

U-BOOT

THE BOARD GAME



Компактные правила
v.1.2

СОДЕРЖАНИЕ

1. Подготовка.....	2
2. Основные правила.....	2
2.1. Смена позиций	2
2.2. Выполнение приказов	3
2.3. Повышенная боевая готовность	3
2.4. Избыточная активация	3
2.5. Перекур	3
3. Выполнение приказов.....	4
3.1. Маневрирование.....	4
3.1.1. Новая скорость.....	4
3.1.2. Новый курс	4
3.1.3. Погружение	4
3.1.4. Всплытие	4
3.1.5. Новая глубина	4
3.2. Прицеливание, навигация и развед- данные.....	5
3.2.1. Наблюдение на мостике.....	5
3.2.2. Перископ	5
3.2.3. Гидрофон	5
3.2.4. Секстант	5
3.2.5. Энигма	5
3.3. Вооружение	6
3.3.1. Торпедная атака	6
3.3.2. Перезарядка ТА	6
3.3.3. 88 мм пушка	6
3.3.4. 20 мм пушка	6
3.4. Безопасность и управление экипажем.....	6
3.4.1. Ремонт	6
3.4.2. Первая помощь	6
3.4.3. Обращение к экипажу	6
4. События	7
4.1. Смена часов	7
4.2. Падение морали	8

4.3. Потопление врага	8
4.4. Пробойна в корпусе	8
4.5. Конец миссии	8
5. Урон экипажу	9
5.1. Получение урона экипажем	9
5.2. Назначение карт ранений	9
5.3. Первая помощь	9
5.4. Медикаменты исчерпаны	9
5.5. Гибель моряка	9
6. Ремонт	10
6.1. Возникновение неисправностей	10
6.2. Ремонт неисправности	10
6.3. Приостановка ремонта	10
6.4. Завершение ремонта неисправности.....	10
6.5. Возникновение аварийной ситуации.....	11
6.6. Ремонт аварийной ситуации	11
7. Еда.....	12
7.1. Приготовление пищи	12
7.2. Влияние питания на экипаж.....	12
7.3. Закончилась провизия.....	12
8. Тактические действия	13
8.1. Начало миссии	13
8.2. В море	13
8.3. Дружественные объекты	13
8.4. Контакт с врагом	14
8.5. Встреча с эскортом	15
8.6. Воздушные патрули	15
9. Словарь	16
9.1. Жетоны	16
9.2. Карты	17
9.3. Игровые компоненты	18

1. ПОДГОТОВКА

Капитан Выбрать карты капитана

Уровень сложности	Card count
легкий	все
средний	6
тяжёлый	5

* При игре за **Капитана** на *среднем* или *тяжёлом* уровне сложности:

Капитан Поместите жетон активации на последнюю ячейку шкалы морали

* При игре за **Старпома** на *среднем* или *тяжёлом* уровне сложности:

Старпом Удалите из игры 1 бинт, 1 таблетку и 1 жетон мази из медицинских принадлежностей.

Штурман Заполните пирамиду из запасов продуктов

Механик Разместите ящики с инструментами в отсеках 2 и 4

Механик Разместите произвольно по 1 жетону инвентаря в отсеках 1–6.

* При игре за **Механика** на *лёгком* уровне сложности:

Механик Равномерно распределите все карточки с инструментами между 2 ящиками.

* При игре за **Механика** на *среднем* или *тяжёлом* уровне сложности:

Механик Равномерно распределите любые 4 карточки с инструментами, а также 2 карточки  между ящиками с инструментами.

2. ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

2.1. Смена позиций

Капитан Объявить смену позиций.

Переместите фишку приказов на шкале приказов вправо на 1 ячейку.

* Если в треке приказов не осталось свободного места, переместите фишку приказов шкалы морали право на 1 ячейку (4.2)

Все Переместите матросов, ящики с инструментами и раздайте жетоны активации.

Штурман

Механик

Перемещение занятых моряков (наблюдение или ремонт) приостанавливает их деятельность (6.3)

Старпом

Обновить приложение

* Моряки могут иметь при себе только 1 ящик с инструментами или 1 жетон инвентаря на одну смену позиций.

Механик Сообщать о любых моряках, входящих в опасный отсек или проходящих через него, а также о моряках, обнаруженных и находящихся в опасном отсеке

Старпом При необходимости устранить ранения полученные этими моряками (5.1)

* Учитывайте всех этих матросов в каждом отсеке при подсчете количества разыгранных жетонов активации.

