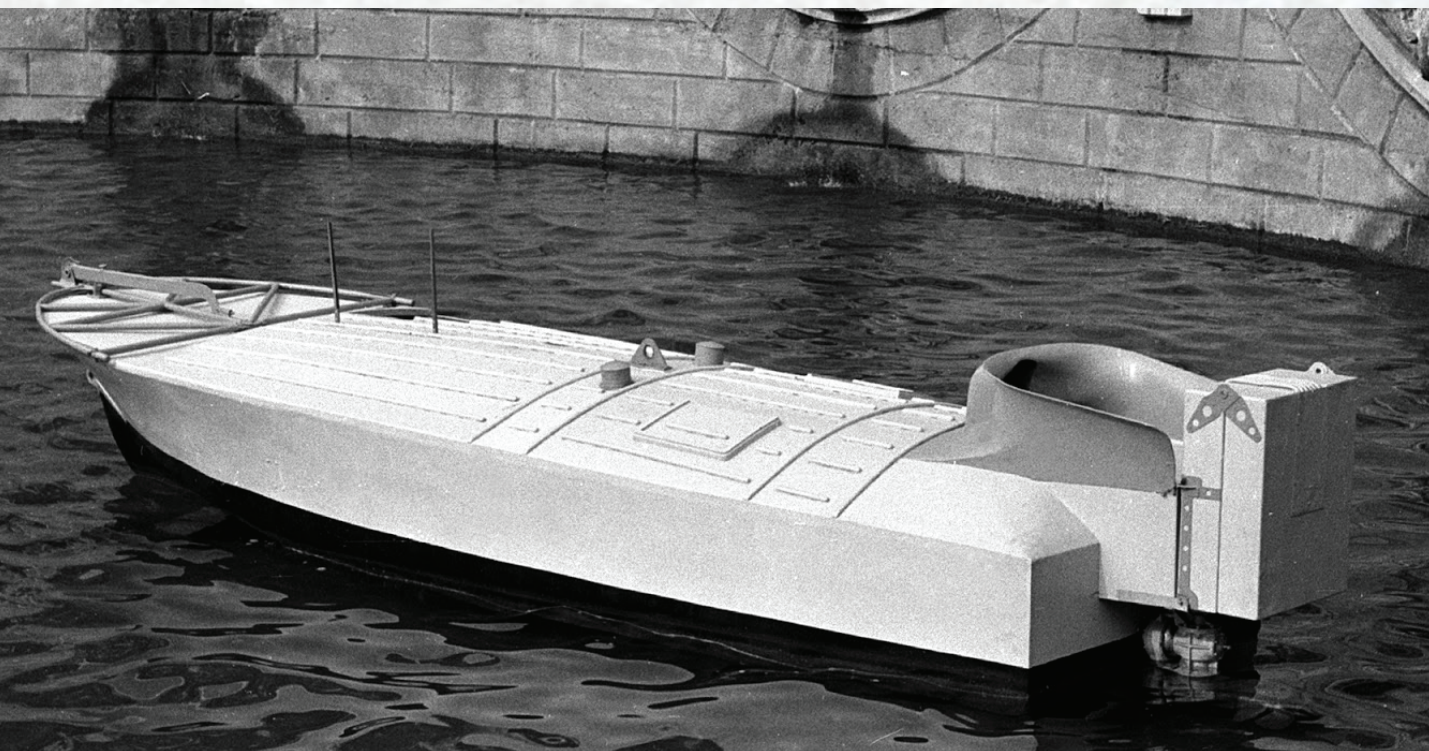


X Mas

M.T. Motoscafi esplosivi



GIOCO: X MAS - M.T. Motoscafi esplosivi

1. INTRODUZIONE

- 1.1. Componenti del gioco
- 1.2. Pedine

2. SEQUENZA DI GIOCO

3. PREPARAZIONE DEL GIOCO

4. MOVIMENTO

- 4.1. Velocità di movimento
- 4.2. Ostruzioni
 - 4.2.1. Passaggio delle reti di sbarramento
 - 4.2.2. Ritentare

5. EVENTI

- 5.1. Niente
- 5.2. Avaria di un mezzo
- 5.3. Riflettori accesi!

