

U-BOOT

GRA PLANSZOWA



Zasady gry

U-BOOT

GRA PLANSZOWA

Willkommen an Bord, Herr Kaleun!

Dziękujemy za zakup gry planszowej U-BOOT. Gdy rozpoczynaliśmy ten projekt, postawiliśmy sobie cel: stworzyć pierwszy planszowy symulator okrętu podwodnego. Grę, która pozwoli graczom prowadzić działania wojenne z czasów II wojny światowej oraz zgłębić rozmaite aspekty życia i walki na morzu: od zamieszkania wewnątrz żelaznej trumny po śmiertelną grę w kotka i myszkę z wrogiem.

Obecnie, po szeroko zakrojonych badaniach, licznych testach i masie pracy, jesteśmy dumni, mogąc zaprezentować grę, która redefiniuje planszówki o okrętach podwodnych. Znajdziecie w niej realistyczną nawigację, identyfikację wzrokową celów oraz wiele innych aspektów, jakich chyba jeszcze nie widzieliście w grze planszowej. Z początku może to lekko przytłaczać, ale bez obaw: gra zawiera wszystko co trzeba, by zrobić z Was wytrawnych podwodniaków.

Po pierwsze, osobny Poradnik taktyczny. Krótko i zwięźle objaśnia podstawowe zagadnienia wojny podwodnej, by można szybko pojąć zasady postępowania w grze. Po drugie, pomoce gracza, które podsumowują najistotniejsze informacje dla każdej z ról, oraz, na koniec, instruktażowe filmy online. Wszystko to pomoże szybciej zrozumieć podstawowe zasady, reszta przyjdzie wraz z kolejnymi rozgrywkami.

A rozgrywka w U-BOOTa potrafi dostarczyć naprawdę wyjątkowych emocji: namierzanie celów z ukrycia, odpalanie precyzyjnie wyliczonych salw torpedowych, wymykanie się kontratakowi eskorty... lub też otrzymanie śmiertelnej salwy bomb głębinowych - w tej grze znajdziecie to wszystko i jeszcze więcej, zatem jeśli chcecie delektować się nią w pełni, przyłóżcie się do nauki. Uwierzcie, że nie będziecie żałować.

Artur Salwarowski & Bartosz Pluta

SPIS TREŚCI

1. Wstęp	4	8. Pierwszy Oficer	34
1.1. Rola graczy i cel rozgrywki	4	8.1. Podstawy aplikacji towarzyszącej	34
1.2. Aplikacja towarzysząca	4	8.2. Widok pierwszoosobowy (FPV) oraz identyfikacja wzrokowa	35
1.3. Rozgrzywka w czasie rzeczywistym	4	8.3. Obserwatorzy na mostku	35
1.4. Nauka zasad	4	8.4. Pozostałe rozkazy związane z aplikacją	36
2. Komponenty gry	4	8.5. Kompresja czasu	36
3. Słowniczek pojęć	9	8.6. Pierwsza Pomoc	37
4. Przebieg rozgrywki	11	8.7. Karty wydarzeń	37
4.1. Cel gry	11	8.8. Karty obrażeń	37
4.2. Powrót do bazy	11	9. Navigator	38
4.3. Tryby gry	11	9.1. Nawigacja strategiczna	38
5. Przygotowanie do gry	12	9.1.1. Linijka	39
5.1. Wybór ról	13	9.1.2. Sekstans	39
5.2. Przygotowanie komponentów	14	9.2. Nawigacja Taktyczna	39
5.3. Wybór trybu rozgrywki i poziomów trudności	15	9.2.1. Używanie Dysku Torpedowego	39
5.4. Odprawa przed misją	15	9.2.2. Aktualizacja Mapy Taktycznej	40
6. Główne zasady	18	9.3. Obserwatorzy na Mostku	42
6.1. Obowiązki graczy	18	9.4. Jedzenie	43
6.2. Marynarze	18	9.4.1. Przygotowywanie posiłków	43
6.3. Podstawowe elementy gry: Mobilizacja i pozostałe rozkazy	18	9.4.2. Spożywanie posiłków	44
6.4. Mobilizacja	19	9.4.3. Psucie się jedzenia	44
6.5. Wykonywanie rozkazów	20	10. Starszy Mechanik	45
6.6. Aktywacja	22	10.1. Silniki	45
6.7. Zajęci marynarze	23	10.2. Zbiorniki balastowe	45
6.8. System wacht	23	10.3. Naprawy i zasoby	45
6.9. Zdrowie	25	10.3.1. Usterki	46
6.10. Zabici w akcji	26	10.3.2. Naprawa usterek	46
6.11. Naprawy	26	10.3.3. Karty Starszego Mechanika	47
6.12. Rozpatrywanie obrażeń załogi	26	10.3.4. Zagrożenia	48
6.13. Papierosy	28	10.3.5. Usuwanie zagrożeń	48
6.14. Kolejność rozpatrywania efektów	28	10.3.6. Uszkodzenia kadłuba	49
7. Kapitan	29	10.3.7. Naprawa uszkodzeń kadłuba	49
7.1. Dowodzenie załogą	29	10.3.8. Pozostałe zasady związane z uszkodzeniami kadłuba	50
7.2. Tor Rozkazów	29	10.3.9. Dostęp do odciętych sekcji	50
7.3. Tor Morale	30	10.4. Widok techniczny	51
7.4. Wycieńczona załoga	31	11. Uwagi końcowe	51
7.5. Lista rozkazów	32		
7.5.1. Manewry	32		
7.5.2. Namiar, nawigacja i łączność	32		
7.5.3. Uzbrojenie	32		
7.5.4. Bezpieczeństwo i dowodzenie załogą	33		
7.6. Żetony załogi	33		
7.7. Karty Kapitana	33		

1. WSTĘP

1.1 Role graczy i cel rozgrywki

Gra planszowa U-BOOT to kooperacyjna gra dla 1-4 graczy, która pozwala im wcielić się w role oficerów na pokładzie niemieckiego U-Boota podczas II wojny światowej.

Gracze wcielają się w role Kapitana, Pierwszego Oficera, Nawigatora, oraz Starszego Mechanika na pokładzie U-Boota typu VIIC. Będą koordynować swoje działania, by wypełnić misje przydzielone im przez dowództwo. Wszyscy razem stanowią załogę i wszyscy razem wygrywają bądź przegrywają.

1.2 Aplikacja towarzysząca

Gra wymaga darmowej aplikacji towarzyszącej, którą należy pobrać online. W tym celu wejdź na stronę uboottheboardgame.com lub preferowaną platformę dystrybucji cyfrowej (App Store, Google Play lub Steam) i wyszukaj „U-BOOT The Board Game”. Następnie pobierz i zainstaluj aplikację.

Aplikacja jest integralną częścią gry planszowej U-BOOT i rozgrywka bez niej nie jest możliwa. Aplikacja pozwala na rozgrywkę w czasie rzeczywistym z dynamicznym AI przeciwnika, jak również zapewnia szereg innych funkcji, które stanowią nieodłączną część gry. Ich zadaniem jest jeszcze większa immersja graczy w ich role.

Zanim przejdziesz dalej, pobierz i zainstaluj aplikację. Jest ona dostępna na Androida, iOS-a, Maca i Windows PC. Korzystanie z aplikacji opisane jest w zasadach Pierwszego Oficera w rozdziale 8.1.

1.3 Rozgrywka w czasie rzeczywistym

Ponieważ gra toczy się w czasie rzeczywistym dzięki wspomagającej ją aplikacji, rozgrywka różni się od klasycznej gry planszowej. Nie występują w niej tury graczy, a zamiast tego tempo rozgrywki dyktowane jest przez aplikację i rozkazy Kapitana.

Aplikacja informuje graczy o nowych zagrożeniach i możliwościach, a Kapitan koordynuje reakcje graczy. Ważne jest, by szybko podejmować decyzje, nie tracąc przy tym z oczu celów misji i bezpośrednich zagrożeń.

1.4 Nauka zasad

Zanim przejdziesz dalej, możesz obejrzeć filmy instruktażowe na uboottheboardgame.com. Gdy już przyswoisz zasady, czas przystąpić do pierwszej rozgrywki. Jeśli już zdecydowałeś, kto gra kim, sugerujemy, aby:

- **Kapitan** przeczytał Poradnik taktyczny;
- **Pierwszy Oficer** zaznajomił się z tutorialiem aplikacji;
- **Nawigator** nauczył się używać Dysku Torpedowego i Mapy Strategicznej oraz Taktycznej;
- **Starszy Mechanik** wiedział, jak działa Układanka Techniczna oraz wykorzystywane przez niego zasoby

Powyższe kroki przygotowują wszystkich graczy do wykonywania ich najważniejszych obowiązków. Krótkie objaśnienie podstawowych zasad i komponentów umożliwi rozpoczęcie gry.

2. KOMPONENTY GRY



Model U-Boota 3D

Model przedstawia U-Boota typu VIIC i ukazuje wszystkie najistotniejsze sekcje, po których marynarze mogą się poruszać i w których wykonują swoje obowiązki. Przed pierwszą rozgrywką złóż model według opisu przygotowania do gry w rozdziale 5.

Karty sekcji okrętu



Karty te tworzą Widok Techniczny U-Boota. Należy umieścić je po obu stronach modelu, by przedstawiały nazwy sekcji oraz ikony specjalizacji wskazujące miejsca wykonywania rozkazów.

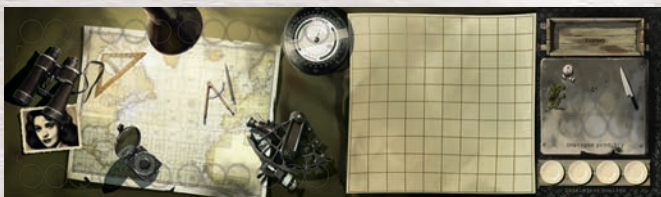
Panele graczy



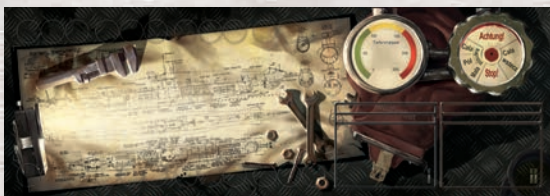
Kapitan



Pierwszy Oficer



Nawigator



Starszy Mechanik

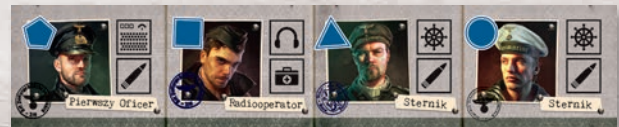
Każdy gracz otrzymuje panel, na którym będzie śledzić status marynarzy i swoje zasoby.

Panele wachty

Panele wachty należy umieścić na panelach graczy. Znajdują się na nich symbole



Kapitan



Pierwszy Oficer



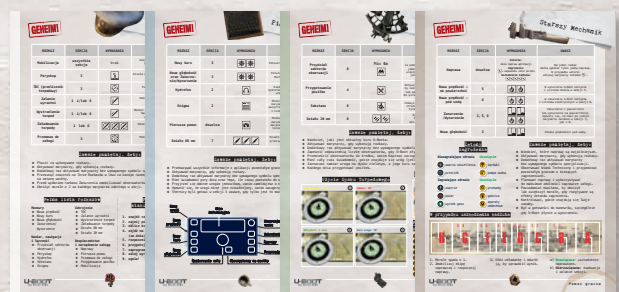
Nawigator



Starszy Mechanik

geometryczne przydzielone poszczególnym marynarzom, wraz z ich ikonami specjalizacji. Określenia „Kapitan”, „Pierwszy Oficer”, „Nawigator” oraz „Starszy Mechanik” używane są w niniejszych zasadach w odniesieniu do graczy odgrywających te role, niemniej pojawiają się również jako poszczególni marynarze na panelach wachty.

Arkusze pomocy graczy



Cztery arkusze podsumowujące rozkazy, za które każdy z graczy jest odpowiedzialny, jak również najistotniejsze informacje dla każdego gracza związane z rozgrywką i przygotowaniem do gry.

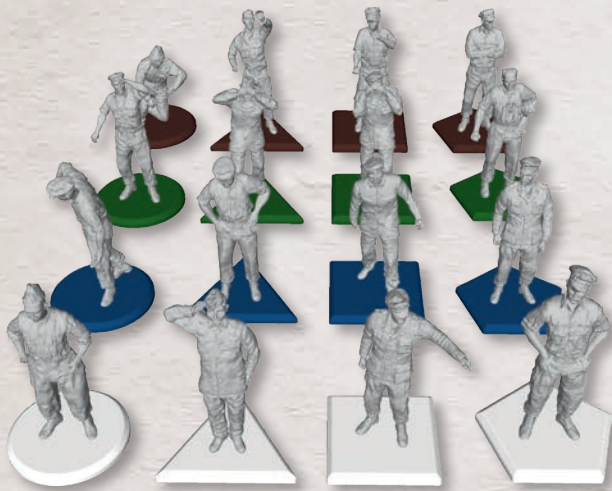


Zasady gry

Książeczka, którą właśnie czytasz.

Poradnik taktyczny

Osobna książeczka zawierająca porady związane z rozgrywką.



Figurki marynarzy

Przedstawiają marynarzy służących na U-boocie. Każdy gracz kontroluje 4 figurki o różnych podstawach w odpowiednim kolorze:

- **Biały:** Kapitan
- **Niebieski:** Pierwszy Oficer
- **Zielony:** Nawigator
- **Brązowy:** Starszy Mechanik

Zwróć uwagę, że każda figurka w grupie ma podstawę o innym kształcie.

Wposażenie kiosku

Powinno zostać umieszczone na przedniej części kiosku.



Działo 88 mm

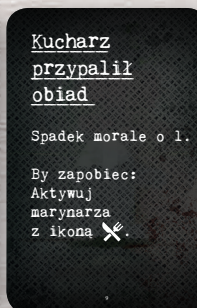
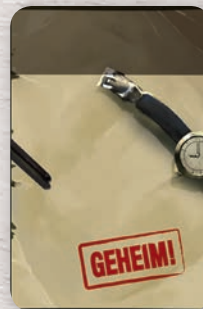
Plastikowe działo, które należy umieścić przed kioskiem.



Działo 20 mm

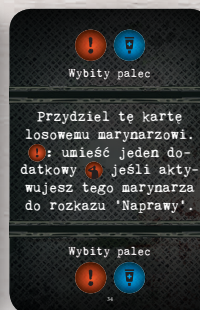
Plastikowe działo, które należy umieścić na mostku, zwrócone w kierunku rufy.

Karty wydarzeń



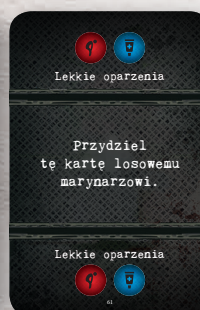
Karty wydarzeń oddziałujących na załogę.

Karty morale



Karty o negatywnych skutkach, spowodowanych pogarszającym się morale załogi.

Karty obrażeń



Karty przydzielane marynarzom, którzy odnieśli obrażenia na służbie.



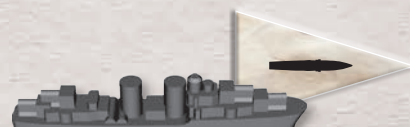
Znacznik U-Booty

Znacznik przedstawiający U-Booty na Mapie Taktycznej.



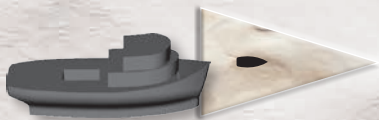
Znacznik statku handlowego

Znacznik przedstawiający statek handlowy na Mapie Taktycznej.



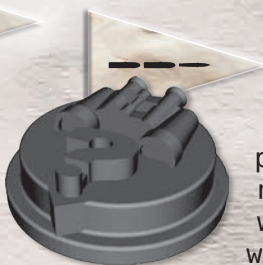
Znacznik eskorty

Znacznik przedstawiający okręt eskorty na Mapie Taktycznej.



Znacznik małego statku

Znacznik przedstawiający mały statek na Mapie Taktycznej.



Znacznik wroga

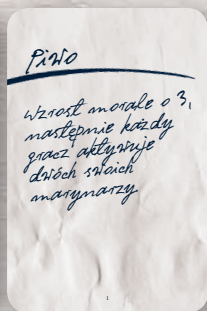
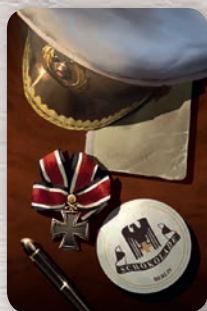
Znacznik przedstawiający niezidentyfikowaną jednostkę wroga na Mapie Taktycznej.



Znacznik konwoju

Znacznik przedstawiający konwój na Mapie Taktycznej.

Karty Kapitana



Karty, które zagrywa kapitan, by wpłynąć na załogę



Znaczniki rozkazów

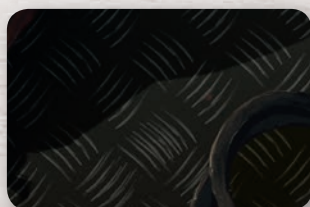
Znaczniki, za pomocą których Kapitan śledzi poniesione koszty rozkazów oraz stan morale załogi na swoim panelu gracza.



Worek na żetony

Worek, z którego należy losować żetony załogi.

Karty Starszego Mechanika



Karty, które zagrywa Starszy Mechanik, by podwyższyć umiejętności naprawcze załogi.



Żetony usterek

Żetony służące do zaznaczania rozmaitych problemów technicznych, z jakimi musi się uporać Starszy Mechanik. Umieszcza je on na Widoku Technicznym. Z przodu żetonu znajduje się informacja o powadze usterki, zaś tył żetonu przedstawia aktywację marynarza.



Żetony zagrożeń

Żetony oznaczające zagrożenia (jak pożary, zalania, zwarcia etc.), jakie mogą wystąpić na okręcie. Starszy Mechanik umieszcza je na Widoku Technicznym. Mogą mieć poważne konsekwencje, jeśli prędko się ich nie usunie.



Żetony załogi

16 żetonów, z których każdy odpowiada kształtowi i kolorowi podstawki konkretnego marynarza. Żetony te są losowane przez Kapitana, gdy różne wydarzenia dotyczą marynarzy w trakcie rozgrywki.



Żetony sprzętu

Żetony przedstawiające sprzęt używany przez Starszego Mechanika w celu usuwania zagrożeń.



Znaczniki skrzynek z narzędziami

Dwa znaczniki wskazujące lokalizacje skrzynek z narzędziami Starszego Mechanika.



Układanka Techniczna

Układanka, którą trzeba ułożyć, gdy U-Boot dozna poważnych uszkodzeń. Elementy układanki należy wymieszać przed rozgrywką.



Żeton zalanej sekcji

Żeton używany do oznaczenia zalanej sekcji U-Boota.



Żetony aktywacji

Dzięki tym żetonom można śledzić ilość rozkazów wykonanych przez konkretnego marynarza. Żetony obserwacji oraz żetony usterek również mają na rewersie symbol aktywacji.



Żetony obserwacji

Nawigator używa tych żetonów, by zaznaczyć, kto zajmuje się obserwacją.

Żetony jedzenia



Żetony przedstawiające jedzenie, jakie załoga ma do swojej dyspozycji.



Żetony stanu zdrowia

Żetony służące do oznaczania marynarzy, którzy chorują lub zostali ranni na służbie. Jedna ze stron przedstawia obrażenia, a druga zmęczenie.



Żetony leków

Żetony, których Pierwszy Oficer używa do leczenia chorych i rannych marynarzy.



Żetony apteczek

Żetony Pierwszego Oficera, dzięki którym można śledzić ilość pozostałych apteczek.



Żetony zabitych

Żetony oznaczające marynarzy, którzy zginęli w akcji.



Żetony papierosów

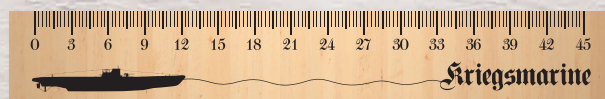
Żetony przedstawiające papierosy, które marynarze mogą palić na mostku, by się zrelaksować.



Dysk Torpedowy

Nawigator używa tego narzędzia, by określać pozycje wrogich statków na Mapie Taktycznej, jak również do obliczania kursu podejścia na cel. Przed pierwszą rozgrywką złóż Dysk Torpedowy według opisu przygotowania do gry w rozdziale 5.

Linijka i ołówek



Nawigator używa ich do wytyczania kursu na Mapie Strategicznej. Linijki można również używać do obliczania czasu podróży.



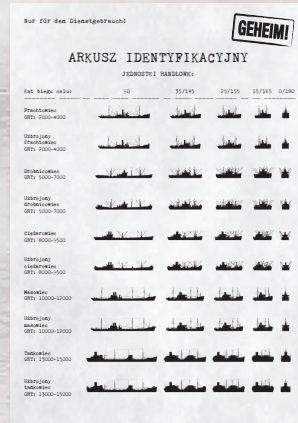
Kątomierz 360 stopni

Służy do wytyczania kursu U-Bootu na Mapie Strategicznej.



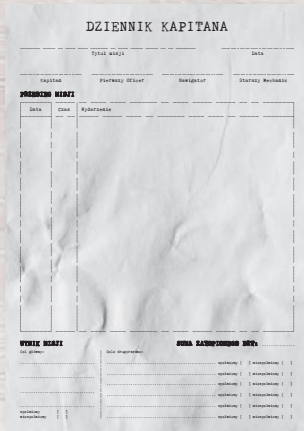
Mapa Strategiczna

Nawigator wytycza na niej kursy i określa pozycję U-Bootu. Składa się z dwóch arkuszy, po jednym dla Morza Północnego i Atlantyku.



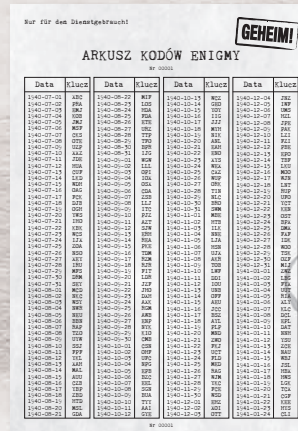
Arkusz Identyfikacyjny

Arkusz zawierający sylwetki wrogich statków, używany przez Pierwszego Oficera w celu identyfikacji wzrokowej jednostek wroga.



Dziennik Kapitana

Używany przez Kapitana do zapisu najistotniejszych informacji dotyczących misji.



Arkusz Kodów Enigmy

Arkusz zawierający kody Enigmy, używany przez Pierwszego Oficera w celu szyfrowania i rozszyfrowywania wiadomości radiowych.

WAŻNE: Kiedy zużyjesz wszystkie arkusze i mapy, możesz ściągnąć nowe ze strony uboottheboardgame.com.

3. SŁOWNICZEK POJĘĆ

ASDIC (sonar aktywny)

ASDIC był używany do wykrywania i śledzenia zanurzonych U-Bootów. Emitował fale dźwiękowe o wysokiej częstotliwości, które rozchodziły się w wodzie, a po odbiciu się od przeszkody wracały do nadawcy, dając w ten sposób operatorowi przybliżone położenie celu.