* Моряки, начавшие перемещение в опасном отсеке и покидающие его, не получают урон.

Все

Устно подтвердите готовность Капитану



2.2. Выполнение приказов

* Если экипаж истощен, никакие приказы не могут быть выполнены.

Капитан Переместите фишку приказа на шкале приказов вправо на 1 ячейку

* Если на шкале приказов не осталось свободного места, переместите фишку приказов шкалы боевого духа вправо на 1 ячейку (4.2)

Капитан Убедитесь, находятся ли матросы на местах, если надо переместите (2.1)

Капитан Отдайте приказ.

Все Разместите жетоны активации в соответствующих ячейках активации.

* При игре за **Капитана** на **лёгком** уровне сложности:

* Моряки со специализацией не получают жетоны активации

* Моряки без специализации получают 1 жетон активации

* Не применимо для наблюдателей и ремонтников

* При игре за **Капитана** на **среднем** или **тяжёлом** уровне сложности:

* 1 жетон активации для моряка со специализацией

* 2 жетона активации для моряков без специализации

* Если нет места для жетонов активации, она невозможна (2.4)

* Для “Оказания первой помощи”, “Энигмы”, “Приготовления еды” и “Пуска торпед” разрешается активировать моряка более одного раза за приказ

Все Выполнить приказ (3)

* При игре за **Механика** на **среднем** уровне сложности:

Старпом Устранять ранения экипажа при любом пожаре (5.1)

* При игре за **Механика** на **тяжёлом** уровне сложности:

Старпом Устранять ранения экипажа при любых аварийных ситуациях (5.1)

2.3. Повышенная боевая готовность

Капитан уровень сложности	лёгкий	средний	тяжёлый
Количество оповещений за вахту	2	1	1

Капитан Переместите фишку приказа шкалы приказов заказа в ячейку VIII

Капитан Поместите 1 жетон активации в крайнюю правую пустую ячейку шкалы приказов

2.4. Избыточная активация

* При игре за **Капитана** на **среднем** или **тяжёлом** уровне сложности:

Капитан Определите моряка с наибольшим количеством избыточных активаций, задействованных в заказе или других игровых эффектах

Капитан Переместите жетон активации на шкале боевого духа на это количество ячеек влево

* Если жетон активации на шкале боевого духа уже находится в ячейке XI, то избыточные активации все равно еще возможны.

2.5. Перекур

* Жетоны сигарет можно сбросить только один раз за вахту.

* Игрок, сбросивший жетон сигарет, решает, какие моряки сбрасывают по жетону активации.

Все Удалите 1 жетон активации максимум у 4 моряков в отсеках 7 и 8 из их ячеек активации за каждый сброшенный жетон сигарет.

* Каждый матрос может выбросить только 1 жетон активации за время перекура.

Капитан Удалите 1 крайний левый жетон активации из со шкалы приказов за каждый сброшенный жетон сигарет.

3. ВЫПОЛНЕНИЕ ПРИКАЗОВ

3.1. Маневрирование

3.1.1. Новая скорость

5/6



Механик

Всплытие: при необходимости переместите 2 матросов в отсек 5(2.1)

2x

Погружение: при необходимости переместите 2 матросов в отсек 6(2.1)

Старпом

Обновить приложение

Механик

Обновить планшет игрока

3.1.2. Новый курс

3

2x



Старпом

При необходимости переместите 2 матросов в отсек 3 (2.1)

Старпом

Обновить приложение

3.1.3. Погружение

3

2x



Старпом

При необходимости переместите 2 матросов в отсек 3 (2.1)

Механик

При необходимости переместите 2 матроса в секцию 3 и по 1 матросу в секцию 5 и 6 (2.1)

3

2x



Старпом

Обновить приложение

Механик

Обновить планшет игрока

5 & 6
1x each



* Все матросы в секциях 7 и 8 погибли (5.5), мораль снижается максимум на 6.

