

OPERAZIONE C3

L'invasione di Malta che non venne mai realizzata



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 25/07/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

I WARGAMES E BALENA LUDENS



Questa rubrica ha lo scopo di informare i lettori sulle impressioni avute da chi scrive nel giocare qualche wargame nuovo (dopo averlo provato per la prima volta) o... d'epoca (ritirato fuori dallo scaffale per una partita). Non seguiremo un ordine ben preciso, ma registreremo le impressioni dei giocatori coinvolti al termine della partita e cercheremo di "trasferirle" qui con qualche commento supplementare, in modo da informare i lettori sui punti più interessanti di ogni nuovo gioco.

Compatibilmente con la disponibilità ed il tempo necessario a provarli, vorremmo dare la precedenza ai wargames prodotti in Italia, oppure quelli di autori italiani o infine quei titoli che riguardano direttamente la storia del nostro Paese.

Non sempre però avremo a disposizione nuovi giochi e comunque serve un certo tempo per le partite test, per cui parleremo anche di simulazioni su fatti storici diversi, allargandoci ad avvenimenti che toccano la storia europea e, di seguito, quella di altri continenti.

Introduzione storica



Foto 1 – Questa foto mostra i danni a La Valletta a causa dei bombardamenti italiani.

Operazione C3 fu il nome in codice dato al progetto per l'invasione armata di Malta da parte di Italia e Germania, durante la seconda guerra mondiale: Mussolini infatti intendeva annettere l'isola trasformandola in una nuova regione dell'Italia, ma al tempo stesso avrebbe eliminato una pericolosa minaccia strategica nel Mediterraneo.

Così fin dal 1940 iniziarono i bombardamenti da parte della Regia Aviazione, mentre gli strateghi italiani e tedeschi provavano a imbastire un piano per l'attacco, che sarebbe dovuto iniziare con un massiccio lancio di paracadutisti, seguiti dallo sbarco delle altre truppe.

Hitler però non era davvero intenzionato a seguire il piano italiano e, dopo la conquista di Torbruk da parte degli alleati in Cirenaica, lo accantonò definitivamente: e così il piano non venne mai messo in pratica.

Presentazione del gioco

I wargames ci permettono spesso di provare ad immaginare “cosa sarebbe accaduto se...” (il famoso “what if” americano) e nel caso dell'invasione di Malta la cosa si fa ancora più interessante proprio perché l'attacco non fu mai eseguito. [Operazione C3](#) ci permette dunque di provare ad eseguire questo audace piano e vedere cosa sarebbe potuto succedere.

Il gioco è contenuto nel numero XIV della rivista italiana **Para Bellum** ed è “firmato” da **Andrea Brusati**, esperto giocatore ed autore di diversi wargames (quali ***Custoza: Fields of doom***, recensito su BL nel 2021, ***Goito 1848***, su BL nel 2020, Inferno sugli Altipiani, Strafexpedition 1916, Volturmo 1860, ecc.): ha una durata di circa 210-240 minuti.

Unboxing



Foto 2 – I componenti del gioco.

Operazione C3, come la maggior parte dei wargames in inserto, è composto da:

- una mappa (420x595 mm) che mostra l'intera isola di Malta, con aeroporti, villaggi e città ben evidenziati, visto che costituiscono gli obiettivi principali dell'Asse;
- una fustella con 140 counters: 65 unità italiane, 14 tedesche, 40 britanniche e 21 marcatori di vario tipo;
- una scheda con le caratteristiche del Terreno e le tabelle per i combattimenti.

I giocatori devono inoltre procurarsi due dadi “D6” (a sei facce).

Grafica di buon livello, sia per la mappa (su cui è stata sovrapposta una griglia di grandi esagoni per regolare movimenti e combattimenti) sia per le pedine (che mostrano i simboli NATO per la Fanteria e la silhouette dei Carri per i mezzi corazzati).

Il libretto delle regole, da staccare dalla rivista, ha solo 12 pagine, due delle quali dedicate dall'autore alle note storiche.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – La mappa del gioco.