Z początku ASDIC nie był zbyt precyzyjny, ale późniejsze modele były w stanie podawać bardzo dokładne odczyty zanurzonych celów. Minusem ASDIC-u była niemożność wykrywania U-Bootów płynących na powierzchni. Wykrycie przez ASDIC można

rozpoznać po charakterystycznym „ping” fali dźwiękowej uderzającej o kadłub U-Bootu.

BRT (pojemność rejestrowa brutto)

Wartość BRT określa ilość towarów (paliwa, uzbrojenia, amunicji etc.), jaką jest w stanie przewozić statek handlowy. Statki te były dla U-Bootów celem priorytetowym, gdyż ich zatopienie miało pozbawić Brytyjczyków zasobów niezbędnych do prowadzenia wojny. Wielka Brytania była zawsze mocno uzależniona od swych morskich szlaków handlowych, a strategia U-Bootów koncentrowała się na ich przecięciu.

Dysk Torpedowy

Narzędzie, którego Nawigator używa do obliczania kursu podejścia na cel. Składa się z trzech koncentrycznych dysków i służy do szybkiego określania pozycji wroga oraz optymalnego kąta ataku torpedowego.

Dysk obecny w grze dość dokładnie odwzorowuje autentyczny sprzęt używany przez marynarzy U-Bootów do analizy danych torpedowych. Opanowanie jego obsługi przez Nawigatora jest absolutnie niezbędne do gry.

Enigma

Maszyna szyfrująca używana przez Niemców na szeroką skalę podczas II wojny światowej. Szyfrowała wiadomości przy użyciu tzw. klucza dziennego: jej wirniki były ustawiane w taki sposób, że zmieniały tekst w zaszyfrowaną wiadomość.

Kod trzywirnikowy został złamany przez polskich kryptoanalityków jeszcze przed II wojną światową. Stosując ich metodę, kryptoanalitycy alianccy z Bletchley Park byli w stanie łamać cztero- i pięciowirnikowe kody Enigmy, a nawet kod marynarki wojennej. Dzięki temu alianci zyskali nieocenione źródło informacji na temat działań U-Bootów.

Hydrofon (sonar pasywny)

Przebywający w zanurzeniu U-Boot mógł używać hydrofonu do nasłuchu fal dźwiękowych rozchodzących się w wodzie. Stanowił on część większego systemu zwa-

nego szumonamiernikiem. Jego operator był w stanie oszacować położenie wrogich jednostek, słuchając dźwięku ich śrub, a po dłuższym nasłuchu określić nawet kurs i prędkość namierzanego celu.

Hydrofon był głównym źródłem informacji o kontaktach dla zanurzonego U-Boota. W kiepskich warunkach pogodowych potrafił być dużo skuteczniejszy niż obserwacja wzrokowa.

Kontakt

Wykryta jednostka wroga – nawodna, podwodna lub lotnicza.

Mostek

Mostek okrętu podwodnego z czasów II wojny światowej to otwarta platforma w górnej części kiosku. Właśnie tutaj pełnią służbę obserwatorzy.

TDC (Torpedo Data Computer)

Elektromechaniczny przelicznik „Torpedovorhalterechner”, określane w grze anglojęzycznym skrótem „TDC”, był sercem systemu kierowania ogniem torpedowym U-Boota. Optymalny kąt biegu torpedy określany był na podstawie namiaru, odległości, kursu oraz prędkości celu.

Sekcja

U-Boot podzielony jest na osiem sekcji. Sześć z nich znajduje się wewnątrz kadłuba, zaś pozostałe dwie poza nim. Poniżej znajduje się schemat umiejscowienia i numeracja poszczególnych sekcji.

SCHEMAT SEKCJI



4. PRZEBIEG ROZGRYWKI

4.1. Cel gry

W grze planszowej U-BOOT gracze wcielają się w role młodych niemieckich podwodniaków, dążących do sławy największych asów broni podwodnej. Będą się musieli wykazać, wypełniając misje i zdobywając punkty zwycięstwa zwane Renomą. Uzyskuje się ją poprzez:

- * wypełnianie celów misji,
- * zatapianie wrogich jednostek.

Każda misja ma cel główny oraz jeden lub więcej celów drugorzędnych. Cel główny wyjaśniany jest na odprawie przed misją, a cele drugorzędne są przekazywane przez radio w czasie trwania misji. Spełnienie celu głównego pozwala na zdobycie dużej liczby punktów Renomy, natomiast cele drugorzędne pozwalają zarobić dodatkowe punkty.

Ostateczny wynik można podwyższyć poprzez zatapianie napotkanych wrogich statków. Ilość Renomy zdobytej w taki sposób jest określana przez wielkość zatopionego w trakcie misji BRT.

Zakończenie misji

Misja dobiega końca, gdy:

- * czas misji dobiegł końca,
- * U-Boot powrócił do bazy,
- * U-Boot został zniszczony lub utracony w jakikolwiek inny sposób. W takiej sytuacji wszyscy gracze przegrywają.

Dzieje się tak, gdy:

- * U-Boot zostanie staranowany przez wrogi okręt,
- * U-Boot uderzy w przeszkodę pod wodą lub osiadzie na mieliźnie,
- * U-Boot zatonie na skutek uszkodzeń,
- * cała załoga zginie wskutek ataku wroga.

Gdy misja się zakończy, aplikacja obliczy zdobytą Renomę i oceni działania graczy. Możliwe wyniki to:

- | | |
|-----------------|---------------------|
| S – znakomicie | D – niezadowalająco |
| A – doskonale | E – źle |
| B – dobrze | F – misja nie |
| C – przyzwoicie | powiodła się |

Twoim zadaniem jest osiągnięcie jak najlepszego wyniku. Jeśli naprawdę szukasz sławy i chwały, z pewnością nie zadowolisz się byle czym!

4.2. Powrót do bazy

Możesz powrócić do bazy, wybierając tę opcję w menu aplikacji, lecz pod warunkiem, że U-Boot nie uczestniczy w walce. Ta opcja „szybkiej podróży” została dodana na wypadek, gdybyś chciał zakończyć rozgrywkę przed upływem czasu misji. Możesz wcześniej zakończyć misję, jeśli jesteś zadowolony z osiągniętych wyników, albo przeciwnie: przerwać ją, gdy nie ma już szans na odniesienie sukcesu.

Po powrocie do bazy wszystkie osiągnięcia z misji (np. wielkość zatopionego BRT oraz spełnione cele) zostaną zapisane w aplikacji.

4.3. Tryby gry

Misja pojedyncza

Tryb misji pojedynczej pozwala Ci wybrać dowolną misję dostępną w grze i spróbować osiągnąć jak najlepszy wynik. Próbuje różnych taktyk, szlifuj strategię i odkrywaj nowe drugorzędne cele. Gdy już poczujesz się pewnie, rozgrywając pojedyncze misje, będzie to dobry moment na wypróbowanie pozostałych trybów gry.

Misje łączone

Misje łączone to dalekomorskie patrole rozgrywające się na przestrzeni kilku tygodni. Jako że mogą one być zbyt długie na jednorazowe spotkanie z grą, zostały podzielone na kilka misji.

Każda z nich może zostać rozegrana jako misja pojedyncza, ale mogą też zostać połączone w jeden duży patrol. Aplikacja pozwala graczom zapisać stan gry pomiędzy poszczególnymi sesjami, a wszystkie niezbędne informacje zapisuje się w dzienniku Kapitana.

Misje łączone są znacznie bardziej wymagające niż misje pojedyncze, ponieważ gracze muszą o wiele dłużej przetrwać

na morzu. Dostarczają one dużo pełniejszych wrażeń i pozwalają bardziej zaprawionym załogom poddać swoje umiejętności trudniejszej próbie. Niektóre misje łączone mogą wymagać zrealizowania celu głównego, by móc przejść do następnej misji.

Kampania

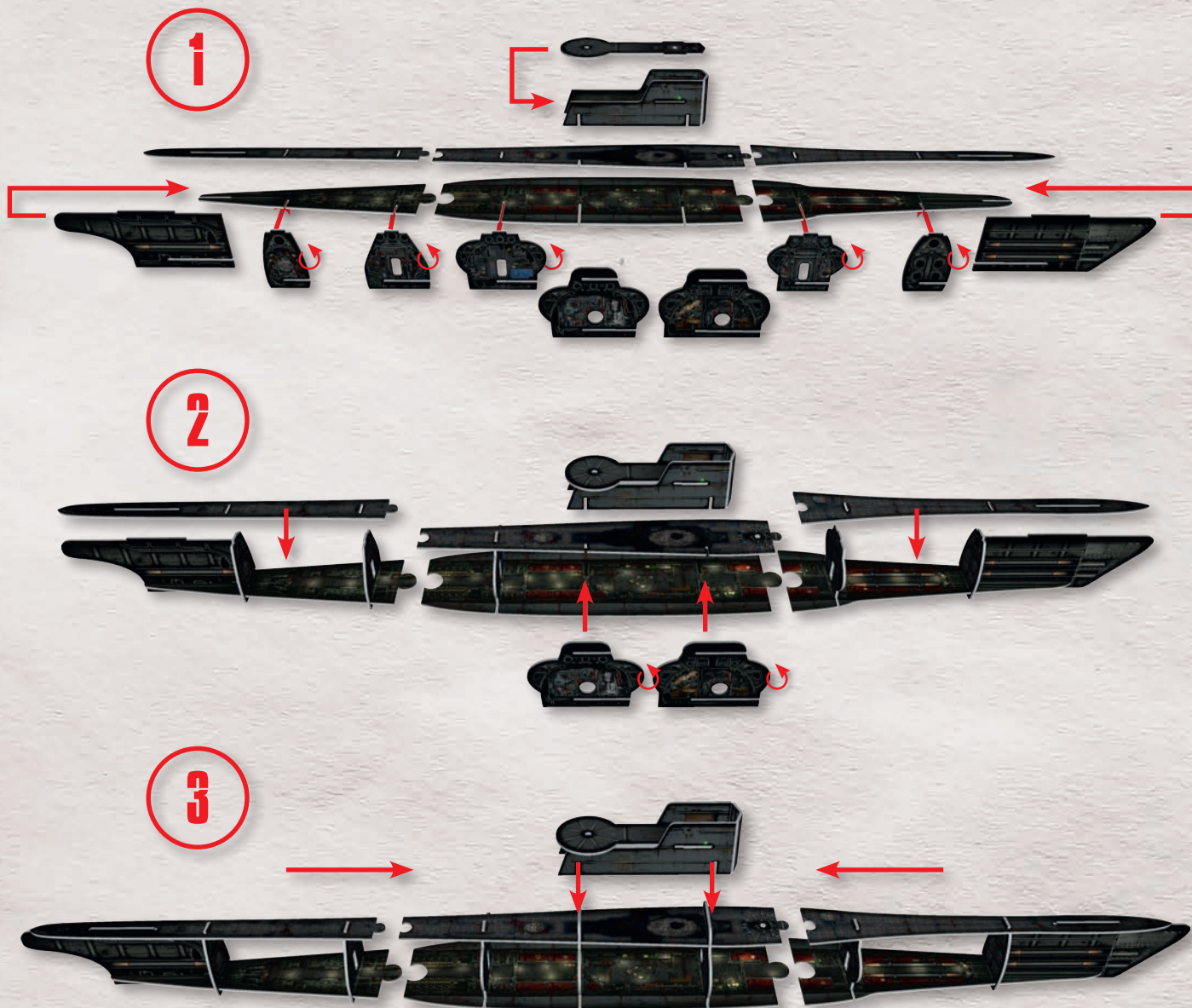
Tryb kampanii umożliwia rozegranie wszystkich misji dostępnych w grze. Aplikacja zapisze stan postępu pomiędzy misjami, jak również podliczy zdo-

bytą Renomę, w tym zatopione BRT oraz oceny z poszczególnych misji. Wszystkie misje funkcjonujące jako łączone będą rozgrywane zgodnie z regułami misji łączonych.

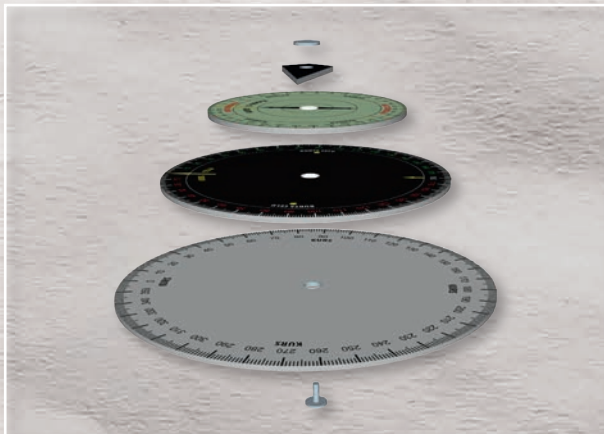
Dodatkowo, żeby przejść do następnej misji, będziesz musiał zaliczyć każdą przynajmniej na ocenę „E”. Po ukończeniu kampanii aplikacja podliczy jej całkowity wynik. Jeśli zatopisz wystarczająco dużo BRT i dobrze się spiszesz, dołączysz do grona największych asów U-Bootwaffe!

5. PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed pierwszą rozgrywką złóż model U-Bootu i Dysk Torpedowy:



4



Zwróć uwagę, że **czarny dysk** jest zadrukowany po obu stronach, choć tylko na jednej z nich widnieją czerwone i zielone wartości kątowe. Wybór tej strony zalecany jest dla doświadczonych nawigatorów, jako że używa się jej głównie na najwyższym poziomie trudności. Początkującym nawigatorom zalecamy czarny dysk ze stroną bez liczb, ponieważ dodatkowe informacje mogą ich mylić. Weź to pod uwagę przy składaniu Dysku Torpedowego.

Umieść dyski jeden na drugim zgodnie z powyższym schematem (największy na dole, najmniejszy na górze). Umieść strzałkę na górze, a następnie połącz wszystko na środku zatrzaskiem. Dysk Torpedowy jest gotowy do gry!

Zamontuj również wskazówki na panelu Starszego Mechanika:



By przygotować się do rozgrywki:

1. Wybierz rolę.
2. Przygotuj elementy gry.
3. Wybierz tryb gry i poziomy trudności.
4. Przeczytaj odprawę.

5.1. Wybór ról

Przydziel role następująco:

- * **Kapitan** – dla urodzonych przywódców i osób szybko podejmujących decyzje.
- * **Pierwszy Oficer** – dla graczy komunikatywnych, którzy poradzą sobie z obsługą aplikacji towarzyszącej grze.
- * **Nawigator** – dla graczy o dobrej orientacji przestrzennej (lub z doświadczeniem żeglarskim).
- * **Starszy Mechanik** – dla graczy, którzy przodują w zarządzaniu zasobami i ustalaniu priorytetów.

Jeśli do rozgrywki przystąpi mniej niż czterech graczy, zalecamy:

- * ustawienie poziomów trudności w aplikacji na łatwe bądź średnie, szczególnie przy nauce gry;
- * dobranie ról zgodnie z poniższym:

3 graczy

Jeden gracz wciela się w rolę Kapitana i Starszego Mechanika lub Kapitana i Nawigatora.

2 graczy

Jeden z graczy wybiera rolę Kapitana i Nawigatora, drugi – Pierwszego Oficera i Starszego Mechanika.

1 gracz

Gracz wciela się we wszystkie role.

Powyższe zalecenia nie są obowiązkowe; w miarę zdobywania doświadczenia w grze możesz rozdzielać role wedle uznania.

Dla przejrzystości zasad oraz wygodnej lektury instrukcja zakłada, że w rozgrywce bierze udział czterech graczy. W rozgrywce z mniejszą liczbą graczy wszystkie reguły odnoszące się do gracza należy stosować do roli.

5.2. Przygotowanie komponentów

1. Umieść model 3D na środku stołu i ułóż karty sekcji po obu stronach – tak, aby zgadzały się z sekcjami modelu, jak widać to na schemacie (str. 16–17).
2. Rozmieść panele graczy, jak widać to na schemacie.
3. Rozdaj wszystkim graczom ich komponenty:

Kapitan

- * 4 figurki o białych podstawach
- * Panel Kapitana
- * Panel wachty Kapitana
- * Arkusz pomocy Kapitana
- * 2 plastikowe znaczniki rozkazów
- * 3 talie kart morale
- * 16 żetonów załogi
- * Worek na żetony
- * Karty Kapitana
- * 12 żetonów aktywacji
- * Dziennik Kapitana
- * 2 żetony papierosów

Pierwszy Oficer

- * 4 figurki o niebieskich podstawach
- * Panel Pierwszego Oficera
- * Panel wachty Pierwszego Oficera
- * Arkusz pomocy Pierwszego Oficera
- * Urządzenie obsługujące aplikację
- * Karty wydarzeń
- * Karty obrażeń
- * Żetony leków
- * Żetony stanu zdrowia
- * Żetony zabitych
- * 12 żetonów aktywacji
- * Żetony apteczki (w przypadku kampanii/misji łączonych)
- * Arkusz Identyfikacyjny
- * Arkusz Kodów Enigmy
- * 2 żetony papierosów

Nawigator

- * 4 figurki o zielonych podstawach
- * Panel Nawigatora
- * Panel wachty Nawigatora
- * Arkusz pomocy Nawigatora
- * Mapy Strategiczne
- * Dysk Torpedowy
- * Ołówek, kątomierz 360 stopni i linijka
- * Żetony jedzenia
- * 12 żetonów obserwacji
- * Znacznik U-Boota, znacznik wroga i pozostałe znaczniki Mapy Taktycznej
- * 2 żetony papierosów

Starszy Mechanik

- * 4 figurki o brązowych podstawach
- * Panel Starszego Mechanika
- * Panel wachty Starszego Mechanika
- * Arkusz pomocy Starszego Mechanika
- * Żetony usterek (po 10 z każdego koloru)
- * Żetony zagrożeń
- * Żeton zalanej sekcji
- * Żetony sprzętu
- * Znaczniki skrzynek z narzędziami
- * Karty Starszego Mechanika
- * Układanka Techniczna
- * 2 żetony papierosów

4. Potasuj i umieść wszystkie talie kart zgodnie ze schematem

- * Podziel karty morale na trzy różnokolorowe stosy, potasuj każdy osobno i ułóż je na przeznaczonych do tego miejscach na panelu Kapitana.
- * Potasuj karty wydarzeń i umieść je na przeznaczonym do tego miejscu na panelu Pierwszego Oficera.
- * Potasuj osobno wszystkie talie kart obrażeń i umieść je przy panelu Pierwszego Oficera.
- * Umieść karty Kapitana w pobliżu panelu Kapitana.
- * Umieść karty Starszego Mechanika w pobliżu panelu Starszego Mechanika.

5. Umieść wszystkie żetony zgodnie ze schematem:

- * Włóż żetony załogi do worka (lub innego nieprzezroczystego pojemnika) i umieść w pobliżu panelu Kapitana.
- * Wymieszaj wszystkie żetony jedzenia i umieść je zakryte na panelu Nawigatora na polu zaopatrzenia. Następnie wylosuj 6 żetonów jeden po drugim i wypełnij piramidę z góry na dół, od lewej do prawej w każdym rzędzie.
- * Umieść wszystkie żetony leków na miejscu oznaczonym „Verbandkasten” na panelu Pierwszego Oficera. Jeśli rozgrywasz misję łączoną lub kampanię, dodaj jeden żeton apteczki na każdą dodatkową misję, którą będziesz grał – oprócz pierwszej misji.
- * Umieść wszystkie żetony stanu zdrowia i żetony zabitych w zasięgu Pierwszego Oficera.
- * Umieść żetony sprzętu i skrzynki z narzędziami na Widoku Technicznym. Umieść jedną skrzynkę z narzędziami w sekcji 2, a drugą w sekcji 4. Żetony sprzętu należy umieścić dowolnie w sekcjach od 1 do 6, maksymalnie po jednym na sekcję.
- * Każdy z graczy umieszcza 2 żetony papierosów w pobliżu swego panelu.

6. Umieść figurki marynarzy na modelu 3D według ustawienia początkowego.

7. Rozmieść wszystkie pozostałe komponenty według schematu. Układ elementów jest również widoczny na arkuszach pomocy.



Ustawienie początkowe marynarzy

SEKCJA 4

(Kwatery załogi i kambuz)



SEKCJA 3

(Centrala)



SEKCJA 2

(Kwatery oficerskie)



SEKCJA 1

(Dziobowa sekcja torpedowa)



5.3. Wybór trybu rozgrywki i poziomów trudności

Włącz aplikację na swoim urządzeniu i wybierz tryb gry oraz misję. Podążaj za dalszymi instrukcjami i przejdź do ustawień poziomu trudności. Każdy z graczy wybiera teraz wedle uznania poziom trudności dla swojej roli (jednej lub więcej w przypadku niepełnego składu graczy).

Menu aplikacji pozwala wszystkim graczom na wybranie preferowanego poziomu oraz podaje wszystkie różnice między nimi. Aplikacja pomoże również każdemu z graczy dokończyć przygotowania do gry. Po dokonaniu wyboru poziomów trudności gracze mogą przejść do następnego etapu.

5.4. Odprawa przed misją

Przeczytaj w aplikacji odprawę – zawiera ona wszystko, co musisz wiedzieć na temat misji. Gdy wszyscy gracze będą gotowi, Pierwszy Oficer może rozpocząć grę.

USTAWIENIE POCZĄTKOWE



1. Model 3D i karty sekcji okrętu
2. Urządzenie z uruchomioną aplikacją
3. Karty wydarzeń
4. Żetony zabitych i żetony stanu zdrowia
5. Żetony aktywacji
6. Panel wachty Pierwszego Oficera
7. Karty obrazów
8. Żetony leków
9. Panel Pierwszego Oficera

10. Znaczniki na Mapę Taktyczną (plastikowe i tekturowe)
11. Żetony obserwacji
12. Żetony jedzenia
13. Panel wachty Nawigatora
14. Panel Nawigatora
15. Ołówek
16. Mapa Strategiczna
17. Kątomierz 360 stopni i linijka
18. Dysk Torpedowy
19. Worek z żetonami załogi



- 20. Karty Kapitana
- 21. Panel Kapitana
- 22. Znaczniki rozkazów
- 23. Panel wachty Kapitana
- 24. Karty morale
- 25. Panel Starszego Mechanika
- 26. Panel wachty Starszego Mechanika
- 27. Żetony usterek
- 28. Żetony zagrożeń
- 29. Żeton zalanej sekcji
- 30. Żetony sprzętu
- 31. Skrzynka z narzędziami (I)

- 32. Skrzynka z narzędziami (II)
- 33. Układanka Techniczna
- 34. Figurki marynarzy
- 35. Żetony papierosów
- 36. Arkusz Kodów Enigmy
- 37. Arkusz Identyfikacyjny
- 38. Dziennik Kapitana
- 39. Karty Starszego Mechanika

6. GŁÓWNE ZASADY

6.1. Obowiązki graczy

Niezależnie od roli każdy z graczy:

- * kontroluje cztery figurki marynarzy swojego koloru i tylko nimi może poruszać;
- * jest odpowiedzialny za wykonywanie rozkazów podanych na jego arkuszu pomocy gracza;
- * może używać swych marynarzy, pomagając innym graczom w wypełnianiu ich rozkazów.

