

Русско-японская война

Специальные правила

Дрейф в море

Игрок получает половину ПО (округляйте остатки с повышением) за каждый вражеский корабль, не имеющий достаточно топлива, чтобы вернуться в свой порт (захваченный или изначальный) в конце игры.

Десантные операции

В нескольких оперативных сценариях происходят десантные операции против вражеских портов и переброска подкреплений в свои порты. Применяются следующие правила, если в конкретных сценариях не сказано иное:

- Задания (5.2): транспорты с войсками на борту могут получить задание высаживать десант, согласно которому они придут во вражескую или спорную зону и затем начнут там выгрузку войск. Все движение для задания высаживать десант должно быть записано либо до самого конца игры, либо до того момента, когда флот проведет шесть ходов в своем порту (5.22). Войска можно также перевозить в свои порты, не атакуемые врагом, однако в таких ситуациях дается задание транспортировать, и войска выгружаются как груз (11.5).
- Транспорты: каждый загруженный транспорт перевозит одно очко войск на ячейку корпуса.
- Поддержка высадки огнем: в тот ход, в который транспорты начинают выгрузку высаживаемого десанта, игрок, проводящий десантирование, должен добиться по крайней мере шести попаданий при бомбардировке (см. правила бомбардировки ниже). Если это условие не выполнено, высаживающиеся войска не могут вести огонь в первом раунде боя на суше.
- Выгрузка: после шести ходов выгрузки в рамках десантирования игрок, выгружающий войска, бросает по одному кубику за каждый транспорт. На результат, равный 6, транспорт выгружает все войска. Каждые последующие шесть ходов бросайте по одному кубику за каждый оставшийся выгружающий транспорт, прибавляя к результату один за каждый из шести ходов, которые прошли после первоначальных шести. На модифицированный результат, равный 6 или больше, транспорт выгрузил войска. Транспорты, которые успешно выгрузили войска, могут быть включены в последующие ходы в состав нового флота, который затем может получить задание возвращаться в свой порт.
- Бой на суше: если войска обоих игроков находятся в соседних зонах или в одной и той же, в конце первого дневного хода каждого игрового дня (0600) проходит бой на суше. Каждый игрок бросает по одному кубику за каждое очко войск; всякий результат, равный 6, уничтожает очко вражеских войск.
- Захват порта: чтобы захватить вражеский просто порт, игрок должен выгрузить войска в зоне порта или соседней зоне и уничтожить в бою на суше все находящиеся вражеские войска, но так, чтобы у него самого осталось по крайней мере одно очко войск. Чтобы захватить вражескую базу, игрок должен выгрузить войска в зоне базы или соседней зоне и уничтожить в бою на суше все находящиеся вражеские войска, но так, чтобы у него самого осталось по крайней мере 10 очков войск. Если в сценарии не сказано иное, как только порт захвачен, все вражеские запасы в нем (и способность снабжать запасами) оказываются уничтожены.
- Перебазирование: корабли в порту, захваченном противником, должны покинуть порт

на следующий ход или затопиться и покинуть игру (игроку, захватившему порт, даются ПО). Бросьте кубик за каждый корабль, оставшийся в порту; на результат, равный 5 или 6, корабль захвачен невредимым, в каком случае захвативший игрок получает ПО вдвойне (корабль все равно покидает игру).

Шароносец

BS01 "Русь" везет пять воздушных шаров, на которых может подниматься наблюдатель. В начале любого хода в дневное время "Русь" может поднять один воздушный шар (поместите маркер воздушного шара в ячейку флота, в состав которого входит "Русь"). Когда воздушный шар поднят, считается, что флот, в состав которого входит "Русь", как бы имеет дирижабль в той же самой морской зоне (17.3). Когда воздушный шар поднят, "Русь" ограничена скоростью, равной 1vs. В конце последнего хода дневного времени каждого дня воздушный шар нужно опустить. Чтобы это сделать, игрок за русских бросает один кубик и прибавляет текущие погодные условия (ясно, +1, пасмурно, +2 и т.д.); на результат, равный 7 или больше, воздушный шар потерян. Как только были потеряны пять воздушных шаров, "Русь" больше не может служить в качестве шароносца.