Prima di iniziare a giocare ad **Operazione C3** è assolutamente necessario, soprattutto per il giocatore dell'Asse, esaminare a fondo la mappa dell'isola per decidere come programmare sia gli attacchi dei paracadutisti che gli sbarchi anfibi.

Come vedete (Foto 3) la maggior parte dell'isola è composta da terreno collinare o montagnoso e c'è solo una zona abbastanza vasta di pianura nella parte nord. Anche le coste non sono affatto facili da affrontare perché nella maggior parte dei casi i rilievi cadono quasi a picco sul mare.

Al centro dell'isola ci sono alcuni villaggi e quattro aeroporti, mentre esiste una sola città, La Valletta, sul lato ovest dell'isola, composta da quattro esagoni adiacenti.

Il giocatore Britannico è il primo a piazzare: alcune lettere stampate in rosso indicano dove deve posizionare le batterie costiere, mentre sta a lui decidere dove mettere invece le unità combattenti e le batterie dell'antiaerea: si tratta di un piazzamento iniziale molto importante, soprattutto per cercare di proteggere al meglio i 4 aeroporti e i villaggi, creando così una serie di capisaldi per la protezione della capitale.

Poi sta al giocatore dell'Asse aprire le ostilità.

Il Gioco

Premettiamo subito che le condizioni di Vittoria di **Operazione C3** si basano sui progressi fatti dalle unità dell'Asse, e si ottengono Punti Vittoria (PV) per ogni esagono di paese, città, porto o aeroporto occupati (1 PV), ma si perde 1 PV per ogni 3 steps di unità italiane eliminate e per ogni step di unità di Elite, corazzati o artiglieria che non arrivano alla fine della partita.