6.2. Marynarze

- * Gracze przemieszczają swoich marynarzy po U-Boocie w celu wykonywania rozkazów.
- * Marynarzy reprezentują plastikowe figurki. Kształty i kolory ich podstaw odpowiadają kształtom i kolorom na panelach wachty.
- * Każdy z graczy kontroluje dwie wachty po czterech marynarzy. Tylko jedna wachta jest dostępna w danym momencie. Odzwierciedlają to dwustronne panele wachty: ich awers ukazuje pierwszą wachtę, a rewers drugą.
- * Na czas pierwszej wachty (początek rozgrywki) panele wachty umieszcza się na panelach graczy, jak widać poniżej.
- * Wachta na służbie nazywana jest wachtą aktywną, a pozostała – nieaktywną.

- * Wszystkie efekty rozgrywki dotyczą wyłącznie wachty aktywnej, chyba że wyraźnie napisano inaczej. Należy o tym pamiętać podczas rozpatrywania efektów kart.
- * Każdy marynarz ma dwie ikony specjalizacji na panelu wachty i trzy pola aktywacji na panelu gracza. Do pola każdego marynarza na panelu wachty przypisane są trzy pola aktywacji na panelu gracza.
- * Specjalizacje umożliwiają marynarzom efektywniej wykonywać rozkazy. Wszystkie ikony specjalizacji znajdują się obok.



















6.3. Podstawowe elementy gry: Mobilizacja i pozostałe rozkazy

Podczas gry Kapitan wydaje rozkazy pozostałym graczom. Różne rozkazy umożliwiają marynarzom wykonywanie różnych czynności; istnieje też jednak rozkaz, dzięki któremu mogą oni poruszać się po U-Boocie, a jest to **Mobilizacja**.

To specyficzny rozkaz, który rządzi się własnymi prawami; zamiast zwykłego wykonywania czynności przez konkretnych marynarzy w danej sekcji, dowolna liczba marynarzy może przejść do innych sekcji U-Boota. Pomimo tych różnic Mobilizacja jest rozkazem i ponosi się za nią koszt podobnie jak za pozostałe rozkazy.



IKONY SPECJALIZACJI

	Peryskop		Działo 88 mm
	Przemowa do załogi		Przygotowanie posiłku
	TDC		Hydrofon
	Ładowanie torpedy		Enigma
	Zalanie wyrzutni / wystrzelenie torpedy		Pierwsza pomoc
			Naprawa
	Obserwacja		Balast
	Sekstans		Ster
	Działo 20 mm		Silniki

6.4. Mobilizacja

Mobilizacja przebiega następująco:

1. Ponieś koszt rozkazu i ogłoś Mobilizację.
2. Przesuń marynarzy.
3. Rozpatrz obrażenia załogi (jeśli trzeba).
4. Zakończ Mobilizację.

- * Kapitan mobilizuje załogę, by umożliwić pozostałym graczom poruszanie marynarzami po U-Boocie.
- * Kapitan musi ponieść koszt rozkazu, przesuając znacznik rozkazów na Torze Rozkazów o jedno pole za każdą Mobilizację. Marynarzy można poruszyć dopiero wtedy, gdy koszt ten został poniesiony.
- * **Nie aktywuj** marynarzy, którzy biorą udział w Mobilizacji.
- * Podczas jednej Mobilizacji można poruszyć dowolną liczbę marynarzy.
- * Marynarze mogą się poruszyć z dowolnej ilości sekcji początkowych do dowolnej ilości sekcji docelowych, o ile sekcja startowa i docelowa połączone są nieprzerwanym ciągiem sąsiednich sekcji. **Marynarze nie mogą wchodzić do sekcji zalanych ani przez nie przechodzić.** Więcej szczegółów w rozdziale 10.3.6. „Uszkodzenie kadłuba”.
- * Dolne sekcje 1, 2, 3, 4, 5 i 6 to ciąg sąsiadujących ze sobą sekcji. Sekcje 7 i 8 również sąsiadują ze sobą.

Sekcje 3 i 8 sąsiadują ze sobą tylko wtedy, gdy U-Boot jest wynurzony. Gdy U-Boot znajduje się pod wodą, marynarze nie mogą poruszać się pomiędzy sekcjami 3 i 8.

- * Rozkazów nie można wydawać ani wykonywać podczas Mobilizacji, a dopiero po jej zakończeniu. Więcej szczegółów w „Zakończeniu Mobilizacji”.
- * Mobilizacja pozwala również Starszemu Mechanikowi na przestawienie żetonów zasobów (tj. skrzynek z narzędziami i sprzętu). Każdy marynarz, który zaczyna ruch w sekcji z żetonem zasobów bądź przez taką sekcję przechodzi, może wziąć ze sobą jeden żeton i umieścić w dowolnej sekcji, przez którą bądź do której przechodzi.
- * Wszyscy marynarze mogą przenosić żetony zasobów, zarówno ci należący do Starszego Mechanika, jak i innych graczy.
- * Pojedynczy marynarz może przenieść jeden żeton zasobów w ciągu jednej Mobilizacji.

Sekcje niebezpieczne



Sekcja staje się niebezpieczna, gdy znajduje się w niej żeton ognia, wycieku gazu lub zwarcia instalacji.

- * Marynarze mogą wchodzić do niebezpiecznych sekcji, przechodzić przez nie oraz je opuszczać.
- * Po zakończeniu ruchu rozpatrz efekt obrażeń załogi kolejno w każdej sekcji. Marynarze, którzy przemieszczali się przez niebezpieczną sekcję, oraz ci, którzy pozostali w niej po zakończeniu ruchu, muszą natychmiast rozpatrzyć efekty zagrożeń. Więcej szczegółów w rozdziale 6.12. „Rozpatrywanie obrażeń załogi”.

Zakończenie Mobilizacji

- * Gdy wszyscy marynarze zakończyli ruch i rozpatrzono obrażenia załogi (jeśli była taka potrzeba), Kapitan musi otrzymać od każdego gracza słowne potwierdzenie.
- * Gdy wszyscy gracze wykonujący ruch potwierdzili swoją gotowość, oznacza to koniec obecnej Mobilizacji. Od tej chwili żaden marynarz nie może się poruszyć do czasu ogłoszenia przez Kapitana kolejnej Mobilizacji.

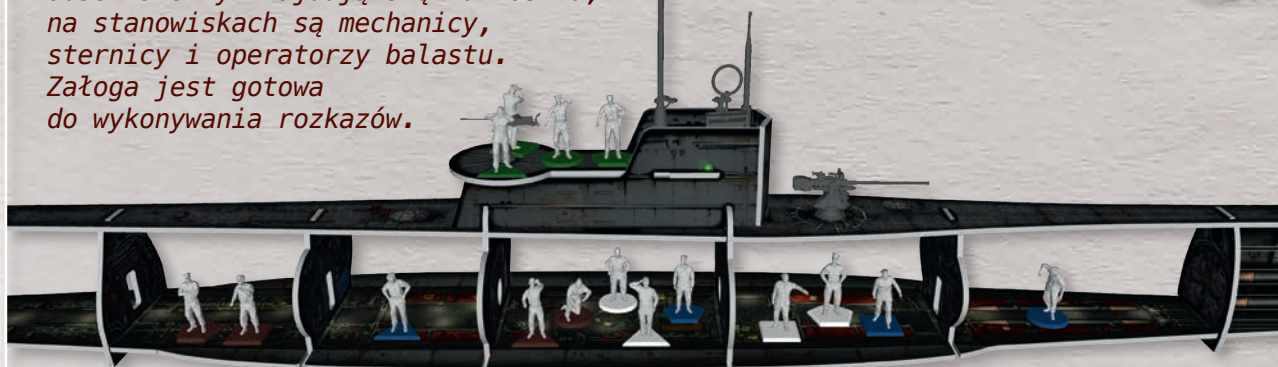
Marynarze znajdują się na pozycjach początkowych, gdy Kapitan ogłasza Mobilizację na stanowiska manewrowe:
– Mobilizacja! Załoga do silników, zbiorników balastowych i steru!
Obserwatorzy na mostek!

1



Marynarze przemieścili się zgodnie z rozkazami Kapitana. Wszyscy obserwatorzy znajdują się na mostku, na stanowiskach są mechanicy, sternicy i operatorzy balastu. Załoga jest gotowa do wykonywania rozkazów.

2



Kapitan pyta: – Załoga na stanowiskach? Pozostali gracze potwierdzają: – Tak jest!
– Jawohl, Herr Kaleun! Lub w inny dowolny sposób. Oznacza to koniec Mobilizacji.

6.5. Wykonywanie rozkazów

Wykonywanie rozkazu przebiega następująco:

1. Ponieś koszt rozkazu i wydaj rozkaz.
2. Wybierz rozkaz w aplikacji (jeśli trzeba).
3. Potwierdź słownie, czy marynarz lub marynarze znajdują się na stanowiskach.
4. Aktywuj marynarza lub marynarzy, którzy mają wykonać rozkaz.
5. Wykonaj rozkaz (również w aplikacji, jeśli trzeba).

- * Kapitan musi ponieść koszt poprzez przesunięcie znacznika rozkazów na Torze Rozkazów w prawo o jedno pole za każdy wydany rozkaz.
- * Każdy rozkaz stawia wymagania, które należy bezwzględnie spełnić, zanim

można wykonać ten rozkaz. By spełnić konkretne wymagania rozkazów, marynarz lub marynarze, którzy mają wykonać ten rozkaz, muszą:

- znajdować się w odpowiedniej sekcji/sekcjach;
- łącznie dorównywać wymaganej przez rozkaz liczbie ikon specjalizacji.

- * **Wszyscy marynarze wypełniający rozkaz muszą zostać aktywowani** (więcej szczegółów w rozdziale 6.6. „Aktywacja”). Jeśli marynarz nie posiada wystarczającej ilości pól aktywacji, nie może zostać aktywowany i nie może wykonać wydanego rozkazu.
- * **Marynarze nieposiadający wymaganej ikony specjalizacji mogą wykonać wydany rozkaz, ale otrzymują jeden dodatkowy żeton aktywacji za każdą taką aktywację.** Każdy z tych maryna-

- rzy jest wtedy traktowany tak, jakby posiadał ikonę wymaganą przez rozkaz.
- * Niektóre rozkazy pozwalają marynarzom na więcej niż jedną aktywację podczas jednego rozkazu, tj. Pierwsza Pomoc, Enigma, Przygotowanie Posiłku oraz Wystrzelenie Torped.












- * Gracze powinni potwierdzić, że ich marynarze są gotowi do wykonania rozkazu. Gdy to zrobią, rozkaz można wykonać. Jeśli zajdzie taka potrzeba, Pierwszy Oficer wykonuje rozkaz w aplikacji.

Dostępne rozkazy znajdują się poniżej:




Manewry

ROZKAZ	SEKCJA (E)	WYMAGANIA
Nowa Prędkość	5 (diesel) lub 6 (silniki elektryczne)	 
Nowy Kurs	3	 
Nowa Głębokość	3	   
Zanurzenie/ Wynurzenie	3, 5, 6	     


Uzbrojenie






ROZKAZ	SEKCJA (E)	WYMAGANIA
TDC	3	
Zalanie Wyrzutni	1 i/lub 6	
Wystrzelenie Torped	1 i/lub 6	
Załadowanie Torpedy	1 lub 6	  
Działo 88 mm	7	  
Działo 20 mm	8	 

Bezpieczeństwo i dowodzenie załogą

ROZKAZ	SEKCJA (E)	WYMAGANIA
Naprawy	dowolna	zależnie od rodzaju naprawy*
Pierwsza Pomoc	dowolna	
Przemowa do Załogi	3	
Przygotowanie Posiłku	4	
Mobilizacja	wszystkie sekcje	żadne

*Usterka: menu napraw aplikacji

Zagrożenie:  + wymagany żeton sprzętu

Uszkodzenie kadłuba:     

Namiar, nawigacja i łączność

ROZKAZ	SEKCJA (E)	WYMAGANIA
Przydział Sektorów Obserwacji	8	max 6x 
Peryskop	3	
Hydrofon	2	
Sekstans	8	
Enigma	2	



Dwóch sterników znajduje się już na stanowiskach, gdy Kapitan decyduje o zmianie kursu.



Ponosi koszt i wydaje rozkaz: „Nowy kurs: 330 stopni”.



Pierwszy Oficer prędko wybiera rozkaz w aplikacji i ustala dany kurs.

Pierwszy Oficer aktywuje marynarzy wykonujących rozkaz. Aplikacja zawsze pyta, czy załoga znajduje się na odpowiednich stanowiskach. W tym przypadku to marynarze Pierwszego Oficera, nie ma więc potrzeby potwierdzenia przez innych graczy.

6.6. Aktywacja

- * Za każdym razem, gdy marynarz wykonuje rozkaz, zostaje aktywowany. Aktywacja może również wynikać z efektów kart.
- * By aktywować marynarza, umieść żeton aktywacji (lub inny żeton obrócony stroną z aktywacją ku górze) na pustym polu aktywacji tego marynarza.
- * Jeśli marynarz nie posiada wymaganej ikony specjalizacji do wykonania rozkazu, musi posiadać miejsce na dwa żetony aktywacji.
- * Marynarz bez wystarczającej ilości pustych pól aktywacji nie może zostać aktywowany.
- * Marynarz nie może posiadać naraz więcej niż trzy żetony aktywacji.
- * Podczas umieszczania żetonu na polu aktywacji danego marynarza upewnij się, żeby umieścić go na właściwym brzegu panelu (górnym lub dolnym, w zależności od tego, która wachta jest aktywna) oraz w pustym polu aktywacji spośród trzech pól aktywacji przypisanych do danego marynarza.
- * Jeśli skończą się żetony aktywacji, użyj zamienników.



Pierwszy Oficer nie wykonał jeszcze żadnego rozkazu podczas tej wachty, więc wszystkie jego pola aktywacji są puste. Radiooperator wykonał już trzy rozkazy i nie może wykonać ich więcej, jako że wszystkie jego pola aktywacji są zajęte. Dwaj sternicy po prawej wykonali jedną zmianę kursu, więc obaj mają po jednym żetonie rozkazu.

- * Gracze mogą odrzucić po jednym żetonie aktywacji marynarzom, którzy schodzą z wachty na odpoczynek. Dzieje się to o godzinie 6, 12, 18 i o północy.
- * Zmiana wachty jest sygnalizowana przez aplikację odgłosem dzwonka. Więcej szczegółów w rozdziale 6.8. „System wacht”.

6.7. Zajęci marynarze

- * Przydział Sektorów Obserwacji i Naprawa usterek różnią się od pozostałych rozkazów tym, że zajmują one więcej czasu, a marynarze wykonujący te rozkazy są zajęci i w związku z tym aktywowani za pomocą odpowiednich żetonów obserwacji i żetonów usterek zamiast zwykłych żetonów aktywacji.
- * Żetony obserwacji i usterek są obustronne i mają na rewersie symbol aktywacji. Upewnij się, żeby odwrócić żetony na stronę z aktywacją, gdy rozkaz, o którym mowa, został wykonany bądź wstrzymany.
- * By aktywować marynarza do rozkazu Przydziału Sektorów Obserwacji lub Naprawy, weź żeton odpowiadający wykonywanemu rozkazowi i umieść go w polu aktywacji stroną z rozkazem do góry (np. jeśli marynarz naprawia usterkę, umieść żeton usterki odpowiedniego koloru stroną z kluczem do góry na pustym polu aktywacji na panelu gracza). W ten sposób oznacza się, że dany marynarz jest zajęty.
- * **Jeśli zajęty marynarz przemieści się do innej sekcji, wykonywanie przez niego rozkazu zostaje natychmiast przerwane.** Odwróć żeton „zajęcia” tego marynarza na stronę aktywacji i w aplikacji zaktualizuj wykonywane Naprawy lub Obserwację.
- * Zajęty marynarz może wypełniać rozkazy w **sekcji, w której się znajduje**, bez odwracania znacznika rozkazu – „zajęcia” – na stronę aktywacji. Jednakże żaden marynarz nie może jednocześnie być „zajęty” wykonywaniem dwóch rozkazów.
- * Gdy aktywujesz marynarzy w celu Obserwacji czy Napraw, pamiętaj, by umieścić dodatkowy żeton aktywacji w polu aktywacji tych marynarzy, którzy nie posiadają wymaganej ikony specjalizacji.
- * Jeśli zajęty marynarz umrze lub nie może dłużej wykonywać rozkazu, zaktualizuj informację w aplikacji tak szybko, jak to możliwe.
- * Aktualizacja informacji w aplikacji może skutkować zakończeniem obserwacji lub spauzowaniem naprawy. Więcej szczegółów w rozdziałach 8.3. i 9.3. „Obserwatorzy na Mostku” i 10.3.2. „Naprawa usterek”.



Trzej marynarze z żetonami usterek są zajęci, ponieważ został im wydany rozkaz naprawy usterki. Zostali aktywowani za pomocą żetonów usterek odpowiedniego koloru.



Gdy marynarze zakończą naprawę lub wykonają ruch, żetony usterek należy odwrócić na stronę aktywacji.

6.8. System wacht

Zmiana wachty przebiega w następującej kolejności:

1. Zaktualizuj Tor Rozkazów.
2. Rozpatrz obrażenia załogi (jeśli to konieczne).
3. Zaktualizuj żetony i odwróć panel wachty.
4. Przywróć lub usuń zabitych (jeśli to konieczne).

Zmiana wachty następuje o godzinie 6, 12, 18 i o północy. Podczas zmiany wachta aktywna staje się nieaktywną i vice versa, zaś aplikacja ogłasza tę zmianę dzwonkiem. Gdy gracze usłyszą jego dźwięk:

- * Kapitan aktualizuje Tor Rozkazów, przesuwając znacznik rozkazu w lewo o ilość pól zależną od wybranego poziomu trudności. Znacznik rozkazów nigdy nie może zostać przesunięty w lewo dalej niż na pole VIII Toru Rozkazów.
- * Gracze rozpatrują obrażenia załogi wynikające z zagrożeń. Więcej szczegółów w rozdziale 6.12. „Rozpatrywanie obrażeń załogi”.
- * Następnie wszyscy gracze odrzucają po jednym żetonie aktywacji każdego marynarza z kończącej służbę wachty.

- * Jeśli marynarz posiada żeton zajęcia, przekaz ten żeton marynarzowi z wachty po drugiej stronie panelu. Jeśli przenosisz żeton zajęcia, nie odrzucaj żetonu aktywacji marynarza kończącego służbę.
- * Umieść przenoszony żeton zajęcia na pustym polu aktywacji marynarza o tym samym kształcie i kolorze podstawy spośród następnej wachty (który przejmuje obowiązki kolegi).
- * Marynarze z następnej wachty, którzy otrzymali przeniesiony żeton i nie posiadają wymaganej ikony specjalizacji, dostają dodatkowy żeton aktywacji.
- * Jeśli marynarz przejmujący obowiązki nie ma wystarczającej ilości pól aktywacji lub został zabity w akcji, wtedy nie może przejąć obowiązków i rozkaz Przydziału Sektorów Obserwacji lub Naprawy w aplikacji należy zaktualizować tak szybko, jak to tylko możliwe.



Marynarze po lewej wykonują rozkaz Naprawy, a marynarze po prawej mają po jednym żetonie aktywacji. Następuje zmiana wachty.



Żetony usterek zostają przekazane nowej wachcie, a żetony aktywacji są odrzucane (maksymalnie jeden na marynarza).

- * Jeśli dany marynarz ma przydzieloną kartę stanu zdrowia **ORAZ** niezbędne żetony leków zostały umieszczone na jego karcie stanu zdrowia, zamiast żetonu aktywacji należy usunąć jeden żeton stanu zdrowia. Ten żeton jest odrzucany, **NAWET JEŚLI** przeniosłeś już żeton zajęcia.



Dwaj marynarze po prawej odnieśli obrażenia, ale tylko jeden z nich otrzymał wymagane leczenie.



Gdy zmienia się wachta, tylko marynarze, którzy otrzymali wymagane leczenie, mogą pozbyć się żetonów stanu zdrowia (jeden na marynarza).

- * Pierwszy Oficer aktualizuje w aplikacji wartości Obserwacji i Naprawy, jeśli z jakiegoś powodu uległy zmianie (również jeśli marynarze z nadchodzącej wachty nie są w stanie kontynuować wykonywania rozkazów z powodu braku wolnych pól aktywacji lub jeśli zginęli).
- * Gdy już zaktualizujesz żetony, odwróć panel wachty. Nowa wachta jest teraz aktywna.
- * Jeśli któryś marynarz zginął, figurka takiego marynarza musi zostać usunięta z modelu 3D lub umieszczona na nim pod koniec zmiany wachty. Więcej szczegółów w rozdziale 6.10. „Zabici w akcji”.

ZASADA OPCJONALNA

– Uproszczona zmiana wachty

Gracze, którzy wybrali łatwy poziom trudności, mogą podczas zmiany wachty przesuwać panele wachty, zamiast je odwracać. Upraszcza to rozgrywkę i zmniejsza ilość niezbędnych mobilizacji.

UWAGA AUTORA: Zmiana w rozłożeniu ikon specjalizacji pomiędzy wachtami powoduje, że marynarze muszą zostać zmobilizowani, zanim będą mogli ponownie podjąć obowiązki po zmianie wachty. Służy to oddaniu problemów logistyki zmian wacht bez nadmiernego komplikowania zasad.

6.9. Zdrowie

- * Przydzielenie marynarzowi karty stanu zdrowia oznacza, że nabawił się jakiejś dolegliwości lub został ranny.
- * Karty stanu zdrowia można znaleźć wśród kart wydarzeń, kart morale oraz kart obrażeń.
- * Na górze i dole kart stanu zdrowia znajduje się pasek informacji. Gdy marynarz otrzymuje taką kartę, wsuń ją pod pola aktywacji danego marynarza tak, aby informacja była widoczna u góry lub u dołu panelu gracza.
- * Pasek informacji ukazuje efekty karty wpływające na marynarza, jak również leki niezbędne do wyleczenia. Podczas liczenia ikon należy wziąć pod uwagę jeden pasek, nie obydwaj.



Dolny pasek karty stanu zdrowia.

- * Na pasku informacji mogą się znajdować ikony aktywacji (👤), zmęczenia (⚡), obrażeń (+) lub efektu specjalnego (!).
- * Gdy marynarz otrzymuje kartę stanu zdrowia, należy wziąć tyle żetonów obrażeń, zmęczenia lub aktywacji, ile znajduje ich się na tej karcie, i umieścić żetony na polach aktywacji tego marynarza.