Задание блокировать

Если флот с заданием перехватывать входит или занимает морскую зону, в которой находится вражеский порт, контролирующий игрок во время фазы приказов может записать для этого флота "Block" в журнале. Во время фазы движения флотов хода, на который было записано "Block", игрок вынимает из ячейки флота некоторые или все корабли и помещает их прямо на карту лицевой стороной вниз. Если все корабли флота перемещены на карту, маркер флота снимается. Корабли, помещенные на карту, теперь имеют задание блокировать и получают модификатор +2 на контакт с любыми вражескими флотами, включая те, что имеют задание провести набег или снабжать, которые пытаются войти или выйти из порта. Кораблям с заданием блокировать не требуется маркер флота, они не могут двигаться на оперативной карте и расходуют одно очко топлива в ход. Блокирующие корабли не бросают на контакт с вражескими кораблями в заблокированном порту. Все корабли, блокирующие конкретный порт, считаются единым флотом относительно контакта и боя. Когда блокирующий игрок хочет прекратить или ослабить блокаду, он назначает корабли, прекращающие несение блокады, во флот с заданием вернуться в свой ближайший порт. Обратите внимание: у Порт-Артура очень узкий выход; контакт между флотами, пытающимися войти или выйти из этого порта, и блокирующей эскадрой носит автоматический характер.

Бомбардировки

В оперативных сценариях, если не сказано иное, флоты с заданием бомбардировать могут вести огонь по целям на берегу один раз перед тем, как им нужно будет вернуться в порт за боеприпасами для бомбардировки. Бросьте кубики, чтобы определить попадания в ходе бомбардировки: орудия главного калибра попадают на результат, равный 5 или 6, орудия среднего калибра на результат, равный 6, а орудия вспомогательного калибра на результат, равный 6, за которым следует второй результат, равный 5 или 6. В сценариях, где даются ПО за бомбардировку портов, если не сказано иное, максимальное число ПО, которые можно получить за попадания по конкретному порту, равно десяти для базы и пяти для просто порта. Если корабль, который до этого проводил бомбардировку, вступает до перезарядки в тактический бой, контролирующий игрок бросает в секрете один кубик; на результат, равный 6, корабль не может вести огонь из орудий своего самого большого калибра (закончились боеприпасы).

Бункеровка в портах

Если не сказано иное, игрок за русских может принимать неограниченное количество угля в Порт-Артуре и Владивостоке, и до пяти ячеек в ход можно принимать в любом другом порту, контролируемом русскими. Игрок за японцев может принимать неограниченное количество угля в любой базе в Японии, до десяти ячеек в любом просто порту в Японии, и до пяти ячеек можно принимать в любом другом порту, контролируемом японцами. Любой игрок может принимать до трех ячеек в ход в нейтральных портах.

Прибрежный контакт

Присутствие флотов (включая те, что имеют задание провести набег или снабжать), находящихся на оперативной карте во вражеских прибрежных или островных зонах в двух зонах от вражеского порта, может быть обнаружено. Бросьте один кубик, как если бы проверяли контакт (5.4), при успешном контакте (игнорируйте 5.41) присутствие флота обнаружено, контролирующий игрок должен сообщить число крупных и легких кораблей, а также наличие транспортов/угольщиков.

Задание нести береговую оборону

Игроки могут помещать любые корабли, начинающие игру в порту, прямо на карту лицевой стороной вниз. Корабли, помещенные на карту подобным образом, теперь имеют задание нести береговую оборону и получают модификатор +2, когда пытаются вступить в контакт с любыми вражеским флотом, который входит в морскую зону, занимаемую ими. Кораблям с заданием нести береговую оборону не требуется маркер флота, они не могут двигаться на оперативной карте и расходуют одно очко топлива в ход. Все корабли в конкретной морской зоне с заданием нести береговую оборону считаются единым флотом относительно контакта и боя. Когда игрок хочет прекратить или ослабить береговую оборону, он назначает корабли, прекращающие несение береговой обороны, во флот с заданием вернуться в свой ближайший порт.