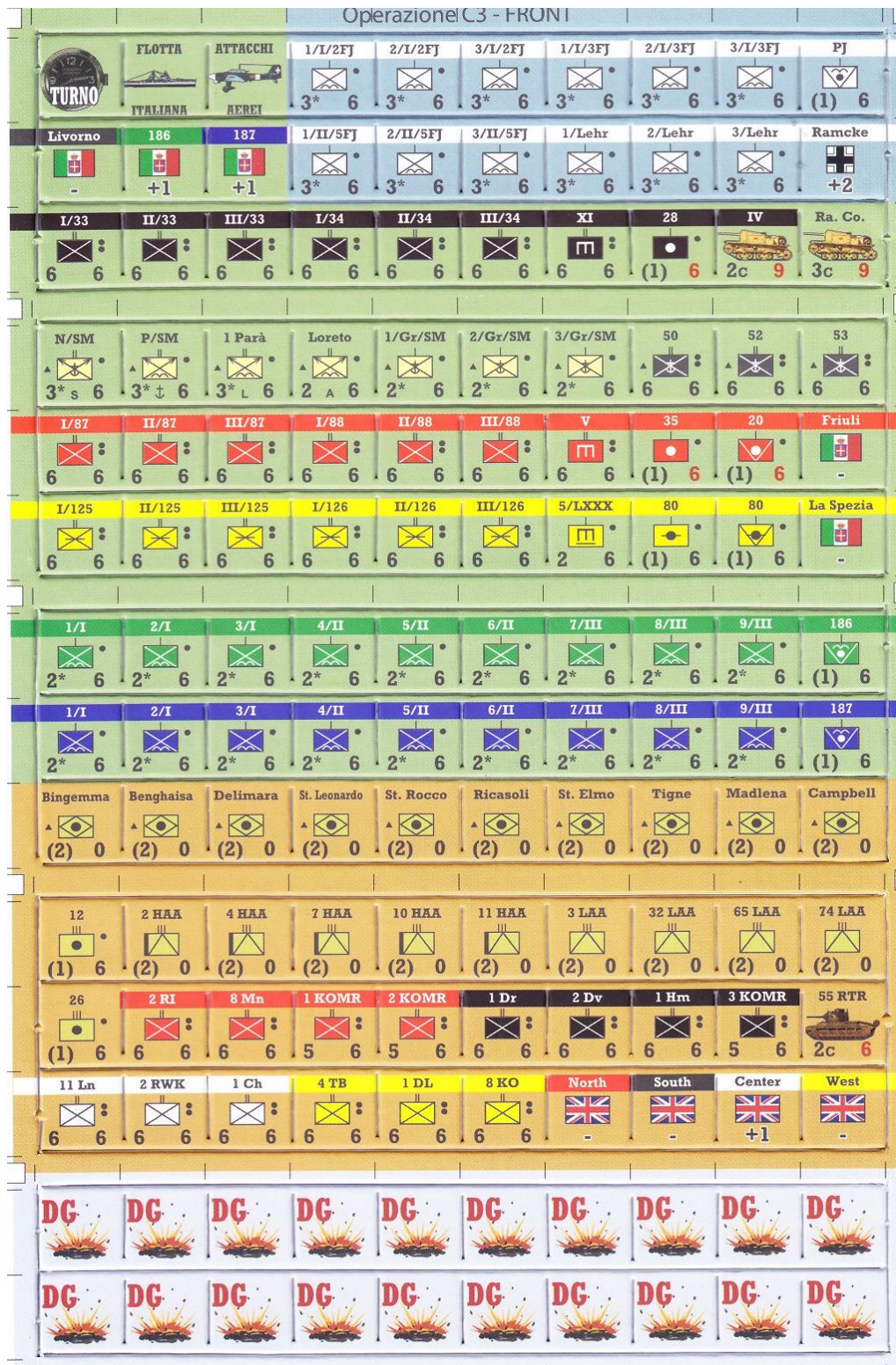


Foto 4 – Tutte le unità e i marcatori del gioco.

Su tutte le unità (foto 4) sono indicate le seguenti informazioni:

- il numero in basso a sinistra indica la forza di combattimento: se è affiancato da un asterisco (*) significa che si tratta di un'unità di élite;
- il numero in basso a destra indica la capacità di movimento ed è espressa in Punti Movimento (PM);
- in alto c'è una striscia colorata che indica a quale formazione appartiene ogni unità, e a tutte è stato aggiunto il nome;
- il simbolo al centro indica il tipo di unità descritta (fanteria, paracadutisti, genio, artiglieria, corazzati, ecc.) utilizzando sia simboli NATO che disegni dei mezzi;
- sulla destra di ogni unità ci sono uno o due “pallini neri” che indicano gli “step” dell'unità: in pratica ci fanno capire se si tratta di una unità di piccole dimensioni (un pallino indica solitamente una Compagnia) o di una più potente (due pallini per Battaglioni o Reggimenti).

Le unità dell'Asse, come si vede, sono composte in gran parte da truppe paracadutiste italiane e tedesche e questo determina la prima “ondata” di attacchi.



Foto 5 – La situazione su Malta subito dopo il lancio dei paracadutisti (nel Nord dell'isola) e lo sbarco anfibio nella parte sud-ovest (unità con i dischetti rossi).

Prima di iniziare i normali turni di gioco di **Operazione C3** l'Asse ha a disposizione un turno speciale da utilizzare per bombardare l'isola (cercando di neutralizzare le postazioni Antiaeree),

lanciare subito dopo i suoi paracadutisti (Italiani e Tedeschi), seguiti a ruota dagli sbarchi sulla costa.

Si tratta di una scelta importante perché le regole complicano la vita ai paracadutisti che atterrano su terreno accidentato o collina, e limitano il numero degli esagoni di sbarco se non si tratta di spiagge in aree pianeggianti.

Nell'esempio della Foto 5 il giocatore dell'Asse ha scelto di lanciare i paracadutisti a Nord e al centro dell'isola, mentre lo sbarco anfibio è avvenuto a Sud Ovest, in modo da costringere il Britannico a spostare le truppe su due fronti diversi.

Gli aviolanci non sono automatici: per ogni esagono infatti bisogna tirare un D6, aggiungendo eventuali bonus (tedeschi) o malus (terreno non di pianura, postazioni antiaeree, ecc.) e verificare cosa succede: nella maggior parte dei casi una o più unità non atterrano nell'esagono indicato ma si disperdono (in uno dei 6 esagoni adiacenti), mentre le altre restano pronte ad agire.