- * Jeśli nie ma wystarczającej ilości pustych pól aktywacji, odrzuć tyle żetonów aktywacji, by móc umieścić wszystkie żetony wynikające z karty. W pierwszej kolejności umieszczaj rany, następnie zmęczenie, a na końcu aktywacje. **Nadmiarowe żetony aktywacji i zmęczenia należy zignorować.**
- * Żetony zajęcia należy odrzucać dopiero, jeśli nie zostały żadne żetony aktywacji do odrzucenia. Jeśli odrzucisz żeton zajęcia, marynarz przestaje wykonywać dany rozkaz i musi to zostać uaktualnione w aplikacji tak szybko, jak to możliwe.



Jeden z w pełni aktywowanych już marynarzy został ranny i otrzymuje odpowiednią kartę obrażeń.



Karta obrażeń wymaga, by umieścić żeton obrażeń i żeton zmęczenia, więc dwa z żetonów aktywacji należy usunąć, by na ich miejsce położyć nowe żetony.

- * Niektóre karty stanu zdrowia umożliwiają marynarzom wykonanie konkretnego rozkazu. Na takich kartach znajduje się ikona zakazująca wykonania konkretnego rozkazu (🚫).
- * Na niektórych kartach stanu zdrowia znajdują się ikony (!). Ich efekty wyjaśniono na karcie. Efekt utrzymuje się tak długo, jak długo karta przydzielona jest do marynarza.
- * Żetony stanu zdrowia zostają na swoich miejscach do momentu wyleczenia. Więcej szczegółów w rozdziale 8.6. „Pierwsza pomoc”.

6.10. Zabici w akcji

- * Kiedy marynarz otrzyma drugi żeton obrażeń, wtedy ginie i należy usunąć go z gry. Na jednym z pól aktywacji należy umieścić żeton zabitego w akcji, usunąć jego figurkę z modelu 3D, po czym umieścić ją na polu odpowiedniego marynarza na panelu wachty. Taki marynarz nie bierze już udziału w rozgrywce.
- * Jeśli zmiennik marynarza z drugiej wachty wciąż żyje, to gdy dojdzie do zmiany wachty i umieszczenia nowego marynarza na stanowisku tego, który zginął, umieść figurkę na modelu 3D w dowolnie wybranym miejscu. Dzieje się to na koniec zmiany wachty. Nie należy rozpatrywać obrażeń załogi w odniesieniu do marynarza, który w taki właśnie sposób powrócił do niebezpiecznej sekcji (np. sekcji, w której jest pożar).
- * Podobnie, gdyby zmiana wachty miała przywrócić do aktywności zabitego marynarza – ponownie usuń jego figurkę.
- * **Za każdym razem, gdy jakiś marynarz zostaje zabity w akcji, morale spada o 2.**
- * Wszyscy marynarze w sekcjach 7 i 8 zostają zabici po zanurzeniu U-Boota. **Gdy tak się dzieje, morale nie może spaść o więcej niż 6.**



Podczas zmiany wachty w nadchodzącej wachcie znajduje się marynarz, który zginął w akcji. Gracz kontrolujący tego marynarza ściąga jego figurkę z modelu 3D i umieszcza ją na panelu wachty. Gdy dojdzie do kolejnej zmiany wachty, przypomni to graczowi, by przywrócić figurkę na model 3D.

6.11. Naprawy

U-Boot może doznać przeróżnych awarii i usterek. Najlepiej poradzi sobie z nimi Starszy Mechanik. Istnieją trzy kategorie problemów, jakie może rozwiązać rozkaz Naprawy:



Usterki

Na okręcie znajduje się wiele urządzeń, które wymagają konserwacji bądź napraw. Jeśli się o to nie zadba, ich stan będzie się z czasem pogarszał. Więcej szczegółów w rozdziale 10.3.1. „Usterki”.

Zagrożenia



Zagrożenia wpływają bezpośrednio na zdrowie, morale i wydajność załogi. Umieszcza się je na Widoku Technicznym i można im przeciwdziałać za pomocą odpowiedniego sprzętu. Trzy z nich (ogień, zwarcie instalacji i wyciek gazu) sprawiają, że sekcje stają się niebezpieczne i mogą zmusić graczy do rozpatrzenia obrażeń załogi.

Obowiązek monitorowania Widoku Technicznego i przypominania o rozpatrywaniu obrażeń załogi należy do Starszego Mechanika. Więcej szczegółów w rozdziale 6.12. „Rozpatrywanie obrażeń załogi” oraz 10.3.4. „Zagrożenia”. Gdy załoga jest wycieńczona, zagrożenia stają się śmiertelnym niebezpieczeństwem.

Uszkodzenie kadłuba

Uszkodzenie kadłuba to najpoważniejsze możliwe uszkodzenie okrętu podwodnego. Gdy integralność kadłuba ciśnieniowego zostaje przerwana, U-Boot błyskawicznie nabiera wody. Za każdym razem, gdy dochodzi do uszkodzenia kadłuba, aplikacja rozpoczyna odliczanie czasu pozostałego na naprawę. Więcej szczegółów w rozdziale 10.3.6. „Uszkodzenie kadłuba”.

6.12. Rozpatrywanie obrażeń załogi

Obrażenia załogi muszą zostać rozpatrzone, gdy marynarze zetkną się z za-

grożeniem lub są narażeni na atak wroga. Sekcje z żetonem ognia, wycieku gazu lub zwarcia to sekcje niebezpieczne.

Rozpatrz obrażenia załogi, gdy:

- * W sekcji, w której znajdują się marynarze, zostanie umieszczony żeton ognia, zwarcia lub wycieku gazu. Taka sekcja staje się niebezpieczna.
- * Marynarze wchodzi do niebezpiecznej sekcji lub przez nią przechodzą.
- * Marynarze znajdują się w sekcji niebezpiecznej na koniec Mobilizacji lub na początku zmiany wachty.
- * Aplikacja da graczom znać, by rozpatrzyli obrażenia załogi na skutek ataku wroga.

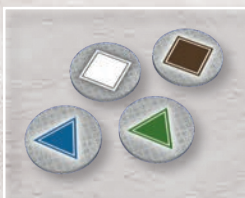
Rozpatrz obrażenia załogi w następujący sposób:

- * Kapitan dobiera tyle żetonów załogi, ilu marynarzy znajduje się w rozpatrywanej sekcji.
- * Jeśli któryś z dobranych żetonów odpowiada znajdującemu się w tej sekcji marynarzowi, wtedy zostaje on ranny. Pierwszy Officer dobiera i przydziela kartę obrażeń danego typu każdemu pechowemu marynarzowi. Ogień powoduje poparzenia, zwarcie – porażenie prądem, wyciek gazu – zatrucie, a atak wroga – rany postrzałowe.
- * W przypadku rozpatrywania obrażeń załogi podczas Mobilizacji, rozpatruje się je jednocześnie dla wszystkich marynarzy, którzy weszli do danej sekcji lub przeszli przez nią podczas tej Mobilizacji, oraz marynarzy pozostających w tej sekcji po zakończeniu ruchu. Upewnij się, że rozpatrując daną sekcję, dobierasz odpowiednią ilość żetonów i rozpatrujesz jednocześnie obrażenia wszystkich wymienionych wyżej marynarzy. Zagrożenia nie dotyczą marynarzy, którzy opuścili daną sekcję.
- * Dobierz i przydziel karty obrażeń kolejnym marynarzom w dowolnej kolejności. Nie odkrywaj karty obrażeń przed wyborem marynarza, który ma ją otrzymać.
- * Rozpatruj obrażenia załogi z każdego rodzaju żetonu zagrożeń z danej sekcji w dowolnej kolejności. Jeśli w sekcji znajduje się wiele żetonów zagrożeń **różnego typu**, marynarze mogą ucierpieć wiele razy.

- * Jeśli w sekcji znajduje się wiele żetonów zagrożeń **tego samego typu**, wylosuj tyle żetonów załogi za każdego marynarza, ile jest w sumie żetonów tego typu (np. w przypadku dwóch żetonów ognia i trzech marynarzy wylosuj po dwa żetony załogi na marynarza, czyli w sumie sześć żetonów).
- * Podczas rozpatrywania obrażeń załogi w sekcjach 7 i 8, są one traktowane jako jedna sekcja (w razie ataku wszyscy marynarze znajdujący się na zewnątrz rozpatrują obrażenia).



W sekcji 5 pojawił się żeton ognia. Jest tu czterech marynarzy...



... tak więc Kapitan losuje cztery żetony załogi. Niestety, znajduje się wśród nich jeden z marynarzy z sekcji 5! Ogień poparzył marynarza z podstawą brązowego kwadratu.



Ten marynarz otrzymuje kartę obrażeń z talii oparzeń. Karta oznajmia, że gracz musi umieścić żeton obrażeń oraz żeton aktywacji w miejscach aktywacji tego marynarza.

6.13. Papierosy



Każdy gracz podczas przygotowania do gry otrzymuje 2 żetony papierosów. W trudnych chwilach pomagają one zredukować stres załogi.

- * Gracz może zagrać jeden żeton papierosów, jeśli w sekcji 7 lub 8 znajduje się przynajmniej jeden należący do niego marynarz.
- * Umożliwia to maksymalnie czterem marynarzom (niekoniecznie tego samego gracza) w sekcjach 7 i 8 odrzucenie jednego żetonu aktywacji (i żadnego innego) z ich pół aktywacji.
- * Palenie może odbyć się raz na wachtę, ale gracze mogą razem zagrać więcej niż jeden żeton papierosów podczas przerwy na papierosa. **Każdy zagrywany żeton papierosów pozwala maksymalnie czterem marynarzom w sekcjach 7 i 8 na odrzucenie po jednym żetonie aktywacji.** Niewykorzystane nadwyżki przepadają.
- * Gracz zagrywający żeton papierosów decyduje, którzy marynarze otrzymują korzyści z tego efektu.
- * Poszczególni marynarze mogą odrzucić tylko po jednym żetonie aktywacji podczas przerwy na papierosa.
- * Palenie nie jest rozkazem i nie ponosi się za nie kosztu.
- * Żetony papierosów po zagranieniu odkładane są do pudełka.

6.14. Kolejność rozpatrywania efektów

W związku z prowadzeniem rozgrywki w czasie rzeczywistym może dojść do sytuacji, w której kilka rzeczy wydarzy się w krótkim odstępie czasu. Na przykład któryś z graczy będzie musiał dobrać karty i rozpatrzeć ich efekt, podczas gdy jest zajęty bardziej naglącymi sprawami. W takich sytuacjach:

- * Rozpatrywanie kart wydarzeń, morale i obrażeń może zostać odłożone do czasu, aż Kapitan skończy wydawać

rozkazy. Karty te należy dobrać, po czym położyć w zasięgu ręki zakryte, by mogły zostać rozpatrzone.

- * Wszystkie oczekujące karty muszą zostać rozpatrzone **tak szybko jak to możliwe**, gdy tylko Kapitan skończy wydawać rozkazy.
- * Pierwszy Oficer powinien przypomnieć graczom o czekających na rozpatrzenie sprawach w aplikacji. Zaleca się regularną kontrolę kilku ostatnich wpisów w oknie informacyjnym aplikacji, szczególnie po zajmujących wydarzeniach.
- * Jeśli pojawią się wątpliwości lub niezgoda co do czasu lub kolejności rozwiązywania zaległych spraw, decydujący głos ma Kapitan.
- * Niektóre czynności (jak np. wytyczanie kursu) nie są rozkazami i nie ponosi się za nie kosztu. Takie czynności można wykonywać w dowolnej chwili.

Popętnianie błędów

Jeśli zapomniałeś rozpatrzeć efekt karty lub jakkolwiek inny efekt gry – nic się nie stało! Postaraj się naprawić błąd tak szybko, jak to możliwe. Gra przebiega w czasie rzeczywistym i należy pamiętać o wielu różnych aspektach rozgrywki, tak więc może się zdarzyć, że o czymś zapomnisz (szczególnie podczas pierwszych misji).

Jeśli zdasz sobie sprawę z błędu, popraw go i graj dalej. Dopóki umyślnie nie oszukujesz, wszystko jest OK – najważniejsza jest dobra zabawa.

W razie wątpliwości stosuj poniższą zasadę:

Zawsze najpierw zakończ wykonywanie jednego rozkazu lub rozpatrywanie jednego efektu, zanim przejdziesz do następnego.

Jeśli, dla przykładu, zostaniesz zaskoczony przez samolot podczas zmiany wachty, wtedy najpierw musisz skończyć zmianę wachty, a dopiero później rozpatrzeć atak samolotu (tak więc konsekwencje poniesie nowa wachta).

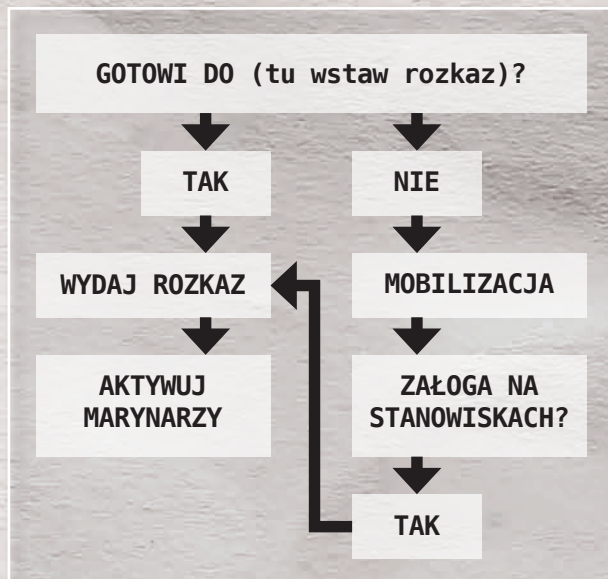
UWAGA AUTORA: Jeśli jakkolwiek część gry wyda ci się za szybka (nawet na najwolniejszych ustawieniach), zawsze możesz spauzować grę. Nadużywanie pauzy źle wpływa na tempo i klimat rozgrywki, ale decyzja należy do Ciebie.

7. KAPITAN

Gra Kapitanem to jedno z najbardziej ambitnych zadań w grze. Wymaga planowania strategii, zdolności przywódczych oraz przynajmniej podstawowej wiedzy na temat działań U-Bootów z czasów II wojny światowej. Kapitan jest odpowiedzialny za dowodzenie załogą, utrzymanie wysokiego morale oraz przeprowadzanie ataków torpedowych. Przeczytaj poniższy rozdział, by przygotować się do tej roli i nauczyć się wydawać rozkazy. Aby dowiedzieć się więcej na temat skutecznego dowodzenia i prowadzenia wojny podwodnej, zapoznaj się z Poradnikiem taktycznym dołączonym do gry.

7.1. Dowodzenie załogą

Kapitan mobilizuje załogę lub wydaje inne rozkazy. Mobilizacja pozwala załodze się przemieścić, zwykle do sekcji, w których zajmie się wykonywaniem dalszych rozkazów. Każdy Kapitan ma swój styl dowodzenia i rozkazuje wedle uznania, natomiast poniższy schemat powinien pomóc początkującym kapitanom ocenić, kiedy dokonać Mobilizacji, a kiedy wydać inne rozkazy.



Założmy, że Kapitan chce zanurzyć U-Boot. Powinien zacząć od upewnienia się, że załoga jest gotowa:

KAPITAN: Gotowi do zanurzenia?
STARSZY MECHANIK: Balast niegotowy.
KAPITAN: W takim razie mobilizacja, przygotować się do zanurzenia!
(Starszy Mechanik przemieszcza teraz operatorów balastu do Centrali)
KAPITAN: Załoga na stanowiskach?
STARSZY MECHANIK: Tak jest!
KAPITAN: Zanurzenie na głębokość peryskopową.

UWAGA AUTORA: Bardziej doświadczony Kapitan może sprawdzać samemu, czy wszyscy znajdują się na stanowiskach, i ogłaszać Mobilizację bądź wydawać inne rozkazy od razu. Przyspiesza to cały proces, choć wymaga więcej uwagi po stronie Kapitana. Powyższy schemat nie jest w żadnym razie obowiązkowy, ale warto o nim pamiętać, jeśli początkujący Kapitan nie ma jeszcze jasnego wyobrażenia o dowodzeniu załogą.

7.2. Tor Rozkazów

- * Tor Rozkazów składa się z 9 pól: począwszy od VIII, aż do pustego pola.
- * Kapitan ponosi koszt rozkazu, przesuwając znacznik rozkazów w prawo na Torze Rozkazów. Za każdy rozkaz należy przesunąć znacznik rozkazów o jedno pole.



W powyższym przykładzie Kapitan ogłosił jedną Mobilizację i wydał dwa inne rozkazy.

- * Na początku rozgrywki znacznik rozkazów znajduje się na Torze Rozkazów na polu oznaczonym „VIII”. Gdy znacznik dojdzie do końca Toru Rozkazów (puste pole), Kapitan będzie ponosić dalsze koszty rozkazów na Torze Morale. (Patrz „Tor Morale” na następnej stronie).



Kapitan doszedł do końca Toru Rozkazów, musi więc teraz ponosić koszty na Torze Morale.

- * Pierwszy Oficer powinien pilnować, by Kapitan aktualizował znacznik rozkazów na Torze Rozkazów przy każdej zmianie wachty. Kapitan w takich sytuacjach przesuwając znacznik w lewo o ilość pól zależną od wybranego poziomu trudności. Konkretna ilość pól jest podawana przez aplikację podczas wyboru trudności dla roli Kapitana.
- * Kapitan może używać Toru Rozkazów, by ponosić koszty rozkazów, o ile na Torze Rozkazów znajdują się wolne miejsca. Gdy ich zabraknie, za rozkazy należy płacić na Torze Morale.



Jest godzina 6 i Kapitan usłyszał dzwonek, więc aktualizuje znacznik na Torze Rozkazów zgodnie z wybranym poziomem trudności.

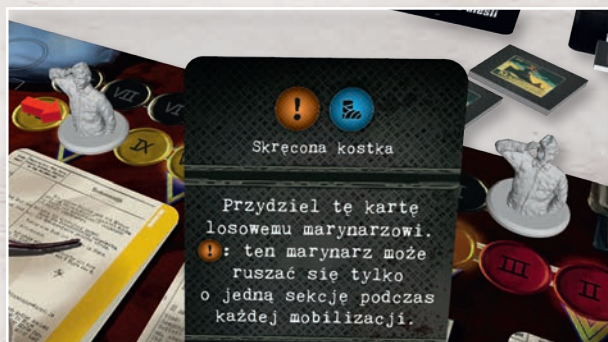


7.3. Tor Morale

Tor Morale działa podobnie jak Tor Rozkazów i również porusza się po nim znacznik rozkazów.

- * Na Torze Morale znajduje się 12 pól, począwszy od XI, a kończąc na pustym polu.
- * Jeśli na Torze Rozkazów nie ma wolnych pól, Kapitan musi płacić za rozkazy na Torze Morale, przesuwając znacznik rozkazów o jedno pole w prawo za każdy rozkaz.
- * Morale spada, gdy znacznik rozkazów przesuwany jest w prawo, a wzrasta, gdy przesuwany jest w lewo.
- * Morale może wzrastać lub spadać na skutek wydarzeń lub innych efektów, nie tylko poprzez wydawanie rozkazów. Zmień stan morale, gdy wymaga tego karta, aplikacja lub zasady gry.
- * Kiedy morale wzrasta, znacznik rozkazów nie może przemieścić się dalej w lewo niż pole XI Toru Morale ani też wpłynąć w jakikolwiek sposób na Tor Rozkazów.
- * **Morale wzrasta o 3 za każdy zatopiony wrogi statek handlowy lub okręt eskorty.**
- * **Morale spada o 2 za każdego marynarza, który zginął w akcji.**
- * Za każdym razem, gdy znacznik rozkazów przesuwany jest w prawo i osiąga na Torze Morale pole X, VIII, VI, IV, II oraz ostatnie, puste pole, Kapitan musi dobrać kartę morale i rozpatrzyć jej efekt. Dzieje się to zarówno wtedy, gdy Kapitan płaci za rozkaz, jak i wtedy, gdy morale spada na skutek jakiegokolwiek innego efektu obniżającego morale.
- * Dobieraj karty z pierwszej talii dla pól X i VIII, z drugiej dla pól VI i IV oraz z trzeciej dla pola II i ostatniego pola toru.
- * Nie dobieraj kart morale, kiedy morale wzrasta.
- * Jeśli morale spadło tak znacząco, że znacznik rozkazów został przesunięty przez więcej niż jedno pole, które każe Kapitanowi dobrać kartę morale, wtedy dobierz kartę za każde z tych pól i rozpatrz ich efekty tak szybko, jak to możliwe.
- * Przy rozpatrywaniu efektu karty morale należy przydzielić ją losowemu marynarzowi, jeśli tak mówi karta, lub rozpatrzyć jej efekt i następnie odłożyć ją na spód talii. Podobnie

gdy marynarz pozbywa się karty morale, która była mu przydzielona.



Znacznik rozkazów znajduje się na ostatnim polu Toru Rozkazów, ale Kapitan potrzebuje wydać kolejny rozkaz. W związku z tym morale spada, a znacznik rozkazu na Torze Morale zostaje przesunięty na pole połączone z talią kart morale; Kapitan musi teraz dobrać kartę z talii morale.

- * Osiągnięcie końca Toru Morale może mieć poważne konsekwencje. Gdy znacznik rozkazu na Torze Morale dojdzie do jego ostatniego pola, załoga jest wycieńczona. Więcej szczegółów w 7.4. poniżej.
- * Jeśli znacznik rozkazów dotrze do ostatniego pola zarówno na Torze Rozkazów, jak i Torze Morale, Kapitan nie może wydawać dalszych rozkazów do czasu, aż przynajmniej jedno pole na którymkolwiek z torów stanie się dostępne.

7.4. Wycieńczona załoga

Jeśli znacznik rozkazów dotrze do końca Toru Morale, załoga jest wycieńczona i trzyma się resztkami sił. Kapitan może nadal używać Toru Rozkazów (o ile są na nim wolne miejsca), ale niemożliwe jest płacenie za rozkazy na Torze Morale.

Załoga pozostaje wycieńczona, dopóki znacznik rozkazów znajduje się na ostatnim polu Toru Morale. Jest to bardzo niebezpieczna sytuacja, szczególnie podczas ataku wroga. Jeśli U-Boot dozna ciężkich uszkodzeń, na skutek których pojawią się zagrożenia lub uszkodzenie kadłuba, wycieńczona załoga nie będzie w stanie odzyskać kontroli nad sytuacją.