6. ATTACCO ALLE NAVI

- 6.1. Svolgimento dell'attacco

7. BATTERIE COSTIERE

8. LIVELLO DI ALLARME

- 8.1. Livello massimo

9. EQUIPAGGIAMENTO

- 9.1. Tipi di equipaggiamento
 - 9.1.1. Binocolo
 - 9.1.2. Chiave Inglese
 - 9.1.3. Arpioncino
 - 9.1.4. Copertura scura
 - 9.1.5. Portafortuna
- 9.2. Consumo dell'Equipaggiamento

10. SCENARI

- 10.1. Suda
 - 10.1.1. Preparazione
 - 10.1.2. Boe con Fanale
 - 10.1.3. Condizioni di vittoria
- 10.2. Malta
 - 10.2.1. Preparazione
 - 10.2.2. Altri mezzi
 - 10.2.3. Allarme
 - 10.2.4. Ponte di Sant'Elmo
 - 10.2.5. Moli
 - 10.2.6. Scarrocciamento (opzionale)
 - 10.2.7. Condizioni di vittoria

11. BIBLIOGRAFIA

12. CREDITI

1. INTRODUZIONE

X MAS, M.T. è un gioco in solitario che simula gli assalti effettuati dagli incursori della Decima Flottiglia Mas con i loro barchini esplosivi contro le basi inglesi di Malta e Suda.

1.1. Componenti del gioco

Ogni copia del gioco include:

- ➔ Una mappa A2 (stampata fronte/retro),
- ➔ Una tabella A4 (stampata sul retro della mappa di Uomini gamma),
- ➔ Un foglio di pedine fustellate,
- ➔ Questo fascicolo di regole.

Il gioco richiede almeno 1 dado a sei facce non incluso.

1.2. Pedine

Le pedine sono:

- ➔ M.T. (i barchini esplosivi),
- ➔ Equipaggiamento,
- ➔ Navi bersaglio (con indicato il loro valore in punti vittoria),
- ➔ Indicatori (TURNO, ALLARME, M.T. DISPONIBILI, etc.).

La pedina M.T. rappresenta un gruppo di barchini esplosivi: il numero di barchini rappresentati è indicato dalla pedina M.T. DISPONIBILI e può diminuire durante la partita.



La quantità di barchini disponibili è indicata dalla posizione della pedina sul tracciato relativo.

2. SEQUENZA DI GIOCO

- Il giocatore muove i suoi M.T.
- Si tira per gli eventi
- Si girano eventuali segnalini del colore dei riflettori attivi
- Si risolvono eventuali tiri delle batterie
- Il giocatore risolve eventuali attacchi
- Spostare di una casella in avanti la pedina Turno sulla Tabella del Turno di Gioco

La partita termina alla fine dell'ultimo turno di gioco oppure se il giocatore non ha più M.T. DISPONIBILI.

3. PREPARAZIONE DEL GIOCO

Piazzate la pedina M.T. in uno degli esagoni di partenza (indicati da un simbolo della X MAS).

Le navi bersaglio vengono poste negli esagoni con i simboli delle navi alla fonda:



Piazzate la pedina Turno nella casella 1 del tracciato Turno di Gioco sulla mappa, la pedina Allarme sulla casella zero e quella M.T. Disponibili sulla casella del tracciato M.T. indicata dallo scenario.

Piazzate i tre riflettori sul lato spento nelle rispettive caselle.

A seconda dello scenario il giocatore può scegliere un certo numero di pedine Equipaggiamento.

4. MOVIMENTO

Il giocatore muove l'unità M.T. negli esagoni di mare cercando di avvicinarsi alle navi alla fonda.

