

U-BOAT LEADER

The Battle For The North Atlantic



Introduzione.....	2
Componenti di gioco.....	2
Preparazione.....	7
Sequenza di Gioco.....	9
Panoramica di gioco.....	10
Fase Strategia.....	10
Fase Operazioni.....	12

Fase Tattica.....	13
Fase Riparazioni.....	22
Esito della Campagna.....	23
Regole Opzionali.....	23
Cenni Storici.....	24
Crediti.....	25
Esempio di Turno.....	26

INTRODUZIONE

U-Boat Leader ti mette al comando di una flotta di U-Boat tedeschi durante la 2° Guerra Mondiale nell'Atlantico.

Le quattro Campagne rappresentano periodi differenti della la 2° Guerra Mondiale. Giocherai ogni Campagna utilizzando tre differenti durate di gioco: Corto (Short), Medio (Medium), o Lungo (Long).

Come Comandante della flotta, il tuo obiettivo primario sarà l'affondamento di navi mercantili e navi da guerra. Per ottenere questo, dovrai scegliere una flotta di U-Boat e impostare il miglior schieramento possibile durante la Campagna. Potrai decidere di concentrare i tuoi U-Boat schierandoli a "branco di lupi" (Wolfpack), o inviarli fuori delle rotte di navigazione per aumentare la copertura, o anche inviarli in missioni speciali. In alcuni casi potrai utilizzare opzioni speciali per aiutare gli U-Boat, con la ricerca aerea o con l'invio di navi rifornimento per aumentare la loro operatività. Durante le lunghe Campagne potrà essere necessario gestire una rotazione tra gli U-Boat in ricognizione e quelli sulle basi.

Le seguenti regole spiegano come giocare a U-Boat Leader. Esse sono espone nello stesso ordine della Sequenza di Gioco.

COMPONENTI DI GIOCO

Fogli Campagna



Ci sono quattro Fogli Campagna inclusi nel gioco e rappresentano diverse sfide contro gli Alleati.

The Battle Begins

Questa Campagna si svolge all'inizio della 2° Guerra Mondiale, dal 1939 fino a metà del 1940. Durante questo periodo entrambi gli schieramenti provavano ad implementare le loro strategie

iniziali, mentre imparavano da nuove lezioni. Questa differirà dalle altre Campagne in quanto ci saranno molti incontri con singole navi o piccoli gruppi e meno incontri di convogli. (Set '39 – Mag '40)

The Happy Time

Questa Campagna ricopre un periodo che va da metà del 1940 a metà del 1941, quando gli U-Boat dominavano i mari. L'apertura di basi nella Francia occupata dava agli U-Boat libero accesso nell'Atlantico, inoltre c'erano abbastanza U-Boat per consentire la tattica "Wolfpack".

(Giu '40 – Mag '41)

Operation Drumbeat

Questa Campagna riguarda operazioni svolte tra le coste Americane e i Caraibi agli inizi del 1942. Le coste Americane erano un territorio di caccia molto ricco, ma gli U-Boat dovevano intraprendere lunghi viaggi per raggiungerle, avendo inoltre poco supporto.

The Hunted

Questa Campagna si svolge in un periodo in cui c'era una generale parità tra gli U-Boat e le Flotte alleate. La Campagna inizia nella metà del 1942, e termina quando si ebbe una svolta contro gli U-Boat nel 1943. In questa Campagna subentrano nuovi Alleati rendendo gli attacchi ai convogli più difficoltosi. (Lug '42 – Giu '43)

Ogni foglio Campagna riporta le informazioni di preparazione. La Mappa della Campagna è composta da diverse aree che mostrano porti, aree di transito, zone di ricognizione usate dagli U-Boat durante il periodo della Campagna.

Aree della Mappa Campagna

Ogni mappa della Campagna è suddivisa in aree con un nome. Potrai piazzare i tuoi U-Boat in queste aree e transitarci attraverso un movimento. Un U-Boat deve sempre trovarsi in un'Area con un nome.



Nome dell'Area in Mappa: il nome dell'Area è di puro riferimento e non ha effetti sul gioco.



Casella Porto (Port): Identifica un Porto. Piazza gli U-Boat in questa casella per indicare che sono nel Porto. I Porti hanno un nome e un numero di Riparazione (Refit). Il numero di Riparazione indica i punti stress che possono essere rimossi durante la fase di Riparazione.

Informazioni di Ricognizione (Patrolling): Indica il numero di carte Evento che si pescano quando un U-Boat rimane nell'Area.

Informazioni di Movimento (Moving): Indica il numero di carte Evento che si pescano quando un U-Boat entra nell'Area.

Informazioni di Contatto (Contacts): Usato per determinare il numero di Contatti nemici che un U-Boat incontra durante la fase Strategica.

Casella di Ricerca (Searched): Quando un U-Boat completa le sue azioni nella fase Strategica, piazzalo nella casella Ricerca.

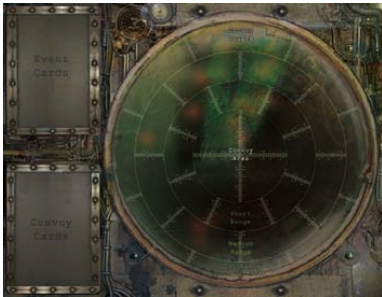
Casella Missione Speciale: Usata per risolvere le Missioni Speciali. Questa casella mostra il numero di carte Evento che dovrai pescare quando ti muovi nella casella, e altre informazioni pertinenti la Missione Speciale.

Foglio di Aiuto



In questo foglio sono riportati gli spazi per contenere le carte Mercantili, Nave Scorta, e Navi da guerra. Ci sono anche informazioni che ti aiuteranno a giocare.

Schermo Tattico



In questo foglio sono riportati gli spazi per le carte Evento e Convoglio, ed è anche usato per risolvere le battaglie tra i Convogli Alleati e i tuoi U-Boat.

Aree Adiacenti



Usatele sempre per stabilire la gittata di un attacco o per la distanza nel movimento.

Le Aree Adiacenti per la lunga gittata sono: le due Aree a Lungo Raggio che toccano la corrente Area a Lungo Raggio e le aree a Medio Raggio che toccano la corrente Area a Lungo Raggio.

Medio Raggio che toccano la corrente Area a Lungo Raggio.

Le Aree Adiacenti per la Media Gittata sono: le due Aree a Medio Raggio che toccano la corrente Area a Medio Raggio, le Aree a Lungo raggio che toccano la corrente Area a Medio Raggio, e le Aree a Corto Raggio che toccano la corrente Area a Medio Raggio.

Le Aree Adiacenti per la Corta Gittata sono: le Aree di Convoglio che toccano la corrente Area a Corto Raggio, le due Aree a Corto Raggio che toccano la corrente Area a Corto Raggio, e le Aree a Medio Raggio che toccano la corrente Area a Corto Raggio.

Le Aree Adiacenti all'Area di Convoglio sono: le due Aree di Convoglio che toccano la corrente Area di Convoglio e le Aree a Corto Raggio che toccano la corrente Area di Convoglio. Le Aree di Convoglio diagonalmente una di fronte all'altra non sono da considerare adiacenti.

il Dado

Ogniqualevolta siete chiamati a lanciare un dado, lanciate un dado da 10 facce (d10). Questo vi permette di generare un valore casuale che va da 1 a 10. Alcuni dadi hanno i numeri che vanno da 1 a 10; altri da 0 a 9. Considerate in questo caso lo "0" come un "10"

Segnalini Gli U-Boat



1 Ogni Segnalino U-Boat corrisponde ad una carta U-Boat. Usa questi segnalini per visualizzare l'U-Boat sulla mappa della Campagna e sul Display Tattico.



Ogni segnalino U-Boat ha un lato superficie e un lato immersione. Tale informazione è usata solamente sullo Schermo Tattico. Il numero in alto a destra mostra la velocità dell'U-Boat sul Display Tattico.

Navi (Mercantili, Solitarie, Guerra, Scorta)

I segnalini Navi sono usati per segnalare la posizione dei Mercantili, Solitari, da Guerra, e di Scorta sullo Schermo Tattico.



Usate i segnalini Nave sconosciuta per rappresentare tutti i tipi di Nave (Mercantili, Guerra, etc.) avvistate ma non ancora identificate.



Il Segnalino Nave Mercantile sconosciuta è usato anche per le Navi Solitarie. Le Navi Solitarie sono dei Mercantili che viaggiano da soli.



I segnalini Navi conosciute hanno stampato il nome della Nave, e corrispondono ad una specifica carta Mercantile, Solitario, Nave da Guerra, Nave di Scorta.



Quando identificate una Nave, sostituite il segnalino Sconosciuto con un segnalino che ha il nome della Nave.

Siluri



Questi segnalini sono piazzati sulla carta U-Boat per segnalare il numero di Siluri, pronti (ready) o imbarcati (stored), disponibili sull'U-Boat.

Siluri Avanzati (FAT or T5)



Questi segnalini sono piazzati sullo spazio Siluri Pronti o Imbarcati della carta U-Boat per mostrare i Siluri Speciali caricati sull'U-Boat. Ogni segnalino rappresenta uno speciale Siluro, differente per ogni faccia del segnalino.

Munizioni per Cannone



Questi segnalini vanno piazzati sulla carta U-Boat per mostrare il numero di attacchi con il cannone ancora disponibili nella ricognizione.

Stress



Questi segnalini saranno piazzati sulla carta U-Boat per registrare l'ammontare di punti Stress accumulato dall'U-Boat. E' possibile tenere traccia dello Stress sul diario della Campagna.

Avvistato



Questo segnalino va piazzato sul segnalino U-Boat nello Schermo Tattico, per indicare che l'U-Boat è stato avvistato dalle Navi Scorta nemiche.

Navigazione Silenziosa



Questo segnalino va piazzato sul segnalino U-Boat nel Schermo Tattico per indicare che l'U-Boat sta usando la Navigazione Silenziosa.

Immersione Profonda



Questo segnalino va piazzato sul segnalino U-Boat nello Schermo Tattico per indicare che l'U-Boat si trova in Immersione Profonda.

Attaccante



Questi segnalini sono piazzati sui segnalini U-Boat alla fine della Fase Tattica in cui hanno attaccato. I segnalini identificano quali U-Boat hanno partecipato ad un attacco in formazione "Wolfpack" durante la fase Tattica, ma che non sono stati ancora attivati.

Presa d'Aria



Questi segnalini sono piazzati sulla carta U-Boat per segnalare che l'U-Boat ha in dotazione una presa d'aria, come spiegato nelle regole opzionali.

Bersaglio Danneggiato



Questi segnalini sono piazzati vicino al segnalino Nave per indicare che hanno subito un danno leggero. Quando una nave subisce un danno leggero, prende -1 alla sua Velocità, -1 al lancio di avvistamento, e -1 all'attacco.



Questi segnalini sono piazzati vicino al segnalino Nave per indicare che hanno subito un danno pesante. Quando una nave subisce un danno pesante, prende -2 alla sua Velocità, -2 al lancio di avvistamento, -2 all'attacco, e voi guadagnate +1 in tutti i futuri attacchi degli U-Boat contro questa Nave.

Tattiche Scorta



Questi segnalini sono usati dopo il Giugno del 1942 per segnalare i miglioramenti nelle tattiche e nell'equipaggiamento della nave Scorta. Vengono piazzati sulla carta Scorta quando viene pescata. Ogni segnalino modifica l'abilità della Scorta nel avvistare e/o attaccare un U-Boat.

Stato di Allerta



Questo segnalino viene piazzato sullo Schermo Tattico per segnalare che un Convoglio è in Stato di Allerta per la presenza di U-Boat. Le navi Scorta ricevono un bonus ai loro valori di avvistamento.

Allarme U-Boat



Questi segnalini sono piazzati nelle aree della Mappa dove un U-Boat ha attaccato un Convoglio. Il segnalino Allarme U-Boat, modifica i futuri lanci di dado per il Contatto nell'area in questione.

Opzioni Speciali



Questi segnalini mostrano le Opzioni Speciali acquisite. Alcuni segnalini saranno piazzati in un'area della mappa per indicare un luogo, e alcuni saranno piazzati sulla carta U-Boat per mostrare che un U-Boat è stato assegnato ad una particolare Missione Speciale. Vedi la sezione Uso dei Punti Speciali per ulteriore informazioni.