3.1.4. Всплытие

3

2x



Старпом

При необходимости переместите 2 матросов в отсек 3 (2.1)

Механик

При необходимости переместите 2 матроса в секцию 3 и по 1 матросу в секцию 5 и 6 (2.1)

3

2x



Механик

Удалите все жетоны токсичных газов из технического отсека

5 & 6
1x each



Старпом

Обновить приложение

Механик

Обновить планшет игрока

3.1.5. Новая глубина

3

2x



Старпом

При необходимости переместите 2 матросов в отсек 3 (2.1)

Механик

При необходимости переместите 2 матросов в отсек 3 (2.1)

3

2x



Старп

Обновить приложение

Механик

Обновить планшет игрока



3.2. Прицеливание, навигация и разведанные

3.2.1. Наблюдение на мостике

6
max. 6x



- * При наличии хотя бы 1 занятого наблюдателя дополнительные наблюдатели могут быть добавлены без предварительного приказа.
- * Вход в систему наблюдения от первого лица и идентификация бесплатны.

Штурман При необходимости переместите 1–6 матросов в отсек 8 (2.1)

Штурман Активируйте всех наблюдателей с помощью жетонов наблюдения

- * При игре за **Капитана** на **среднем** или **тяжёлом** уровне сложности:
Полностью активированные моряки заменяют 1 жетон активации (не жетон усталости или раны) на жетон наблюдения. (Избыточная активация, 2.4)

Старпом Обновить приложение

Старпом Необязательно: Поделитесь приложением со Штурманом

3.2.2. Перископ

3
1x



- * Доступно на перископной глубине (в пределах 10 м от поверхности)

Капитан При необходимости переместите 1 матроса в раздел 3 (2.1)

Старпом Необязательно: Поделитесь приложением с Капитаном

3.2.3. Гидрофон

2
1x



- * Доступно при погружении в воду
- * Радиус обнаружения 54 морские мили

Старпом При необходимости переместите 1 матроса в отсек 2 (2.1)

3.2.4. Секстант

6
1x



- * Доступно при всплытии на поверхность в ясную погоду.
- * Не прекращает наблюдение

Штурман При необходимости переместить 1 матроса в отсек 8 (2.1)

3.2.5. Энигма

2
1x



- * Доступно при всплытии на поверхность
- * Для каждого сообщения требуется 1 активация.

Старпом При необходимости переместите 1 матроса в отсек 2 (2.1)



3.3. Вооружение

3.3.1. Торпедная атака

Штурман	Наблюдайте за целью через перископ или бинокль	8 min. 1x	
Капитан	наблюдателя	or	
Капитан	Маневрируйте в приближении к позиции атаки и рассчитайте вектор перехвата	3 1x	
	* Обогнать цель по тому же курсу * Повернитесь на 90°, когда противник окажется примерно на $\frac{3}{4}$ сзади (пеленг 225° или 135°)	3 1x	
Капитан	Приблизьтесь к цели (дном в подводном положении)	1/6 min. 1x	
Капитан	Переместить 1 матроса в отсек 3 и минимум 1 матроса в отсек 1 или 6		
Старпом	Необязательно: поделитесь приложением с капитаном		
Капитан	Программа СПР		
	* Позволяет наводиться на цели при стрельбе по дуге (+/- 30°) и дальности (300 м – 2 морские мили).		
Капитан	Затопить торпедный аппарат(ы)		
	* Для заполнения любого количества ТА требуется всего 1 активация.		
Капитан	Огонь!		
	* Активируйте 1 матроса за каждую выпущенную торпеду.		

3.3.2. Перезарядка торпедного аппарата

Капитан	Переместить 3 матросов в секцию 1 или 6, если необходимо (2.1)	1/6 3x	
Старпом	Обновить приложение		

3.3.3. 88 мм пушка

* Дальность действия составляет 2000 м

Старпом	При необходимости переместите 3 матросов в отсек 7 (2.1)	7 3x	
----------------	--	----------------	---

3.3.4. 20 мм пушка

* Не прекращает наблюдения

Штурман	При необходимости переместите 2 матросов в отсек 8 (2.1)	8 2x	
Старпом	Необязательно: Поделитесь приложением со Штурманом		

3.4. Безопасность и управление экипажем

3.4.1. Ремонт

Механик	Исправьте неисправности (6.2), аварийные ситуации (6.6) или пробоины (4.4)	
----------------	--	---

3.4.2. Первая помощь

Старпом	Оказать первую помощь (5.3)	1x	
----------------	-----------------------------	-----------	---

3.4.3. Обращение к экипажу

* Карта капитана может быть разыграна если это позволяет шкала приказов.