TABELLA DI SBARCO		D = Unità Disorganizzate DI = 1 step eliminato e Unità Disorganizzate MLD: ➡ -1 per ogni batteria costiera non DG entro 4 esa ➡ -2 in terreno non pianura
DADO	Ris.	
0	DI	
1	D	
2	D	
3	D	
4	-	
5	-	
6	-	

TABELLA DI AVIOLANCIO	
DADO	Ris.
-1	2D-1E
0	1D-1E
1	3D
2	2D
3	2D
4	1D
5	1D
6	-

#D = numero di Compagnie Disperse
#E = numero di Compagnie Eliminate
MLD:
➡ -1 per ogni antiaerea leggera non DG entro 1 esa
➡ -1 per ogni antiaerea pesante non DG entro 2 esa
➡ -1 in terreno non pianura
➡ +1 Paracadutisti tedeschi

Foto 6 – Le tabelle per gli aviolanci e gli sbarchi.

Durante i lanci ad ogni esagono possono essere assegnati un max di tre steps (pallini), quindi solitamente ci saranno tre unità di parà: lanciando il dado su un terreno non di pianura e/o con una postazione antiaerea adiacente il giocatore avrà dei malus al lancio del dado (vedere tabella di destra nella Foto 6), quindi rischia di vedere 1-3 unità Disperse o addirittura di perderne una (risultato 1E): ecco perché conviene lanciare i parà in terreno pianeggiante e lontani dall'antiaerea.

Gli sbarchi anfibi si possono fare solo su esagoni di spiaggia fra loro collegati (quindi non è possibile dividerli in diverse parti dell'isola): anche in questo caso lo sbarco può causare qualche disperso (vedere tabella di sinistra nella Foto 6) ma normalmente la maggior parte delle truppe toccherà terra senza danni.

Dopo questo inizio speciale la partita a **Operazione C3** dura altri 4 turni, nei quali si procede come segue:

- i giocatori utilizzano apposite pedine "Formazione" (Foto 7) e ne scelgono una da attivare: poi lanciano 1D6 a testa (modificando il valore ottenuto se la formazione scelta ha un bonus) e chi ottiene il totale più alto agisce per primo e può far agire tutte le unità di quella formazione;
- quando entrambe le formazioni hanno eseguito le loro mosse si ripete il processo per le altre, fino a che non siano state attivate TUTTE le formazioni di entrambi gli eserciti.



Foto 7 - Le pedine che indicano quali formazioni sono disponibili all'inizio della fase di attivazione.

Notiamo a questo proposito che il giocatore Britannico ha solo 4 formazioni (le vedete in alto nella Foto 7 qui sopra), mentre l'Asse può arrivare a otto, incluse due pedine per "bombardare" il nemico (con la flotta o l'aviazione). Quindi il Britannico ogni tanto preferirà "passare" (ma mai due turni di seguito) per poter reagire alle mosse dell'avversario.

I combattimenti di **Operazione C3** possono essere preceduti da dei bombardamenti (se una fazione ha l'artiglieria a disposizione), seguiti dal classico combattimento corpo a corpo (sempre facoltativo):

- se l'attaccante ha dei corazzati si inizia lo scontro con il loro intervento (vedere l'apposita tabella nella Foto 8 qui sotto);
- poi si comparano i punti di combattimento delle altre unità e si determina il "rapporto di forze": si applicano eventuali modificatori (in base al terreno del Difensore, alle unità di Elite presenti ed alla situazione tattica) che spostano l'attacco su altre colonne: andando verso destra si favorisce l'attaccante, mentre verso sinistra il difensore;

- infine si lanciano 2D6 e si verifica il risultato.