Luogo di Battaglia



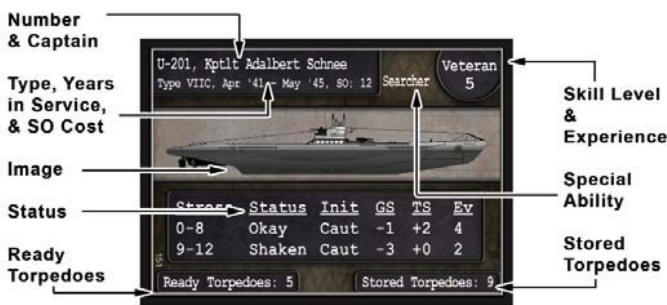
Questo segnalino é usato per mostrare l'area sulla Mappa dove ha luogo una battaglia.

Segnalino Contatto



Questi segnalini sono usati per mostrare il numero di contatti dell'U-Boat attivo che sono rimasti per la Fase Strategica.

Carta U-Boat



Una carta U-Boat rappresenta un particolare U-Boat e il suo equipaggio. Ci sono due carte per ogni U-Boat e ogni carta ha due facce per mostrare i quattro livelli di esperienza dell'equipaggio. In questo regolamento, i termini U-Boat e Equipaggio fanno riferimento a questa carta.

Numero U-Boat – E' usato solo per identificare gli U-Boat. Non ha effetti sul gioco

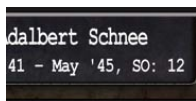
Nome del Capitano – Identifica ogni singolo Capitano. Non ha effetti sul gioco

Classe U-Boat – Designa la Classe dell'U-Boat. Alcune Classi di U-Boat non possono muovere in certe aree della Mappa o non sono disponibili per specifiche Campagne. Queste limitazioni sono segnalate sui Fogli Campagna.

Esempio: Gli U-Boat di Tipo II possono muovere in determinate aree della Mappa della Campagna "The Battle Begins".

Esempio: Nella Campagna "Operation Drumbeat", possono essere usati solo gli U-Boat di Tipo VII-C e di tipo IX.

Anni di Servizio – Gli anni in cui l'U-Boat é stato usato durante la 2° Guerra Mondiale. Questo determina se un U-Boat può essere usato in una particolare Campagna.



Costo Opzione Speciale (SO) – Il costo in punti Opzione Speciale, per scegliere questo U-Boat per una Campagna.

Questo si applica quando selezionate un U-Boat per una Campagna. Il Costo nell'esempio é di 12 punti Opzione Speciale.

Livello Abilità – Abilità dell'equipaggio dell'U-Boat, esse sono, dalla più bassa alla più alta: Novellino (green), Qualificato (trained), Veterano (veteran), Esperto (Ace). Più alto é il livello, maggiore é l'abilità dell'equipaggio.

Esperienza – Il numero di punti Esperienza che l'equipaggio dell'U-Boat deve acquisire per essere promosso al livello di abilità successivo.

Abilità Speciali

Alcuni U-Boat hanno delle abilità speciali mostrate sulla propria carta, che possono essere usate nella Campagna.

- **Infiltrator** – Consente all'U-Boat di cominciare il combattimento dall'area a Corto o a Medio raggio dello Schermo Tattico
- **Cool** – Rimuove 1 punto stress dall'U-Boat durante la fase Riparazioni.
- **Searcher** – Aggiunge un bonus di +1 nel lancio di dadi per il Contatto.

Stress

Quando si trova in ricognizione l'equipaggio di un U-Boat é sottoposto a Stress. L'equipaggio può essere sottoposto a stress anche durante un attacco da parte delle Navi Scorta e/o da Eventi. Si tiene traccia dello stress ponendo i segnalini Stress sulla carta U-Boat, oppure sulla relativa sezione U-Boat del Diario della Campagna.

Okay – Se lo Stress dell'equipaggio rientra nel range di valori che va da 0 a 8, utilizzate i valori della riga "Okay" sulla carta. Quando i punti Stress superano questo range di valori, l'equipaggio diventa agitato (Shaken).

Shaken - Se lo Stress dell'equipaggio rientra nel range di valori che va da 9 a 12, utilizzate i valori della riga "Shaken" sulla carta. Quando i punti Stress superano questo range, l'equipaggio diventa incapace (Unfit) .

Unfit – Quando un equipaggio diventa incapace (i punti Stress sono 13+) non può cercare un Contatto, eseguire una Missione Speciale, o partecipare a qualsiasi attacco. Un U-Boat incapace utilizza l'indice di Fuga Agitata (Shaken Evasion). Se si trova in un porto un equipaggio incapace non può lasciare il Porto stesso.

Abilità dell' U-Boat

Iniziativa (Init) – Aggressivo (Aggr) o Prudente (Caut). Un U-Boat aggressivo attacca prima il nemico in ogni turno. Un U-Boat prudente attacca dopo il nemico.

GS – Abilità di Artiglieria (Gunnery Skill). Questo valore é usato per modificare tutti i lanci di dado per un Attacco di superficie con l'Artiglieria dell'U-Boat.

TS – Abilità dei Siluri (Torpedo Skill). Questo valore é usato per modificare tutti i lanci di dado per un Attacco con i Siluri effettuato dall'U-Boat.

EV – Fuga (Evasion). Questo numero é usato per controllare il successo di alcune reazioni dell'U-Boat agli attacchi delle Navi Scorta, e modificano alcuni lanci di dado per le carte Evento.

Pronto (Ready) – La zona dove piazzare i segnalini Siluro per indicare i Siluri caricati nei tubi lanciasiluri.

Imbarcato (Stored) – La zona dove piazzare i segnalini Siluro per indicare i Siluri imbarcati sull'U-Boat ma non caricati nei tubi lanciasiluri.

Carte Evento



Le carte Evento descrivono ogni evento che capita agli U-Boat, come il movimento o la ricognizione. Quando vi si richiede di pescare una carta Evento, dovrete pescare la carta in cima al mazzo eventi. La carta potrebbe essere divisa in due parti, ciascuna riguardante eventi che si svolgono in anni differenti. Usate l'evento corrispondente all'anno della Campagna che state giocando.

Carte Convoglio



Le carte Convoglio mostrano il tipo di nave che gli U-Boat incontrano durante la ricognizione.

Ogni carta mostra come impostare il segnalino nave sullo Schermo Tattico, il tipo di contatto: Solitario, Mercantile, Nave da Guerra, e ogni condizione speciale che si attiva durante l'incontro.

Il numero della carta, in basso a sinistra, é usato per determinare quali carte Convoglio saranno rimosse dalla Campagna, come mostrato sul Foglio Campagna.

Carte Mercantile



Le carte Mercantile riportano i dettagli delle Navi Mercantili o Solitarie che formano il Convoglio. Queste carte sono pescate quando un Mercantile o un Solitario sconosciuto é individuato dall'U-Boat. Usa il segnalino nave corrispondente al nome indicato sulla carta per sostituire il segnalino Nave Sconosciuta sullo Schermo Tattico.

In alcuni casi la carta Mercantile vi dirá che c'è stato un errore di identificazione e che in realtà il Mercantile é una Nave Scorta. In questo caso pescate una carta Scorta e sostituite il segnalino nave con il corrispondente segnalino Scorta. Le carte Mercantile sono talvolta definite come

carte Bersaglio. Le carte Mercantile riportano le seguenti informazioni:

Nome e Tipo del Mercantile: Il nome e il tipo del Mercantile sono di solo riferimento. Essi non hanno effetto sul gioco.

Tonnellaggio: E' il tonnellaggio della Nave. Non ha effetti sul gioco.

Velocità (Speed): La velocità del Mercantile usata per determinare il movimento sullo schermo tattico.

Punti Vittoria (VP): Il numero di Punti Vittoria che guadagna l'U-Boat per l'affondamento di questo Mercantile.

Punti Esperienza (XP): Il numero di Punti Esperienza che guadagna l'U-Boat per l'affondamento di questo Mercantile.

Numero di colpi Siluro e Artiglieria: Valori dei colpi base che un U-Boat utilizza quando attacca con i Siluri o con l'Artiglieria.

Numeri di Attacco di Superficie: Valori dei colpi base per gli attacchi di un Mercantile contro un U-Boat in superficie.

Carte Scorta



Le carte Scorta rappresentano le Navi Alleate che scortano i Convogli combattendo contro gli U-Boat. Le carte Scorta vengono pescate quando una Nave Scorta sconosciuta viene identificata da un U-Boat. Prendete il corrispondente segnalino Scorta e sostituitelo al segnalino Scorta Sconosciuta sullo schermo tattico.

Per scortare i convogli Navali vengono utilizzate le tre carte Flotta di navi Scorta. Separatele e mettetele da parte fino a quando serviranno a un convoglio navale.

Le carte Scorta sono talvolta definite come carte Bersaglio. Le carte Scorta riportano le seguenti informazioni:

Nome e Tipo della Scorta: Il nome e il tipo della Scorta sono di solo riferimento. Essi non hanno effetto sul gioco.

Valori di avvistamento (detect): I valori di avvistamento della Scorta contro un U-Boat immerso/emerso.

Velocità (speed): La velocità della Scorta usata per determinare il movimento sullo schermo tattico.

Punti Vittoria (VP): Il numero di Punti Vittoria che guadagna l'U-Boat per l'affondamento della Scorta.

Punti Esperienza (XP): Il numero di Punti Esperienza che guadagna l'U-Boat per l'affondamento di questa Scorta.

Numero di colpi Siluro e Artiglieria: Valori dei colpi base che un U-Boat utilizza quando attacca con i Siluri o con l'Artiglieria.

Numeri di Attacco di Superficie e di Profondità: Valori dei colpi base per gli attacchi di una Scorta contro un U-Boat in immersione o emerso.

Carte Navi da Guerra



Le carte Navi da Guerra mostrano le Navi che fanno parte di una Task Force o che viaggiano da sole. Queste carte vengono pescate quando vengono identificate da un U-Boat. Il corrispondente segnalino Nave deve andare in sostituzione del segnalino Nave Sconosciuta presente sullo schermo tattico.

Le carte Navi da Guerra sono talvolta indicate come carte Bersaglio. Esse mostrano le seguenti informazioni:

Nome e Tipo della Nave: Il nome e il tipo della Nave sono di solo riferimento. Essi non hanno effetto sul gioco.

Punti Vittoria (VP): Il numero di Punti Vittoria che guadagna l'U-Boat per l'affondamento della Nave da Guerra.

Punti Esperienza (XP): Il numero di Punti Esperienza che guadagna l'U-Boat per l'affondamento di questa Nave.

Velocità (speed): La velocità della Scorta usata per determinare il movimento sullo schermo tattico.

Numero di colpi Siluro e Artiglieria: Valori dei colpi base che un U-Boat utilizza quando attacca con i Siluri o con l'Artiglieria. Un risultato "N/A" significa che il risultato non può essere ottenuto con un singolo attacco.

Numeri di Attacco di Superficie e di Profondità: Valori dei colpi base per gli attacchi di una Nave da Guerra contro un U-Boat in immersione o emerso.

PREPARAZIONE

Short	Medium	Long
1 Patrol / U-Boat	2 Patrols / U-Boat	4 Patrols / U-Boat
26 SOs	32 SOs	38 SOs
VP Evaluation	VP Evaluation	VP Evaluation
21+ Great	41+ Great	81+ Great
17-20 Good	33-40 Good	65-80 Good
13-16 Adequate	27-32 Adequate	51-64 Adequate
10-12 Poor	20-26 Poor	40-50 Poor
9- Dismal	19- Dismal	39- Dismal

Scegliete una delle quattro Campagne. Stabilite la durata della Campagna scelta; Corta,

Media o Lunga. La durata della Campagna determina il numero di ricognizioni che ciascun U-Boat può effettuare durante la Campagna.

Numero delle Ricognizioni

Short
1 Patrol / U-Boat
26 SOs
VP Evaluation

Questo numero indica le possibili ricognizioni che ciascun U-Boat può effettuare durante la Campagna.

Una ricognizione di un U-Boat consiste nel lasciare il porto, muovere attraverso le aree della mappa, interagire con le carte convoglio, e infine ritornare nel porto, il tutto nel corso di svariate fasi Strategiche. Se nella mappa ci sono vari porti, un U-Boat non deve per forza ritornare nello stesso porto da cui è salpato.

I vostri U-Boat possono lasciare un porto e ritornare nel porto nel corso di differenti fasi strategiche. Essi non possono salpare e ritornare allo stesso tempo.

Punti Opzione Speciale

La lunghezza della Campagna indica il numero totale di punti Opzione Speciale (SO) disponibili per la Campagna. Potete usare punti SO per acquistare U-Boat e scegliere le Opzioni Speciali per una Campagna.