Прибрежные воды

Некоторые прибрежные воды обозначены как прибрежные воды с ограниченным движением; корабли, идущие через эти зоны, ограничены скоростью одна зона в ход. Исключение: японские корабли могут игнорировать это ограничение в прибрежных водах рядом с Японией.

Угольщики (12.5)

Используйте фишки маленьких транспортов, чтобы представлять угольщики, за исключением того, что у угольщиков двенадцать ячеек топлива, а не восемь.

Раунд боя

Раунд боя — это одно прохождение тактической последовательности (20 импульсов).

Подтверждение попаданий

В некоторых сценариях согласно специальным правилам попадания артиллерии или торпед должны быть "подтверждены" вторым броском кубика. Бросьте кубик снова, и на указанный результат попадание оказывает действие. В противном случае попадание игнорируется.

Корабли, вышедшие из строя

Корабль, вышедший из строя, — это такой, который потерял половину ячеек корпуса, половину орудий или подвергся снижению скорости. В оперативных сценариях корабль должен в течение шести ходов с момента повреждения получить задание возвращаться в свою базу (остановки по пути для дозаправки допускаются). В каждом оперативном сценарии корабли, вышедшие из строя, стоят половины ПО (округляйте остатки с повышением).

Ложные флоты

В начале игры игроки могут поместить на оперативную карту маркеры флотов, не содержащих кораблей, чтобы служить в качестве ложных флотов. Ложные флоты должны помещаться туда, где по указаниям сценария начинают игру корабли. Движение для ложных флотов записывается на два хода вперед, и они могут двигаться со скоростью одна или две зоны в ход. Ложные флоты не могут объявлять боевые модификаторы. В любой момент, когда в контакт с ложным флотом вступают вражеские корабли, подлодки, дирижабли или самолеты либо минные поля, ложный флот немедленно снимается. Ложные флоты немедленно снимаются, если входят в зону, которая может быть заминирована согласно инструкциям сценария, или во вражеские прибрежные или островные зоны. Игроки могут решить снять ложные флоты с карты в любое время. Игроки могут также создавать новые ложные флоты в рамках ограничений сценария и числа маркеров флотов, отделив ложный флот от существующего на карте (настоящего или ложного). Если в сценарии не дано ограничение на количество ложных флотов, максимальное их число, доступное игроку, равно половине числа доступных флотов, округляя с понижением.

Задание сопровождать (5.2)

Кораблям можно давать задание сопровождать даже в том случае, если они первоначально не находятся с флотом, который они должны сопровождать. Как только задание дано, движение для эскортирующего флота должно быть записано до момента встречи с эскортируемым флотом, после чего эскорт следует движению эскортируемого флота.

Вход в порт (11.3)

Чтобы войти в порт, флот должен сначала потратить движение, чтобы войти в морскую зону порта (т.о., чтобы войти в порт за один ход из соседней морской зоны, требуется два движения).

Быстроходные и тихоходные корабли

В зависимости от скорости кораблей для них можно записать движение больше чем на одну морскую зону в ход. Используйте таблицу ниже, чтобы определять скорость движения на оперативной карте.

Показатель скорости на фишке	Пересмотренное движение
2+	Три морские зоны в ход
2	Две морские зоны в нечетные ходы, три в четные
1	Две морские зоны в ход

1s	Одна морская зона в нечетные ходы, две в четные
1vs	Одна морская зона в ход

1vs относится к кораблям, у которых показатель скорости заключен в обведенный кружок

Маркеры флотов

Если в сценарии не сказано иное, у каждого из игроков за русских и японцев может быть по восемь флотов в игре.

Использование топлива

Использование правил на топливо и продолжительность пребывания в море (12.0) обязательно во всех оперативных сценариях. У всех кораблей имеется по 24 очка топлива на ячейку, а не по 12 (очко топлива — это количество, расходуемое при движении со скоростью одна морская зона в ход без того, чтобы зачеркивать ячейку топлива целиком). Корабли, которые двигаются на одну морскую зону в ход, расходуют одно очко топлива, те, которые двигаются на две морские зоны в ход, расходуют по три очка топлива за зону (итого шесть), а те, которые двигаются на три, расходуют по четыре очка топлива за зону (итого 12).