Le navi alla fonda non muovono mai.

4.1. Velocità di movimento

L'unità M.T. può muovere fino a 4 esagoni per turno. Il giocatore deve decidere ogni turno di quanti esagoni (da 1 a 4) muovere.

Piazzate la pedina velocità nella casella corrispondente come *pro memoria*.



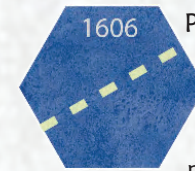
Una volta decisa la velocità l'unità M.T. deve muovere obbligatoriamente di quel numero di esagoni.

- ➔ Muovere di 1 esagono darà un modificatore di -1 al tiro per gli eventi (regola 6),
- ➔ Muovere di 2 esagoni non darà nessun modificatore,
- ➔ Muovere di 3 esagoni un +1
- ➔ Muovere di 4 esagoni un +2

4.2. Ostruzioni

Sulla mappa sono presenti delle ostruzioni (reti di sbarramento). Una unità M.T. per attraversare una ostruzione deve entrare ad una velocità di uno (senza in questo caso beneficiare del modificatore di -1 per gli eventi) nell'esagono dove si trova l'ostruzione.

4.2.1. Passaggio delle reti di sbarramento



Per attraversare le reti di sbarramento, una unità M.T. deve iniziare il movimento adiacente

ad essa, muovere nell'esagono con lo sbarramento e tirare un dado.

Lo sbarramento è superato con il risultato di 4, 5 o 6 (a cui è possibile aggiungere eventuali bonus dovuti all'equipaggiamento scelto).

Se il Tiro è superato l'unità M.T. viene posta nell'esagono oltre lo sbarramento (nel caso di due esagoni adiacenti il giocatore sceglie in quale dei due muovere), altrimenti rimane ferma e il prossimo turno potrà decidere come proseguire.

Se l'esagono in cui entra contiene a sua volta uno sbarramento il giocatore potrà tentare di superarlo il turno successivo.

4.2.2. Ritentare

Se l'unità M.T. non è riuscita a superare lo sbarramento, il turno successivo può ritentare oppure può passare automaticamente aumentando di 1 il livello di allarme.

5. EVENTI

Ogni turno il giocatore deve tirare un dado sulla Tabella degli Eventi e vedere cosa accade. Al tiro del dado si deve aggiungere l'eventuale modificatore per la velocità. Se il risultato modificato è da tre a sei si deve tirare un secondo dado per vedere quali riflettori sono accesi.

I risultati possono essere:

5.1. Niente

Non succede nulla, la missione procede indisturbata.

5.2. Avaria di un mezzo

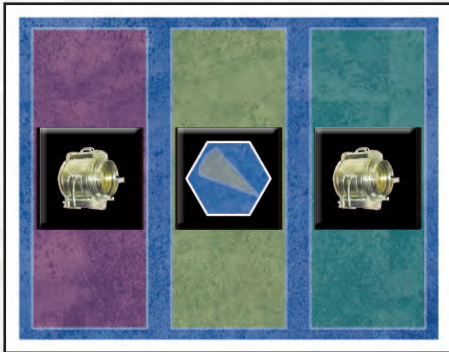
Un M.T. è in avaria. Lanciate un dado; con il risultato di 5 o 6 il mezzo viene riparato (al risultato del lancio aggiungere eventuali Bonus per l'equipaggiamento scelto). altrimenti riducete di 1 il numero di M.T. disponibili per l'attacco.

5.3. Riflettori accesi!

I riflettori della base, del colore indicato (giallo, verde o rosso), si



accendono per quel turno in tutte le posizioni indicate sulla mappa (girate il segnalino corrispondente sulla mappa). I riflettori rimarranno accesi fino alla successiva fase degli eventi.



Ogni volta che una unità M.T. si trova o attraversa un esagono dove è presente un riflettore acceso aumentate di uno il livello di allarme.