Totale Punti Vittoria

Short
1 Patrol / U-Boat
26 SOs
VP Evaluation
21+ Great
17-20 Good
13-16 Adequate
10-12 Poor
9- Dismal

In questa tabella viene riportata una valutazione (in base ai punti Vittoria totalizzati) che mostra il livello di successo della Campagna.

Diario di Campagna

Special Option Notes:
2 SOs - R&R (U)
2 SOs - Intelligence (U)
2 SOs - Attack (2)
1 SO - Mine (3)
1 SO - Air Search (U)
(only in North Sea)
1 SO - Radio Call (U)

Osservando la sezione Opzioni Speciali su ogni Foglio Campagna, troverete una lista con il costo, il tipo, e il numero di Opzioni Speciali disponibili per la Campagna.

Il primo numero indica il costo in punti SO, seguito dal tipo di Opzione, ed infine tra parentesi, il numero massimo di volte che l'opzione può essere acquistata durante la Campagna. Se tra parentesi c'è una "U", significa che l'opzione può essere acquistata un numero illimitato di volte.

Remove Convoy cards:
46, 47, 48, 50

Type II U-Boats can only operate in North Sea and British Isles.

Sul Foglio Campagna vengono riportate informazioni riguardanti le carte Convoglio che devono essere rimosse dal mazzo per la Campagna, e qualsiasi condizione speciale per il gioco.

Wolfpacks:

1-6 Fails to join
7+ Joins Wolfpack

If unmodified roll = 1, add 1 Stress and Convoy is Alerted

La sezione Wolfpack mostra il risultato che deve essere ottenuto dal lancio dei dadi, per far sì che un U-Boat possa unirsi a una formazione "Wolfpack".

Preparazione dei Mazzi

Remove Convoy cards:
46, 47, 48, 50

Consultate il Foglio Campagna e rimuovete dal mazzo Convoglio ogni carta listata.

Rimuovete le 3 carte Flotta di navi Scorta e mettetele da parte. Saranno usate quando incontrerete un Convoglio Navale.



Mescolate i mazzi di carte Evento, Convoglio, Navi Mercantili, Navi da Guerra e Scorta, e piazzatele nelle apposite aree sul foglio di aiuto e sul foglio dello schermo tattico.

Se state giocando una Campagna che inizia nel Giugno del 1942 o più tardi, mettete i segnalini Tattiche Scorta in un contenitore opaco, che userete quando le Navi Scorta individuano e attaccano gli U-Boat.

Se giocate una Campagna che finisce prima del Giugno 1942, non usate questi segnalini.

Mischiare le Carte e preparare i Mazzi

Dopo aver pescato l'ultima carta di un qualsiasi mazzo, raccogliete gli scarti di quel mazzo e mescolateli insieme formando così un nuovo mazzo.

Scegliere gli U-Boat

Dopo aver scelto la durata della Campagna, prendete i vostri U-Boat basandovi sul numero di punti SO indicati nella Campagna e per la durata che avete scelto.

Trovate tutte le carte U-Boat i cui anni di servizio si sovrappongono al periodo dello scenario scelto.

Esempio: Gli anni di servizio dell'U-Boat U-23 Tipo IIB vanno dal Set '39 al Mag '41. Questo U-Boat può essere impiegato in ogni Campagna che rientra in questo periodo ("The Battle Begins" e "The Happy Time").

Bert Schnee
May '45, SO: 12

Ogni U-Boat ha un costo in punti SO riportato sulla carta corrispondente. Questo è il costo da pagare per poter utilizzare l'U-Boat nella Campagna.

Dovete scegliere almeno un U-Boat per la Campagna, oppure sceglierne di più, l'importante è che il periodo di servizio rientri nella Campagna e che dovete avere punti SO sufficienti.

Non potete selezionare un particolare U-Boat più di una volta.

Esempio: Non potete scegliere U-47 Novellino (Green) e U-47 Veterano (Veteran) per la stessa Campagna,

Sottraete i punti SO per ogni U-Boat scelto, dal valore di partenza dei punti SO. Utilizzate i punti avanzati per acquistare le Opzioni Speciali durante la Campagna.



Dopo aver scelto un U-Boat, piazzatelo su qualsiasi casella Porto riportata sulla mappa.

Potete piazzare il segnalino U-Boat sia dal lato Emerso che dal lato Immersione, questo non fa differenza mentre l'U-boat si trova sulla mappa.

Ponete le carte U-Boat sul tavolo in modo che siano facilmente raggiungibili.



Piazzate l'appropriato numero di segnalini Siluro nella sezione Pronto o Imbarcati della carta U-Boat per segnalare il numero di Siluri pronti o semplicemente imbarcati sull'U-Boat. Infine piazzate 6 segnalini Artiglieria sull'U-Boat per segnalare gli attacchi con l'artiglieria che un U-Boat può effettuare.

Gli U-Boat di tipo II e quelli di tipo XXI, non hanno un

cannone sul ponte, quindi non piazzate segnalini Artiglieria su queste carte U-Boat.

Esempio: Selezionando la Campagna "The Battle Begins" e scegliendo una durata media, avrete a disposizione 32 punti SO all'inizio della Campagna. Selezionate quindi un U-43 Qualificato (8 punti SO), un U-47 Qualificato (7 punti SO), un U-51 Qualificato (6 punti SO), e un U-56 Esperto (8 punti SO) per un totale di 29 punti SO. Decidete di risparmiare i 3 punti SO rimanenti per poterli usare durante la Campagna.

Diario della Campagna

U-BOAT LEADER		Campaign Log			
Campaign: _____		Length: Short Med Long _____		Points _____	
Sea State: _____		Spent on U-Boats: _____		Available/Used: _____	
U-Boat #	Experience	SPs	Stress	VPs	Total VPs
Patrol 1					
Patrol 2					
Patrol 3					
Patrol 4					
U-Boat #	Experience	SPs	Stress	VPs	Total VPs
Patrol 1					
Patrol 2					
Patrol 3					
Patrol 4					
U-Boat #	Experience	SPs	Stress	VPs	Total VPs
Patrol 1					
Patrol 2					
Patrol 3					
Patrol 4					
U-Boat #	Experience	SPs	Stress	VPs	Total VPs
Patrol 1					
Patrol 2					
Patrol 3					
Patrol 4					
U-Boat #	Experience	SPs	Stress	VPs	Total VPs
Patrol 1					
Patrol 2					
Patrol 3					
Patrol 4					

Usate il Diario della Campagna per tenere traccia delle informazioni di un U-Boat durante il gioco.

Questo foglio può essere fotocopiato o scaricato dal sito www.dvg.com.

SEQUENZA DI GIOCO

Fase Strategica

Spendere punti Opzione Speciale
Assegnare Missioni Speciali

Fase Operativa

Muovere gli U-Boat
Risolvere le carte Evento
Risolvere le Missioni Speciali

Fase Tattica

Sottofase Contatto

Pescare la carta Convoglio
Preparazione Tattica
Formare i WolfPacks

Sottofase Combattimento

Movimento

U-Boat

Scia

Navi Scorta

Avvistamento Navi Scorta

Movimento Navi Scorta

Attacco

U-Boat Aggressivi

Navi Nemiche

U-Boat Prudenti

Fine di ogni Risoluzione di Combattimento

Sottofase Post-Combattimento

Aggiunta Stress

Ricarica Siluri

Registrazione Punti Esperienza e Punti Vittoria

Scelta Azione

Post-Combattimento dell'U-Boat

Fase Riparazioni

Promuovere un U-Boat

Limite di Ricognizioni

Recupero Stress

Riarma in Porto

Ricarica in Mare

Resettare la Mappa Campagna

PANORAMICA DI GIOCO

U-Boat Leader é differente dai giochi Air Leader.

Nei giochi Air Leader, tu scegli un bersaglio, poi con cura imposti il tuo aereo con la migliore scelta di armamento, sufficiente per distruggere il bersaglio scelto.

In U-Boat Leader, tu prendi le armi, poi scegli il miglior bersaglio da attaccare con queste armi.

Potete anche attaccare i bersagli con un singolo U-Boat, o come parte di un "Wolfpack". Più grande sarà il convoglio nemico che distruggerai, più Punti Vittoria riceverai.

Naturalmente i Convogli sono spesso protetti da Navi Scorta. Le Navi Scorta non fanno guadagnare Punti Vittoria, ma se non le distruggerete, esse potrebbero distruggere voi prima che possiate affondare le Navi del Convoglio.

Campagna

Una Campagna é composta da un indeterminato numero di Fasi Strategiche.

Fase Strategica

All'inizio di ogni Fase Strategica, utilizzate i punti Opzione Speciale e assegnate le Missioni Speciali ai vostri U-Boat. Tutti i vostri U-Boat devono completare le loro ricognizioni prima di poter passare alla Fase Strategica.

Fase Operativa

Un U-Boat per volta, un Area alla volta, muovete i vostri U-Boat dalla zona attuale all'area dove desiderate che termini il movimento. Una volta terminato il movimento di un U-Boat, muovete il successivo.

Potete far rientrare in Porto alcuni U-Boat e lasciare gli altri in mare. Ciascun U-Boat può rimanere in mare fino a quando non decidete di farlo ritornare in Porto.

Ricognizioni

Un U-Boat completa la propria Ricognizione quando rientra in Porto. Quando un U-Boat ha completato un numero di ricognizioni pari al limite della Campagna (1, 2, o 4), rimuovetelo dalla Campagna.

Fase Tattica

Un U-Boat alla volta risolve ogni combattimento con i contatti che ha incontrato. Una volta che avete completato tutti i Contatti per un U-Boat, passate all'U-Boat successivo.

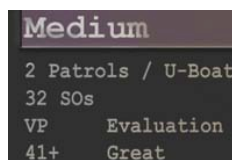
Fase Riparazioni

Risolvete la Fase Riparazioni per tutti gli U-Boat.

FASE STRATEGICA

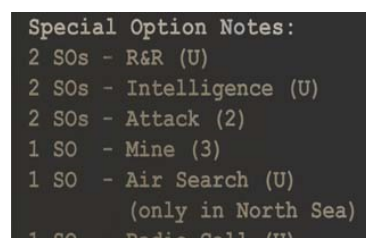
Potete spendere punti Opzione Speciale nella Fase Strategica per potenziare le ricerche, schierare navi rifornimento, condurre Missioni Speciali, e acquistare armi speciali.

Utilizzare Punti Opzione Speciale



Medium
2 Patrols / U-Boat
32 SOs
VP Evaluation
41+ Great

All'inizio della Campagna vi vengono dati punti Opzione Speciale (SO) in base alla Campagna scelta e alla sua durata. Dopo aver scelto gli U-Boat potete rimanere con dei punti SO.



Special Option Notes:
2 SOs - R&R (U)
2 SOs - Intelligence (U)
2 SOs - Attack (2)
1 SO - Mine (3)
1 SO - Air Search (U)
(only in North Sea)
1 SO - Radio Call (U)

Potete usare i punti SO rimanenti per acquistare opzioni durante la Campagna. Potete spenderne alcuni, nessuno, o tutti i vostri punti SO durante la Fase Strategica.

Non tutte le opzioni saranno disponibili per le Campagne, e alcune opzioni potranno essere usate soltanto un certo numero di volte.

Ricerca Aerea

Acquistare l'opzione Ricerca Aerea permette di pescare due carte Convoglio per ogni Contatto sulla Mappa con un segnalino Ricerca Aerea. Potete scegliere quale carta usare per il Contatto.



Dopo aver acquistato una Ricerca Aerea, piazzate il segnalino su qualsiasi area della Mappa (rispettando le restrizioni indicate nelle note delle Opzioni Speciali). Il segnalino Ricerca Aerea resta in questa Area per questa Fase Strategica. Potete piazzare soltanto un segnalino Ricerca Aerea in ogni area.

Navi Rifornimento

Acquistare l'opzione Nave Rifornimento vi permette di schierare una Nave Rifornimento in una Area della Mappa. Durante la Fase di Riparazione, i punti Stress per ogni U-Boat nella stessa area della Nave Rifornimento saranno ridotti di 2.



Dopo aver acquisito una Nave Rifornimento, piazzate il segnalino su qualsiasi area della Mappa. Questo segnalino rimane in questa area per questa Fase Strategica. Potete piazzare soltanto un segnalino Nave Rifornimento in una Area.

Spionaggio

Acquistare questa opzione consente di concentrare una attività di spionaggio in un area della mappa. Questo fornisce un modificatore di +2 a tutti i lanci di dado per il Contatto in questa area.