Игровые дни

Игровой день состоит из шести оперативных ходов. Первый ход каждого игрового дня — это первый дневной ход (0600), следующий за ночным ходом.

Дальнобойность орудий (7.6)

Если не сказано иное, орудия главного калибра ограничены двумя гексагонами, и попадания снижающимися снарядами не засчитываются. Орудия среднего калибра ограничены дальностью в два гексагона, а орудия вспомогательного калибра могут вести огонь только по целям в том же самом или соседнем гексагоне.

Лед

Некоторые морские и прибрежные зоны содержат условное обозначение морского льда; эти воды покрыты льдом в месяцы с декабря по март. Где есть лед, там корабли могут двигаться с предельной скоростью одна зона в ход. Когда входят в зону, где есть лед, бросайте по два кубика за каждый корабль; на результат, равный 12, корабль теряет одну ячейку корпуса. Исключение: русские корабли в пределах двух зон от Владивостока не проверяют повреждения от льда, т.к. их проводят ледоколы оттуда.

Последовательность импульсов (7.31)

Используйте следующую последовательность импульсов:

1. Определите, какой игрок владеет инициативой.
2. Игрок с инициативой двигает все группы со скоростью 2.**
3. Оба игрока проводят артиллерийский бой.
4. Оба игрока проводят торпедный бой.
5. Игрок без инициативы двигает все группы со скоростью 2.**

6. Игрок с инициативой двигает все группы со скоростью 2 или 1.
7. Оба игрока проводят артиллерийский бой.
8. Оба игрока проводят торпедный бой.
9. Игрок без инициативы двигает все группы со скоростью 2 или 1.
10. Игрок с инициативой двигает все группы со скоростью 2, 1 или 1s.
11. Оба игрока проводят артиллерийский бой.
12. Оба игрока проводят торпедный бой.
13. Игрок без инициативы двигает все группы со скоростью 2, 1 или 1s.
14. Игрок с инициативой двигает все группы, включая 1vs.
15. Оба игрока проводят артиллерийский бой.
16. Оба игрока проводят торпедный бой.
17. Игрок без инициативы двигает все группы, включая 1vs.
18. Игрок с инициативой двигает все группы, включая 1vs.
19. Оба игрока проводят артиллерийский бой.
20. Оба игрока проводят торпедный бой.

** В импульсы 2 и 5 корабли со скоростью 2+ могут пройти один или два гексагона

1vs относится к кораблям, у которых показатель скорости заключен в обведенный кружок

Внутреннее море

Русские корабли не могут входить во Внутреннее море (темно-синие морские зоны вокруг острова Сикоку). Японские корабли, идущие в этих зонах, ограничены скоростью одна зона в ход.

Острова

Если в морской зоне, где происходит контакт, есть остров и он не перекрывает одну из границ морской зоны, считайте сушей только центральный затененный гексагон на тактической карте.

Лидеры (16.0)

Если не сказано иное, лидер должен находиться на корабле самого большого типа во флоте, чтобы игрок мог получать оперативные и тактические модификаторы. Обратите внимание на то, что в некоторых сценариях сказано, на каком конкретно корабле или типе должен находиться лидер. Если в сценарии не сказано, флотам-рейдерам лидер не требуется. Флот с лидером может изменить свое задание, записав изменение на три хода (два, если есть радио) вперед. Вместо того, чтобы получать новое задание после шести ходов в своем порту (5.22), флот может также получать новое задание, проведя три хода (два, если есть радио) в той же морской зоне, что и флот со своим лидером.

Низкий фальшборт

Корабли с условным обозначением низкого фальшборта прибавляют один к результату, когда проверяются на переворачивание (8.52), и не могут вести огонь из орудий, если погода — шквал или хуже (11.73).

Базы (11.31)

Флоты могут входить в морские зоны вражеских баз и выполнять там задания блокировать

или бомбардировать, но не могут входить в базы.