Jeśli wycieńczona załoga napotka nowe zagrożenie lub kadłub zostanie uszkodzony, marynarze nie będą w stanie zareago-

wać. Pomimo ich wysiłków wszyscy zginą, a U-Boot zatonie. Ściągnij znacznik rozkazu z Toru Morale i wybierz z menu aplikacji „śmierć załogi”. Misja natychmiast się kończy i wszyscy gracze przegrywają. Zwróć uwagę, że mogą to spowodować jedynie zagrożenia i uszkodzenie kadłuba. Wszelkie pozostałe efekty wpływające na morale (np. jedzenie, karty wydarzeń, zabici w akcji) **NIE powodują ściągnięcia znacznika rozkazów z Toru Morale, dzięki czemu można kontynuować grę.**

UWAGA AUTORA: Nawet najbardziej niezłomni i świetnie wyszkoleni marynarze mogą zostać doprowadzeni do stanu, w którym nie będą mogli dłużej wypełniać swych obowiązków. Zdecydowaliśmy się na termin „morale” ze względu na jego szerokie znaczenie, ale możesz równie dobrze potraktować pogarszające się morale jako „stres bojowy” lub „wyczerpanie”. Jeśli Kapitan należycie dba o załogę, wszystko powinno być OK. Jeśli jednak Kapitan nieustannie wyciska z niej siódme poty i naraża na duży stres, wtedy jej dyscyplina, duch walki, a nawet zdrowie psychiczne w końcu nie wytrzymają. W takiej sytuacji nagły pożar, przeciek czy inny nieprzewidziany kryzys może szybko skończyć się katastrofą.



*Znacznik rozkazów znajduje się na ostatnim polu Toru Morale. Jeśli wystąpią teraz nowe zagrożenia lub uszkodzenie kadłuba, to nie ma już wolnego pola, na które można przesunąć żeton – jest on usuwany z Toru Morale i następuje **KONIEC GRY**.*

7.5. Lista rozkazów

Poniżej znajduje się lista wszystkich dostępnych rozkazów. Zostały podzielone na kategorie, by ułatwić naukę. Skróconą wersję tej listy zawiera również arkusz pomocy Kapitana.

- * Za każdy rozkaz odpowiedzialny jest jeden bądź więcej graczy. Przed wykonaniem rozkazu ich marynarze być może będą musieli zostać zmobilizowani, by zająć swe stanowiska.
- * Gracze upewniają się, że rozkaz został w całości wykonany, zanim przejdą do następnych działań.
- * **Kapitan musi ponieść koszt każdego wydanego rozkazu, a więc za każdym razem, gdy podnosi peryskop, używa hydrofonu etc.**
- * W kwestii rozkazów dotyczących torped pamiętaj, że wyrzutnie od 1 do 4 znajdują się w sekcji 1, a wyrzutnia 5 w sekcji 6. Jeśli chcesz załadować, załać lub wystrzelić torpedę z rufowej wyrzutni, by zaatakować wroga znajdującego się za Tobą, wtedy powyższe rozkazy muszą zostać wykonane w sekcji 6.

7.5.1. Manewry



x2

Nowa Prędkość **Starszy Mechanik**

Zmiana prędkości U-Bootu. Możliwe opcje to: Cała Wstecz, Stop, Mała Naprzód, Pół Naprzód oraz Cała Naprzód.



x2

Nowy Kurs **Pierwszy Oficer**

Zmiana kursu. Jeśli czas pozwoli, zawsze omów nowy kurs z Nawigatorem. W przeciwnym razie zwróć się bezpośrednio do Pierwszego Oficera.



x2

Zanurzenie/ Wynurzenie **Pierwszy Oficer** **i Starszy Mechanik**

To dużo bardziej skomplikowane od zmiany głębokości, gdy już jest się pod wodą, ponieważ wiąże się ze zmianą napędu pomiędzy dieslem a silnikiem elektrycznym. Zwróć uwagę, że Zanurzenie/Wynurzenie i Nowa Głębokość mają inne wymagania.



x2



x2



x2

Nowa Głębokość **Pierwszy Oficer** **i Starszy Mechanik**

Zmiana głębokości już zanurzonego U-Bootu. Nie wiąże się to ze zmianą napędu pomiędzy dieslem i silnikiem elektrycznym. W celu wynurzenia należy użyć rozkazu Zanurzenie/Wynurzenie.



x2

7.5.2. Namiar, nawigacja i łączność



max
6x

Przydział Sektorów Obserwacji **Nawigator**

Marynarze z sekcji 8 rozpoczynają obserwację.



Peryskop **Kapitan**

Gdy U-Boot znajduje się na głębokości peryskopowej (do 10 metrów pod powierzchnią), ten rozkaz umożliwia przejście w widok peryskopu.



Hydrofon **Pierwszy Oficer**

Uruchamia nasłuch hydrofonem, gdy U-Boot jest w zanurzeniu.



Sekstans **Nawigator**

Nawigator potwierdza pozycję U-Bootu na Mapie Strategicznej. U-Boot musi być wynurzony, a niebo bezchmurne.



Enigma **Pierwszy Oficer**

Pierwszy Oficer może wysyłać i odbierać wiadomości do i z kwatery głównej.

7.5.3. Uzbrojenie



TDC **Kapitan**

Zaprogramuj TDC (przelicznik torpedowy). Jest on dostępny w aplikacji, w menu ataku torpedowego. TDC musi zostać zaprogramowany przed wystrzeleniem torped.



Zalanie Wyrzutni **Kapitan**

Za pomocą jednego rozkazu zalej dowolną ilość wyrzutni. Ten rozkaz wymaga tylko jednej aktywacji, niezależnie od ilości zalewanych wyrzutni. Wyrzutnie muszą zostać zalane przed wystrzeleniem torped.



Wystrzelenie Torped **Kapitan**

Do wykonywania tego rozkazu można aktywować więcej niż jednego marynarza; możesz odpalić dowolną

ilość torped (włączając w to pełną salwę z czterech wyrzutni działobowych oraz z piątej, rufowej). Każda torpeda wymaga aktywacji marynarza. Jeśli marynarz posiada wystarczającą ilość wolnych pól aktywacji, może odpalić więcej niż jedną torpedę na rozkaz.



x3

Ładowanie Torpedy **Kapitan**
Załaduj nową torpedę do pustej wyrzutni (tylko jedną na rozkaz).



x3

Działo 88 mm **Pierwszy Oficer**
Użyj dział 88 mm.



x2

Działo 20 mm **Nawigator**
Użyj dział przeciwlotniczego.

7.5.4. Bezpieczeństwo i dowodzenie załogą



Naprawy **Starszy Mechanik**
Napraw usterki, uszkodzenia kadłuba lub usuń zagrożenia.



Pierwsza Pomoc **Pierwszy Oficer**
Pierwszy Oficer zajmuje się rannymi i chorymi.



Przemowa do Załogi **Kapitan**
Kapitan zagrywa jedną z kart Kapitana.



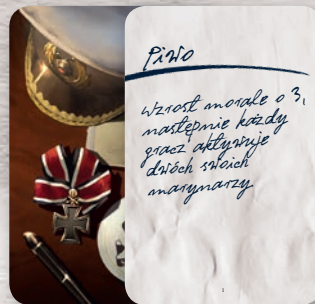
Przygotowanie Posiłku **Nawigator**
Nawigator przygotowuje posiłek dla załogi.

Mobilizacja – wszyscy oficerowie
Gracze mogą przemieścić marynarzy tak, by znaleźli się we właściwych sekcjach i mogli wypełniać dalsze rozkazy.

7.6. Żetony załogi

- ✳ Żetonów załogi używa się, gdy któryś marynarz zostanie losowo dotknięty efektem gry. Zaliczają się do tego efekty kart wydarzeń i kart morale, jak również obrażenia otrzymane przez załogę na skutek zagrożeń oraz ataku wroga.
- ✳ Gdy karta wymaga „przydzielenia tej karty losowemu marynarzowi”, wylosuj żeton załogi i przydziel kartę marynarzowi, którego symbol wylosowałeś.
- ✳ Dobierając żetony załogi, pamiętaj że efektów kart nie rozgrywa się w odniesieniu do marynarzy, którzy zginęli. Jeśli efekt karty miałby dotyczyć tylko i wyłącznie marynarza, który zginął, odrzuć tę kartę, nie rozgrywając jej efektu. Jeśli jednak karta dotyczy kilku marynarzy (w tym żywych), wtedy normalnie rozegraj efekt karty na żywych marynarzach.

7.7. Karty kapitana



Kapitan dysponuje kartami, które w różny sposób wpływają na załogę.

- ✳ Kapitan może zagrać jedną kartę podczas rozkazu Przemowa do Załogi. Należy ponieść koszt rozkazu, a Kapitan (lub inny marynarz wykonujący rozkaz) musi zostać aktywowany, zanim efekty karty zostaną rozpatrzone.
- ✳ Po zagranie karty odrzuć ją do pudełka.
- ✳ Ilość kart, które Kapitan otrzymuje podczas przygotowania do gry, zależy od wybranego poziomu trudności.

UWAGA AUTORA: Karty Kapitana, szczególnie te poprawiające morale, działają znacznie lepiej, gdy płaci się za nie na Torze Rozkazów, a nie na Torze Morale. Pamiętaj o tym, by wykorzystać je w pełni!

8. PIERWSZY OFICER

Pierwszy Oficer to prawa ręka Kapitana. Jego głównym zadaniem jest zachowanie przepływu informacji oraz obsługa aplikacji polegająca na wprowadzaniu rozkazów i meldowaniu o wydarzeniach. Jest również odpowiedzialny za ster, Enigmę, działo 88 mm oraz dbanie o zdrowie załogi poprzez udzielanie pierwszej pomocy. Co więcej, Pierwszy Oficer odpowiada również za identyfikację wrogich jednostek. Wiele poczynań Pierwszego Oficera związanych jest z aplikacją i są one szczegółowo wytłumaczone w jej tutorialu.

UWAGA AUTORA: To bardzo ważne, żeby Pierwszy Oficer zapoznał się z tutorialiem aplikacji przed rozpoczęciem swej pierwszej gry. Oswojenie się z interfejsem oraz konkretnymi funkcjami jest znacznie łatwiejsze, gdy masz w rękach urządzenie, dlatego zasady, które czytasz teraz, dają ogólne pojęcie o jej funkcjach – wszystkie szczegóły znajdują się w tutorialu.

8.1. Podstawy aplikacji towarzyszącej

Menu główne

Znajduje się tu okno informacyjne (u góry), przyciski manewrów (po lewej), namierzanie celu (pośrodku) oraz pozostałe opcje (po prawej). Możesz stąd śledzić zagrożenia i możliwości otwierające się przed U-Bootem.

Okno informacyjne (u góry)

Najważniejsza część menu głównego. Pierwszy Oficer powinien być zawsze na bieżąco z wydarzeniami wyświetlonymi w tym miejscu, gdyż jest to główne źródło informacji, na jakie musi reagować załoga. **Pierwszy Oficer powinien zawsze mówić pozostałym graczom o WSZYSTKIM, czego dowie się z okna informacyjnego.**

Manewry (po lewej)

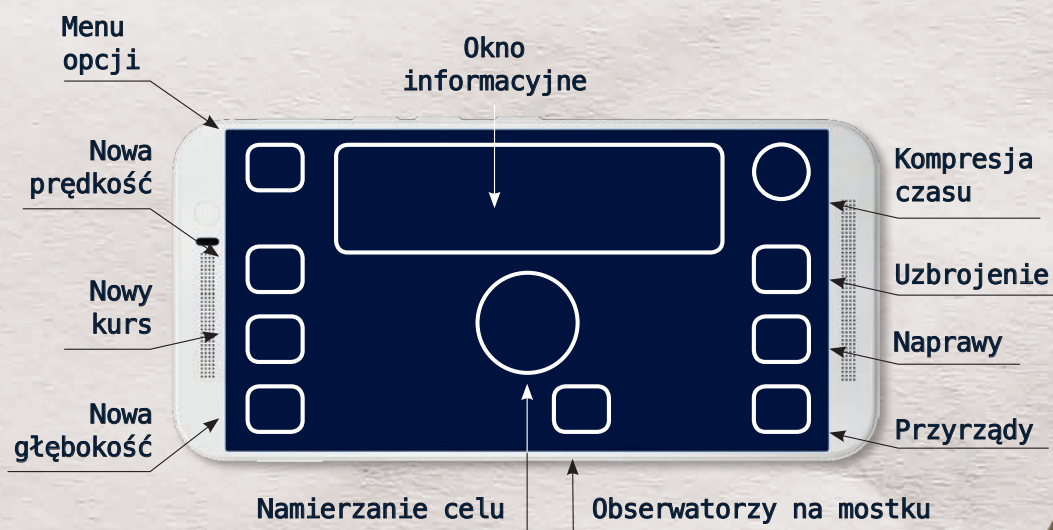
Trzy przyciski po lewej to opcje manewrów: prędkość, kurs i głębokość zanurzenia. Każda z nich wywołuje menu służące do wprowadzenia nowych parametrów.

Namierzanie celu (pośrodku)

Ten obszar staje się bardzo ważny, gdy namierzysz jednostki wroga. Pierwszy Oficer sprawdza tu informacje związane z kontaktem: namiar, kurs i odległość. Wszystkie te informacje należy przekazać Nawigatorowi.

Pozostałe opcje (po prawej)

Przyciski po prawej odnoszą się do uzbrojenia, napraw oraz pozostałych przyrządów. Przycisk Uzbrojenie pozwala zarządzać



torpedami i obsadzić działa pokładowe, z kolei przycisk Naprawy otwiera menu napraw. Przycisk Przyrządy pozwala monitorować stopień naładowania baterii, sprawdzać przychodzące oraz wychodzące wiadomości, jak również używać sekstansu.

Wspólne używanie aplikacji

Pozostali gracze mogą zażądać dostępu do aplikacji, ale tylko wtedy, gdy kontrolowani przez nich marynarze wykonują dany rozkaz, np. Nawigator może chcieć spojrzeć z mostka, by lepiej rozeznać się w sytuacji, Kapitan może samodzielnie odpalić torpedy, a Starszy Mechanik przejrzeć listę napraw. Nie zapomnij o przekazaniu urządzenia z aplikacją pod nadzór Pierwszego Oficera, który powinien sprawdzić okno informacyjne zaraz po tym, gdy inny gracz skończy korzystać z aplikacji.

8.2. Widok pierwszoosobowy (FPV) oraz identyfikacja wzrokowa

Aplikacja pozwala na widok pierwszoosobowy (FPV, z ang. 'first person view') z pięciu perspektyw: obserwatora, peryskopu, przelicznika TDC oraz dział 88 i 20 mm.

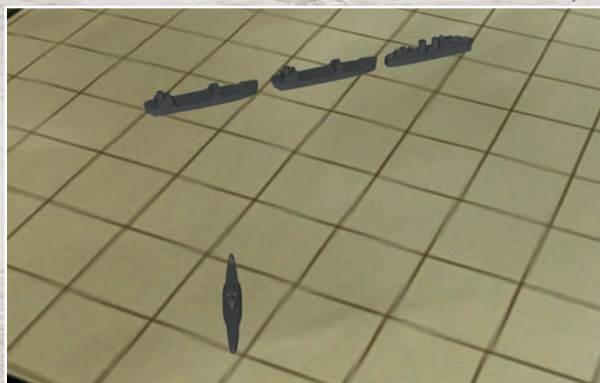
Obserwacja pozwala na identyfikację wzrokową wrogich jednostek i należy ją wykonać przed przystąpieniem do ataku. Identyfikacja pozwala Nawigatorowi na aktualizację Mapy Taktycznej, a Kapitanowi na podjęcie decyzji, które cele zaatakować. Identyfikacji można dokonać z widoku obserwatorów bądź peryskopu. Identyfikacja nie jest rozkazem i nie ponosi się za nią kosztu.

Pierwszy Oficer powinien poinformować Nawigatora o ilości zaobserwowanych eskortowców i statków handlowych. Następnie Nawigator zastępuje znacznik wroga odpowiednimi znacznikami na Mapie Taktycznej – jest to pierwszy krok identyfikacji wzrokowej.

Gdy Nawigator zaktualizuje mapę, Pierwszy Oficer powinien użyć Arkusza Identyfikacyjnego, by określić wartość BRT wszystkich celów. Po dokonaniu wyboru celu (zwykle o największym BRT) Pierwszy Oficer powinien naprowadzać Nawigatora na ten właśnie cel.



Pierwszy Oficer spogląda przez lornetkę i melduje o obecności dwóch statków handlowych (widocznych po lewej i na środku powyższego przykładu) oraz jednego okrętu eskorty (po prawej).



Nawigator zamienia znacznik wroga na odpowiednie znaczniki na Mapie Taktycznej (dwa statki handlowe i jeden okręt eskorty).

8.3. Obserwatorzy na mostku

- * Gdy obserwatorzy znajdują się w sekcji 8, Kapitan powinien rozkazać Przydział Sektorów Obserwacji – marynarze będą odtąd meldować o dostrzeżonych kontaktach. Daje to również dostęp do FPV obserwatorów.
- * Wszyscy marynarze biorący udział w obserwacji muszą zostać aktywowani żetonem obserwacji.
- * Gdy obserwatorzy zostaną aktywowani, Pierwszy Oficer wprowadza liczbę obserwatorów do aplikacji.
- * Za każdym razem, gdy zmienia się liczba obserwatorów, Nawigator musi zameldować o obecnej liczbie obserwatorów Pierwszemu Oficerowi. Im jest ich więcej (maksimum 6), tym skuteczniejsza będzie obserwacja.
- * Gdy w sekcji 8 znajduje się przynajmniej jeden zajęty obserwator, Pierwszy Oficer może kliknąć przycisk lornetki, by przejść do FPV obserwatorów dla lepszego rozeznania się w sytuacji taktycznej.

- * Wejście w tryb FPV obserwatora nie jest rozkazem i nie ponosi się za nie kosztu.
- * FPV obserwatora pozwala na dostęp do TDC oraz dział pokładowych.

UWAGA AUTORA: Jak już wspomniano, szczególne działania aplikacji wyjaśnione są w jej tutorialu. Odnosi się to zwłaszcza do poniższego rozdziału.

8.4. Pozostałe rozkazy związane z aplikacją

Peryskop

Na głębokości peryskopowej (gdy U-Boot jest zanurzony na maksymalnie 10 metrów) ten rozkaz pozwala na wejście w FPV peryskopu. Z widoku peryskopowego można również przejść w widok TDC.

Enigma

Aplikacja poinformuje graczy o otrzymaniu przychodzącej wiadomości lub możliwości wysłania wiadomości. Tego rozkazu można użyć, by rozszyfrować ją lub zaszyfrować. Wiadomości można przeglądać z menu przyrządów, wybierając Enigmę. Rozkazem Enigma można aktywować tylko jednego marynarza, jednakże taki marynarz może być wielokrotnie aktywowany podczas tego rozkazu; każda aktywacja pozwala na wysłanie lub odebranie jednej wiadomości.

TDC

Ten rozkaz pozwala na wejście w widok TDC poprzez wybranie przycisku ataku. Jest to możliwe zarówno z FPV peryskopu, jak i obserwatorów.

Działa

Jeśli chcesz strzelać z działa 88 lub 20 mm, obsługa działa musi zająć pozycje (działo 88 mm znajduje się na pokładzie dziobowym, a działo 20 mm na mostku). Obserwatorzy mogą użyć działa 20 mm, nie zaprzestając obserwacji.

Hydrofon

Gdy U-Boot jest zanurzony, możesz używać hydrofonu do wykrywania i śledzenia jednostek wroga.

Sekstans

Jeśli U-Boot znajduje się na powierzchni i niebo jest bezchmurne, aplikacja ujawni obecne położenie U-Boota na Mapie Strategicznej.

Naprawa usterek

Na prośbę Starszego Mechanika Pierwszy Oficer powinien sprawdzić listę napraw poprzez wybranie przycisku Napraw z menu głównego. Gdy zostanie wydany rozkaz Naprawy, wybierz usterkę, po czym wpisz i potwierdź liczbę marynarzy przydzielonych do naprawy przez Starszego Mechanika.

Usuwanie zagrożeń i uszkodzeń kadłuba

Usuwanie zagrożeń nie wymaga żadnej interakcji z aplikacją, natomiast uszkodzenia kadłuba będą wyświetlać w niej jasne instrukcje. Należy się do nich stosować i nie potwierdzać w aplikacji niczego, dopóki nie będziesz tego całkowicie pewny.

Odpalanie Torped

Torpedy odpala się z widoku TDC, w który można wejść zarówno z FPV obserwatorów, jak i peryskopu. Naciśnij przycisk Ataku i zastosuj się do rozkazów Kapitana.

Załadowanie Torpedy

Wybierz „Uzbrojenie” w aplikacji, a następnie pustą wyrzutnię do załadowania.

8.5. Kompresja czasu

Wybór właściwej kompresji czasu dla danej sytuacji jest istotnym zadaniem powierzonym Pierwszemu Oficerowi. Należy ją zawsze przedyskutować z Kapitanem. Istnieją cztery możliwe ustawienia kompresji czasu w zależności od sytuacji:

- * **czas rzeczywisty** – walka i podejmowanie trudnych decyzji,
- * **akcja** – manewry i wyjście na pozycję do ataku,
- * **przyspieszenie** – długotrwałe śledzenie celów,
- * **podróż** – wyłącznie do pokonywania długich dystansów.

Zmiana kompresji czasu nie jest rozkazem i nie ponosi się za nią kosztu. Dodatko-

wo, kompresja czasu zostanie automatycznie przywrócona do czasu rzeczywistego za każdym razem, gdy w oknie informacyjnym pojawi się nowa wiadomość.

8.6. Pierwsza Pomoc

- * Rozkaz Pierwszej Pomocy nie jest obsługiwany przez aplikację.
- * Marynarz aktywowany w celu udzielenia Pierwszej Pomocy musi znajdować się w tej samej sekcji co marynarz, któremu ta pomoc jest udzielana.
- * Za pomocą rozkazu Pierwszej Pomocy można aktywować tylko jednego marynarza. Ten marynarz może jednak leczyć kilku innych w swojej sekcji, po jednym na aktywację.
- * Jeden rozkaz Pierwszej Pomocy może leczyć kilka przypadłości jednego marynarza.
- * Każda karta stanu zdrowia wymienia niezbędne do wyleczenia żetony leków. Jest ich pięć rodzajów: tabletki, maści, bandaże, zastrzyki i przyrządy chirurgiczne.
- * Po wydaniu rozkazu Pierwszej Pomocy należy leczyć chorego lub rannego marynarza poprzez umieszczenie wszystkich wymaganych żetonów leków na jednej lub kilku przydzielonych do tego marynarza kartach stanu zdrowia.
- * Kiedy wszystkie niezbędne żetony leków zostały umieszczone na danej karcie stanu zdrowia, gracz może odrzucić jeden wynikający z niej żeton stanu zdrowia zamiast żetonu aktywacji podczas zmiany wachty. Żeton stanu zdrowia jest odrzucany nawet wtedy, jeśli dany marynarz przekazał już żeton 'zajęcia' podczas bieżącej zmiany wachty.
- * Kiedy na polach aktywacji marynarza nie ma już żetonów stanu zdrowia wynikających z danej karty, odrzuć kartę stanu zdrowia, która je spowodowała, oraz żetony leków użyte do jej wyleczenia.