Dopo aver acquistato l'opzione Spionaggio, piazzate un segnalino Spionaggio (Intelligence) in una qualsiasi area della mappa. Il segnalino rimane in questa area per questa Fase Strategica. Potete piazzare un solo segnalino Spionaggio in una area.

Priorità a R&R (Riposo e Recupero)

Potete utilizzare punti SO per rimuovere 4 punti Stress da tutti gli U-Boat attualmente in un Porto. Fatelo prima di entrare nella Fase Operazioni. Potete acquistare questa opzione soltanto una volta per Fase Strategica.

Siluri Avanzati

Utilizzate punti SO per questa opzione per piazzare Siluri di tipo avanzato in un U-Boat che si trovi in un Porto.



Esistono due tipi di Siluro Avanzato: Pattern-running (FAT) Siluri da usare contro i Mercantili, e Siluri acustici (T5) da usare contro le Navi Scorta.

Ogni siluro avanzato costa $\frac{1}{2}$ punto SO e va in sostituzione di un siluro normale nella sezione Pronto (nei tubi di lancio) o Imbarcato, della carta U-Boat. I Siluri avanzati si usano in maniera simile ai Siluri normali. Vedi la sezione Attacchi con Siluri Speciali per ulteriori informazioni.

Chiamata Radio

Scegliete questa opzione nella sottofase Contatto della Fase Tattica. Quando un U-Boat sta tentando di entrare in una formazione "Wolfpack", prima di lanciare qualsiasi dado, comprate questa opzione. Se lo fate l'U-Boat avrà automaticamente successo in questo tentativo.

Assegnare Missioni Speciali

Utilizzate i punti SO per acquisire questa opzione, che consentirà ai vostri U-Boat di condurre Missioni Speciali che faranno guadagnare Punti Vittoria extra. Esistono tre tipi differenti di Missioni Speciali.

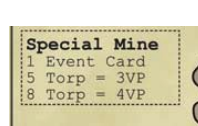
Potete assegnare più Missioni Speciali a un U-Boat.

Missione Speciale: Mine



Questa Missione Speciale può essere acquistata solo per gli U-Boat presenti in un Porto. Mentre si trova in un Porto un U-Boat è caricato con delle mine. Piazzate il segnalino Opzione Speciale Mine sulla carta U-Boat per segnalare che questo sottomarino è impegnato nella Missione Speciale Mine. Potete sostituire qualsiasi numero di siluri, sia pronti al lancio che imbarcati, con le mine. Segnate sul foglio Diario di Campagna il numero di siluri che avete sostituito.

Per completare la Missione Speciale Mine:



Durante la Fase Operazioni del suo turno, muovete l'U-Boat con il segnalino Missione Speciale Mine, fino a raggiungere qualsiasi casella Mina, eseguite il controllo degli Eventi normalmente.

Se l'U-Boat diventa non idoneo a seguito di una carta Evento, non può più completare la Missione Speciale e viene piazzato nella casella di ricerca dell'Area.

Quando l'U-Boat raggiunge la casella Mina, pescate una carta Evento per entrare nella casella. Questo è in aggiunta a qualsiasi carta Evento che l'U-Boat abbia pescato per muoversi o pattugliare l'area, e risolve l'Evento.

Rimuovete il segnalino Opzione Speciale Mine e guadagnate i Punti Vittoria mostrati sulla casella Mina Speciale. Il numero di punti vittoria guadagnati si basa sul numero di siluri sostituiti dalle mine. Infine piazzate l'U-Boat nella casella di ricerca dell'Area.

Esempio: Nel foglio campagna "The Battle Begins", un U-Boat di tipo VIIB riesce a sganciare le mine nell'area delle isole britanniche. Voi avete scelto di sostituire 8 siluri con altrettante mine, quindi guadagnate 4 punti vittoria.

Missione Speciale: Attacco



Questa Missione Speciale può essere acquistata per qualsiasi U-Boat che non si trovi nella condizione "Incapace" (Unfit). Piazzate il segnalino Missione Speciale Attacco sulla carta U-Boat per mostrare a quale U-Boat avete assegnato questa missione. Questa Missione Speciale rappresenta l'ordine dato ad un U-Boat di condurre specifiche operazioni contro le forze navali nemiche.

Per completare la Missione Speciale Attacco:

Durante la Fase Operazioni del turno, muovete l'U-Boat con il segnalino Missione Speciale Attacco in qualsiasi area con la casella Attacco Speciale.

Quando l'U-boat entra in questa casella, pescate un numero di carte Evento pari al numero indicato nella casella. Questo è in aggiunta a qualsiasi carta Evento che l'U-Boat abbia pescato per muoversi o pattugliare l'area. Risolvete ogni carta Evento prima di pescarne un'altra. Potete scegliere di terminare l'attacco prima di pescare tutte le carte Evento.

Se decidete di terminare l'attacco, l'U-Boat va spostato nella casella di ricerca dell'area. Il segnalino Opzione Speciale Attacco rimane sull'U-Boat.

Se un U-Boat diventa "Incapace" (Unfit) grazie ad una carta Evento, esso non può completare la Missione Speciale e deve essere piazzato nella casella di ricerca dell'area.

Pescate carte dal mazzo Navi pari al numero nella casella, e effettuate un round di attacco con i siluri contro alcune o tutte le carte bersaglio. Potete usare sia i Siluri pronti che quelli imbarcati. Gli attacchi usano la normale procedura di attacco con i siluri, compresi eventuali modificatori. Considerate gli attacchi con distanza pari a 0.

Rimuovete il segnalino Opzione Speciale Attacco e totalizzate il numero di Punti Vittoria e Punti Esperienza per le Navi che avete affondato.

Le Navi che non sono state affondate vanno scartate. Non guadagnate Punti Vittoria o Esperienza per le Navi integre o parzialmente danneggiate..

Piazzate l'U-Boat nella casella di Ricerca dell'area.

Esempio: Nel foglio campagna "The Battle Begins", un U-Boat Veterano di tipo VIIB (U-47) nel porto tedesco viene incaricato della Missione Speciale Attacco. L'U-47 si muove nell'area del Mare del Nord, pesca la carta "Rough Sea", aggiunge 1 punto stress all'U-Boat e poi muove nella casella Attacco Speciale del Mare del Nord. Dovrà pescare tre carte evento, una alla volta. La prima carta è "Enemy Aircraft" la risolve e tira il dado aggiungendo 2 punti stress all'U-Boat. La seconda carta è "Allied Submarine Attack", che aggiunge altri 2 punti stress. Questo dà a U-47 un totale di 5 punti stress, facendolo diventare quasi "agitato" (shaken).

Potreste scegliere di terminare l'attacco muovendo l'U-47 nella casella di ricerca, ma decidete di andare avanti pescando la terza carta Evento, che è "Radio Intercept". L'U-boat è pronto per l'attacco e pesca 3 carte Navi, che sono la Nave da Guerra Royal Oak, l'Incrociatore Pesante Cumberland, e l'Incrociatore Leggero Sirius. Decidete di attaccare la Royal Oak con 4 Siluri e la Sirius con 1 siluro. L'attacco contro la Sirius provoca danni leggeri, mentre la Nave da Guerra Royal Oak viene affondata. L'U-47 viene posto sulla casella di ricerca e voi aggiungete 4 Punti Vittoria e guadagnate 3 Punti Esperienza.

Missione Speciale: Predone



Questa Missione Speciale può essere acquistata per qualsiasi U-Boat che non sia nella condizione "Incapace" (Unfit). Piazzate il segnalino Opzione Speciale Predone sulla carta dell'U-Boat che avete scelto assegnandogli così la missione. Questa Missione Speciale consiste nel supportare i Predoni Tedeschi di superficie nell'attacco contro i convogli.

Per completare la Missione Speciale Predone:

Nella Fase Operazioni del turno, muovete l'U-Boat con il segnalino Missione Speciale, in qualsiasi area della mappa

con una casella Predone (raider).

Quando l'U-Boat entra nella casella, pescate il numero di carte Evento mostrato nella casella. Queste carte vanno in aggiunta a tutte le eventuali carte Evento che l'U-Boat abbia dovuto pescare per muovere o pattugliare questa zona di mare. Risolvete ogni carta Evento prima di pescarne un'altra.

Se un U-Boat diventa "Incapace" (Unfit) grazie ad una carta Evento, esso non può completare la Missione Speciale e deve essere piazzato nella casella di ricerca dell'area.

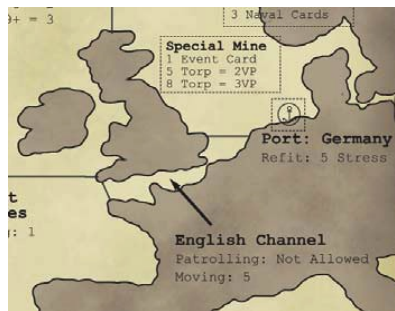
Lanciate un dado attacco alla volta, per ogni munizione di artiglieria o siluro (pronto o imbarcato) che scegliete di sparare, fino al massimo numero di attacchi segnalati nella casella. Guadagnate 1 Punto Vittoria per ogni risultato di 8 o più. Applicate i normali modificatori, e considerate gli attacchi a distanza pari a 0. Risolvete ogni attacco prima di decidere di proseguire. Potete fermarvi in ogni momento.

Rimuovete il segnalino Opzione Speciale Predone.

Piazzate l'U-Boat nella casella di Ricerca dell'area.

FASE OPERAZIONI

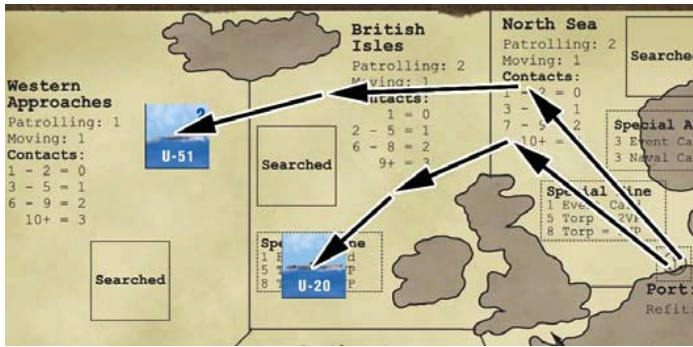
Muovere gli U-Boat



Durante la Fase Operazioni, muovete i vostri U-Boat da un'Area della mappa a un'altra area adiacente.

Muovete un U-Boat alla volta. Quando con il movimento di un U-Boat attraversate la linea di una nuova area, inclusi i movimenti dal porto in un'area adiacente, o entrate/uscite da una casella Missione Speciale, dovete pescare e risolvere il numero di carte Evento indicato nel diagramma Contatto per il movimento nell'area.

Le carte Evento sono risolte come descritto più avanti. Dopo aver risolto gli Eventi, l'U-Boat può muovere in un'altra area adiacente risolvendo di conseguenza altri Eventi. Ripetete il movimento e pescate carte Evento, fino a quando raggiungete l'Area o la casella desiderata, terminando così la questa Fase Operazioni.



Esempio: Muovete U51 dal Porto in Germania al Mare del Nord (North Sea), pescando e risolvendo così le carte Evento. Poi muovete nelle Isole Britanniche (British Isles), pescando e risolvendo carte Evento. Infine muovete nella zona di Accesso a Occidente (Western Approaches), pescando e risolvendo carte Evento. Decidete di terminare il movimento di questo U-Boat. Ora muovete U20 dal porto in Germania al Mare del Nord, nelle Isole Britanniche, e nella casella Missione Speciale, ovviamente lungo la strada avete pescato e risolto le carte Evento.



Un U-Boat deve terminare il suo movimento quando entra in una casella Porto.



Un U-Boat con il segnalino Missione Speciale può entrare in una casella Missione Speciale e risolvere la propria missione. Il movimento termina immediatamente quando entra in questa casella.

Se un U-Boat non si muove durante la Fase Operazioni, pesca il numero di carte Evento indicato per la Ricognizione di questa area della Mappa.

Se un U-Boat nello stato di "Okay" o "Agitato" (Shaken) diventa "Incapace" (Unfit) grazie ad una carta Evento, piazzate il suo segnalino nella casella di ricerca dell'area.



Un U-Boat non può mai terminare il suo movimento nell'area del Canale Inglese. Se un U-Boat diventa incapace in quest'area, piazzatelo nella casella di Ricerca dell'area da cui ha mosso.

Finite il movimento e pescate le carte Evento di un U-Boat prima di cominciare a muovere il successivo U-Boat.

Terminate il movimento di tutti gli U-Boat prima di passare alla Fase Tattica.