Таблица обнаружения коммерческих судов (10.2)

В некоторых сценариях флотам с заданием перехватывать разрешается проводить поиск коммерческих судов согласно 10.0. В виде изменения п. 10.23 бросайте один кубик по таблице обнаружения коммерческих судов за каждый флот с заданием провести набег или перехватывать (не за корабль) в морской зоне с числом частоты встреч с коммерческими судами.

Минное дело

Минное дело следует правилам раздела 13.0 со следующими исключениями.

- Чтобы поставить минное поле, корабль должен следовать ограничениям 13.31 за исключением того, что он должен оставаться в морской зоне один ход (а не четыре).
- Минные постановки. Каждый корабль с возможностями минного заградителя в сценарии может поставить шесть минных полей по заданию ставить мины. Корабли могут пополнять запас мин, проведя три хода в своем порту, после чего им можно дать новое задание ставить мины.
- В некоторых сценариях возможностями траления могут обладать иные корабли помимо собственно тральщиков (тип MS). Эти корабли могут осуществлять траление согласно 13.63. Однако модифицируйте результат броска кубика на попытку траления согласно 13.63 следующим образом: на результат, равный 1, тралящее судно уничтожено, на 2, 3 или 4 безрезультатно, на 5 или 6 снимается одно минное поле.
- Минные поля и скрытые соединения. Соединения, разложенные за пределами карты, такие, как флоты, находящиеся в рейде, или суда снабжения, а также флотилии подлодок, должны быть помещены на карту, когда входят в морские зоны, в которых согласно конкретному сценарию могут быть минные поля.

Просто порты (11.31)

Корабли могут входить во вражеские просто порты, в каком случае они автоматически вступают в контакт с вражескими кораблями в порту. Если вторгнувшийся игрок хочет атаковать корабли в порту, бросьте один кубик; на результат, равный 6, корабли в порту атакованы внезапно и на всю продолжительность боя считаются обездвиженными. Во время боя в порту на тактической карте корабли могут входить в гексагон с вражескими кораблями и проводить торпедные атаки.

Несколько типов орудий

Корабли с этими условными обозначениями на месте их показателя артиллерийского боя имеют иные типы орудий, а не только вспомогательного калибра; см. листок с характеристиками корабля.

Нейтральные порты (11.3)

Все порты на карте "Русско-японской войны", кроме тех, что принадлежат России или Японии, являются нейтральными. Если не сказано иное, бой в нейтральных портах, за исключением корейских, не допускается, однако игрок может дать задание нести береговую оборону/блокаду кораблям, находящимся в зоне нейтрального порта, чтобы повысить шансы на перехват вражеского флота, который пытается войти или выйти из порта. Корабли,

остающиеся в нейтральном порту больше шести ходов, или те, которые заканчивают сценарий в нейтральном порту, интернируются (снимаются с игры), а ПО за них даются противнику.

Ночь (11.4)

Считайте сумеречные ходы ночными в сценариях, проходящих на карте "Русско-японской войны" в месяцы с октября по март (включительно).

Заранее спланированное движение (5.12)

Если флот с заданием перехватывать, провести набег или снабжать находится в пределах двух морских зон от своего или нейтрального порта, он записывает движение на три хода вперед; в иных случаях он должен записать все движение до тех пор, пока он не придет в пределы двух морских зон от своего или нейтрального порта, войдет в контакт с вражеским флотом или возьмет приз по таблице обнаружения коммерческих судов (в любом из этих случаев он может перезаписать движение) или проведет три хода в одной морской зоне со своим лидером. Исключения: флоты с заданием перехватывать, провести набег или снабжать с лидерами в составе всегда могут записывать на три хода вперед, подобным же образом флот с заданием перехватывать, провести набег или снабжать всегда может переписать движение заново, проведя три хода в одной морской зоне с флотом, в составе которого есть свой лидер (если флот остается в той же морской зоне, в которой находится флот с лидером, то может перезаписать движение на три хода вперед). Это изменение обычных правил на предварительную запись связано с отсутствием радиосвязи в период времени, которому посвящена игра. Примечание: японские флоты игнорируют это специальное правило в сценариях, которые происходят в 1904 г. или позднее, а русские — в сценариях, которые происходят в 1906 г. или позднее.

