

MORSE BAT



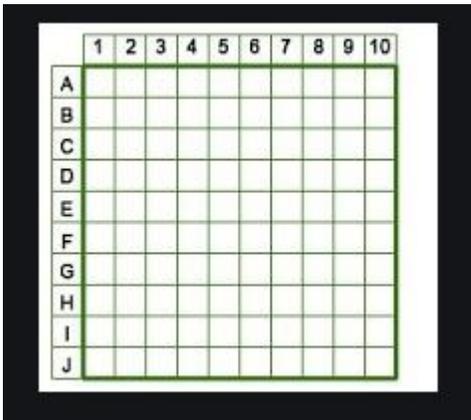
È un adattamento della battaglia navale ma si gioca in radio in modalità CW (A1A)

(Ottimo per iniziare l'attività in CW nelle giornate COVID19)

Scopo del gioco: Affondare le navi del tuo avversario prima che decime le tue, ed imparare CW !!

2 giocatori, ognuno con la sua tavola. Il formato della scheda è il seguente

(10 quadretti x10 quadretti)



Ogni giocatore avrà 2 schede come sopra, composte da 10 file e 10 colonne.

1. Posiziona il tabellone: è il tuo territorio, in esso distribuirai la tua flotta prima di iniziare il gioco. Sarà solo di osservazione. Vedrai la posizione delle tue navi e i colpi del tuo avversario nel tuo territorio, ma non sarai in grado di apportare modifiche o colpi su di essa.

2. Scheda principale: è il territorio del tuo nemico, dove viene dispiegata la sua flotta. Sarà qui che si svilupperanno i tuoi movimenti (colpi) e proverai ad affondare le navi nemiche. Tutti i tuoi movimenti verranno registrati in esso, riflettendo sia i colpi in acqua che le navi affondate finora.

Ogni giocatore ha una flotta di navi di dimensioni diverse, quindi ognuno occuperà un certo numero di quadrati sul tabellone:

Le barche sono progettate tenendo presente quanto segue:

1 barca di 4 quadrati.

2 barche di 3 quadrati.

3 barche di 2 quadrati.

4 barche di 1 quadrato.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

Terminologia e movimenti:

- **Acqua:** quando spari in una piazza in cui non è posizionata nessuna nave nemica, spari in acqua. Una X apparirà sul tuo tabellone principale e passa il turno al tuo avversario.
- **Toccato:** quando spari in una piazza in cui si trova una nave nemica che occupa 2 o più caselle e distruggi solo una parte della nave, l'hai toccata. Quella parte della nave dei pompieri appare sulla tua scheda principale.
- **Affondato:** se spari in uno spazio in cui si trova una nave spaziale 1 o un'altra nave con il resto degli spazi toccati, l'hai affondata, cioè hai eliminato quella nave dal gioco. L'intera nave apparirà sulla tua scheda madre.

4. Regole generali:

- Numero di giocatori: 2 (minimo e massimo).
- Una volta posizionate le navi e avviato il gioco, non sarà più possibile cambiarne la posizione.
- Ogni barca con più di 1 elemento può essere progettata verticalmente o orizzontalmente.
- Sarai in grado di sparare in qualsiasi quadrato del tabellone, ad eccezione di quelli che hai già sparato.
- Non puoi annullare i tiri tuoi o dei tuoi avversari.
- È un gioco a turni. Una volta ciascuno.
- Il gioco termina quando un giocatore ha affondato l'intera flotta del nemico.

. Fine del gioco:

Il giocatore che per primo fa galleggiare la flotta del nemico vince.

SVILUPPO.

Per il gioco, le parti corrispondenti alle normative vigenti devono essere rispettate.

Chi vuole giocare si trova a Frequenza e dopo aver verificato che non è occupato lo chiama "CQ BAT". Il corrispondente risponde alla chiamata come di consueto, saluto, nome se non noto, RST, ecc. Una volta avviato il gioco, non bisogna dimenticare che devono essere identificati entro un periodo non superiore a 15 minuti per conformarsi alle normative vigenti.

Una volta iniziato il gioco, ogni giocatore, a sua volta, invierà le coordinate in CW. Ad esempio B8.

Il corrispondente controllerà e segnerà sul suo tabellone. allora:

- Nel caso di "acqua" trasmetterà "AC".
- Nel caso di "toccato", trasmetterà "TO".
- Nel caso di "affondato" trasmetterà "AF".
- Quando perdi l'intera flotta, trasmetterà "SK"

Se la coordinata del corrispondente non è stata compresa, si chiede chiarimenti con: "?" o "AGN".

Se le coordinate vengono ripetute, l'altro giocatore trasmetterà "DUP", per "doppione", e il giocatore che ha duplicato le coordinate ne invierà una nuova.

Durante la battaglia, un intervallo può essere fatto secondo l'accordo dei giocatori, impostando il tempo di riavvio.

Una piccola storia di MORSE BAT... ..

La prima partita è stata giocata il 23/03/2020 durante la quarantena COVID19 sulla banda dei 40m in 7033 kcs, dall'01: 00 all'01: 43 Utc della durata di 43 minuti e l'intero QSO 52 minuti. I giocatori di questa prima partita sono stati Alejandro - LW8DRU di Caseros, e Hugo - LW2DCJ di San Miguel, Argentina

Entrambi hanno creato questo gioco per intrattenere gli operatori, ma soprattutto serve anche come pratica per promuovere il CW in modo piacevole.

Traduzione Carlos Wenzel IK1YRA (fù LU4AE).