Se un U-Boat inizia questa fase in uno stato di incapacità, muovetelo verso il Porto più vicino.

Fine della Ricognizione

Un U-Boat completa la sua ricognizione quando spostate il suo segnalino in una casella Porto. Quando un U-Boat ha eseguito un numero di ricognizioni pari al limite stabilito per la Campagna scelta, la partecipazione alla campagna termina. La Campagna termina quanto tutti gli U-Boat hanno raggiunto il limite di ricognizioni consentite.

Esempio: Muovete un U-Boat fuori dal Porto Tedesco nel Mare del Nord, e in diverse altre aree della mappa. Risolvete carte Evento e combattete normalmente. Ripetete il movimento, la risoluzione di Eventi, Combattete per svariate Fasi Strategiche. Più tardi muovete l'U-Boat in una casella Porto. Questo fa sì che l'U-Boat termini 1 ricognizione.

Risolvere carte Evento

Southwest Approaches

Patrolling: 1
Moving: 1

Quando un U-Boat muove in una nuova area della mappa, pescate un numero di carte Evento pari al valore di movimento di questa nuova

area. Se un U-Boat non effettua alcun movimento nella Fase Operazioni, pesca un numero di carte Evento pari al valore di Ricognizione di questa area.

Risolvete ogni carta Evento prima di pescarne un'altra.

Risolvere Missioni Speciali

Se un U-Boat termina il suo movimento in una casella Missione Speciale, risolve la sua Missione Speciale.

FASE TATTICA

Sottofase CONTATTO

All'inizio della fase Tattica, scegliete un U-Boat che non si trovi in una casella Porto o che sia in uno stato di Incapacità, questo sarà l'U-Boat attivo. Completate la fase Tattica dell'U-Boat attivo prima di passare al successivo U-Boat.

Se un U-Boat è Incapace, muovetelo nella casella di Ricerca dell'area.

Controllate se l'U-Boat attivo ha degli incontri con qualche Contatto attraverso il lancio dei dadi, applicate al lancio i modificatori (Contact Determination), ed infine fate riferimento alla Tabella Contatti per stabilire il numero di Contatti incontrati per questa Fase Tattica. Il numero mostrato, è il numero di carte Convoglio che dovrà pescare l'U-Boat attivo durante la Fase Tattica. Se il numero sulla Tabella Contatti è pari a 0, allora nessuna nave nemica è stata incontrata, spostate quindi l'U-Boat nella casella Ricerca dell'area e passate all'U-Boat successivo che diverrà ora attivo.

Risolvete completamente un Contatto prima di pescare la successiva carta Convoglio.

L'U-Boat attivo non è tenuto a lanciare i dadi per la Tabella Contatto. Se non volete lanciare i dadi, e quindi non stabilire se avete incontrato o meno Convogli nemici, muovete direttamente l'U-Boat attivo nella casella di Ricerca corrispondente all'area della mappa, e selezionate un nuovo U-Boat ed eseguite poi il controllo degli eventuali Contatti.

Modificatori di Contatto

Lanciate i dadi e modificate il risultato come segue:

- +2 se nell'area della mappa è presente un segnalino Spionaggio (Intelligence).
- +1 se l'U-Boat ha l'Abilità Speciale Cercatore (Searched).
- 2 per ogni segnalino Allerta U-Boat presente nell'area.
- 2 se l'U-Boat ha un segnalino Attacco.
- +X per ogni modificatore dato dalle carte Evento.



Determinate il numero di Contatti del turno, confrontando il risultato del lancio + i modificatori, con la Tabella Contatto dell'area dove si trova l'U-Boat. Pescherete una carta Convoglio per ogni Contatto durante la Fase Tattica.

Se ci sono più Contatti nel turno, usate i segnalini Contatto per tenere traccia del numero di Contatti dell'U-Boat attivo.



Piazzate i segnalini Contatto nell'area, per indicare il numero di Contatti che rimangono.

Pescare Carte Convoglio



Pescate le carte Convoglio dalla cima del mazzo relativo.

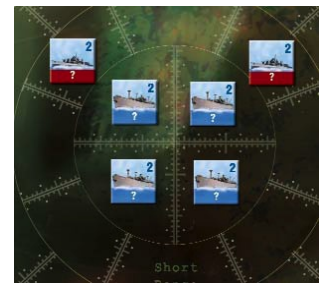
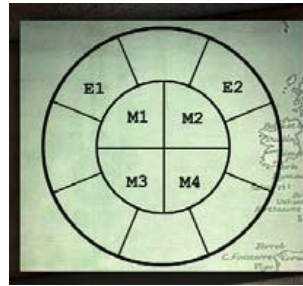
Riducete il valore del segnalino Contatto di uno.

Se nell'area è presente un segnalino Ricerca Aerea (Air Search), pescate due carte Convoglio invece di una, e scegliete quella che volete usare.

Ritirata

Potete decidere di non attaccare con il vostro U-Boat dopo aver visionato la carta Convoglio. Se lo fate, l'U-Boat passa direttamente alla sottofase Post-Combattimento.

Set-Up Tattico



La carta Convoglio descrive il tipo di Contatto (Solitario, Mercantile, Nave da Guerra) e dove il segnalino Nave deve essere messo sullo Schermo Tattico.

Per i tipi di Contatto Navi da Guerra, le Scorte si riferiscono sempre ad una Flotta di Navi Scorta. Le carte Flotta di navi Scorta si usano sempre in sostituzione delle carte Scorta.



2 Per i Contatti di tipo L (Solitario) e M (Mercantile) usate i segnalini Nave Mercantile Sconosciuta.



3 Per i Contatti di tipo N (Navi da Guerra) usate il segnalino Nave da Guerra Sconosciuta e il segnalino Flotta di Navi Scorta. Non usate il segnalino Scorta Sconosciuta.



2 Per i Contatti di tipo E (Scorte), usate il segnalino Scorta Sconosciuta.



Piazzate, nell'area della mappa dove si sta per svolgere la battaglia, il segnalino Luogo della Battaglia.

Piazzate anche il segnalino Allerta U-Boat la prima volta che ogni U-Boat pesca una carta Convoglio nell'area.

Muovete il segnalino dell'U-Boat attaccante in qualsiasi zona a lungo raggio dello Schermo Tattico. Se l'U-Boat in questione ha l'Abilità Speciale Infiltrato, può essere piazzato in una zona a Medio o Corto raggio.


Il segnalino U-Boat può essere piazzato dal lato immerso o emerso. Un U-Boat che opera in superficie, si muove più velocemente e può utilizzare per l'attacco sia i siluri che il cannone, ma diventa più vulnerabile ai contrattacchi e facilmente rilevabile. Mentre un U-Boat in immersione è difficilmente rilevabile, non può usare il cannone, e non riesce a muovere velocemente.

Formazione Wolfpack

Dopo aver impostato i Contatti e l'U-Boat, potete tentare di creare una formazione "Wolfpack" chiamando altri U-

Boat, presenti nella medesima area della mappa, per unirsi all'attacco. Se altri U-Boat si uniscono all'attacco, piazzate i relativi segnalini sullo Schermo Tattico.

Gli U-Boat nella casella di Ricerca non possono unirsi alla formazione Wolfpack.

 Per ogni U-Boat che intendete unire in formazione Wolfpack, tirate un dado, applicate i modificatori, e fate riferimento a sezione Wolfpack sul Foglio della Campagna per determinare il risultato del tentativo. Se a tentare di unirsi alla formazione partecipa un U-Boat con un segnalino Attacco, sottraete 2 al tiro di dado.

Se il lancio non modificato rientra nel range di Stress riportato sul Foglio di Campagna, sommate 1 al livello di Stress dell'U-Boat attivo e piazzate un segnalino Allerta sullo Schermo Tattico.

Se avete acquistato l'opzione "Chiamata Radio", non lanciate i dadi per altri U-Boat nell'area. Potete scegliere semplicemente un'altro U-Boat e unirlo al vostro attacco.

Piazzate i segnalini degli U-Boat che si sono uniti con successo alla formazione Wolfpack, in qualsiasi area a lungo raggio sullo Schermo Tattico. Se un U-Boat ha l'abilità Speciale Infiltrato, potete piazzarlo nell'area a medio o corto raggio. Il segnalino U-Boat può essere piazzato sia sul lato in superficie che sul lato in immersione.

Sottofase CONBATTIMENTO

Il Combattimento è composto da una sequenza di azioni dove gli U-Boat, le Scorte, i Mercantili, i Solitari, e le Navi da Guerra attaccano e si muovono in varie azioni.


Se state operando in formazione Wolfpack, ogni U-Boat agisce individualmente. Risolvete le azioni di un U-Boat prima di effettuare altre azioni.

Le azioni di Combattimento si ripetono fino a quando tutti gli U-Boat hanno affrontato i propri Contatti, o sono affondati, o non ci sono più segnalini Navi sullo Schermo Tattico.

Movimento

Gli U-Boat

Effettuate il movimento per ogni U-Boat.

 1 Un U-Boat può muovere di un numero di aree pari al valore di velocità riportato sul suo segnalino.

Un U-Boat può andare in immersione o emersione prima di effettuare il suo movimento. Girate il segnalino per impostare questo stato.

Un U-Boat può uscire dallo Schermo Tattico, muovendo fuori dallo schermo da qualsiasi area a lungo raggio. Un U-Boat con un livello di stress tale da farlo passare allo stato di Incapace (Unfit), deve uscire dallo Schermo

Tattico eseguendo movimenti il più diretti possibile.

Avvistamento degli Obiettivi



Un U-Boat avvista automaticamente ogni Nave Sconosciuta entro 0, 1, o 2 aree.

Inoltre viene rivelata una nave Scorta quando si lanciano i dadi per localizzare un U-Boat.

Una nave attaccata da un U-Boat viene rivelata.

Per rivelare una Nave, pescate una carta dall'appropriato mazzo come descritto di seguito:

Se la Nave è un contatto di tipo E (Scorta) – pescate una carta dalla cima del mazzo Scorta. Per i Convogli Navali dovreste usare le carte Flotta di Scorta invece che pescare le carte Scorta.

Se la Nave è un contatto di tipo L (Solitario, una Nave Mercantile che viaggia da sola o in un piccolo gruppo) o tipo M (Nave Mercantile di un Convoglio) – pescate la carta dalla cima del mazzo Mercantile.

Se il Contatto è di tipo N (Nave da Guerra) – pescate una carta dalla cima del mazzo Navi da Guerra.

Piazzate la carta sul tavolo. Poi, sostituite il segnalino Nave Sconosciuta, presente sullo schermo tattico, con il segnalino Nave che ha il nome corrispondente al nome presente sulla carta Nave pescata.

Esempio: Il Veterano U98 (U-Boat di tipo VIIC) sta attaccando un piccolo Convoglio composto da due Navi Scorta e da quattro Mercantili (carta Convoglio #37). L'U98 inizia in emersione in un'area a lungo raggio nella parte bassa dello Schermo Tattico. Dopo aver mosso, l'U98 si trova in un raggio di due aree dai Mercantili inseguiti (M3 e M4) e quindi avvista queste navi. Girate le carte dalla cima del mazzo Mercantile, e rivelate il cargo Tiberton (carta #78) nella posizione M3, e la piccola nave cisterna Telena (carta 56) nella posizione M4. I segnalini Mercantile Sconosciuto vengono sostituiti dal segnalino della Tiberton e della Telena.

Navigazione Silenziosa



Un U-Boat in immersione che sia stato avvistato, può scegliere di usare l'opzione Navigazione Silenziosa durante il suo movimento, per tentare di sfuggire all'avvistamento. Quando un U-Boat sceglie questa opzione fate quanto segue:

Piazzate un segnalino Navigazione Silenziosa sul segnalino U-Boat.

Considerate come se l'U-Boat abbia Velocità 0 nella sua fase di movimento.

Lanciate un dado; se il risultato è minore o uguale al valore di Evasione dell'U-Boat, il segnalino Rivelato viene rimosso dall'U-Boat. Se invece il risultato è maggiore del valore di Evasione, allora l'equipaggio dell'U-Boat subisce due punti Stress e il segnalino Rivelato rimane piazzato.

Un U-Boat con il segnalino Navigazione Silenziosa non può attaccare durante il suo turno. Rimuove il segnalino

Navigazione Silenziosa alla fine della sottofase di combattimento.

Movimento di Scia

Scegliete un Mercantile, un Solitario, o una Nave da Guerra sullo schermo tattico con il valore di velocità più alto, e usatelo come “Nave di Riferimento” per il movimento. Se non ci sono Mercantili, Solitari, o Navi da Guerra sullo schermo tattico, usate la Scorta con il valore di velocità più alto.