OPERAZIONE C3

L'INVASIONE DI MALTA

TABELLA RISULTATI COMBATTIMENTO (TRC)

2 DADI	1 : 4	1 : 3	1 : 2	1 : 1.5	1 : 1	1.5 : 1	2 : 1	2.5 : 1	3 : 1	4 : 1	5 : 1+
2	CI	1/1	1/Dr	-/Dr	-/1Dr	-/1Dr	-/2Dr	1/2Dr	1/3Dr	-/3Dr	-/3Dr
3	CI	CI	1/1	1/Dr	-/Dr	-/1Dr	1/2Dr	-/2Dr	-/2Dr	-/3Dr	-/3Dr
4	Ar/-	CI	CI	1/1	1/Dr	1/Dr	-/1Dr	-/1Dr	-/2Dr	-/2Dr	-/3Dr
5	1Ar/-	Ar/-	CI	CI	1/1Dr	-/Dr	-/1Dr	-/1Dr	-/1Dr	-/2Dr	-/2Dr
6	1Ar/-	1Ar/-	Ar/-	CI	CI	1/1Dr	-/Dr	-/Dr	-/1Dr	-/2Dr	-/2Dr
7	1Ar/-	1Ar/-	1Ar/-	Ar/-	CI	CI	1/1Dr	-/Dr	-/1Dr	-/1Dr	-/2Dr
8	2Ar/-	1Ar/-	1Ar/-	1Ar/-	CI	CI	CI	1/1Dr	-/Dr	-/1Dr	-/1Dr
9	2Ar/-	2Ar/-	1Ar/-	1Ar/-	Ar/-	CI	CI	CI	1/1Dr	-/1Dr	-/1Dr
10	2Ar/-	2Ar/-	2Ar/-	1Ar/-	1Ar/-	Ar/-	CI	CI	CI	-/Dr	-/1Dr
11	3Ar/-	2Ar/-	2Ar/-	2Ar/-	1Ar/-	1Ar/-	Ar/-	CI	CI	CI	-/Dr
12	3Ar/-	3Ar/-	2Ar/-	2Ar/-	2Ar/-	1Ar/-	1Ar/-	Ar/-	CI	CI	CI

RISULTATI: ATTACCANTE/DIFENSORE

= Step persi

r = Ritirata obbligatoria e Disorganizzazione

CI = Combattimento Intenso. I giocatori decidono se accettare il Combattimento Intenso, vedi 5.5.1.1



**TABELLA DI ATTACCO
CORAZZATO**

DADO	Ris.
0	A1
1	A1
2	-
3	-
4	D1
5	D1
6	D1

A1 = Attaccante perde uno step

D1 = Difensore perde uno step

MLD:

➡ -1 se il difensore ha corazzati o anticarro

➡ -1 difensore in terreno accidentato o paese/città

**TABELLA BOMBARDAMENTO ARTIGLIERIE/AEREI/NAVI
BERSAGLIO TERRESTRE**

2 DADI	VALORE TERRENO BERSAGLIO		
	0	1	2
2	-	-	-
3	-	-	-
4	-	-	-
5	-	-	-
6	D	-	-
7	D	D	-
8	D	D	D
9	D	D	D
10	D1	D*	D*
11	D1	D1*	D*
12	D1	D1*	D1*

D = Unità Disorganizzate

1 = 1 step eliminato

* = con lancio di dadi prima delle modifiche: In caso di Città o Paese, diventa "Macerie". Vedi TEC

MLD PER BOMBARDAMENTI AEREI:

➡ -1 per ogni antiaerea leggera non DG in o adiacente all'esagono bersaglio

➡ -1 per ogni antiaerea pesante non DG entro 2 esagoni dall'esagono bersaglio

MLD PER BOMBARDAMENTI NAVALI:

➡ -1 per ogni batteria costiera entro 4 esagoni dall'esagono bersaglio

Foto 8 – Le tabelle per i combattimenti.

La tabella riporta sempre due risultati: quello di sinistra si applica all'attaccante e quello di destra al difensore:

Ar costringe l'attaccante a ritirarsi di 1 esagono, diventando disorganizzato;

Dr fa ritirare il difensore di 2 esagoni (disorganizzato);

CI indica un "combattimento intenso": se entrambi vogliono continuare lo scontro possono farlo ma devono perdere uno step prima di procedere: altrimenti i difensori possono ritirarsi di un esagono (senza disorganizzazione);

i **numeri** indicano invece quanti step sono da eliminare.