Se l'unità M.T. si trova o attraversa un esagono inquadrato da un riflettore e il livello di Allarme è 5 o meno (se il livello di allarme è 6 vedi 8.1), tirate un dado; con il risultato di 1, 2 o 3 (al risultato del lancio aggiungere eventuali Bonus) i riflettori hanno inquadrato i mezzi e le batterie della base possono bersagliarli, passate quindi al Tiro delle Batterie (regola 7).

6. ATTACCO ALLE NAVI

Quando il giocatore giunge con l'unità M.T. in un esagono adiacente ad una o più navi alla fonda gira queste navi sul lato con il nome.

Se l'unità M.T. non ha già mosso di 4 punti movimento, il giocatore decide quanti barchini esplosivi (M.T.) tra quelli ancora disponibili vuole utilizzare per attaccare. L'attacco viene eseguito immediatamente e il numero di M.T. utilizzati viene sottratto dagli M.T. disponibili.

È necessario decidere il numero di M.T. che attaccano ogni singola nave prima di cominciare a tirare i dadi per verificare l'esito dell'attacco.

Non è necessario utilizzare nell'attacco tutti i barchini esplosivi disponibili, il giocatore può decidere di attaccare solo con alcuni M.T. e, se non ha esaurito i suoi punti movimento, continuare a muovere l'unità M.T. per attaccare altre navi nemiche alla fonda (anche nello stesso turno), fino all'esaurimento dei M.T.



6.1. Svolgimento dell'attacco

Per ogni M.T. che si è deciso di utilizzare nell'attacco, il giocatore tira un dado per vedere se ha colpito la nave bersaglio. Il barchino esplosivo centra il bersaglio con un risultato di 4, 5 o 6 al lancio di un dado (a cui è possibile aggiungere eventuali bonus dovuti all'equipaggiamento scelto).

6.1.1 Se il bersaglio viene colpito la nave si toglie dalla mappa e conta per i punti vittoria del giocatore.

6.1.2 Indipendentemente dalla riuscita, i barchini esplosivi che attaccano sono considerati perduti e vengono sottratti al numero di M.T. Disponibili

6.1.3 Dopo ogni attacco ad una nave, indipendentemente dal successo o meno, aumentate il livello di allarme di uno, a prescindere dal numero di M.T. che ha preso parte all'attacco.

7. BATTERIE COSTIERE

Quando una unità M.T. viene individuata dai riflettori tirare un dado per ogni M.T. ancora disponibile nell'unità bersaglio. Con un risultato di 5 o 6 un M.T. viene eliminato. Riducete conseguentemente il numero di M.T. disponibili.

Nessun Bonus può essere applicato, salvo il Portafortuna (9.1.5).

8. LIVELLO DI ALLARME

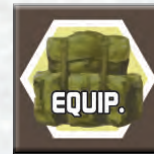


Il livello di allarme rappresenta la preparazione delle difese della base navale e può andare da zero a sei.

8.1. Livello massimo

Se il livello di allarme arriva a 6 tutte le unità M.T. inquadrare dai riflettori sono automaticamente individuate e si passa direttamente a risolvere i tiri delle batterie.

9. EQUIPAGGIAMENTO



Prima dell'inizio della missione il giocatore può dotare le sue unità M.T. di un certo numero di equipaggiamenti, come indicato nello scenario.

Gli equipaggiamenti devono essere assegnati ad una unità M.T. Piazzate le relative pedine negli spazi dedicati sulla mappa come promemoria.

9.1. Tipi di equipaggiamento

Gli equipaggiamenti possono essere scelti tra Binocolo, Chiave Inglese, Arpioncino, Copertura scura e Portafortuna. In una missione è possibile scegliere al massimo due equipaggiamenti dello stesso tipo, tranne il Portafortuna di cui è possibile scegliere un solo esemplare.

SLC e Bombardamento Aereo si utilizzano solo nello scenario dell'attacco a Malta e non sono considerati equipaggiamenti (vedi 10.2.2).