La Nave di Riferimento non muove, ma tutte le altre navi e U-Boat che hanno una velocità più bassa rispetto alla Nave di Riferimento, vengono mosse.

Non muovete le Navi e gli U-Boat che hanno una velocità pari o più alta della Nave di Riferimento.

Muovete tutti i segnalini Navi e U-Boat, uno alla volta, basandovi sulla loro velocità comparata alla velocità della Nave di Riferimento:

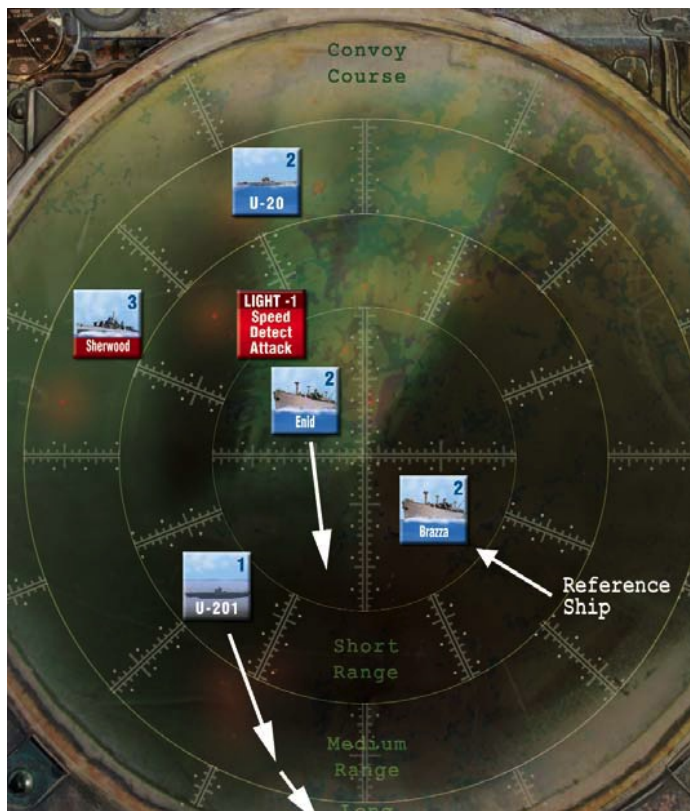
Se la velocità della Nave/U-Boat è minore di 1 rispetto alla velocità della Nave di Riferimento, muovete di 1 area verso l'area di scia del convoglio sullo schermo tattico.

Se la velocità della Nave/U-Boat è minore di 2 rispetto alla velocità della Nave di Riferimento, muovete di 2 aree verso l'area di scia del convoglio sullo schermo tattico.

Se la velocità della Nave/U-Boat è minore di 3 rispetto alla velocità della Nave di Riferimento, muovete di 3 aree verso l'area di scia del convoglio sullo schermo tattico.

Se la Nave/U-Boat può muovere in più di un'area, potete decidere in quale area muovere.

Se muovete una Nave/U-Boat nella scia del convoglio e vi rimangono dei movimenti da utilizzare per la Nave/U-Boat, rimuovetela dalla Mappa. Essa ha terminato la battaglia.



Esempio: Le frecce mostrano la posizione finale dei segnalini rispetto alla velocità 2 della Nave di Riferimento. L'U201 può usare la sua velocità 1, e muovere all'indietro 1, oppure potete considerare la sua velocità pari a 0, e muovere all'indietro di 2. La Enid deve essere mossa all'indietro di 1 perché la sua velocità è stata ridotta a 1. L'U20 può rimanere dove si trova con velocità 2, oppure muovere all'indietro di 1 o 2 aree, se scegliete di considerarla come se avesse una velocità più bassa.

Quando muovete un U-Boat, potete considerare la sua velocità più bassa di quella indicata sul segnalino, fino ad un minimo di velocità 0.

Un U-Boat con un livello di Stress che lo porta ad essere “Incapace” (Unfit), deve muovere il più direttamente possibile verso l'esterno dello schermo tattico.

La velocità dei Mercantili, delle Scorte, o delle Navi da Guerra, è mostrata sulla carta e sul segnalino della nave, ma può essere modificata dai danni ricevuti dalla nave stessa. La velocità di una nave non può essere ridotta a valori sotto lo 0.

 La velocità di una Nave Sconosciuta, è riportata sul suo segnalino.

Dopo che tutte le Navi e gli U-Boat si sono stati mossi, rivelate ogni segnalino Nave Sconosciuta, che abbia terminato il proprio movimento entro 2 aree dall'U-Boat.


Navi Scorta

Ora ogni Scorta localizza e muove. Potete eseguire queste azioni in qualsiasi ordine. Eseguite la localizzazione e il movimento di una Scorta prima di passare alla successiva.

Il movimento di una Scorta sullo schermo tattico, dipende dalla presenza o meno, di un U-Boat Rivelato.

Avvistamento: Scorta

Detected Una Scorta esegue un controllo di avvistamento di un U-Boat prima di muovere. Una Scorta può avvistare un U-Boat emerso entro un raggio di 0, 1 o 2 aree, e un U-Boat in immersione entro un raggio di 0 o 1 aree. Aggiungete 1 a questi valori, per ogni segnalino Allerta sullo schermo tattico.



HMS Kite	
Sloop	
Speed: 2	VP: 0 XP: 2
Surface: [Detect 5]	3-5-9
Submerged: [Detect 6]	6-8-1
Gun	4-6-8

Per stabilire se un U-Boat viene avvistato, lanciate un dado, modificate il risultato, e confrontatelo con la tabella dei valori di avvistamento della Scorta per gli U-Boat in immersione o in emersione mostrati sulla carta.

Se il risultato ottenuto dal lancio di dado, più gli eventuali modificatori, è uguale o più grande del numero di Avvistamento della Scorta, piazzate un segnalino avvistamento (detected) accanto al segnalino U-Boat avvistato.

Un U-Boat avvistato da una Scorta è avvistato da tutte le altre navi Scorta. Non piazzate quindi più di un segnalino Avvistamento sugli U-Boat.

Modificatori di Avvistamento:

- +1 al lancio per l'avvistamento per ogni segnalino Allerta
- 1 se la Scorta ha un segnalino Danni Leggeri su di esso.
- 2 se la Scorta ha un segnalino Danni Pesanti su di esso.
- +X dai segnalini Tattiche dopo il Giugno 1942.

Esempio: Il Convoglio ha un segnalino Allerta. L'U-Boat U98 emerge in superficie a 3 aree di distanza dalla Scorta E2, quindi c'è la possibilità che venga avvistato. Dal momento che la Nave Scorta non è stata ancora rivelata, girate la carta in cima al mazzo Scorte e scoprite che si tratta della Corvetta HMS Arbutus.

Il Convoglio è in allarme quindi riceve un bonus di +1 nel lancio per l'avvistamento. Dal lancio ottenete un 4, che viene modificato a 5, l'U98 è stato avvistato, piazzate quindi il segnalino Avvistato sull'U-Boat U98.

Avvistamento: Mercantile, Solitario o Nave

I Mercantili, i Solitari e le Navi da Guerra, non lanciano i dadi per avvistare gli U-Boat. Queste navi attaccano gli U-Boat come descritto nelle regole di attacco, ma non lanciano mai i dadi per l'avvistamento.

Movimento Scorta (Contro U-Boat Avvistati)

Se ci sono degli U-Boat avvistati sullo schermo tattico, le navi Scorta si spostano di un numero di aree pari alla velocità della nave riportata sulla propria carta, modificata da eventuali segnalini danno ricevuti.

Le navi Scorta si spostano direttamente verso l'U-Boat avvistato. Se ci sono più U-Boat avvistati, determinate a caso su quale U-Boat la Nave scorta si dirigerà

Una nave Scorta termina il suo movimento quando entra nell'area dell'U-Boat sul quale si stava dirigendo.

Movimento Scorta (Contro U-Boat non Avvistati)

Se non ci sono U-Boat avvistati sullo schermo tattico, lanciate un dado per determinare il movimento della nave Scorta.

Se il risultato del lancio è 1-3, una Nave Scorta che si trova nell'area a corto raggio (short range), si muove di 1 area in senso antiorario rimanendo sempre nella zona a corto raggio.

Se il risultato è 4-7, le navi Scorta nelle aree a corto raggio non si muovono.

Se il risultato è 8-10, una nave Scorta che si trova nell'area a corto raggio, si muove di 1 area in senso orario rimanendo sempre nella zona a corto raggio.

Se una nave Scorta si trova in una delle 4 aree Convoglio (Convoy area) o in un'area medio raggio, si muove in una area a corto raggio adiacente scelta a caso.

Se una nave Scorta si trova in un'area a lungo raggio, si muove in un'area a medio raggio adiacente scelta a caso.

Attacco

U-Boat Aggressivi (Aggr)

Gli U-Boat Aggressivi possono attaccare con entrambe le loro armi: Siluri e/o Cannone.

Attacco con i Siluri




Un U-Boat in immersione o in emersione, può eseguire un attacco con i Siluri contro un bersaglio entro un raggio di 3 aree.

Quando siete pronti ad attaccare con i Siluri, specificate il numero di Siluri che intendete utilizzare su ogni bersaglio. Potete lanciare solamente i Siluri che si trovano nell'area Pronto della carta U-Boat. L'attacco con i Siluri viene risolto dopo aver dichiarato tutti gli attacchi.

Quando lanciate i Siluri per attaccare un bersaglio, potete mancarlo, danneggiarlo, o affondarlo. Lanciate un dado per ogni Siluro lanciato sul bersaglio, modificate il risultato, e controllate i numeri del Colpo da Siluri sulla carta del bersaglio, per determinare cosa accade nell'attacco. Ogni Siluro lanciato su una Nave che nel frattempo viene affondata, si considera comunque lanciato venendo rimosso dall'U-Boat.

Numeri del Colpo da Siluri



Gun	3-5-7
Torpedo	3-6-9

Tirate un dado per ogni Siluro lanciato. Se il risultato modificato è minore del primo valore riportato nella sezione Siluri, il bersaglio viene mancato.

Se il lancio di dado modificato é uguale o maggiore del primo numero e minore del secondo, il bersaglio viene danneggiato leggermente. Piazzate il segnalino Danno Leggero sulla carta del bersaglio.

Se il lancio di dado modificato é uguale o maggiore al secondo numero e minore del terzo, il bersaglio viene danneggiato pesantemente. Piazzate il segnalino Danno Pesante sulla carta del bersaglio.

Se il lancio di dado modificato é uguale o maggiore del terzo numero, il bersaglio viene affondato, rimuovete quindi il segnalino Nave dallo schermo tattico. Totalizzate i Punti Vittoria e Esperienza per la Nave affondata.

Infine rimuovete ogni siluro utilizzato nell'attacco, dalla sezione Pronto della carta U-Boat.

Serie di Siluri

Potete guadagnare un bonus al vostro lancio di Siluri, se lanciate più Siluri allo stesso bersaglio nello stesso attacco. Il bonus da aggiungere ad ogni lancio di dado é pari al numero totale di Siluri lanciati meno 1.

Esempio: Se sparate 3 Siluri ad una Nave, guadagnate un bonus di +2 su ognuno dei 3 tiri di dado. Se sparate 6 Siluri, guadagnate un bonus di +5 su tutti e 6 i tiri di dado.

Modificatori di Attacco con i Siluri

- +1 se il bersaglio ha un segnalino Danno Pesante.
- 1 per ogni area di distanza.
- +X dove X é uguale al numero di Siluri utilizzati meno 1.
- +X dal modificatore dell'abilità TS raggiunta dall'U-Boat.

Esempio: Dopo aver identificato una Nave Cargo e una Cisterna, il veterano U98 decide di attaccare la Telena con 2 Siluri. L'abilità sui Siluri dell'U98 é pari a 0 e la distanza di attacco dalla Nave Cisterna é di 2 aree, che vi danno un bonus finale di -1 all'attacco (+1 per il lancio di 2 Siluri e -2 per la distanza di 2 aree dal bersaglio = -1). Con il lancio di dado per il primo Siluro ottenete un 5, che viene modificato a 4, il che causa un danno leggero alla nave assegnate quindi un segnalino Danno Leggero alla Telena. Al secondo lancio di dado viene applicato lo stesso modificatore, ottenete 7 che diventa 6, questo risultato causa un danno Pesante e il segnalino Danno Pesante viene piazzato sulla Telena. Due Siluri vengono rimossi dalla sezione Pronto dell'U98. Ed infine piazzate 1 segnalino Allerta sullo schermo tattico.