Капитан	При необходимости переместите 1 матроса в отсек 3 (2.1)	3 1x	
Капитан	Разыграйте 1 карту капитана и уберите её из игры		

4. СОБЫТИЯ

4.1. Смена вахты (в 06.00, 12.00, 18.00, 00.00)

Капитан Переместите жетон приказа шкалы приказов в ячейку VIII

Старпом Убедитесь, что Капитан скорректировал шкалу приказов.

Старпом При необходимости устраните ранения экипажа(5.1)

** При игре за Капитана на среднем или тяжёлом уровне сложности:*

Капитан Если фишка шкалы морали расположена слева от фишки шкалы приказов, поместите новый жетон активации в крайнюю правую пустую ячейку шкалы приказов.

** При игре за Капитана на тяжёлом уровне сложности:*

Капитан Если фишка шкалы морали расположена в поле XI, поместите 1 жетон усталости в крайнюю правую ячейку шкалы приказов и переместите фишки на шкалах влево. Места, заблокированные жетонами усталости, остаются заблокированными до конца миссии.

** При игре за Капитана на среднем или тяжёлом уровне сложности:*

Капитан Переместите фишку шкалы морали в крайнюю правую ячейку.

**Штурман
Механик** Передайте жетоны наблюдения или ремонта сменяющим вахтенным матросам

- * Переместите жетон на пустое место следующего матроса
- * Если у сменяющего матроса нет специализации для выполнения задания он получает также жетон активации
- * При необходимости передайте эффекты карточки инструментов „Чертежи подводной лодки“ следующему матросу

** При игре за Капитана на лёгком уровне сложности:*

Если пустых ячеек для активации недостаточно, действие приостанавливается (6.3). Маркеры занятости отбрасываются.

Старпом Обновите приложение

** При игре за Капитана на среднем или тяжёлом уровне сложности:*
Если пустых мест для активации недостаточно, необходимо выполнить избыточные активации (2.4)

* Если сменяющий матрос ранее погиб, действие приостанавливается (6.3)

Старпом Обновите приложение

Все Если у моряка есть недомогание и на его карту ранений выложены требуемые медицинские средства, сбросьте 1 жетон недомогания связанный с этой картой – даже если уже был перенесен жетон наблюдения или неисправности.

Все Если все жетоны недомогания на карточке ранений были удалены, сбросьте её. Замешайте её в соответствующую колоду типа ранений и перетасуйте. Если карта была картой события, верните ее в нижнюю часть колоды карт события. Сбросьте все медицинские средства, использованные для лечения данного состояния здоровья.

Все Удалите по 1 жетону активации у каждого моряка, если они не передали жетон занятости или не сбросили жетон недомогания

Все Переверните планшет экипажа или сдвиньте его (лёгкий уровень сложности)

Все Если матросы убиты, удалите или верните их фигурки в игру.

** При игре за Механика на тяжёлом уровне сложности:*

Капитан Снижайте мораль на 1 за каждую аварийную ситуацию в отсеке (4.2)

4.2. Падение морали

Капитан Если мораль падает и фишка шкалы приказов перемещается в помеченную ячейку или минует её – тяните карту морали из соответствующей колоды.

- * Если фишка на треке морали достигла последней ячейки, экипаж измождён.
- * Никакие приказы не могут быть отданы
- * Новые аварийные ситуации (кроме сбоя освещения) приводят к тому, что подводная лодка тонет.
- * Пробоина в корпусе приводит к тому, что подводная лодка тонет

4.3. Потопление врага

Капитан Повысьте боевой дух на 3

4.4. Пробоина в корпусе

- * Если экипаж истощен (конец шкалы морали), подводная лодка тонет. Выберите в приложении “Все погибли” .

Капитан Снизить мораль на 1 (4.2)

Механик При необходимости переместите 5 матросов (по возможности со специализацией ремонт) в поврежденный отсек (2.1)

Капитан Отдать приказ на ремонт

Механик Активировать моряков

Механик Разыграть карту инструментов, если таковая имеется

Старпом Обновить приложение

Механик Решите головоломку

- * До истечения таймера:
 - * Если головоломку не удастся решить вовремя, эвакуируйте всех моряков и припасы из поврежденного отсека (2.1)
- * После истечения таймера:
 - Механик** Выбросьте все расходные материалы из отсека
 - Механик** Поместите маркер затопления в поврежденный отсек
 - * Все моряки, находящиеся внутри отсека, убиты. (5.5)
 - * Если затопляется вторая секция, подводная лодка тонет.
 - * Моряков нельзя перемещать через затопленную секцию или в неё.
 - * Если подводная лодка всплыла, моряк может обойти затопленный отсек между секциями 1 и 6, при смене позиций.