Se un esagono resta vuoto (per avere eliminato o fatto ritirare tutti i difensori) l'attaccante può avanzare.



Foto 9 – Le unità dell'Asse, in quest'altra partita, sono riuscite a spingere indietro i Britannici che si apprestano a difendere La Valletta.

Le condizioni di vittoria di **Operazione C3** prevedono una "Vittoria Schiacciante" dell'Asse se le sue truppe riescono a conquistare La Valletta (4 esagoni) oppure degli Alleati se, a fine partita, le truppe italo-tedesche non controllano un porto e un aeroporto (operativi).

In tutti gli altri casi l'Asse guadagna 1 PV per ogni esagono di paese, città, porto o aeroporto sotto il suo controllo, ma perde PV in base alle perdite subite:

- se il totale è inferiore o uguale a -7 PV si tratta di una vittoria schiacciante alleata;

- da -6 a 0 PV avremo una vittoria degli alleati;
- da 1 a 5 PV si tratterà di un pareggio;
- da 6 a 10 PV avremo una vittoria dell'Asse;
- da 11 o più PV una vittoria schiacciante dell'Asse.

Qualche considerazione e suggerimento

La scelta dell'attacco iniziale dell'Asse condiziona ovviamente tutta la partita: dopo diverse prove abbiamo constatato che i parà italiani farebbero bene a lanciarsi nella pianura a Nord per ridurre la dispersione, mentre i tedeschi, con il loro bonus, potrebbero lanciarsi nell'area collinare a sud di La Valletta, soprattutto se il Britannico non l'ha protetta a sufficienza.

Quanto allo sbarco anfibio, fatte parecchie prove, ci siamo resi conto che il più conveniente è proprio nella costa a Nord Est dell'isola: in due turni le unità potranno raggiungere la prima linea e combattere sfruttando la loro superiorità (in numero). Però sbarcare a Sud Ovest costringe il Britannico a combattere su due fronti (tre se i parà tedeschi sono atterrati a Sud).