Attacco con i Siluri Speciali

Durante alcune Campagne avrete modo di acquisire l'opzione Siluri Avanzati con i punti SO, e di caricarli a bordo mentre vi trovate in un porto. Esistono due tipi di Siluro Avanzato: il modello FAT, e il siluro acustico T5.

Per poter essere utilizzato il Siluro Avanzato deve trovarsi nel tubo lanciasiluri e quindi nella sezione Pronto della carta U-Boat. Il Siluri Avanzato sono utilizzati allo stesso modo dei normali, con le seguenti differenze:



Siluri FAT: questi Siluri possono essere usati solamente contro Convogli o gruppi Navali composti da più di un bersaglio ancora in gruppo. I Siluri FAT danno un bonus di +1 e annullano il malus dovuto alla distanza. Quando un Siluro FAT viene lanciato, determinate casualmente la Nave bersaglio (escluse le Navi Scorta) che sarà attaccata e verificate il colpo normalmente.



Siluri T5: questi Siluri vengono usati solamente contro le Navi Scorta. Aggiungono un bonus di +2 al quale viene applicato comunque il malus della distanza. La risoluzione dell'attacco contro una Nave Scorta con un Siluro T5, viene svolto come di consueto.

Attacco con il Cannone

Solo gli U-Boat in superficie possono utilizzare il Cannone per attaccare. L'attacco con il Cannone può essere eseguito su bersagli entro 2 aree di distanza. Nello stesso turno un U-Boat in emersione, può eseguire sia un attacco con il Cannone sia un attacco con i Siluri. Dichiarate tutti gli attacchi prima di lanciare i dadi.



Dovete essere in possesso di almeno un proiettile di artiglieria per eseguire un attacco con il Cannone. Un U-Boat può eseguire al massimo 6 attacchi con il Cannone durante una ricognizione. Quando siete pronti per attaccare con il Cannone dichiarate il bersaglio dell'attacco.

Ad ogni attacco rimuovete un proiettile dall'U-Boat.

Potete attaccare con il Cannone una sola volta per turno.

Gun	3-5-7
Torpedo	3-6-9

Quando eseguite questo tipo di attacco, potete mancare il bersaglio, danneggiarlo o affondarlo. Lanciate un dado per l'attacco, modificate il risultato, e fate riferimento ai numeri di Colpo con il Cannone sulla carta del bersaglio per determinare cosa accade nell'attacco.

Gli U-Boat di tipo II e di tipo XXI, non hanno un Cannone sul ponte, quindi non possono sferrare questo tipo di attacco contro le navi in superficie.

Numeri del Colpo da Cannone

Se il valore del lancio modificato é minore del primo valore riportato nella sezione del Cannone, il bersaglio viene mancato.

Se il lancio di dado modificato é uguale o maggiore del primo numero e minore del secondo, il bersaglio viene danneggiato leggermente. Piazzate il segnalino Danno Leggero sulla carta del bersaglio.

Se il lancio di dado modificato é uguale o maggiore al secondo numero e minore del terzo, il bersaglio viene danneggiato pesantemente. Piazzate il segnalino Danno Pesante sulla carta del bersaglio.

Se il lancio di dado modificato é uguale o maggiore del terzo numero, il bersaglio viene affondato, rimuovete quindi il segnalino Nave dallo schermo tattico. Totalizzate i Punti Vittoria e Esperienza per la Nave affondata.

Modificatori di Attacco con il Cannone

- +1 se il bersaglio é danneggiato pesantemente.
- 3 per ogni area di distanza.
- +X dal modificatore dell'abilità GS raggiunta dall'U-Boat

Esempio: L'U-Boat di livello veterano U98 ha ancora 5 proiettili di artiglieria e decide di sferrare un attacco al Cargo Tiberton con il suo Cannone. L'abilità attuale sul Cannone da parte dell'U98 é pari a 0 e la distanza é pari a 1, quindi il modificatore finale é pari a -3 per l'attacco (0-3=-3). Tirate il dado e ottenete un 7, che viene modificato a 4, questo causa un danno leggero al cargo, quindi un segnalino Danno Leggero viene posto sulla Tiberton. Il segnalino dell'U98 che indicava 5 proiettili di artiglieria viene sostituito dal segnalino che indica 4 proiettili.

Allarme



Piazzate il segnalino di Allarme sullo schermo tattico se un U-Boat esegue uno o più attacchi di qualsiasi tipo durante il suo turno.

Ogni segnalino Allarme migliora di 1 i valori della Scorta per il lancio per l'avvistamento di U-Boat. Le Navi Scorta possono attaccare solamente gli U-Boat avvistati.

Esempio: Un U-boat attacca diverse Navi con i Siluri e una Nave con il proprio Cannone. Piazzate 1 segnalino Allarme sullo schermo tattico.

Esempio: Un secondo U-Boat esegue altri attacchi durante il suo turno. Piazzate un secondo segnalino Allarme sullo schermo tattico.

Danni al Bersaglio

Usate i segnalini Danno per tenere traccia dei danni di una nave.



Se una Nave subisce danni leggeri, la sua velocità é ridotta di 1, i suoi valori di Attacco e Avvistamento sono ridotti anch'essi di 1.



Se una Nave subisce danni pesanti, la sua velocità, il suo valore di Attacco e Avvistamento sono ridotti di 2. Inoltre tutti gli U-Boat che attaccheranno questa nave in futuro, riceveranno un bonus di +1.

I Bersagli mantengono tutti i segnalini danno ricevuti. Se un bersaglio con un segnalino Danno, viene danneggiato di nuovo, i segnalini Danno sono combinati come segue:

Danno Leggero + Danno Leggero = Danno Pesante
 Danno Pesante + Danno Pesante = Affondamento

Gli effetti di tutti i segnalini Danno su una Nave sono cumulativi.

I Danni su un bersaglio non si ripercuotono su un'altro bersaglio.

Navi Nemiche



Se non ci sono U-Boat avvistati sullo schermo tattico, le navi Scorta nemiche non possono attaccare.

Una nave Scorta può attaccare un U-Boat in emersione usando i valori Colpito in Superficie mostrati sulla carta Scorta, a una distanza di 0, 1 o 2 aree. Una nave Scorta bersaglia automaticamente l'U-Boat più vicino.

Se ci sono più U-Boat alla stessa distanza, determinate casualmente quale di questi U-Boat sarà attaccato.

Una nave Scorta può attaccare un U-Boat in immersione usando i valori Colpito in Immersione mostrati sulla sua carta, quando di trova nella stessa area dell'U-Boat.

I Mercantili, i Solitari, e le Navi da Guerra nemiche, possono attaccare qualsiasi U-Boat in superficie entro un raggio di 0 o 1 aree di distanza, anche se l'U-Boat non é stato avvistato.

Reazioni dell'U-Boat

Una volta determinato l'U-Boat bersaglio di un'attacco da parte di una nave nemica, questo U-Boat può reagire all'attacco. L'U-Boat bersaglio può eseguire una sola reazione all'attacco nemico: Immersione Rapida o Immersione Profonda. L'U-Boat non deve reagire.

Immersione Rapida

Quando un U-Boat in emersione é bersaglio di un attacco, può scegliere di effettuare un'immersione Rapida per cercare di evitare l'attacco. Se un U-Boat esegue una Immersione Rapida, eseguite le operazioni seguenti:

Girate il segnalino U-Boat sul lato immerso.

Aggiungete 1 punto Stress alla carta.

GS	TS	Ev
+1	+1	4
+0	+0	3

Lanciate un dado per ogni attacco da parte della Nave Nemica. Se il lancio di dado é uguale o minore al valore di fuga dell'U-Boat, l'attacco non ha effetto. Se il lancio di dado é maggiore del valore di fuga, l'attacco viene risolto normalmente usando i valori di Colpo in Superficie.

Immersione Profonda



Quando un U-Boat sommerso é bersaglio di un attacco, egli può scegliere se usare l'Immersione Profonda per ridurre le possibilità di venire colpito. Quando un'U-Boat esegue una Immersione Profonda fate quanto segue:

Piazzate un segnalino Immersione Profonda sull'U-Boat.

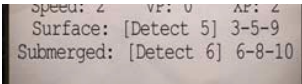
Aggiungete un punto Stress sulla carta U-Boat.

Quando lanciate il dado per ogni attacco nemico, lanciate

due dadi e usate quello con il valore più basso.

Durante l'Immersione Profonda un sottomarino non può sferrare attacchi nel suo turno. Rimuovete il segnalino Immersione Profonda al termine della sottofase Risoluzione Combattimento.

Risolvere un Attacco

 Lanciate un dado per la Nave attaccante, modificate il risultato, e controllate i numeri relativi a Superficie o Sommerso (dipende se il sottomarino si trova in immersione o meno) sulla carta della nave per risolvere l'attacco.

Se il risultato modificato del lancio di dado è minore del primo numero (Superficie o Sommerso), non ci sono effetti sull'U-Boat.

1 Stress Se il risultato modificato del lancio di dado è uguale o maggiore del primo numero, ma inferiore del secondo, aggiungete un Punto Stress all'attuale valore di Stress dell'U-Boat.

3 Stress Se il risultato modificato del lancio di dado è uguale o maggiore al secondo numero, ma inferiore del terzo, aggiungete 3 Punti Stress all'attuale valore di Stress dell'U-Boat.

Se il risultato modificato del dado è maggiore del terzo numero, l'U-Boat è affondato e viene rimosso dal gioco.

Modificatori di Attacco:

+2 se la **Nave Nemica** sta attaccando un U-Boat in superficie nella stessa area.


-1 se la **Nave Nemica** ha un segnalino Danno Leggero.

-2 se la **Nave Nemica** ha un segnalino Danno Pesante.

-X dai segnalini Tattiche dopo il Giugno 1942.

Esempio: Durante il movimento della Nave Scorta, la Corvetta HMS Arbutus, si sposta nella stessa area dell'U98 per attaccarlo. L'U98 potrebbe andare in immersione rapida, ma decidete di rimanere in superficie. La Arbutus ha un modificatore in attacco di +2 dal momento che attacca in superficie e l'U-Boat si trova nella stessa sua area. Lanciate il dado per l'attacco e ottenete un 6, che modificato diventa 8, aggiungete quindi 3 Punti Stress all'U-Boat U98.

Attacchi di una Portaerei

 Se sullo schermo tattico è presente una Portaerei rivelata (Portaerei o Portaerei di scorta), questa attacca un U-Boat in superficie a qualsiasi distanza, sia che l'U-Boat sia avvistato o meno. Se c'è più di un U-Boat in emersione, decidete in maniera casuale quale U-Boat sarà attaccato. Usate i valori di Superficie della Portaerei per risolvere gli attacchi.

Se non ci sono U-Boat in superficie, la Portaerei attacca un U-Boat sommerso, che sia stato avvistato, a caso. Usate i valori Sommerso per risolvere gli attacchi.

Dopo il 1942

I valori di Attacco e Avvistamento delle Navi Scorta sono modificati dopo il Giugno del 1942.

Note dell'autore: Le tattiche e la tecnologia anti U-Boat degli Alleati furono drasticamente migliorate durante la Seconda Guerra Mondiale. Queste regole sono state introdotte per evidenziare questi miglioramenti, anche se non tutte le navi ne saranno equipaggiate o avranno a bordo equipaggi di esperienza.

Se state giocando ad una Campagna che inizia nel Giugno 1942 o più tardi, gli avvistamenti delle Navi Scorta, gli attacchi di superficie o sommersi sono modificati.

+1 Detect Attack **+2 Detect Attack** La prima volta che una nave Scorta tenta di avvistare o attaccare un U-Boat, pescate un segnalino Tattiche a caso e assegnatelo alla nave Scorta mettendolo sulla sua carta. Il segnalino Tattiche rimarrà assegnato alla nave Scorta fino alla fine della sottofase Risoluzione del Combattimento.

La Nave Scorta guadagnerà il bonus indicato al suo valore di Avvistamento o Attacco.

U-Boat Prudenti (Caut)

Condurre attacchi con gli U-Boat che hanno un punteggio di iniziativa prudente.

Gli U-Boat prudenti con un segnalino Immersione Profonda o Navigazione Silenziosa non possono attaccare.

Usate le stesse regole di attacco degli U-Boat Aggressivi.

Fine della Risoluzione di Combattimento


Rimuovete ogni segnalino Navigazione Silenziosa o Immersione Profonda da tutti gli U-Boat.