4.5. Завершение миссии

- * Приложение вычисляет общую известность. Возможные результаты миссии:

- * S – превосходно
- * A – отлично
- * B – хорошо
- * C – удовлетворительно
- * D – неудовлетворительно
- * E – плохо
- * F – миссия провалена



5. УРОН ЭКИПАЖУ

5.1. Получение урона экипажем

- Капитан** Разыграйте столько жетонов экипажа, сколько моряков в затронутом отсеке
- * Если существует несколько аварийных ситуаций одного типа, умножьте количество жетонов моряков на количество жетонов аварийной ситуации этого типа
 - * Отсеки 7 и 8 рассматриваются как 1 отсек.
- Старпом** Вытяните и назначьте карту ранения каждому подходящему моряку (5.2)
- * Если в наличии нет карты ранения данного типа, возьмите карту из другой колоды ранений
- * Если существует несколько аварийных ситуаций различного типа, устраните ранения экипажа для каждого типа.

5.2. Назначение карточки ранений

- Старпом** Поместите карточку ранения под область активации пострадавшего моряка, оставив видимой верхнюю или нижнюю информационную панель.
- Старпом** Разместите жетоны активации, усталости и ранения в том же порядке, как показано на карточке ранения, в ячейках активации пострадавшего моряка.
- * Если моряк получает второй жетон ранения, он умирает (5.5)
 - * Если свободных мест для активации недостаточно:
 - * Сбросьте достаточное количество жетонов (сначала жетоны активации, затем токены занятости)
- Старпом** При необходимости обновите приложение
- * При игре за **Капитана** на **среднем** или **тяжёлом** уровне сложности:
Для жетонов, сброшенных для того, чтобы освободить место, необходимо выполнить избыточные активации (2.4)*

5.3. Первая помощь

- Старпом** При необходимости переместите матроса оказывающего первую помощь и пациента в одно и то же отделение (2.1)
- Старпом** Поместите все необходимые жетоны медицинских средств на карточку ранения пациента
- * Моряк может лечить нескольких пациентов, находящихся в одном отсеке, по 1 пациенту на активацию
 - * У одного пациента одновременно может лечиться любое количество ран

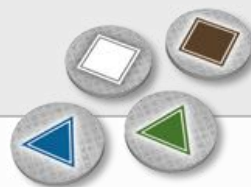
5.4. Медикаменты закончились

** Только в связанных миссиях:*

- Старпом** Сбросьте из игры 1 жетон аптечки
- Старпом** Верните все сброшенные жетоны медицинских средств обратно в ячейку аптечки.

5.5. Гибель моряка

- Старпом** Поместите жетон гибели в одно из его мест активации
- Все** Переместите фигурку погибшего моряка в его ячейку на планшет экипажа
- Штурман** При необходимости приостановите его деятельность (наблюдение или ремонт) (6.3)
- Механик** **Старпом** Обновить приложение
- Капитан** Снизить боевой дух на 2 (4.2)



6. РЕМОНТ

6.1. Возникновение неисправностей

- Старпом** Сообщить о неисправности
- Механик** Поместите жетон неисправности на карту отсека
- Старпом** Узнайте количество матросов, необходимое для ремонта

6.2. Ремонт неисправностей

- Механик** При необходимости переместить необходимое количество моряков в затронутую секцию (Смена позиций, 2.1)
- Механик** Активируйте моряков с помощью жетонов неисправности
- * При игре за Капитана на среднем или тяжёлом уровне сложности:*
Полностью активированные моряки заменяют 1 жетон активации (не жетон усталости или ранения) на жетон неисправности, избыточная активация (2.4)
- Механик** Необязательно: Разыграйте 1 карту инструментов, если соответствующий набор инструментов находится в затронутом отсеке
- +1/+2 карта:
- * Увеличьте количество матросов в ремонтной бригаде
 - * Для базового эффекта (+1) в ремонтной бригаде находится минимум 1 матрос-специалист
 - * Для дополнительного эффекта (+2) в ремонтной бригаде находится матрос с символом 
 - * В ремонтной бригаде должен быть по крайней мере 1 моряк
 - * Поместите карточку в отсек где идет ремонт
-  карта:
- * Изменяет активацию ремонтной бригады
 - * Может использоваться несколько раз
 - * Переверните карту в ящике для инструментов лицевой стороной вниз
 - * Ящик с инструментами больше нельзя перемещать
 - * Для базового эффекта в ремонтной бригаде должно быть минимум 2 моряка
 - * Для дополнительного эффекта в ремонтной бригаде должен находится матрос с символом 
- Старпом** Обновите приложение