Способность идти под парусами

Согласно 12.13, корабли с условным обозначением способности идти под парусами могут проходить по одной морской зоне каждый второй ход, не расходуя топлива.

Малая осадка

Согласно 7.42, крупные корабли с условным обозначением малой осадки не подвергаются штрафу к броску кубика при проверке посадки на мель, а легкие корабли с этим обозначением посадку на мель не проверяют.

Дальность обнаружения (7.27)

Дальность обнаружения ночью равна половине дальности днем (округляйте остатки с повышением), на что оказывает влияние погода (11.73).

Орудия с низкой скорострельностью

Орудия главного калибра на русских В18 - В21 и CD01 - CD03 и японских CD01 и CD02 относятся к старым типам с низкой скорострельностью; когда эти орудия добиваются попадания, бросьте другой кубик. Попадание оказывает действие только на результат, равный 4 или больше. Попадания, достигнутые японскими С16 - С18 (у которых показатель орудий главного калибра на листках с характеристиками заключен в квадратную рамку), должны подтверждаться повторным результатом, равным 6.

Стартовый ход

В некоторых оперативных сценариях сказано, что та или другая сторона решает, с какого хода начинается игра. Это не меняет длину сценария; просто игрок может решить, в какое время суток (днем, ночью) сценарий начинается фактически.

Подлодки (15.0)

Используйте следующие правила для ранних подлодок, представленных в игре:

- **Запись местонахождения подлодки (15.1).** Следует секретно записать зону своего порта, в которой находится подлодка. С целью перевооружения (15.3) можно записать, что подлодка находится в порту. Если порт, где находится подлодка, захвачен в результате высадки десанта, подлодка потеряна, а противник получает три ПО.
- **Контакт подлодки (15.2).** Игрок может совершить проверку контакта подлодки, если вражеский флот проходит в двух морских зонах от позиции подлодки в дневные ходы, когда погода — шквал или лучше. Нельзя отсчитывать морские зоны от подлодки через сушу. Секретно бросьте один кубик и вычитите один из результата, если вражеский флот находится в двух морских зонах от позиции подлодки. На результат, равный 5 или 6, подлодка вошла в контакт, и противник сообщает число крупных и легких кораблей, а также наличие транспортов/угольщиков. Игрок, контролирующий подлодку, может бросить кубик, когда никакой подлодки нет, и сообщить, чтобы ввести в заблуждение своего противника, что подлодка не смогла войти в контакт с врагом.
- **Показатели торпедной атаки (15.3).** Подлодка может провести одну торпедную атаку, после чего ей придется перевооружиться. Подлодки без торпед по-прежнему могут пытаться установить контакт, но не могут атаковать. Подлодки могут перевооружиться торпедами, проведя 30 ходов в своем порту.
- **Атака подлодки (15.4).** Если подлодка, которая установила контакт с вражеским флотом, атакует, бросьте один кубик, вычитая один, если флот, являющийся целью, прошел две морские зоны в этот ход; на модифицированный результат, равный 5 или 6, подлодка может атаковать флот (в ином случае тот прошел слишком далеко, чтобы можно было занять ударную позицию). Результат каждой атаки подлодки определяется по отдельности. Бросьте один кубик за каждую атаку подлодки, если во флоте, являющимся целью, есть эскорт (DD, TB или AY), прибавляя один к результату за каждые четыре корабля эскорта (округляя остатки с понижением) во флоте; подлодка потоплена на результат, равный шести или больше. Если подлодка потоплена, бросьте второй кубик, прибавляя модификатор за эскорт, как выше; на результат от 1 до 3 подлодка потоплена после того, как атаковала, а на результат от 4 до 6 — до того, как атаковала.
- **Выбор цели (15.41).** Игрок, контролирующий подлодку, выбирает, какой тип корабля (легкий или все остальные) будет атаковать, и вытягивает цель случайным образом.
- **Определение исхода (15.42).** За атаку бросается один кубик, и на результат, равный 6 или больше, достигнуто попадание. Прибавьте один к результату, если целью является крупный корабль или транспорт/угольщик, либо если цель обездвижена. Повреждение определяется по таблице повреждений торпедами.
- **Помещение.** Если подлодка делает попытку торпедной атаки, ее фишка помещается на карту на оставшееся время игры.
- **Подлодки и скрытые соединения.** Соединения, разложенные за пределами карты, такие, как флоты, находящиеся в рейде, или суда снабжения, должны быть помещены на карту, когда входят в морские зоны, в которых согласно конкретному сценарию

может находиться подлодка, или в зоны, соседние с такими.

