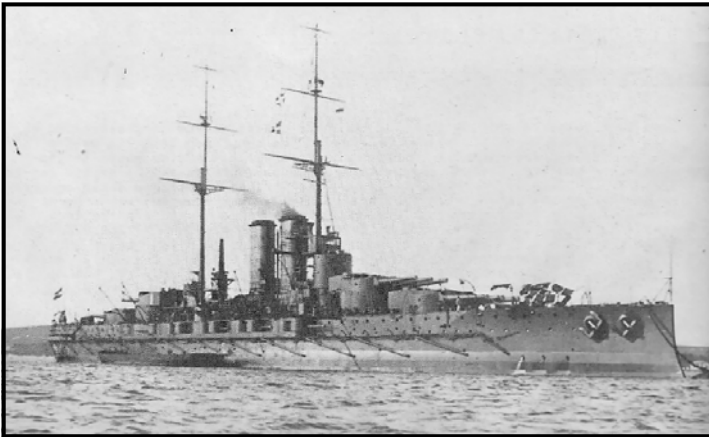
Danno Lieve. Si intende un danno come un piccolo incendio o una lieve perforazione. Quando si riceve un **Danno Lieve** il vascello deve immediatamente allontanarsi dalla direzione di tiro di un massimo di gradi pari alla sua capacità di virare. Se non gli è possibile virare in quella direzione allora il vascello resta nella sua posizione. La velocità di navigazione rimane invariata.



Tipo Nave: Raggio di Tiro / Risultato necessario per colpire il bersaglio.

Tipo Nave	Corta	Media	Massima
Corazzate	5cm / 4+	10cm / 5+	25cm / 6
Torpediniere	5cm / 4+	10cm / 5+	15cm / 6
Motosiluranti	5cm / 3+	10 cm / 4+	15 cm / 5+

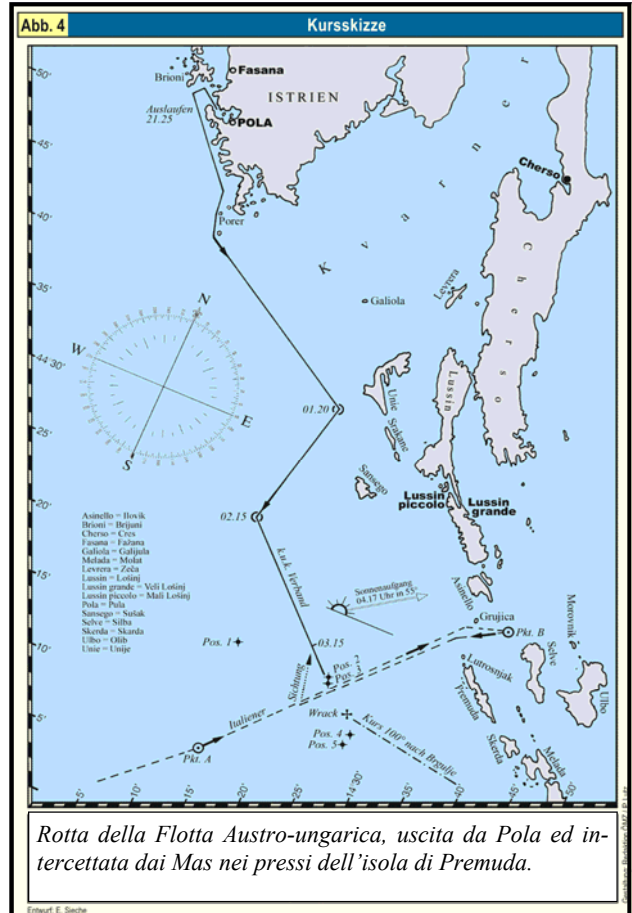




SMS Tegetthoff



SMS Szent Istvan



Rotta della Flotta Austro-ungarica, uscita da Pola ed intercettata dai Mas nei pressi dell'isola di Premuda.

Lancio Bombe di profondità. Ciascun MAS può rilasciare dietro di sé una scia di *Bombe di profondità*. In pratica, in qualunque momento del proprio movimento, si mette una pedina di "Bombe di profondità" adiacente alla poppa del modellino del MAS. Vengono lanciate per ostacolare i movimenti di eventuali inseguitori. La pedina delle "Bombe di profondità" è pericolosa e si cerca di evitare di passarci in mezzo, se questo non fosse possibile la nave è colpita automaticamente, in questo caso si lancia 1D6 e si consulta la tabella apposita denominata: Se una Corazzata o Torpediniera è colpita lanciare 1D6 oppure su quella di Se un MAS italiano è colpito lanciare 1D6 (infatti anche i MAS possono diventare vittime delle proprie "Bombe di profondità", se decidono di passarci in mezzo). Ogni MAS possiede un massimo di 2 pedine di Bombe di profondità da lanciare.

Condizioni di Vittoria. Vince il Giocatore Austro-Ungarico se riesce ad uscire con *entrambe le proprie Corazzate* dal lato di tavolo indicato sulla "Mappa e schieramento di gioco". Ogni altro risultato è una vittoria per il Giocatore Italiano. La partita termina quando tutti i MAS sono affondati oppure quando i MAS escono dal lato di tavolo "Verso Ancona". In caso di vittoria del giocatore italiano, e di affondamento di almeno una corazzata austriaca, gli viene assegnato di diritto la **Medaglia d'oro al valore militare**. Iscrivete il vostro nome nella leggenda.

La "**festa della Marina Militare**" è stata formalmente istituita il 13 marzo 1939: il giorno in cui celebrare tale ricorrenza, il **10 giugno**, fu scelto in ricordo dell'"**impresa di Premuda**"; prima di tale data (ed anche fra il 1950 ed il 1963) la festa della Marina era celebrata il 4 dicembre, nel giorno dedicato a Santa Barbara, patrona della Marina Militare.

Medaglia d'oro al valore militare



Al sig.

"Comandante di una sezione di piccole siluranti in perlustrazione nelle acque di Dalmazia, avvistava una poderosa forza navale nemica composta di due corazzate e numerosi cacciatorpediniere, e senza esitare, noncurante del grande rischio, dirigeva immediatamente con la sezione all'attacco".