9.1.1. Binocolo

Il giocatore può utilizzarlo per avere +1 al tiro di dado per un Attacco.



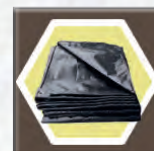
9.1.2. Chiave Inglese

Il giocatore può utilizzarlo per avere +1 al tiro per avaria (5.2).



9.1.3. Arpioncino

Il giocatore può utilizzarlo per avere +1 al tiro di dado per il passaggio delle reti di sbarramento.



9.1.4. Copertura scura

Il giocatore può utilizzarlo per avere +1 al tiro di dado



per verificare se i riflettori hanno inquadrato le sue unità M.T.



9.1.5. Portafortuna

Permette una sola volta durante il gioco il rilancio del dado. È possibile avere un solo

Portafortuna per missione, una volta utilizzato è immediatamente tolto dal gioco.

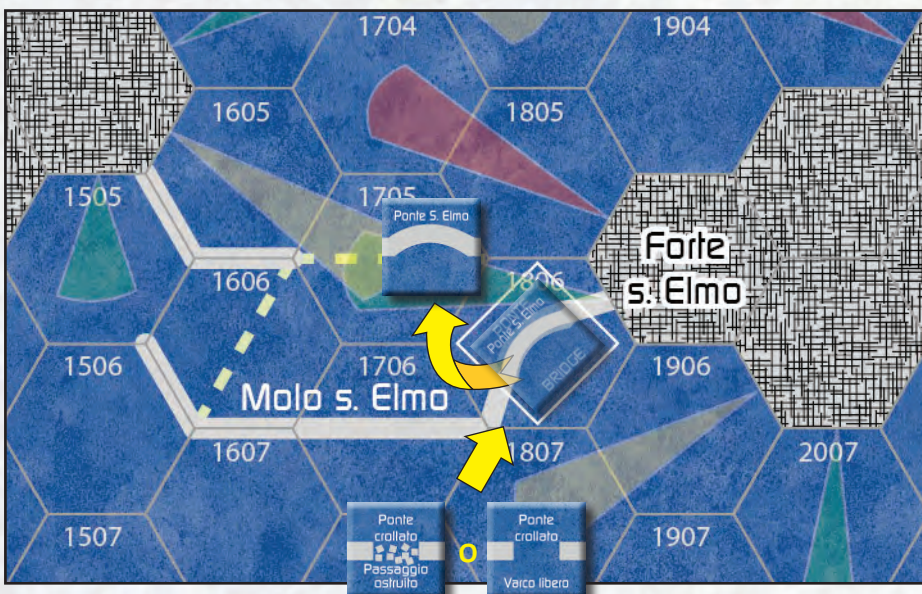
9.2. Consumo

dell'Equipaggiamento

Il giocatore, dopo avere utilizzato un equipaggiamento (eccetto il Portafortuna) tira un dado, con un risultato da 1 a 3 l'equipaggiamento è eliminato, altrimenti potrà essere utilizzato ancora.

10. SCENARI

Sono presenti due scenari che permettono di simulare gli attacchi contro le basi inglesi di Suda e Malta.



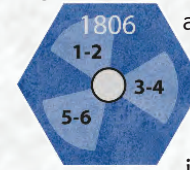
Usate le apposite pedine per tenere traccia dello stato del ponte

Il giocatore sceglie 2 equipaggiamenti tra quelli disponibili.

Il giocatore tira un dado: con 1-4 piazza la pedina M.T. in 3811, con 5-6 in 3805.

10.1.2. Boe con Fanale

Ogni volta che la pedina M.T. passa adiacente ad una delle boe con fanale tirate un dado, se il risultato è uguale a quello indicato sulla mappa si procede come se l'unità fosse nel fascio di un riflettore acceso (5.3).