Gdy zabraknie leków

W pojedynczych misjach zasoby Pierwszego Oficera są ograniczone ilością żetonów na polu apteczki na jego panelu gracza. Jednakże w misjach łączonych można otworzyć dodatkowe apteczki, by uzupełnić ilość żetonów. Odbywa się to poprzez odrzucenie żetonu apteczki i przywrócenie wszystkich odrzuconych żetonów leków z powrotem na pole apteczki na panelu Pierwszego Oficera. Użycie żetonu apteczki nie jest rozkazem i nie ponosi się za nie kosztu.

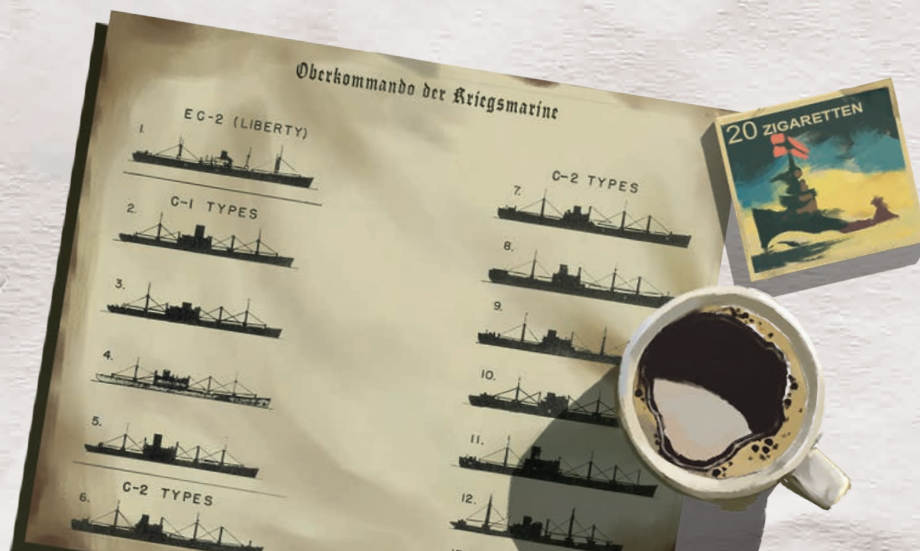
8.7. Karty wydarzeń

Aplikacja poinformuje, kiedy należy dobrać karty wydarzeń. Pierwszy Oficer musi wtedy dobrać pierwszą kartę z góry talii i rozpatrzyć jej efekt. Niektóre karty mają efekt natychmiastowy, podczas gdy inne dodaje się na rękę Kapitana – będzie mógł je zagrać podczas rozkazu Przemowa do Załogi. Gdy karta wydarzeń zostanie rozpatrzona, odłóż ją na spód talii wydarzeń. Karty Kapitana, włączając w to karty wydarzeń dodane na rękę Kapitana, należy po zagranii odłożyć do pudełka.

8.8. Karty obrażeń

Te karty podzielone są na cztery talie i przydzielane są rannym marynarzom. Podczas rozpatrywania obrażeń załogi należy zaczekać, aż Kapitan dobierze żetony załogi. Jeśli któryś z marynarzy odniesie obrażenia, przetasuj odpowiednią talię kart obrażeń, po czym dobierz i przydziel po jednej karcie każdemu marynarzowi, który odniósł obrażenia. Po wyleczeniu karty obrażeń (przy użyciu Pierwszej Pomocy) należy odłożyć ją na spód odpowiedniej talii kart obrażeń.

Jeśli nastąpi potrzeba przydzielenia karty obrażeń danego typu i nie ma już kart tego rodzaju, wtedy wybierz inną talię kart obrażeń i dobierz kartę stamtąd.



9. NAWIGATOR

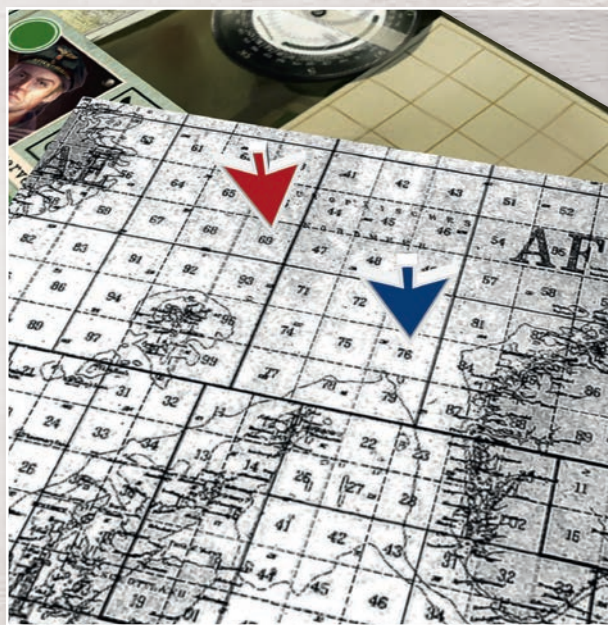
Nawigator musi mieć dobry zmysł przestrzenny, ponieważ odpowiada za manewry U-Boota. Do jego obowiązków należy wytyczanie kursów na Mapie Strategicznej, by okręt mógł dotrzeć do patrolowanych obszarów, oraz planowanie manewrów na Mapie Taktycznej celem uzyskania jak najlepszego kąta ataku torpedowego. Nawigator odpowiada również za obserwatorów na mostku, działo 20 mm i przygotowywanie posiłków dla załogi.

9.1. Nawigacja Strategiczna

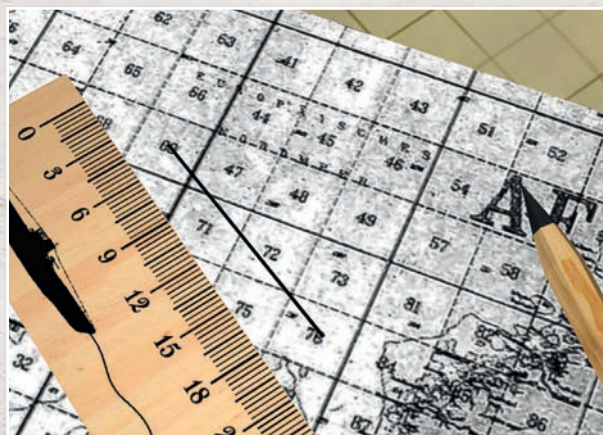
Mapa Strategiczna podzielona jest na sektory, a odprawa zawsze podaje pozycję startową U-Boota. Po rozpoczęciu misji Nawigator wytycza optymalny kurs, by osiągnąć jej cele. Nie jest to rozkaz i nie ponosi się za to kosztu.

Aby wytyczyć kurs, należy:

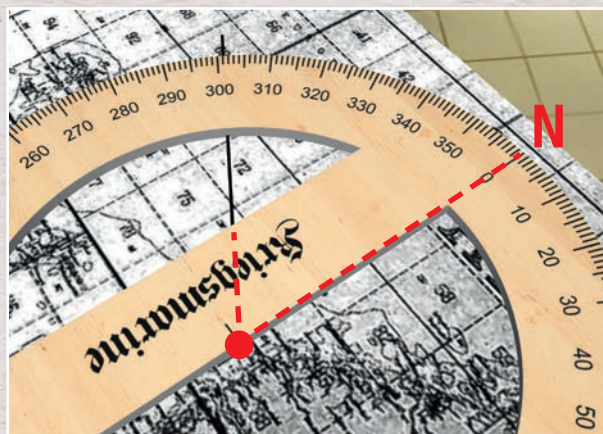
1. Potwierdzić obecny cel z Kapitanem.
2. Odnaleźć sektor z lokalizacją U-Boota.
3. Odnaleźć sektor docelowy i narysować linię łączącą środki obu sektorów.
4. Przyłożyć kątomierz do linii i określić jej kąt względem północy: wynik z kątomierza to kurs.
5. Przekazać kurs Kapitanowi i Pierwszemu Oficerowi.



U-Boot znajduje się w AF76 (niebieska strzałka), a Nawigator planuje ustalić kurs w stronę AE69 (strzałka czerwona).



Nawigator wytycza linię łączącą oba sektory...

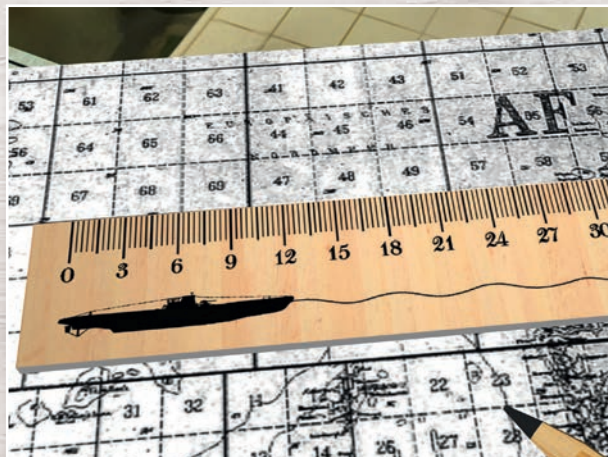


... i obraca kątomierz tak, by „0” wskazywało północ, a narysowana linia przechodziła przez środek kątomierza. Nawigator odczytuje wynik: optymalny kurs z AF76 do AE69 to 301 stopni.

UWAGA AUTORA: Podczas gry w roli Nawigatora nieraz zgubisz się na Mapie Strategicznej. Nie przejmuj się, bo stanowi to część zabawy – nawigacja w tamtych czasach nie była tak precyzyjna jak dziś, a błędy w określaniu pozycji były bardziej regułą niż wyjątkiem. Pamiętaj o tym i nie próbuj być zbyt dokładny. Jeśli Kapitan będzie mieć do Ciebie pretensje, zawsze możesz zrzucić winę na prądy morskie.

9.1.1. Linijka

Skala linijki odnosi się do „Całej Naprzód” U-Bootu na Mapie Strategicznej (wynurzony po jednej stronie, zanurzony po drugiej). Pozwala to na oszacowanie prawdopodobnej pozycji U-Bootu, jeśli użycie sekstansu nie jest możliwe. Strona zanurzenia może być również użyta, by wyliczyć odległości pokonywane przez konwoje, jako że poruszały się one mniej więcej z prędkością zanurzonego U-Bootu.



Linijki przyłożonej do mapy można używać jako przelicznika czasu na odległość. Powyższy przykład pokazuje, że zaczynając z AE67 i poruszając się całą naprzód w wynurzeniu, podróż do AE69 zajmie U-Bootowi mniej więcej 9 godzin, a dotarcie do AF49 około 21 godzin.

9.1.2. Sekstans

Sekstans może pomóc w ustalaniu dokładnej pozycji U-Bootu. Ten rozkaz musi być wykonany w sekcji 8, a więc w wynurzeniu. Podczas wykonywania tego rozkazu Pierwszy Oficer sprawdza sekstans w menu Przyrządy. Warunki pogodowe mogą czasem uniemożliwić użycie sekstansu.

9.2. Nawigacja Taktyczna

Przeczytaj uważnie ten rozdział, jeśli chcesz grać jako Nawigator.

Gdy tylko wykryte zostaną kontakty, Nawigacja Taktyczna staje się priorytetem Nawigatora, który używa Dysku Torpedowego do określenia pozycji i kursu wroga. Te informacje pozwolą Nawigatorowi zaktualizować Mapę Taktyczną, która jest bardzo istotnym źródłem informacji dla Kapitana.

Istnieją cztery parametry, które należy wziąć pod uwagę podczas aktualizacji Mapy Taktycznej:

- * **Kurs U-Bootu** (kierunek, w którym płynie U-Boot)
- * **Kurs wroga** (kierunek, w którym płynie wróg)
- * **Namiar** (kierunek, w którym nawiązano kontakt)
- * **Odległość** (odległość pomiędzy U-Boatem a kontaktem).

9.2.1. Użycie Dysku Torpedowego

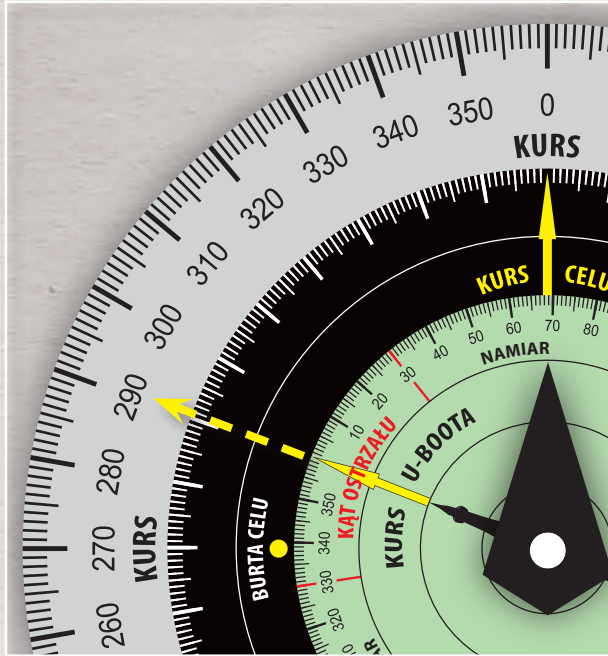
Dysk Torpedowy to najcenniejsze narzędzie Nawigatora. By skutecznie się nim posługiwać, należy dobrze rozumieć różnicę pomiędzy namiarem wroga a jego kursem. Zwróć uwagę, że kursy (zarówno U-Bootu, jak i wroga) odnoszą się do wschodu, zachodu, północy i południa, muszą więc opierać się na **wartościach białego dysku**.

Z kolei namiar obliczany jest od dziobu U-Bootu (przed U-Boatem, po jego lewej, po prawej etc.) i odnosi się do **wartości zielonego dysku**. Poniżej znajdziesz dokładne opisy pierwszych trzech parametrów Nawigacji Taktycznej i sposoby ich zaznaczania na Dysku Torpedowym:

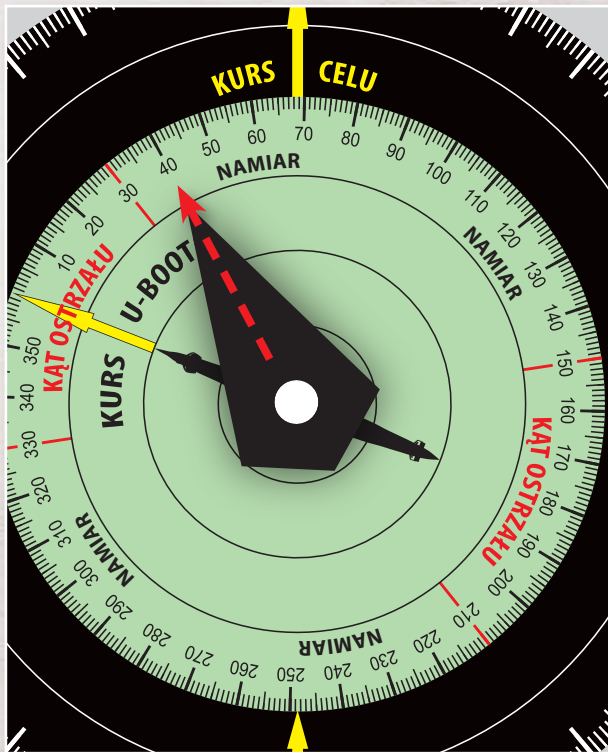
- * **Kurs U-Bootu** jest zaznaczany za pomocą zielonego dysku. Żółta strzałka zielonego dysku musi wskazywać wartość obecnego kursu U-Bootu na dysku białym.
- * **Kurs wroga** jest zaznaczany za pomocą czarnego dysku. Żółta strzałka na czarnym dysku musi wskazywać wartość obecnego kursu wroga na dysku białym.
- * **Namiar wroga** jest zaznaczany za pomocą strzałki na środku Dysku Torpedowego. Namiar oznacza kierunek, w którym zlokalizowany jest wróg, i oblicza się go od dziobu U-Bootu. Namiar 0/360 oznacza, że wróg znajduje się na wprost, namiar 90 stopni oznacza, że wróg znajduje się dokładnie na prawo, namiar 180 stopni oznacza, że znajduje się dokładnie za U-Boatem, etc. Strzałka na środku Dysku Torpedowego musi wskazywać wartość namiaru wroga na zielonym dysku.

Gdy Nawigator wykona powyższe kroki za pomocą Dysku Torpedowego, jest gotowy do zaktualizowania Mapy Taktycznej.

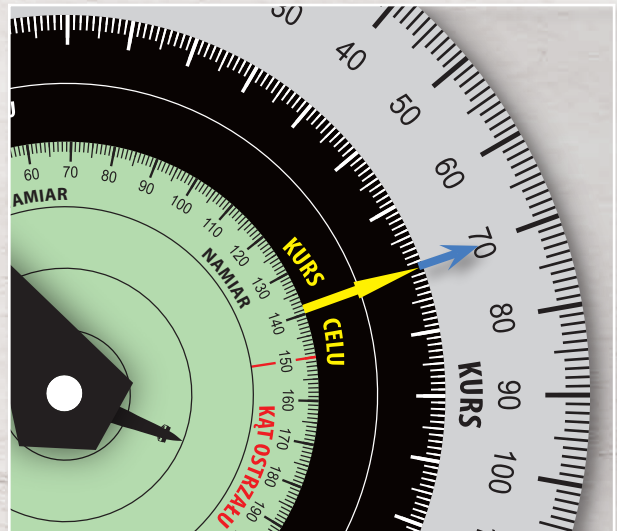
U-Boot podąża kursem 290 (północny zachód), gdy Pierwszy Oficer oznajmia nawiązanie kontaktu. Melduje: namiar 40 stopni (na wprost i na prawo), dystans czterech mil, kurs 70 stopni (północny wschód).



Nawigator zaczyna od zielonego dysku, upewniając się, że żółta strzałka wskazuje obecny kurs U-Boot (290 stopni na białym dysku).



Następnie obraca czarną strzałkę w środku, by wskazywała wartość namiaru na zielonym dysku.



Następnie obraca czarny dysk tak, by jego żółta strzałka (kurs wroga) wskazywała 70 stopni na dysku białym. Nawigator jest gotów do zaktualizowania Mapy Taktycznej.

UWAGA AUTORA: Dysk Torpedowy może z początku odstraszać, lecz jest naprawdę prosty w użyciu, o ile zrozumie się zasady jego obsługi. Jeśli nie pomylisz namiaru wroga z jego kursem oraz zrozumiesz, że namiar oblicza się od dziobu U-Boot, zaś kursy – w odniesieniu do stron świata, cała reszta jest prosta.

Możesz zmienić kolejność, w jakiej zaznaczasz wartości na Dysku Torpedowym: nie ma znaczenia, czy najpierw zaznaczyłeś kurs wroga, potem zaktualizowałeś kurs U-Boot i w końcu namiar wroga. Istotne jest tylko to, żeby wszystkie trzy parametry zostały zaznaczone prawidłowo. Nawigator powinien ściśle współpracować z Pierwszym Oficerem i ustalić taki schemat współpracy, który będzie efektywny dla obu stron.

OSTATNIA WSKAZÓWKA: Jeśli zaznaczyłeś już wartość na jednym z dysków, dobrym pomysłem będzie przytrzymanie go kciukiem, by przez przypadek nie poruszyć go podczas obracania pozostałych dysków. Powodzenia i baw się dobrze, obliczając idealne podejścia na cel!

9.2.2. Aktualizacja Mapy Taktycznej

Mapa Taktyczna to siatka pól, z których każde odpowiada jednej mili kwadratowej. Po użyciu Dysku Torpedowego Nawigator

musi umieścić znacznik U-Booty i znacznik wroga na Mapie Taktycznej tak, by odwzorowały one sytuację na polu walki. **Prezycja nie jest tutaj konieczna**, ponieważ sytuacja ciągle się zmienia – wystarczy, jeśli Mapa Taktyczna pozwoli wszystkim graczom na ogólny wgląd w sytuację.

Nawigator jest w stanie odwzorować relatywne położenie i orientację obiektów na Mapie Taktycznej, odczytując dane z Dysku Torpedowego. Nawigator najpierw kładzie na mapie znacznik U-Booty, po czym dostosowuje pozycję i orientację znacznika wroga na podstawie informacji z Dysku. Ostatni parametr to odległość. Nawigator liczy ilość pól pomiędzy znacznikiem U-Booty a znacznikiem

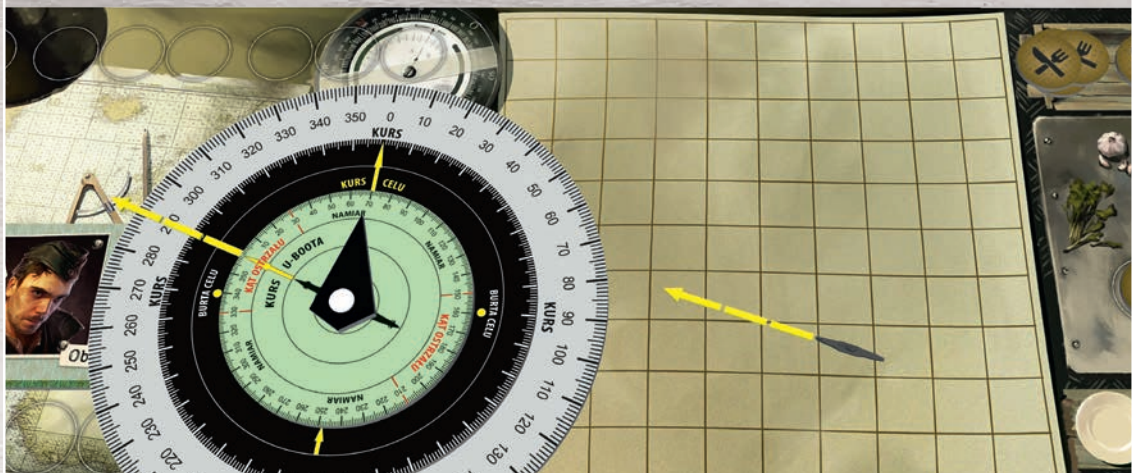
wroga i poprawia ich pozycje. Nawigator następnie melduje o sytuacji Kapitanowi.

UWAGA AUTORA: Możesz zorientować znaczniki na mapie w dowolną stronę, dopóki będą z grubsza odwzorowywać względne pozycje i kierunki U-Booty i wroga. Możesz albo założyć, że dalszy kraniec mapy to północ (i odpowiednio odwrócić znacznik U-Booty), albo zorientować U-Booty „dziobem do przodu” i obracać kontakty wokół niego w miarę rozwoju sytuacji. Możesz również użyć połączenia obu tych metod.

Nawigator umieszcza znacznik U-Booty na Mapie Taktycznej, po czym umieszcza znacznik wroga tak, by odzwierciedlał on jego lokalizację względem U-Booty.