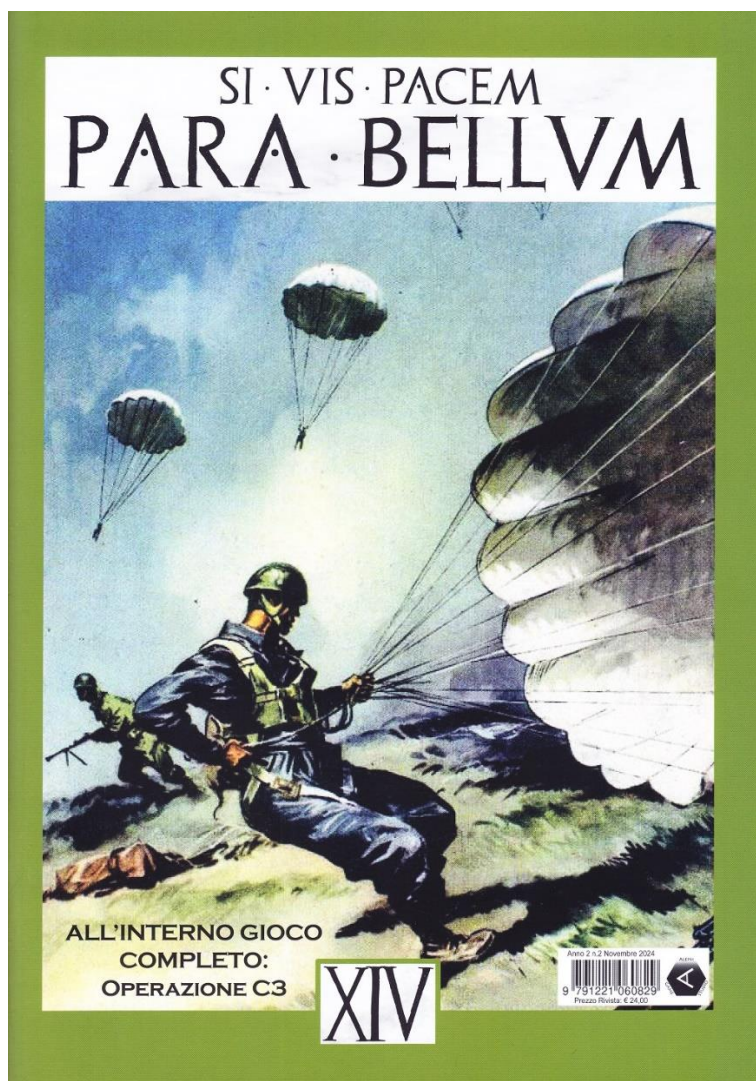


Foto 9 – La copertina del gioco.

Lo scopo del primo attacco dell'Asse è quello di liberare un aeroporto e un porto in modo che le truppe della Riserva strategica possano arrivare in campo rapidamente nel primo o nel secondo turno regolare.

Dopo aver sistemato adeguatamente le truppe in campo, l'Asse deve continuare ad attaccare ad ogni turno per impossessarsi ogni volta di qualche villaggio e/o aeroporto supplementare, cercando di non subire troppe perdite, soprattutto con i tedeschi e le unità dei parà.

Molto difficilmente le truppe italo tedesche riusciranno a prendere La Valletta entro il quarto turno, ma se avranno saputo spingersi abbastanza all'interno dell'isola dovrebbero essere in grado di ottenere almeno una vittoria minore.

Gli Alleati hanno poche unità, ma sono tutte abbastanza forti: il problema più grande è il loro piazzamento iniziale che deve essere studiato bene per difendere i villaggi e soprattutto gli aeroporti da attacchi diretti dei Parà nemici.

Una volta che aviolanci e sbarchi sono stati effettuati diventa più semplice decidere come rischiare le proprie truppe: in ogni caso non devono cercare di... scappare davanti al nemico, ma scegliere una linea difensiva che impedisca loro di essere circondati (non ci sono Zone di Controllo in questo wargame, ma costi extra per muovere vicino ai nemici) e poi arretrare combattendo verso i sobborghi di La Valletta dove gli esagoni che favoriscono la difesa diventano più numerosi e sono più vicini fra loro.

Commento finale

Operazione C3 non è un wargame per tutti: le regole, in realtà, non sono troppo complicate e un giocatore abituale le imparerà rapidamente, ma per un neofita le cose sono più difficili e dovrà farsi insegnare il gioco da un esperto, magari con qualche aiutino anche durante la partita.

Non sono tanti, a nostra conoscenza, i giochi che prevedono il lancio dei paracadutisti, ed alcuni di essi hanno regole troppo semplicistiche o troppo complicate: quelle di **Operazione C3** ci hanno soddisfatto ed abbiamo provato con piacere a fare alcune partite, invertendo i ruoli, ovviamente, perché chi gioca l'Asse si diverte di più dell'avversario.

Concludendo: un buon wargame, trattato con molta professionalità (grafica, stesura delle regole, ecc.) che ci ha fatto passare parecchie ore piacevolmente.

C'è anche qualche piccolo "neo" (come capita nei giochi in inserto), dubbi ai quali comunque la redazione ha dato risposte chiare e veloci: ringrazio per l'aiuto Piergennaro Federico. Troverete le sue risposte qui sotto.

Desidero ringraziare anche l'amico Roberto Bulgarelli per avere testato a lungo il gioco con me, permettendomi così di scrivere queste note.

CHIARIMENTI PER IL WARGAME “OPERAZIONE C3”

(Risponde Piergennaro Federico)

Domanda 1 - Senza il Battaglione Loreto diventa complicato fare arrivare la Divisione "La Spezia" (regola 3.2.1). Ma Loreto è, appunto, un Battaglione (come altre unità della Divisione) e le regole dicono che si possono lanciare *"un massimo di 3 Compagnie"* (regola 3.2). Quindi? Abbiamo provato a giocare considerando Loreto come "tre compagnie" (di solito i Battaglioni ne hanno 3-4) ma la sfortuna ha deciso di far fuori l'unità... Direi che bisognerebbe precisare sulle regole come usare i **Battaglioni** di parà!