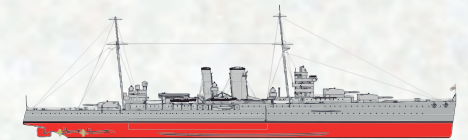


Gli esagoni che contengono le boe (1806 e 3507) sono intransitabili.

10.1.3. Condizioni di vittoria

Il Livello di Vittoria dipende dalla somma dei punti vittoria (P.V.) di tutte le navi alleate colpite.

P.V. Navi alleate colpite	Livello di Vittoria
zero	SCONFITTA!
1-3	Vittoria Parziale
4-6	Vittoria Tattica
7-9	Vittoria Operazionale (risultato storico)
10+	Vittoria Strategica



Aumentate di un livello il risultato finale se viene colpita la HMS York.

10.2. Malta

Questo scenario simula l'attacco condotto la notte tra il 25 e 26 luglio 1941 contro la base navale inglese di Malta.

10.2.1. Preparazione

Mettete la pedina M.T. Disponibili nella casella otto della relativa traccia sulla mappa. Le navi *Leinster*, *City of Pretoria*, *Deucalion*, *Durham*, *Melbourne Star*, *Port Chalmers* e *Sydney Star* vengono messe casualmente negli esagoni con il simbolo di nave alla fonda.

Nota storica: Le navi in realtà erano ancorate all'interno del porto, oltre il French Creek, ma una volta superate le varie ostruzioni gli M.T. avrebbero dovuto soltanto lanciarsi a tutta velocità contro i bersagli.

Il giocatore sceglie 2 equipaggiamenti tra quelli disponibili.

Il giocatore tira un dado: con 1-4 piazza la pedina M.T. in 2312, con 5-6 in 2613

10.2.2. Altri mezzi

Parte dei mezzi predisposti per questa missione ebbero problemi e avarie. Per vedere se e quali sono disponibili il giocatore deve tirare sulla TAB M1 per ogni mezzo, in caso di successo ottiene il mezzo indicato.

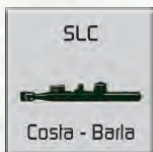
SLC di Tesei/Pedretti.

Piazzate la pedina corrispondente sul turno di gioco 4. All'inizio di questo turno, prima del movimento se il Ponte di Sant'Elmo è ancora integro il giocatore deve tirare sulla TAB M3 per la distruzione del ponte con un modificatore di +2 al dado.



SLC di Costa/Barla.

Piazzate la pedina corrispondente sul turno di gioco 8. All'inizio di questo turno, prima del movimento il giocatore tira un dado, con un risultato di 5 o 6 il sub in Marsamuschetto è distrutto.



Bombardamento aereo.

Piazzate la pedina corrispondente sul turno di gioco 2. Tra il turno 2 e il turno 6 prima del movimento il giocatore italiano può utilizzare l'aereo per tirare per il Bombardamento Aereo (TAB M2) e modificare il livello di Allarme in base al risultato



Nono M.T. Aggiungete un barchino al numero di M.T. disponibili.

10.2.3. Allarme

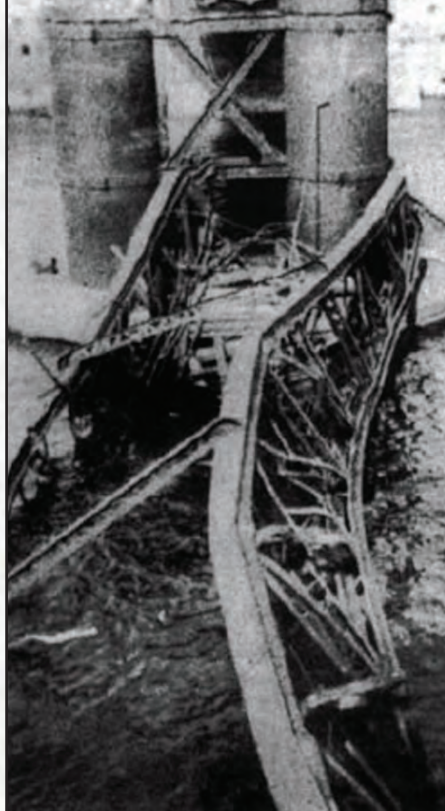
Grazie al radar gli inglesi avevano individuato le unità italiane prima che iniziasse l'attacco. Il livello di allarme iniziale è uguale ad un tiro di dado diviso due (arrotondato per difetto).