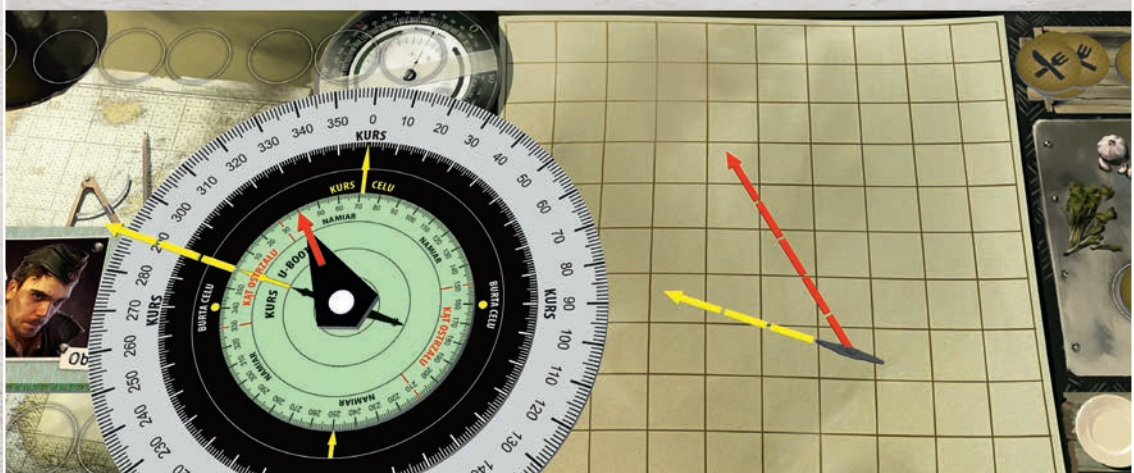
1

Kurs U-Booty: 290°



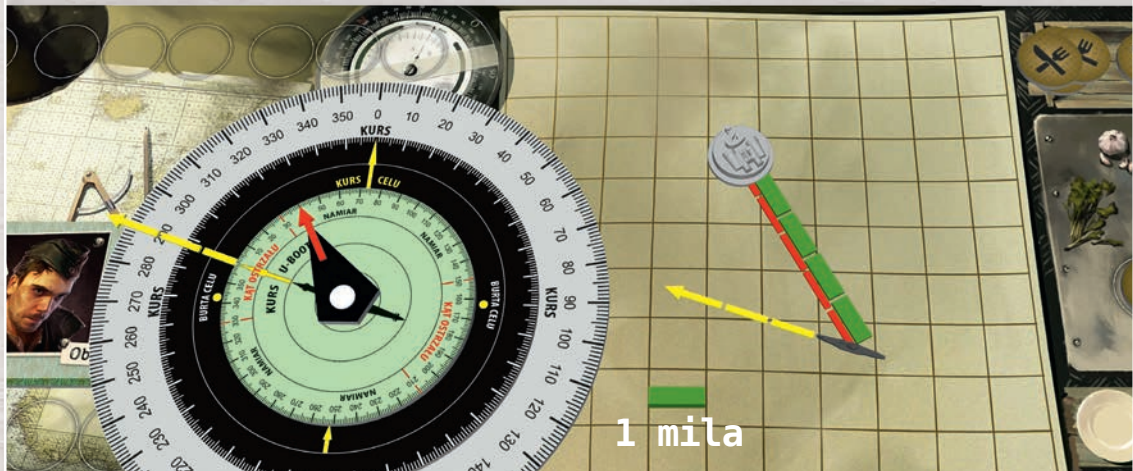
2

Namiar: 40°



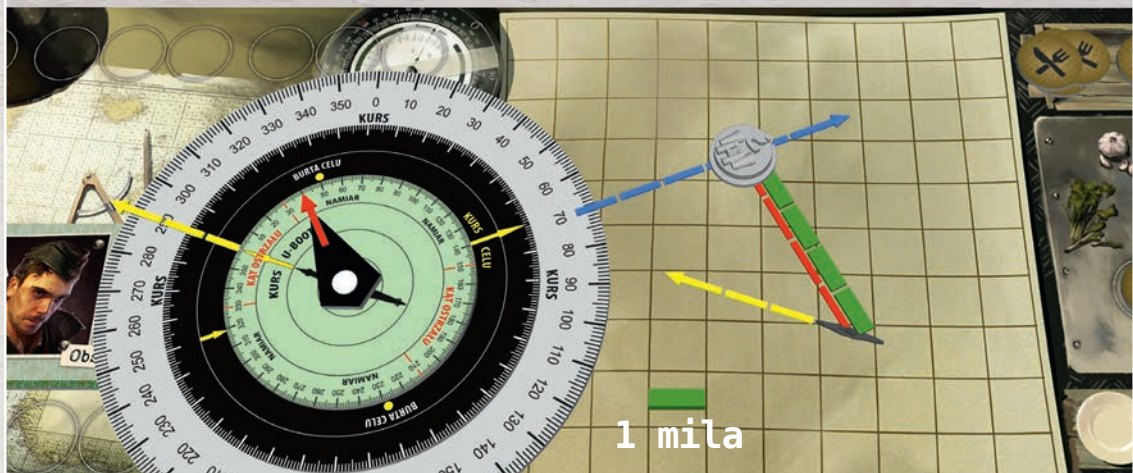
3

Odległość: 4 mile



4

Kurs wroga: 70°



Po umieszczeniu znacznika wroga pozostaje tylko poprawić odległość i zwrot znaczników. Mapa Taktyczna została uaktualniona!

Znacznik wroga jest używany tylko z początku, nim dojdzie do identyfikacji celu. Gdy Pierwszy Oficer zdąży przyjrzeć się wrogim jednostkom, poinformuje Nawigatora, jakimi znacznikami należy zastąpić znacznik wroga.

UWAGA AUTORA: Pamiętaj, że nie ma sztywnych reguł, które wymuszają konkretny sposób pracy Nawigatora na Mapie Taktycznej. Jedyne kryterium to takie, by dała ona Kapitanowi i reszcie graczy jasny obraz pola bitwy.

9.3. Obserwatorzy na mostku

Gdy marynarze zostaną zmobilizowani do sekcji 8, Kapitan musi wydać rozkaz Przy-

dział Sektorów Obserwacji. Liczba obserwatorów jest następnie przekazywana Pierwszemu Oficerowi, który zaktualizuje tę informację w aplikacji. Im więcej obserwatorów (lecz maksymalnie 6), tym bardziej efektywna będzie obserwacja.

- * Wszyscy obserwujący marynarze są „zajęci” i muszą być aktywowani za pomocą żetonu obserwacji. Zauważ, że wykonanie rozkazów Sekstans i Działo 20 mm jest możliwe bez przerywania obserwacji.
- * Obserwatorzy muszą wrócić do środka okrętu, zanim zostanie wydany rozkaz Zanurzenia. Wszyscy marynarze znajdujący się w sekcjach 7 i 8 giną w akcji po zanurzeniu U-Boota.
- * Jeśli w sekcji 8 znajduje się przynajmniej jeden zajęty obserwator,

zwiększenie liczby obserwatorów nie wymaga dodatkowego rozkazu. Wystarczy aktywować dodatkowych marynarzy w sekcji 8 za pomocą żetonów obserwacji, by stali się oni nowymi obserwatorami.

- * Kiedy aktywny (zajęty) obserwator opuszcza sekcję 8, przestaje obserwować. Gdy to nastąpi, jego żeton obserwacji należy odwrócić na stronę aktywacji.
- * Za każdym razem, gdy zmienia się liczba zajętych obserwatorów, należy zaktualizować tę informację w aplikacji tak szybko, jak to możliwe.

9.4. Jedzenie

Kolejnym z obowiązków Nawigatora jest przygotowywanie posiłków. Jedzenie ma istotny wpływ na morale załogi, więc jeśli zaniedbasz ten aspekt, morale z pewnością ucierpi. Posiłki przygotowuje się za pomocą rozkazu Przygotowanie Posiłku. Raz dziennie aplikacja zapyta, co zostało przygotowane. Posiłek może się składać z 1, 2 lub 3 składników, reprezentowanych przez następujące żetony jedzenia:



cebula, chleb, cytryny, jajka, konserwy, mięso i ziemniaki.

Z 3 składników przyrządza się dobry posiłek, z 2 przyzwoity, a z jednego kiepski. Najgorzej jest, kiedy załoga w ogóle nie dostanie nic do jedzenia.

Możliwe kombinacje składników to:

- + = chleb z kiełbasą
- + = kanapki z konserwą
- + = jajecznica
- + = omlet z szynką
- + = smażona kiełbasa z ziemniakami
- + + = zapiekanka
- + + = gulasz
- + + = placki ziemniaczane

Posiłek wpływa następująco na morale załogi:

Wielkość posiłku	Efekt
brak posiłku	spadek morale o 2
1 żeton	spadek morale o 1
2 żetony	brak efektu
3 żetony	wzrost morale o 1

- * Cytryn nie używa się w połączeniu z innymi żetonami, ale muszą one być uwzględnione w diecie (szczegóły poniżej).

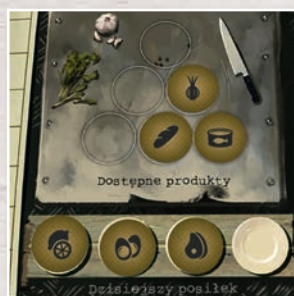
9.4.1. Przygotowywanie posiłków

- * Aby przygotować posiłek, marynarz musi znajdować się w sekcji 4 i otrzymać rozkaz „Przygotowania posiłku”. Taki rozkaz może aktywować tylko jednego marynarza.
- * W skład posiłku wchodzi jeden, dwa lub trzy żetony z piramidy dostępnych produktów. Jeśli Nawigator wybierze więcej niż jeden żeton, muszą one tworzyć połączoną grupę (czyli pierwszy żeton musi sąsiadować z drugim, a drugi z trzecim).
- * Przed wyborem żetonów Nawigator może albo zamienić dwa żetony miejscami, albo odrzucić jeden z nich i zastąpić go innym z zapasów. Każda z tych opcji wymaga dodatkowej aktywacji marynarza przygotowującego posiłek.
- * Jeśli w piramidzie znajduje się przynajmniej jedna cytryna, Nawigator musi ją zebrać razem z pozostałymi wybranymi żetonami (nawet jeśli nie przylega do reszty zestawu). Cytryny nigdy nie wlicza się do ilości produktów składających się na posiłek.
- * Nawigator zbiera wszystkie wybrane żetony i umieszcza je na polu „dzisiejszy posiłek” na panelu Nawigatora.
- * Kiedy posiłek jest gotowy, Nawigator melduje o tym Kapitanowi i uzupełnia losowo piramidę „dostępnych produktów” nowymi żetonami jedzenia z zapasów.





Bardzo udany dobór, dający Navigatorowi cztery różne opcje.



Nawigator wybrał składniki na omelet i dodał obowiązkową cytrynę do przygotowywanego posiłku.



Ten przykład pokazuje mniej udany dobór, ponieważ żadne składniki nie tworzą kombinacji.



Nawigator decyduje się zamienić miejscami dwa żetony kosztem jednej dodatkowej aktywacji.

9.4.2. Spożywanie posiłków

Raz dziennie aplikacja zapyta, co jadła załoga. Gdy tylko Pierwszy Officer zada to pytanie, Nawigator powinien zameldować, jakie produkty ma w polu „dzisiejszy posiłek”. Następnie rozpatrywany jest wpływ posiłku na morale, po czym Nawigator odrzuca wszystkie żetony z pola „dzisiejszy posiłek” na stos żetonów odrzuconych w pobliżu swojego panelu.

9.4.3. Psucie się jedzenia

Za każdym razem, gdy Nawigator musi uzupełnić jedno lub więcej pustych pól piramidy „dostępnych produktów”, a w zasobach jedzenia nie ma już więcej żetonów, jedzenie psuje się w następujący sposób:

1. Przy każdym psuciu odrzuć wszystkie żetony zapasów jednego typu z piramidy „dostępnych produktów” oraz ze stosu odrzuconych żetonów zapasów. Odrzuć wszystkie żetony tego rodzaju do pudła z grą.
2. Mięso psuje się jako pierwsze spośród wszystkich rodzajów produktów. Gdy zepsuje się mięso, każde następne psucie się jedzenia wyeliminuje

kolejny rodzaj żetonu w następującej kolejności: cebula, jajka, chleb, cytryny, ziemniaki i konserwy.

3. Po odrzuceniu zepsutego jedzenia z powrotem do pudła z grą odwróć pozostałe żetony ze stosu odrzuconych rewersem do góry, wymieszaj je i ułóż z powrotem na polu zapasów jedzenia.
4. Uzupełnij puste pola piramidy „dostępnych produktów”.

Gdy zepsuje się całe jedzenie, nie można już przyrządzać posiłków.



Nawigator chce uzupełnić piramidę „dostępnych produktów”, ale w miejscu zasobów z jedzeniem nie ma już żadnych żetonów.



Nawigator odrzuca wszystkie żetony mięsa i wrzuca je z powrotem do pudła z grą.



Następnie Nawigator tasuje wszystkie pozostałe żetony, tworzy nowe zapasy jedzenia i uzupełnia piramidę „dostępnych produktów”.

10. STARSZY MECHANIK

Starszy Mechanik nadzoruje obsługę napędu oraz balastu U-Bootu. Koordynuje również wszelkie naprawy i konserwacje, eliminuje czynniki niebezpieczne dla zdrowia i życia załogi, a nawet uszczelnia kadłub, gdy U-Boot dozna poważnych uszkodzeń. Starszy Mechanik jest też odpowiedzialny za oznaczanie wszelkich problemów i zagrożeń na Wiodoku Technicznym oraz sprawne ich usuwanie. Starszy Mechanik dysponuje szeroką gamą zasobów, dzięki którym może w pełni wykorzystać możliwości naprawcze załogi.

10.1. Silniki

U-Boot typu VIIC dysponuje dwoma rodzajami napędu: silnikami Diesla (sekcja 5) i silnikami elektrycznymi (sekcja 6).

- * Gdy U-Boot jest wynurzony, korzysta z diesla i ładuje akumulatory silników elektrycznych.
- * Gdy U-Boot jest zanurzony, korzysta z silników elektrycznych i czerpie energię z akumulatorów.

By zmienić prędkość, potrzeba DWÓCH marynarzy w odpowiedniej sekcji: 5 (diesle) w wynurzeniu lub 6 (silniki elektryczne) w zanurzeniu. Pamiętaj, by zaktualizować ustawienie telegrafu maszynowego na panelu Starszego Mechanika po każdej zmianie prędkości.

Za każdym razem, gdy U-Boot zanurza się lub wynurza na powierzchnię, Starszy Mechanik musi zmienić napęd. **Wymaga to jednego marynarza w sekcji 5 i jednego w sekcji 6.** Zmiana głębokości w zanurzeniu nie wymaga zmiany napędu: zanurzony U-Boot przez cały czas płynie na silnikach elektrycznych.

Dla przykładu, gdy U-Boot znajduje się na głębokości peryskopowej, a Kapitan rozkaże głębsze zanurzenie, nie ma potrzeby zmiany napędu. Gdyby jednak zanurzenie miało nastąpić z powierzchni, potrzebna byłaby zmiana z diesla na silniki elektryczne. Starszy Mechanik musi pamiętać o tej różnicy i upewnić się, że marynarze znajdują się tam, gdzie powinni.

10.2. Zbiorniki balastowe

By U-Boot mógł się zanurzać oraz wynurzać, konieczne jest operowanie balastem. **Wymaga to DWÓCH marynarzy w sekcji 3.** Odnosi się to zarówno do zmiany głębokości pod wodą, jak i do Zanurzania/Wynurzania. **Pamiętaj, by zaktualizować**

głębokościomierz na panelu Starszego Mechanika po zmianie głębokości.

10.3. Naprawy i zasoby

Rozkaz Naprawy ma bardzo szerokie zastosowanie. Używa się go do rozwiązywania trzech kategorii problemów:

- * usterek,
- * zagrożeń,
- * uszkodzeń kadłuba.

Usterki wynikają ze zużycia podzespołów U-Bootu. Z początku wystarczy ich konserwacja, lecz z czasem sytuacja ulega pogorszeniu. Bez konserwacji i napraw, dany element w końcu ulegnie ciężkiej awarii i przestanie działać. **Zagrożenia** powstają na skutek ataków wroga i są znacznie bardziej niebezpieczne. Mają negatywny wpływ na morale załogi, mogą zadawać obrażenia i będą miały tragiczne skutki w przypadku wycieńczenia załogi. **Uszkodzenia kadłuba** wymagają natychmiastowej reakcji, a w przypadku jej braku mogą oznaczać zatonięcie U-Bootu i koniec gry.

Niezależnie od rodzaju problemu, pojedynczy rozkaz Naprawy pozwala Starszemu Mechanikowi zająć się tylko jednym problemem naraz, np. jedną usterką, jednym żetonem zagrożenia lub jednym uszkodzeniem kadłuba.

Starszy Mechanik dysponuje zasobami, które podnoszą umiejętności naprawcze załogi, a do rozwiązania niektórych problemów są wręcz niezbędne. Owe zasoby to:

- * karty,
- * skrzynki z narzędziami,
- * sprzęt.

Karty zawierają części, narzędzia i inne pomocne przedmioty. Znaleźć je można w dwóch różnych **skrzynkach z narzędziami**

(oznaczonymi odpowiednio I i II). Z kolei **sprzęt** służy do eliminacji zagrożeń. Zarówno sprzęt, jak i skrzynki z narzędziami należy przemieszczać po U-Boocie. Więcej szczegółów w rozdziale 6.4. „Mobilizacja”.

10.3.1. Usterki

Usterki dzielą się na 3 kategorie:



Konserwacja: rutynowe prace mające na celu utrzymanie U-Boota w stanie pełnej funkcjonalności. W przypadku zaniedbania konserwacji prędzej czy później wystąpi awaria.



Awaria: to znacznie poważniejsza sytuacja, która wpływa na funkcjonowanie podzespołów U-Boota – jeśli się jej nie zaradzi, nieuchronnie przejdzie w ciężką awarię.



Ciężka awaria: sytuacja właśnie zmieniła się ze złej na gorszą. Jeden z podzespołów zupełnie przestał działać i naprawa jest niezbędna, by przywrócić jego funkcjonowanie.

10.3.2. Naprawa usterek

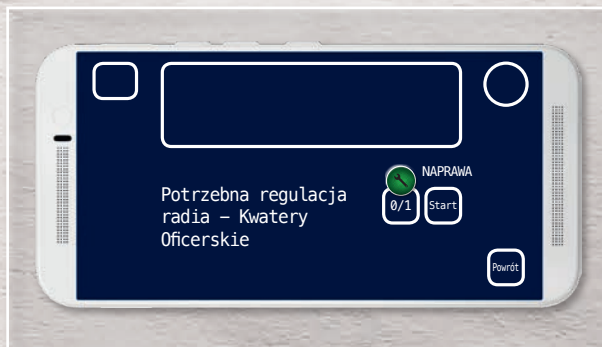
- * Gdy tylko Pierwszy Oficer zgłosi usterkę, Starszy Mechanik musi oznaczyć ją odpowiednim żetonem usterki na Widoku Technicznym.
- * Każda usterka ma 3 stopnie zagrożenia: zielony – niskie, żółty – średnie, czerwony – wysokie.
- * Usunięcie poważniejszej usterki wymaga większej liczby marynarzy. Pierwszy Oficer sprawdza konkretną liczbę w Menu Napraw aplikacji.
- * Aktywuj każdego marynarza z ekipy naprawczej żetonem usterki odpowiedniego koloru (a nie żetonem aktywacji). Zwróć uwagę, że niektóre komponenty gry używają ikony Ⓣ, co oznacza „żeton usterki odpowiedniego koloru”.
- * Jak zwykle, jeśli marynarz nie posiada niezbędnej ikony specjalizacji (w tym przypadku Naprawy), musi zostać aktywowany za pomocą dodatkowego żetonu aktywacji.
- * Marynarz z żetonem usterki jest zajęty. Więcej szczegółów w rozdziale 6.7. „Zajęci marynarze”.
- * Aplikacja poinformuje, kiedy naprawa zostanie ukończona. Możesz wtedy

odrzuć dany żeton usterki z Widoku Technicznego i odwrócić żetony usterek marynarzy naprawiających tę usterkę na stronę aktywacji.

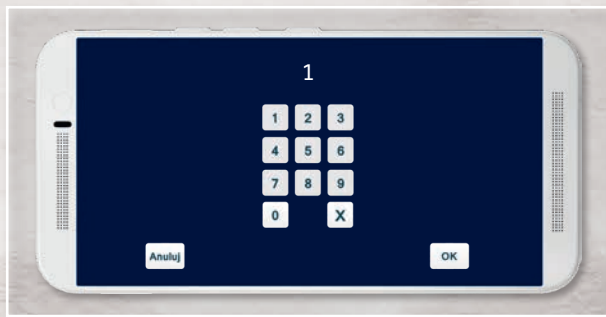
- * Liczba marynarzy w ekipie naprawczej może spaść z powodu otrzymanych przez załogę obrażeń, zmiany wachty lub dokonanej przez Kapitana Mobilizacji załogi. Jeśli trwa naprawa, a liczba marynarzy w ekipie naprawczej spadnie poniżej poziomu wymaganego przez naprawę, wykonywanie rozkazu zostaje wstrzymane.
- * Kiedy naprawy zostają wstrzymane, wszystkie żetony usterek z pól aktywacji ekipy naprawczej należy odwrócić na stronę aktywacji, a samą naprawę należy w aplikacji spauzować.
- * Spauzowaną naprawę można wznowić, jeśli wystarczająca liczba marynarzy zostanie aktywowana do napraw we właściwej sekcji. Kapitan nie musi wydawać w tym celu kolejnego rozkazu Naprawy.
- * Jeśli nowa wachta nie jest w stanie kontynuować napraw (z powodu braku wystarczającej ilości wolnych pól aktywacji), odrzuć żetony usterek, zamiast przekazywać je nowej wachcie.
- * Starszy Mechanik może zagrać kartę podczas naprawy usterki. Więcej szczegółów w następnym akapicie.



Gdy Pierwszy Oficer informuje o usterce, umieść wymagany żeton we właściwej sekcji Widoku Technicznego.



Pierwszy Oficer sprawdza stopień trudności w menu napraw.



Starszy Mechanik potwierdza liczbę marynarzy w ekipie naprawczej, a Pierwszy Oficer podaje tę informację w aplikacji.



Gdy już liczba marynarzy zostanie potwierdzona, rozpoczyna się naprawa. Jej postęp można śledzić w Menu Napraw.



10.3.3. Karty Starszego Mechanika

- * Karty Starszego Mechanika dają bonusy ekipie naprawczej. Ich wartość dodaje się do liczby marynarzy w ekipie naprawczej (karty +1 i +2) lub ich tekst modyfikuje aktywację ekipy naprawczej (karty z ikoną ⚙️).
- * Każda z kart ma efekt podstawowy i wzmocniony. Efekt podstawowy wymaga w ekipie naprawczej przynajmniej jednego marynarza ze specjalizacją 🛠️. Efekt wzmocniony wymaga w ekipie naprawczej najbardziej doświadczonego marynarza z obecnej wachty, czyli (🏠).
- * Podczas przygotowania do gry karty muszą zostać równo podzielone między dwa pola skrzynek z narzędziami na panelu Starszego Mechanika. Każde z tych pól odzwierciedla jeden znacznik skrzynki z narzędziami umieszczony na Widoku Technicznym. Karty znajdujące się w skrzynce z narzędziami I można zagrać wyłącznie po to, by wzmocnić naprawy w sekcji, w której znajduje się znacznik skrzynki z narzędziami I, a karty znajdujące się w skrzynce z narzędziami II można zagrać wyłącznie po to, by wzmocnić naprawy w sekcji, w której znajduje się znacznik skrzynki z narzędziami II.