Risposta 1 - È un errore di cui non ci siamo accorti, cambiatelo in "si possono lanciare un massimo di 3 punti stacking".

Domanda 2 - Sempre parlando di tipi di unità la tabella (regola 1.2) non include le unità della Divisione La Spezia che hanno un simbolo di Fanteria con una barretta orizzontale: bisognerebbe aggiungerle e specificare qual è il loro utilizzo.

Risposta 2 - Hai ragione, sono unità aviotrasportate. L'utilizzo è nelle regole (non possono lanciarsi né sbarcare, ma solo arrivare in un aeroporto controllato).

Domanda 3 - La regola 4.2 specifica che gli sbarchi devo avvenire da esagoni "di mare" **contigui** (fino ad un massimo di 7 esagoni adiacenti, quindi): immagino sia una decisione voluta, perché esiste un solo posto dove possiamo avere 7 esagoni contigui di mare. Probabilmente l'autore ha voluto dare la possibilità di far sbarcare molte truppe lontano oppure lasciare al giocatore dell'Asse la decisione se sbarcarne meno in aree più centrali. Confermi?

Risposta 3 - Confermo, è voluto.

Domanda 4 - facendo seguito a quanto sopra salta fuori un'altra regola poco chiara, sempre relativa allo sbarco anfibio. La 4.2 (penultimo paragrafo) dice che *"se il terreno non è piano la prima ondata deve essere di unità della Fanteria di Marina"*. Queste ultime sono però solo delle unità "indipendenti", quindi noi abbiamo interpretato la regola come segue: la prima ondata sarà di Fanti di Marina, ma la seconda può essere di qualsiasi unità delle due divisioni in gioco (La Spezia esclusa). È giusto? Non sarebbe meglio specificare questa regoletta?

Risposta 4 - La regola è quella usata da voi, effettivamente era meglio specificarla meglio.

Domanda 5 - nella fase delle Operazioni, al punto 5.1, le regole dicono che *"ogni giocatore sceglie fra quelle disponibili non ancora attivate la Formazione che intende attivare"*: forse considererai un "sofismo" quanto sto per chiedere, ma sapendo che gli Inglesi hanno solo 4 Chit, contro i 7 dell'Asse, per loro forse è importante "passare" ogni tanto e vedere che succede, quindi abbiamo supposto che la scelta del chit (o del passare) debba essere segreta. Me lo confermi? Leggendo il

testo si capisce che i chit debbano essere tenuti sulla mappa nelle apposite caselle, salvo (forse) durante la fase di scelta. Noi abbiamo utilizzato il solito vecchio sistema del Chit nel pugno, aprendo poi contemporaneamente la mano: se non c'è nulla significa ... passo.

Risposta 5 - Il chit è segreto, si rivela prima di tirare i dadi, ma uno dei due giocatori (solitamente l'inglese) può dichiarare che passa invece di scegliere un chit. In questo caso l'altro attiva automaticamente una formazione a sua scelta.

Domanda 6 - Sempre riguardo al "Passo" che succede se entrambi i giocatori decidono di passare? Turno finito o si ripete la procedura con l'obbligo di giocare un chit (la regola 5.1 dice che non è permesso passare due volte di seguito).

Risposta 6 - Si ripete la procedura e nessuno può passare.

Domanda 7 - Durante i Bombardamenti Navali esiste solo un Modificatore: - 1 per ogni batteria costiera entro 4 esagoni. Diversamente dai Bombardamenti Aerei la tabella **non dice che quelli DG non valgono**: è corretto o si tratta di una dimenticanza sulla tabella?

Risposta 7 - Nei modificatori si intende "-1 per ogni batteria costiera non DG entro 4 esa" sia per gli sbarchi che per i bombardamenti. Bisogna correggere la tabella.