Задания снабжать

Угольщики не используют маркеры флотов, если только не являются частью флота, в котором (1) больше двух судов или (2) имеются военные корабли. Контролирующий игрок отмечает местонахождение угольщиков, начинающих на карте, и записывает их движение, как если бы они были флотом, находящимся в рейде, которого нет на карте (5.2), определяя контакт с вражескими флотами на карте, с которыми пересекаются их пути. Флоты с заданием снабжать могут по желанию объединяться с флотами любого типа, чтобы снабдить топливом корабли флота, с которым они объединились.

Движение и бой на тактической карте (7.3).

Обратите внимание на то, что, хотя в результате расстановки крупные, легкие и корабли других типов могут оказаться сгруппированными в начале столкновения, каждый из этих типов представляет собой по желанию контролирующего игрока отдельную группу, которая может двигаться независимо от других, не получая каких-либо штрафов.

Боевые модификаторы торпед

Радиус действия торпед равен нулю (тот же самый гексагон на тактической карте; не применяйте +1 за это расстояние). Для сценариев, которые происходят до 1903 года, бросьте снова один кубик, когда достигнуто попадание торпедой. На результат от 4 до 6 попадание оказывает действие; в противном случае оно игнорируется.

Буксировка (11.2)

В некоторых ситуациях игрок может решить, что один корабль будет буксировать другой, чтобы сэкономить топливо. В этих случаях два корабля, задействованных в операции, двигаются со скоростью одна морская зона каждый ход. Буксирующий корабль расходует топливо каждый ход, как если бы он прошел одну морскую зону. Флоты с буксируемыми кораблями не могут двигаться, если погода — шквал или хуже. Если буксировка прекращена во время тактического боя, буксируемое судно может двигаться, однако во время первого раунда скорость ограничена 1vs.

Победные очки (ПО).

Во всех сценариях ПО даются за потопленные или поврежденные корабли в дополнение к другим ПО, которые даются за выполнение условий победы. Два ПО даются за каждую ячейку корпуса, зачеркнутую у всякого В, АС или СД, который не потоплен или не вышел из строя, а одно ПО дается за каждую ячейку корпуса, зачеркнутую у всякого другого корабля, который не потоплен или не вышел из строя. Три ПО даются за каждую потопленную подлодку.

Погода (11.7)

Используйте следующие таблицы для определения погоды.

Ноябрь — март

Если погода — туман (3) или лучше

Бросок кубика	Изменение
1	Улучшите на один уровень
2	Бросьте снова; на 1-3 улучшите на один уровень, в противном случае без изменения
3-4	Без изменения
5	Бросьте снова; на 1-3 ухудшите на один уровень, в противном случае без изменения
6	Ухудшите на один уровень

Если погода — шквал (4) или хуже

Бросок кубика	Изменение
1	Улучшите на один уровень
2	Бросьте снова; на 1-3 улучшите на один уровень, в противном случае без изменения
3-5	Без изменения
6	Ухудшите на один уровень

Апрель — октябрь

Если погода — туман (3) или лучше

Бросок кубика	Изменение
1	Улучшите на один уровень
2	Бросьте снова; на 1-3 улучшите на один уровень, в противном случае без изменения
3-4	Без изменения
5	Бросьте снова; на 1-3 ухудшите на один уровень, в противном случае без изменения
6	Ухудшите на один уровень

Если погода — шквал (4) или хуже

Бросок кубика	Изменение
1-2	Улучшите на один уровень
3-5	Без изменения
6	Ухудшите на один уровень