- * Wszyscy marynarze mogą przemieszczać skrzynki z narzędziami.
- * Gdy rozkaz Naprawy został wydany i Starszy Mechanik deklaruje liczbę marynarzy w ekipie naprawczej, może w tym momencie zagrać jedną kartę i zastosować jej bonus.
- * By zagrać kartę, skrzynka zawierająca tę kartę musi znajdować się w sekcji, gdzie odbywa się naprawa.
- * Kart, na których znajdują się konkretne naprawy (np. peryskop, silnik elektryczny), można użyć wyłącznie do naprawy wymienionych na nich komponentów.
- * W ekipie naprawczej zawsze musi znajdować się przynajmniej jeden marynarz: sama karta nie umożliwia napraw.
- * Na jedną naprawę można zagrać tylko jedną kartę Starszego Mechanika.
- * Zagrywając kartę +1/+2, umieść ją na Widoku Technicznym, w sekcji, gdzie rozkaz Naprawy jest wykonywany. Karta pozostaje tam i jej efekt utrzymuje się w mocy aż do zakończenia tej konkretnej naprawy (i nie dotyczy żadnej innej naprawy), nawet jeśli ta naprawa zostanie spauzowana, a potem wznowiona. Po zakończeniu naprawy kartę należy odrzucić.
- * Karty z ikoną ⚙️ mogą być używane wielokrotnie i zawsze pozostają na swoich miejscach na panelu Starszego Mechanika. Kiedy zagrywasz kartę ⚙️, odwróć ją rewersem do góry na czas trwania naprawy i odwróć z powrotem awerssem do góry, jeśli naprawa została spauzowana lub zakończona. Nie przemieszczaj znacznika skrzynki, jeśli odpowiadające jej pole na panelu Starszego Mechanika zawiera kartę odwróconą rewersem do góry.
- * Jeśli nowa wachta przejmuje naprawy, efekt zagranej karty „Plany U-Boota” stosuje się również wobec nowej wachty.



Starszy Mechanik naprawia zepsuty silnik Diesla. Jako że niewielu marynarzy jest dostępnych, Starszy Mechanik decyduje się zagrać kartę, by podwyższyć umiejętności ekipy naprawczej. Starszy Me-

chanik upewnia się, że wymagana skrzynka z narzędziami znajduje się w Sekcji 5, karta zgadza się z wykonywanymi naprawami oraz że do dyspozycji jest odpowiednio wykwalifikowany marynarz (z ikoną , a najlepiej ten z podstawą figurki ). Jeśli wszystko się zgadza, bonus z karty dodawany jest do liczby marynarzy w ekipie naprawczej.

10.3.4. Zagrożenia

Zagrożenia wpływają bezpośrednio na zdrowie, morale i ogólną wydajność załogi. Oznacza się je na Widoku Technicznym i należy je usunąć za pomocą odpowiednich żetonów sprzętu.


- * Zgodnie z wytycznymi aplikacji, umieść odpowiedni żeton zagrożenia w konkretnej sekcji Widoku Technicznego – powoduje to spadek morale o 1. Jeśli przydarzy się to wycieńczonej załodze, następuje koniec gry. Więcej szczegółów w rozdziale 7.4. „Wycieńczone załoga”.
- * Po umieszczeniu żetonu rozpatrz obrażenia załogi w tej sekcji (jeśli to konieczne).
- * W jednej sekcji może znajdować się wiele żetonów zagrożeń.

10.3.5. Usuwanie zagrożeń

Starszy Mechanik ma do dyspozycji pięć żetonów sprzętu. Podczas przygotowania do gry może umieścić je w dowolnych sekcjach Widoku Technicznego (maksymalnie po jednym na sekcję).



Od lewej: przewody, aparaty oddechowe, pompa wodna, żarówka, gaśnica.

- * Usuwanie zagrożeń nie wymaga użycia aplikacji.
- * Wymogiem napraw wszystkich zagrożeń jest 1  oraz odpowiedni żeton sprzętu.
- * Marynarz usuwający zagrożenie oraz odpowiedni żeton sprzętu muszą znajdować się w tej samej sekcji co żeton zagrożenia.
- * Wszyscy marynarze mogą używać i przenosić żetony sprzętu.
- * Aktywuj marynarza usuwającego zagrożenie za pomocą zwykłego żetonu akty-

wacji (lub dwóch żetonów aktywacji, jeśli marynarz nie posiada ikony specjalizacji Naprawy). Następnie należy usunąć jeden żeton zagrożenia.

- * **Po usunięciu żetonu zagrożenia morale wzrasta o 2.**
- * Posiadanie wymaganego sprzętu nie zapobiega otrzymaniu przez marynarza obrażeń na skutek pożaru czy zwarcia (wyciek gazu jest tu wyjątkiem).

Poniższa lista pokazuje, jaki sprzęt jest niezbędny do usuwania zagrożeń i z której talii obrażeń należy dobierać karty podczas rozpatrywania obrażeń załogi:

Niebezpieczne (zagrożające życiu)

Zwarcie

Obrażenia załogi: porażenie prądem
Usunięcie: przewody



Pożar

Obrażenia załogi: oparzenia
Usunięcie: gaśnica



Wyciek gazu¹

Obrażenia załogi: zatrucie
Neutralizacja: aparaty oddechowe
Usunięcie: wynurzenie



Niezagrażające życiu

Awaria oświetlenia

Usunięcie: żarówka
Efekt specjalny: każdy rozkaz wykonywany w tej sekcji wymaga aktywacji jednego dodatkowego marynarza w tejże sekcji². WYJĄTEK: awaria oświetlenia nie może spowodować śmierci wycieńczonej załogi. Gra jest kontynuowana – **nie naciskaj** w aplikacji przycisku ‘śmierć załogi’.



Przeciek

Usunięcie: pompa wodna



¹ Wyciek gazu różni się od innych zagrożeń, gdyż można go wyeliminować jedynie poprzez przewietrzenie U-Boota w wynu-

rzeniu. Aparaty oddechowe umożliwiają marynarzom obecnym w sekcji z wyciekami gazu nie rozpatrywać obrażeń załogi (wystarczy, że aparaty oddechowe znajdują się w tej sekcji, by załoga nie musiała rozpatrywać obrażeń załogi na skutek wycieku gazu). To zagrożenie będzie się utrzymywało do czasu, aż załoga otworzy właz i wpuści świeże powietrze.

Jeśli wyciek gazu nastąpi, gdy U-Boot znajduje się na powierzchni, rozpatrz obrażenia załogi raz w tej sekcji **bez umieszczania w niej żetonu wycieku gazu**.



U-Boot został właśnie zaatakowany bombami głębinowymi i w wyniku uszkodzeń akumulatory wydzielają gaz. W tej sekcji należy umieścić żeton wycieku gazu, zmniejszyć morale o 1 i rozpatrzyć obrażenia załogi. U-Boot musi się wynurzyć, by wpuścić świeże powietrze.



W tym przykładzie U-Boot znajduje się na powierzchni, gdy z mocno uszkodzonego silnika Diesla zaczynają się wydzielac toksyczne opary. Należy rozpatrzyć efekt obrażeń wśród załogi, ale nie umieszczać w tej sekcji żetonu wycieku gazu. Znacznik rozkazu na Torze Morale pozostaje bez zmian.

² Odnosi się to również do usuwania samej awarii oświetlenia. Niezależnie od specjalizacji dodatkowo aktywowanego marynarza, należy umieścić jeden żeton aktywacji.

10.3.6. Uszkodzenie kadłuba

Uszkodzenie kadłuba oznacza, że U-Boot szybko nabiera wody. To znacznie poważniejsze od zwykłego przecieku, a kadłub

trzeba natychmiast uszczelnić. Jeśli problem nie zostanie szybko rozwiązany, zalana sekcja trzeba będzie odizolować za pomocą grodzi wodoszczelnych. **Gdy zalane zostaną dwie sekcje, U-Boot zatoni!**

Uszkodzenie kadłuba rozpoczyna odliczanie w aplikacji. Wskazuje ono czas, jaki pozostał Starszemu Mechanikowi na naprawę. Do rozwiązania problemu służy Układanka Techniczna, składająca się z 16 części ukazujących diagram U-Boota z podziałem na sekcje.




Starszy Mechanik musi złożyć trzy sąsiadujące ze sobą sekcje układanki. Jest to sekcja, w której doszło do uszkodzenia kadłuba, oraz sekcje na prawo oraz na lewo od niej. Zwróć uwagę, że na potrzeby Układanki Technicznej sekcje 1 i 6 sąsiadują odpowiednio z dziobem oraz rufą. Więcej szczegółów w rozdziale 10.3.8. „Pozostałe zasady związane z uszkodzeniami kadłuba”.

Jeśli Układanka Techniczna nie zostanie ukończona w wyznaczonym na to czasie, aplikacja poinformuje cię o zalaniu sekcji, w której doszło do uszkodzenia kadłuba. Odcięcie takiej sekcji to ostatnia szansa na ocalenie U-Boota przed zatonięciem. Poniżej opisano, jak postępować w sytuacji uszkodzenia kadłuba.

10.3.7. Naprawa uszkodzonego kadłuba

Gdy dojdzie do uszkodzenia kadłuba:

1. Morale spada o 1. **Jeśli przydarzy się to wyciezionej załodze, następuje koniec gry. Więcej szczegółów w rozdziale 7.4. „Wycieczona załoga”.**
2. Zbierz wystarczającą liczbę marynarzy w sekcji, w której doszło do uszkodzenia kadłuba, i rozpocznij naprawę. Zanim zostanie wydany rozkaz Naprawa, Kapitan najprawdopodobniej będzie musiał zarządzić Mobilizację.
3. Naprawa uszkodzonego kadłuba wymaga ekipy naprawczej o wartości 5 . Marynarze muszą znajdować się w uszkodzonej sekcji, by ją uszczelnić. Aktywuj ich za pomocą zwykłych żetonów aktywacji. Pamiętaj, że marynarze bez specjalizacji Naprawa muszą wziąć dwa żetony aktywacji.

4. Dopiero po wydaniu rozkazu i aktywacji ekipy naprawczej Starszy Mechanik może zacząć pracować nad układanką.
5. Gdy Starszy Mechanik ułoży układankę, musi odwrócić jej elementy na drugą stronę, by potwierdzić prawidłowość ich ułożenia. Jeśli zostały ułożone prawidłowo, zanim czas się skończy, naprawa jest ukończona i gracze mogą kontynuować rozgrywkę.

Nieudana próba naprawy

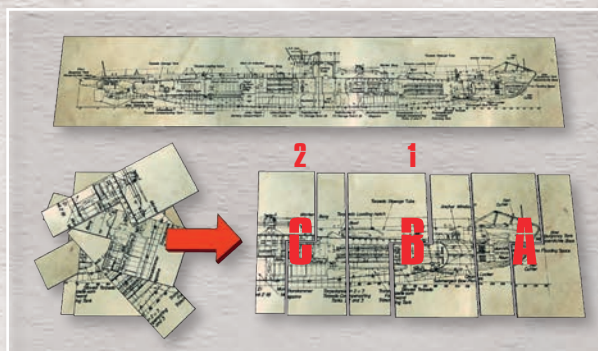
- * Jeśli układanka nie została ułożona i odwrócona, nim czas odmierzony przez aplikację się skończył, oznacza to, że Starszy Mechanik zawiódł i musi natychmiast zakończyć układanie.
- * Jeśli Starszy Mechanik odwróci części, by sprawdzić rozwiązanie, i odkryje błąd, wtedy również zawiódł i musi natychmiast zakończyć układanie.
- * Wszyscy marynarze i zasoby muszą zostać ewakuowani z sekcji za pomocą Mobilizacji, zanim czas się skończy.
- * Gdy czas się skończy, umieść żeton zalanej sekcji w sekcji, gdzie kadłub został uszkodzony. Marynarze, którzy w niej zostali, giną w akcji, a pozostawione tam zasoby przepadają i wracają do pudła z grą.

10.3.8. Pozostałe zasady związane z uszkodzeniami kadłuba

- * Naprawa uszkodzenia kadłuba wymaga rozkazu Naprawy.
- * Starszy Mechanik powinien mieć elementy Układanki Technicznej (awerssem do góry) w zasięgu ręki. Po każdej próbie ich ułożenia należy je ponownie wymieszać.
- * **Trzy sąsiadujące sekcje** muszą zostać ułożone, zanim czas w aplikacji się skończy: sekcja, w której doszło do uszkodzenia kadłuba, oraz sekcje na lewo i na prawo od niej. Dla przykładu: sekcje 1, 2 i 3 muszą zostać ułożone, by naprawić uszkodzenie kadłuba w sekcji 2.
- * Uszkodzenie kadłuba może wystąpić jedynie w sekcjach od 1 do 6. Każda sekcja to dwa elementy układanki. Mają one na rewersie litery, tak by Starszy Mechanik mógł posłużyć się diagramem na swej pomocy gracza, by upewnić się, czy układanka została ułożona we właściwy sposób. Więcej szczegółów na temat rozwiązywania

Układanki Technicznej zawiera jej pełny diagram, który znajduje się na arkuszu pomocy Starszego Mechanika.

- * Dziób (dwa elementy „A”) i rufa (dwa elementy „H”) nie są sekcjami U-Boota, ale stanowią część układanki i używa się ich w taki sam sposób, jak pozostałych elementów. Dla przykładu: jeśli do uszkodzenia kadłuba dojdzie w Sekcji 1, wtedy poprawnym wynikiem jest „C, B, A”, jak widać na diagramie.
- * Zalana sekcja jest niedostępna: marynarze nie mogą już do niej wchodzić ani przez nią przechodzić. Żadne efekty gry nie mogą na nią wpłynąć. Staje się ona niedostępna do końca misji. W przypadku misji łączonych oznacza to aż do końca całego patrolu.
- * Jeśli zostanie zalana Sekcja 2, 3, 4 lub 5, wtedy jedna część U-Boota zostaje odcięta od drugiej.
- * Sekcje, które zostały odcięte, ale które NIE zostały zalane, wciąż mogą być używane.
- * Aplikacja zachowuje wszystkie swoje funkcje podczas naprawy uszkodzonego kadłuba.
- * Starszy Mechanik może zagrać kartę podczas naprawy uszkodzonego kadłuba. Więcej szczegółów w rozdziale 10.3.3.



Powyższy przykład pokazuje, jak ułożyć elementy Układanki Technicznej, jeśli do uszkodzenia kadłuba doszło w Sekcji 1.

10.3.9. Dostęp do odciętych sekcji

Jeśli zostanie zalana sekcja 2, 3, 4 albo 5, U-Boot zostaje podzielony na dwie części. Zalana sekcja jest odtąd niedostępna, ale wciąż istnieje możliwość dotarcia na drugą stronę. Zmobilizowany marynarz może ominąć zalaną sekcję, wykorzystując jeden z luków torpedowych znajdujących się w pokładzie nad sekcjami 1 i 6. Jest to możliwe tylko wtedy gdy:

- * U-Boot jest wynurzony,

- * marynarz omijający zalaną sekcję został aktywowany (to jedyna sytuacja, gdy gracze muszą aktywować marynarzy, by nimi poruszyć).

Jeśli powyższe warunki zostały spełnione, ruch do odciętej sekcji przebiega na normalnych zasadach.



Ponieważ sekcja 2 została zalana, kilku marynarzy zostało odciętych w sekcji 1. Gdy U-Boot się wynurzy, ci marynarze mogą opuścić sekcję 1, a inni marynarze mogą do niej przejść, o ile każdy z tych marynarzy zostanie aktywowany.

10.4. Widok Techniczny

Starszy Mechanik odpowiada również za monitorowanie Widoku Technicznego U-Boota. Usterki i zagrożenia należy oznaczać tak, by wszyscy mogli je widzieć, a Starszy Mechanik powinien monitorować Widok Techniczny podczas Mobilizacji, by upewnić się, czy marynarze wchodzi do niebezpiecznych sekcji lub przez nie przechodzą. Jeśli tak się stanie, Starszy Mechanik musi o tym poinformować.

Skrzynki z narzędziami i sprzęt również umieszcza się na Widoku Technicznym, a Starszy Mechanik powinien na bieżąco sprawdzać, które zasoby są potrzebne do napraw i czy Mobilizacja jest niezbędna do przeniesienia zasobów do innej sekcji U-Boota. Starszy Mechanik powinien zawsze uważać, co się dzieje na Widoku Technicznym, i ściśle współpracować z Kapitanem, by naprawy i manewry odbywały się sprawnie.

Uwagi końcowe

Mamy szczerą nadzieję, że U-BOOT da Ci wiele radości. Długo myśleliśmy nad tym projektem, przeprowadziliśmy szerokie badania, a w całość włożyliśmy sporo serca, dlatego mocno wierzymy, że rozgrywka dostarczy wielu niezapomnianych przeżyć. Jeśli jednak znajdziesz jakiś aspekt gry, który kłóci się z Twoim rozumieniem tematu, wtedy zachęcamy do spróbowania innych rozwiązań, odpowiadających zarówno Tobie, jak i pozostałym graczom. Zasady już teraz uwzględniają kilka wariantów (jak choćby poziomy trudności czy uproszczone zmiany wacht), dlatego jeśli zapragniesz cokolwiek zmienić, by móc czerpać większą przyjemność z gry, to masz nasze pełne błogosławieństwo :) To w końcu Twoja gra i najważniejsze, byś to TY czerpał z niej frajdę. Udanych łowów i wypatrujcie kolejnych gier o II wojnie światowej autorstwa Iron Wolf Studio!

Artur Salwarowski & Bartosz Pluta

INDEKS

Aktywacja	6.6.
Dysk Torpedowy	9.2.1.
Enigma	8.4.
Hydrofon	8.4.
Identyfikacja wzrokowa	8.2.
Jedzenie	9.4.
Karty obrazów	8.8.
Karty wydarzeń	8.7.
Mobilizacja	6.4.
Naprawy	10.3
Nawigacja Strategiczna	9.1.
Nawigacja Taktyczna	9.2.
Obrażenia załogi	6.12.
Obserwatorzy	
– aplikacja	8.3.
– plansza	9.3.
Peryskop	8.4.
Pierwsza Pomoc	8.6.
Poziomy trudności	5.3.

Rozkazy	
– wykonywanie rozkazów	6.5.
– lista rozkazów	7.5.
Sekcje niebezpieczne	6.4.
Silniki	10.1.
Skrzynki z narzędziami	10.3
System wacht	6.8.
TDC	8.4.
Tor Morale	7.3.
Tor Rozkazów	7.2.
Torpedy	
– Pierwszy Oficer	8.4.
– Kapitan	7.5.3.
Uszkodzenie kadłuba	10.3.6.
Usterki	10.3.1
Zagrożenia	10.3.4.
Zajęci marynarze	6.7.
Zbiorniki balastowe	10.2.
Zdrowie	6.9.
Żetony załogi	7.6.

Mobilizacja

1. Ponieś koszt rozkazu i ogłosz Mobilizację.
2. Przesuń marynarzy.
3. Rozpatrz obrażenia załogi (jeśli trzeba).
4. Zakończ Mobilizację.

Wykonywanie rozkazów

1. Ponieś koszt rozkazu i wydaj rozkaz.
2. Wybierz rozkaz w aplikacji (jeśli trzeba).
3. Potwierdź słownie, czy marynarz lub marynarze znajdują się na stanowiskach.
4. Aktywuj marynarza lub marynarzy, którzy mają wykonać rozkaz.
5. Wykonaj rozkaz (również w aplikacji, jeśli trzeba).

Zmiana wachty

1. Zaktualizuj Tor Rozkazów.
2. Rozpatrz obrażenia załogi (jeśli to konieczne).
3. Zaktualizuj żetony i odwróć panel wachty.
4. Przywróć lub usuń zabitych (jeśli to konieczne).

Projekt gry planszowej i aplikacji towarzyszącej:
Iron Wolf Studio S.A. Artur Salwarowski, Bartosz Pluta
Dyrektor projektu: **Bartosz Pluta**

Dyrektor kreatywny: **Artur Salwarowski**

Development gry: **Jaro Andruszkiewicz, Waldemar Gumienny, Michał Ozon**

Opracowanie aplikacji: **InImages Sp. z o.o. Tomasz Chudy, Krzysztof Czerwień**

Ilustracje: **Chris Clor, Marcin Krawczyk, Jan Różański, Michał Sztuka, Dawid Wiącek**

Projekt graficzny: **Bartosz Pluta, Krzysztof Kłemiński, Marcin Krawczyk,**

Barbara Niklas, Andrzej Musioł

DTP: **Krzysztof Kłemiński**

Zasady i poradnik taktyczny: **Artur Salwarowski**

Redakcja i korekta: **Aaron i Lauri Lillibridge, Mark Hathaway, Russ Williams,**

Jesús Sánchez, Adam Kokoszka

Tłumaczenie wersji polskiej: **Piotr Zawada**

Redakcja i korekta wersji polskiej: **Artur Salwarowski, Bartosz Pluta, Krzysztof Szymczyk**

Projekt elementów 3D: **Luis Hidalgo (Holden8702)**

Kickstarter i produkcja: **Michał Ozon**

Specjalne podziękowania: **Krzysztof Kostowski, Jakub Trzebiński, Michał Nowakowski, Marek Bartniczak, Jerzy Salwarowski, Jerzy Klimowicz, Michał Klimowicz, Adam Kokoszka, Andrzej 'Andy' Fiett, Wiktor Długaj, Piotr Jasik, Michał Parma, Wojciech Sieroń, Andrzej Cierpicki, Maciej Szafranek, Marcin Kramarczyk, Richard Ham, Thierry Vareillaud, Tomasz Bar, Michał Sapieha, Angelika Ebert, Robert Lane, Marcin Żełubowski**

Pragniemy podziękować wszystkim, którzy wsparli nasz projekt na platformach Kickstarter i Backerkit, jak również naszym zagranicznym partnerom, których zaangażowanie umożliwiło realizację projektu w jego ostatecznej formie.

Iron Wolf Studio S.A. pragnie podziękować Playway S.A. za wiarę w nas i umożliwienie realizacji tego projektu.



PHALANX

PHALANX CO. LTD

**Craven House, 40-44 Uxbridge Road,
London, W5 2BS, United Kingdom
www.phalanxgames.co.uk**



Iron Wolf Studio S.A.

**Ul. Mickiewicza 18/6, 40-092 Katowice, Poland
www.ironwolfstudio.com
www.uboottheboardgame.com**