6.3. Приостановка ремонта неисправности

- Механик** Переверните жетоны неисправности в местах активации матросов на их стороны активации
- Механик** Поверните карту инструментов  лицом вверх
- Старпом** Обновите приложение
- * Ремонт может быть возобновлен путем активации моряка(ов) без отдачи приказа.

6.4. Завершение ремонта неисправности

- Механик** Уберите жетон неисправности с карты отсека где был ремонт
- Механик** Переверните жетоны неисправности в ячейках матросов активацией вверх
- Механик** Убрать из игры использованную +1/+2 карточку с инструментами
- Механик** Поверните карточку инструмента  лицом вверх

6.5. Возникновение аварийной ситуации

* Если экипаж истощен, новые аварийные ситуации (за исключением отказа освещения) приводят к тому, что подводная лодка тонет. Выберите в приложении "Все погибли".

Старпом Сообщить об аварийной ситуации

Механик Поместите жетон аварийной ситуации на карту отсека где она произошла

* При игре за **Механика** на **тяжёлом** уровне сложности:

Старпом Если 3 или более жетонов пожара расположены на картах отсеков, выберите в приложении "Все погибли"

Капитан Снизить мораль на 1 (4.2)

Старпом Если в отсеке находятся моряки определите урон (5.1)

Механик Если ядовитый газ появился во время надводного положения подводной лодки, не помещайте жетон аварийной ситуации на карту отсека

* При сбое освещения:

Чтобы выполнить приказ в этом отсеке, активируйте 1 дополнительного моряка

6.6. Ремонт аварийной ситуации

Механик При необходимости переместите 1 матроса и необходимый жетон инвентаря в соответствующий отсек(2.1)

Механик Активировать моряка

Капитан Повысьте мораль на 2

Механик Удалить жетон аварийной ситуации с карты отсека

* При ядовитом газе жетон остается до всплытия. Противогаз обеспечивает безопасность моряков, если он расположен в этом отсеке.



7. ЕДА

7.1. Приготовление пищи

* Можно готовить до 3 раз в день

Штурман

При необходимости разместите моряка в отсеке 4 (2.1)

Штурман

Активируйте моряка

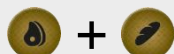
Штурман

Необязательно: Измените положение 2 жетонов провизии или сбросьте 1 жетон провизии и замените новым.

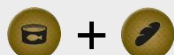
* Требуется 1 дополнительная активация

Штурман

Извлеките из пирамиды по 1–3 соседних временных жетона и поместите их в ячейку, вставленную в крайнее левое пространство планшета.



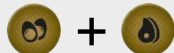
бутерброды с колбасой



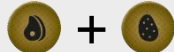
рыбные сэндвичи



яичница



омлет с беконом



сосиски с пюре



мясная запеканка



мясное рагу



картофельные оладьи

Штурман

Если возможно, выньте 1 лимон из пирамиды и положите его стопкой на крайнее правое место тарелки, даже если лимон не лежит рядом

Штурман

Пополните пирамиду новыми жетонами провизии из запасов продовольствия

Штурман

Сообщите Капитану, что блюдо приготовлено

7.2. Итоговое питание (ежедневно в 22.00)

Капитан

Поднимите мораль

* Нет еды

Снизить боевой дух на 2 (4.2)

* 1 жетон

Снизить боевой дух на 1 (4.2)

* 3 жетона

Повысить боевой дух на 1

* За каждый дополнительный прием пищи после первого повышайте мораль на 1

Штурман

Сбросьте все остатки сегодняшних блюд в коробку

7.3. Закончилась провизия

Штурман

Исключите из игры следующий испорченный вид пищи:

* Мясо

* Лук репчатый

* Яйца

* Хлеб

* Лимоны

* Картофель

* Рыбные консервы

Штурман

Перетасуйте жетоны провизии из стопки выброшенных и верните их в запас провизии

Штурман

Пополните пирамиду новыми жетонами провизии из запасов продовольствия

8. ТАКТИЧЕСКИЕ ДЕЙСТВИЯ

8.1. Старт миссии

Капитан	Сообщите Штурману о квадранте карты
Штурман	Спланируйте маршрут патрулирования к цели миссии, запишите курс
Старпом	Установить курс (3.1.2)
Механик	Установить скорость (3.1.1)
Штурман	Назначить сектор наблюдения (3.2.1)
Штурман	Отслеживайте прогресс (используя секстант или линейку)

8.2. В море

Транзит

Все	Дайте команде отдохнуть
Штурман	Приготовление блюд (7.1)
Механик	Выполнять техническое обслуживание и ремонт (6.2 соответственно 6.6)
Старпом	Читать ожидающие сообщения из штаба (3.2.5)
Старпом	Лечить больных и раненых моряков (5.3)

* При игре *Штурманом на лёгком уровне сложности:*

Приложение автоматически уведомляет о входе в новый квадранта карты

Избегайте обнаружения

- * Обнаружение в надводном положении судами, самолетами или, в более поздних миссиях, радаром или HF/DF
- * Обнаружение под водой с помощью гидролокатора и гидрофона
- * Всегда будьте готовы к погружению (3.1.3)
- * Подводный переход недостаточно быстр

Батареи

- * Аккумулятор разряжается при погружении в воду
- * Максимальное время погружения 18–20 часов
- * Всплывать на поверхность для подзарядки предпочтительно ночью (3.1.4)
- * Максимальное время подзарядки – 6 часов

Видимость

- * Ночь и погода влияют на дальность обзора
- * Используйте гидрофон при плохой видимости (3.2.3)
- * При очень неблагоприятной погоде проходите под водой, чтобы предотвратить обнаружение радаром или HF/DF

Радар и HF/DF (коротковолновая пеленгация)

- * В заключительных миссиях (с 1941 года)
- * Обнаруживает присутствие на поверхности на большом расстоянии, несмотря на плохую видимость

8.3. Дружественные суда

Волчья стая

Старпом	Соблюдайте правила патрулирования
Штурман	Маневрируйте как можно точнее, сохраняйте позицию с информацией
Старпом	При обнаружении цели сообщите об этом в штаб-квартиру (3.2.5)

Суда снабжения

Старпом	Штаб-квартира информирует о местонахождении судна снабжения (3.2.5)
Капитан	Решите, следует ли пополнять запасы

8.4. Вражеские контакты

Обнаружение

- * На поверхности

Штурман

Наблюдатели на мостике (желательно мин. 4) отчитаться перед Старпомом

- * Погруженный

Капитан

Перископ, лучший обзор, не глубже 10 м, таблица точек! (3.2.2)

Старпом

Hydrophone, better range and more precise information (3.2.3)

- * При игре за **Старпома** на **лёгком** или **среднем** уровне сложности:
Приложение обеспечивает пеленг противника

- * При игре за **Штурмана** на **лёгком** или **среднем** уровне сложности:
Приложение предоставляет информацию о курсе противника

Штурман

Настройте тактическую карту с помощью диска атаки

Идентификация

- * Большие суда: Добыча
- * Средние суда: Самые опасные – эскорт
- * Малые суда: Наименее опасен, но может предупредить более крупные корабли, также может быть оснащен гидролокатором и глубинными бомбами

- * При игре за **Старпома** на **лёгком** уровне:

Приложение предоставляет информацию о том, является ли контакт эскртом или торговцем

Старпом

Определите наилучшую цель, используя наблюдателя на мостике или перископ

Капитан

посредством идентификационного листа (обычно самое трудное)

Соображения о нападении

- * Сколько BRT есть для атаки?
- * Сколько судов сопровождения?
- * Стоит ли рисковать сейчас?
- * Не уведет ли это нас слишком далеко от нашего курса?
- * Торпеды готовы?
- * Экипаж в хорошем состоянии?
- * Какое сейчас время дня или ночи?
- * Сколько времени осталось до следующей вахты?
- * Батареи заряжены?