10.2.4. Ponte di Sant'Elmo

Il giocatore può attaccare il Ponte di Sant'Elmo oltre che con l'SLC di Tesei anche con i suoi M.T.



Il ponte può essere attaccato dagli esagoni 1807 o 1906. Dichiarare quanti



mezzi si stanno utilizzando nell'attacco e tirare un dado per ciascuno sulla TAB M3. Nessun Bonus può essere applicato a questo tiro, salvo il Portafortuna (9.1.5).

Indipendentemente dal risultato ridurre il numero di M.T. disponibili del numero di barchini utilizzati per l'attacco. L'unità M.T. dall'esagono del ponte può muoversi solo in 1807 o 1906 fino a quando non ottiene un varco aperto. È possibile invece entrare nell'esagono (anche se il ponte è crollato) dagli esagoni 1706, 1705 o 1805 e proseguire il movimento.



Basta un solo risultato Ponte crollato per bloccare definitivamente il passaggio (non sono permessi altri tentativi).

Ogni tiro sulla TAB M3 (escluso quello di Tesei) fa salire il livello di allarme di uno.

10.2.5. Moli

I moli sono intransitabili. Non è possibile passare dagli esagoni 1607, 1707 o 1807 in 1706, mentre è possibile entrare in 1706 da 1606. L'unità M.T. può passare tra 1806 e 1805 ad una velocità di uno.



Era stato lasciato un varco nelle reti di sbarramento per permettere il passaggio delle piccole imbarcazioni.

10.2.6. Scarrocciamento (opzionale)

Prima della fase E della Sequenza di gioco l'unità M.T. deve tirare un dado, con un risultato di uno la pedina deve scarrocciare di un esagono verso est (se possibile).

Una discreta corrente marina di circa mezzo miglio/h portò gli M.T. (e, si pensa, anche l'SLC di Tesei) a scarrocciare pesantemente verso Est.

10.2.7. Condizioni di vittoria

Il Livello di Vittoria dipende dalla somma dei punti vittoria (P.V.) di tutte le navi alleate colpite

P.V. Navi alleate colpite	Livello di Vittoria
zero	SCONFITTA! (risultato storico)
1-2	Vittoria Parziale
3-4	Vittoria Tattica
5-6	Vittoria Operazionale
7+	Vittoria Strategica

11. BIBLIOGRAFIA

- AA.VV., *I mezzi d'assalto nella seconda guerra mondiale*, Roma, Ufficio Storico della Marina Militare, IV Edizione 1992
- Bagnasco E., Spertini M., *I mezzi d'assalto della 10ª flottiglia Mas 1940-1945*, Albertelli Editore, IV Ristampa, 2005
- Borghese, Junio Valerio, *Decima Flottiglia MAS*, Milano, Garzanti, 1950
- Brauzzi, A., *I mezzi d'assalto della Marina Italiana*, Roma, Rivista Marittima, 1991
- Mancini L., *Malta 2*, Firenze, Editoriale Lupo, 2011
- Longo, L. Emilio, *I reparti speciali italiani nella seconda guerra mondiale*, Milano, Mursia, 1991
- Petacco A., *Le battaglie navali del Mediterraneo nella Seconda Guerra Mondiale*, Milano, Mondadori, 1976

12. CREDITI

- Autore:** Marco Campari
Sviluppo: Nicola Saggini
Grafica: Giulia Tinti
Playtest: Giovanni Campari, Fabio Ciocchi, Piergennaro Federico, Marco Rossi