Типы торпед

- * Парогазовая
 - * Надежны
 - * Быстры
 - * Заметны, оставляет пузырчатый след на поверхности
 - * Использовать предпочтительно на ночь
- * Электрические
 - * Ненадежны
 - * Медлительны
 - * Незаметны
 - * Используйте в ночное и дневное время



8.5. Встреча с эскортом

На поверхности

- * При атаках немедленно погружайтесь, чтобы предотвратить таран (3.1.3)

Когда погружены

- * Вы в безопасности от артиллерийского огня с убранным перископом
- * Вы в безопасности от тарана на глубине менее 10 м
- * Враг попытается определить ваше местоположение с помощью гидролокатора и гидрофона
- * Сделайте резкий поворот и нырните глубже перед окончательным приближением эсорта
- * Действуйте немедленно при 'пинге' гидролокатора
- * Попытайтесь определить вектор приближения эсорта с помощью гидрофона
- * Совершите маневр уклонения путем резкого поворота и/или погружения глубже непосредственно перед прохождением эсорта
 - * Если поторопиться, то сопровождающий может восстановить контакт и скорректировать курс
 - * Если вы не успеваете, вы можете не убежать и рискуете получить прямое попадание
- * Если вы переживете атаку:
 - * Улизнуть или
 - * Возвращение для новой попытки атаки (Эскорт покинул группу сопровождения)

Эскорт с гидролокатором

- * Ослабление контакта с гидролокатором непосредственно перед атакой
- * Луч гидролокатора направлен вперед и вниз, больше не может отслеживать свою цель после прохождения над
- * Обнаруживает на глубине до 165 м (Внимание: утечки или более серьезные дефекты)

Эскорт без гидролокатора

- * Сбрасывать глубинные бомбы без 'пинга'
- * Уклоняться, отслеживая с помощью гидрофона (3.2.3)

Гидрофон эсорта

- * Избегайте шума при включенном дозиметре шума
- * Половинная или замедленная скорость движения вперед
- * Не слышно, когда взрываются глубинные бомбы
- * Не слышно за ними

Атака эсорта

- * Нелегко
- * Трудная цель для торпед (вероятность попадания снижена на 50%)
 - * Малое водоизмещение
 - * Размагничивание

8.6. Воздушные патрули

- * Самолеты могут передавать информацию о местоположении и предупреждать близлежащие службы сопровождения или группы доставки.
- * Самолеты могут видеть перископ.

Надводное положение

- * Не советую, но иногда другого выбора нет

Штурман

Установите 20-мм зенитную пушку как можно быстрее (3.3.4)

Подводное положение

- * Быстрое погружение, чтобы избежать обнаружения и атаки (3.1.3)
- * Желательно всегда держать экипаж готовым к погружению

9. СЛОВАРЬ

9.1. Жетоны

Все

Жетоны активации



Жетоны сигарет



Капитан

Жетоны экипажа (в мешочке)



Фишки приказов



Старпом

Жетоны медицинских средств



Жетоны ранений и усталости
(жетоны недомоганий)



Жетоны гибели



Жетоны аптек



Штурман

Жетоны наблюдений
(жетоны занятости)

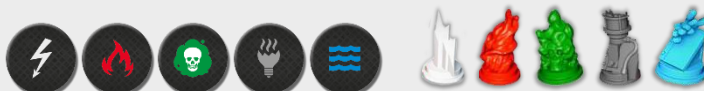


Механик

Жетоны неисправностей
(жетоны занятости)



Жетоны аварийных ситуаций



Жетоны инвентаря



Жетоны ящиков с инструментами



Жетон затопленного отсека



9.2. Карты

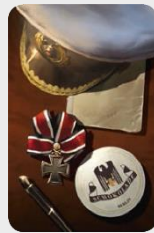
Все

Карты недомоганий



Капитан

Карты капитана

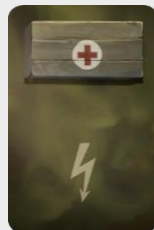


Карты морали



Старпом

Карты ранений



Карты событий



Механик

Карта инструментов



9.3. Игровые компоненты

Все

Ячейки активации



Планшет экипажа



Капитан

Шкала приказов



Шкала морали

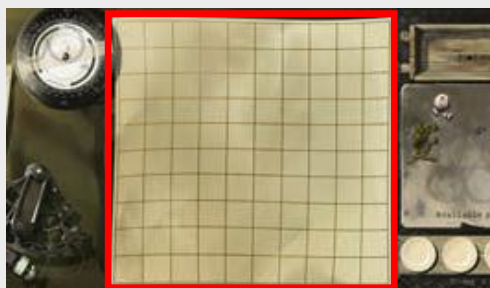


Штурман

Запас провизии



Тактическая карта



Механик

Карты отсеков