Se ci sono ancora U-Boat e Navi sullo schermo tattico, ripetete la sottofase di Combattimento dall'inizio. Se non ci sono più U-Boat o Navi sullo schermo tattico, passate alla sottofase di Post-Combattimento.


Sottofase Post-CONBATTIMENTO

Dopo che tutti gli U-Boat sono usciti dallo schermo tattico, o sono stati affondati, inizia la sottofase di post-Combattimento.

Aggiunta Stress

 Aggiungete un Punto Stress ad ogni U-Boat sopravvissuto che ha partecipato alla sottofase di Combattimento.

Ricarica Siluri

 Ricaricate i tubi lanciasiluri nella sezione Pronto dell'U-Boat, prendendoli dalla sezione Siluri Caricati, riducendo così il numero di Siluri Caricati di uno per ogni Siluro mosso nella sezione Pronto.

Registrare Punti Esperienza

U-Boat #	Experience
U-	
Patrol 1	
Patrol 2	
Patrol 3	

Registrate l'esperienza guadagnata dagli U-Boat sul Diario della Campagna, basandovi sulle Navi che l'U-Boat ha affondato durante la sottofase Combattimento. Il numero di Punti Esperienza guadagnati è scritto sulla carta della Nave affondata. Solamente l'U-Boat che ha affondato la nave guadagna i Punti Esperienza, anche se la Nave era stata danneggiata da un altro U-Boat.

Tutti gli U-Boat in uno schieramento Wolfpack, ad eccezione dell'U-Boat attivo, ritornano nell'area della mappa dove si trova il segnalino Luogo della Battaglia, e un segnalino Attaccante (Attacked) è piazzato sugli U-Boat che si erano uniti.

Registrare Punti Vittoria

Registrate i Punti Vittoria guadagnati sul Diario della Campagna.

Anche se un U-Boat viene distrutto, i Punti Vittoria che aveva guadagnato, vengono comunque aggiunti ai Punti Vittoria totali guadagnati per la Campagna.

Decidere un Azione (con i Contatti)

Se all'U-Boat attivo sono rimasti ancora dei Contatti per questo turno, può scegliere una delle seguenti azioni:

Non fare nulla:

Rimuovere tutti i segnalini dallo schermo tattico.

Piazzate il segnalino U-Boat nella casella di ricerca dell'area della mappa dove si trovava.

Ritornare alla sottofase Contatto:

Rimuovere tutti i segnalini dallo schermo tattico.

Riducete il valore dei segnalini Contatto di uno.

Pescate una nuova carta Convoglio, e iniziate nuovamente la sottofase di Combattimento.

Riattaccare il Convoglio:

Se il precedente Contatto era un Mercantile, non un Solitario o una Nave da Guerra, potete decidere di attaccare nuovamente il Convoglio.

Riducete il valore dei segnalini Contatto di uno.

Rimuovete i segnalini Scorte rivelate dallo schermo tattico e piazzate i segnalini Scorta Sconosciuta sullo schermo tattico nella posizione per le Navi Scorta mostrata sulla carta Convoglio.

Note dell'Autore: Non tutte le Navi Scorta disponibili per un Convoglio vengono riportate sulla carta. Questo serve a raffigurare le altre navi Scorta che riempiono le aree lasciate vuote da navi Scorta affondate o danneggiate.

Rimettete le Navi che non sono danneggiate, o che hanno solo danni leggeri, nelle posizioni dello schermo tattico, indicate sulla carta Convoglio. Le navi che hanno il segnalino Danno Leggero lo mantengono per questa sottofase di Combattimento. Le Navi che vengono affondate sono rimosse dallo schermo tattico. Il segnalino Allerta rimane piazzato. Le Navi che sono state identificate rimangono tali. Rimuovete le Navi con Danni Pesanti dalla battaglia. Notate che potreste avere bisogno di Navi pesantemente danneggiate se scegliete di effettuare il Colpo Finale.

Potete tentare una formazione Wolfpack.

Ritornate alla sottofase di Risoluzione del Combattimento.

Colpo Finale

Se una o più navi riceve un segnalino Danno Pesante, potete scegliere di riattaccare una qualsiasi di queste Navi, invece di riattaccare il Convoglio. Per fare questo, diminuite il valore del segnalino Contatto di 1 come se voleste riattaccare il Convoglio. **Utilizzate 1 Siluro Pronto o Imbarcato oppure un proiettile di artiglieria per affondare la Nave Scorta, o il Mercantile, o il Solitario. Se la nave danneggiata pesantemente è una Nave da Guerra, l'U-Boat può usare solamente un Siluro Pronto o Imbarcato per affondarla.** Rimuovete le altre Navi con danni pesanti dal gioco.

Registrate i Punti Esperienza e Vittoria per l'affondamento della Nave. Un U-Boat non riceve punti Stress per aver eseguito il Colpo Finale.

Decidere un Azione (senza Contatti)

Se l'U-Boat attivo non ha più Contatti per questo turno, rimuovete tutti i segnalini dallo schermo tattico.

Piazzate il segnalino dell'U-Boat nella casella di ricerca dell'area dove si trova.

Post-Combattimento dell'U-Boat

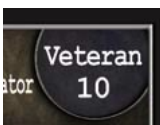
Dopo aver completato la fase Tattica di un U-Boat, selezionatene un'altro U-Boat che non si trovi in una casella di Ricerca o in un Porto, rendendolo in questo modo il nuovo U-Boat attivo, ed eseguite la fase Tattica per questo U-Boat.

Dopo che tutti gli U-Boat, che non si trovano in un Porto, sono piazzati nelle caselle di Ricerca, passate alla fase Riparazioni.

FASE RIPARAZIONI

La fase Riparazioni è una fase amministrativa che consente di controllare l'avanzamento degli U-Boat, ridurre lo Stress, e di resettare il Foglio Campagna per il turno successivo.

Promuovere gli U-Boat



Il numero di Punti Esperienza che un U-Boat ha accumulato, determina quando potrà avanzare al successivo livello di esperienza.

Controllate la promozione dell'equipaggio all'inizio della Fase Riparazioni. Se i punti Esperienza totali accumulati sono uguali o maggiori del numero Promozione sulla carta dell'U-Boat, l'equipaggio è promosso al livello successivo. Essere promossi dal livello Novellino (green) a Qualificato (trained) oppure da Veterano (veteran), Esperto (ace) consiste nello girare la carta U-Boat dalla parte del successivo livello più alto.

Essere promossi dal livello Qualificato a Veterano consiste nel sostituire la carta U-Boat con la carta Veterano dello

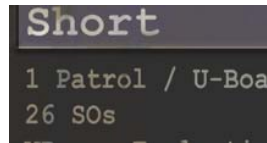
stesso U-Boat. Non ci sono altri livelli oltre l'Esperto.

Se un U-Boat viene promosso, ricontrollate il totale dei punti Stress dell'equipaggio, per determinare il loro nuovo Stato di Stress.

Una volta che l'U-Boat viene promosso, perde i Punti Esperienza guadagnati usati per la promozione. Egli mantiene ogni punto esperienza avanzato che potrà usare per la successiva promozione.

Esempio: Un U-Boat ha bisogno di 5 Punti Esperienza per avanzare di livello. Egli guadagna 7 Punti Esperienza. Avanzate il livello dell'U-Boat al successivo detraendo i 5 punti necessari. In questo modo gli avanzano 2 Punti Esperienza che potrà usare più tardi per essere promosso nuovamente.

Limite delle Ricognizioni



Un U-Boat termina il proprio turno di ricognizione, quando rientra in un Porto. Stare in un Porto non conta come una Ricognizione.

Ogni U-Boat può eseguire un numero di ricognizioni pari al limite indicato per la Campagna (1, 2 o 4).

Se tutti gli U-Boat hanno raggiunto il loro limite di Ricognizioni, o sono affondati, la Campagna termina immediatamente, fermatevi e andate a vedere il risultato ottenuto.

Se un U-Boat raggiunge il proprio limite di Ricognizioni per la Campagna, rimuovetelo dal gioco.

Recupero Stress

Un U-Boat può ridurre i propri Punti Stress mentre si trova in un Porto o quando si incontra in mare con una Nave Rifornimento.

Un U-Boat può anche ridurre i propri Punti Stress se ha acquistato l'Abilità Speciale Cool.

Ridurre lo Stress nei Porti



Potete Ridurre i Punti Stress di ogni U-Boat che si trovi in un Porto, del valore indicato sulla riga Riparazione (Refit) del porto stesso.

Se l'U-Boat possiede anche l'Abilità Speciale Cool, può ridurre i suoi Punti Stress di un ulteriore punto.

Ridurre lo Stress in Mare

Un U-Boat che si trovi nella medesima area di una Nave Rifornimento, può ridurre i propri Punti Stress di 2 punti.

Se l'U-Boat possiede anche l'Abilità Speciale Cool, può ridurre i suoi Punti Stress di un ulteriore punto.

Controllo in Mare

Se la Campagna non è ancora terminata e non sono presenti U-Boat nelle zone di mare (tutti nelle caselle Porto), sottraete 2 punti ai vostri Punti Vittoria totali.

Note dell'Autore: questo rappresenta la possibilità di recuperare le forze da parte degli Alleati, quando i vostri U-Boat sono nei Porti.

Riarmo in Porto



Un U-Boat che si trovi in un Porto, può caricare l'armamento: fino ad un massimo di 6 Proiettili di Artiglieria, e tanti Siluri quanti un U-Boat può piazzare nelle sezioni Pronto e Imbarcati sulla propria carta.

Gli U-Boat che non si trovano in un Porto, non possono rifornirsi di nuovi Proiettili di Artiglieria o di Siluri.

Ricaricare in Mare



Ogni U-Boat in mare, può ricaricare i Siluri nella sezione Pronto, prendendoli dalla sezione Imbarcati, dovete ridurre di 1 i siluri Imbarcati per ogni Siluro spostato nella zona Pronto.

Resettare la Mappa Campagna

Rimuovete tutti i segnalini Ricerca Aerea, Nave Rifornimento, Spionaggio, e Allarme U-Boat dalla Mappa della Campagna.

Rimuovete dagli U-Boat tutti i segnalini Attacco e spostate gli U-Boat nelle relative caselle di Ricerca delle aree della mappa.

Tornate all'inizio delle Fase Strategica.

RISULTATO CAMPAGNA

Quando l'ultimo U-Boat in gioco ritorna in un Porto raggiungendo così il suo limite di ricognizioni, o è affondato, la Campagna è completata.

U-Boat Affondati

Sottraete 3 Punti Vittoria (Il valore -5 riportato sul Diario è errato. Il foglio corretto è disponibile sul sito della DVG) dal vostro totale, per ogni U-Boat che è stato affondato durante la Campagna.

Sommate tutti i Punti Vittoria ottenuti e confrontateli con la tabella dei Punti Vittoria sul foglio della Campagna. Questo vi mostrerà il risultato che avete ottenuto per la Campagna.

Esempio: Se avete giocato una Campagna di durata corta, dopo che ogni U-Boat ha finito la sua ricognizione, sommate tutti i Punti Vittoria ottenuti e confrontate il totale con i valori riportati per la Campagna di corta durata riportati sul foglio.

REGOLE OPZIONALI

U-Boat di Tipo XXI

Solo una manciata di U-Boat di tipo XXI erano operativi prima della fine della Seconda Guerra Mondiale, e solo uno era in grado di essere utilizzato in una Ricognizione. C'è solo una carta U-Boat di tipo XXI inclusa nel gioco, questo per permettere al giocatore di vedere come questo tipo di U-Boat, abbia potuto influire nella Battaglia per l'Atlantico.

Potete usare l'U-Boat di tipo XXI in qualsiasi Campagna, ma probabilmente è più adatto all'ultima Campagna, "The Hunter".

Le seguenti regole si applicano all'U-Boat di tipo XXI:

L'U-Boat di tipo XXI non ha un Cannone sul ponte, quindi non può usare questo tipo di attacco.

La velocità di un U-Boat di tipo XXI in immersione è pari a 2.

L'U-Boat di tipo XXI può ricaricare i suoi 6 Siluri Pronti dalla sezione Imbarcati una volta durante il Movimento della sottofase di Combattimento.

Se usate l'U-Boat di tipo XXI, dovrete rimuovere l'U-Boat U201 dal gioco, in quanto entrambi gli U-Boat hanno lo stesso Capitano.

Presca d'Aria



Questa regola vi dà la possibilità di equipaggiare i vostri U-Boat con un dispositivo di Respirazione. Questo dispositivo, permette ad un U-Boat di rimanere sommerso durante la navigazione con i motori diesel per ricaricare le batterie, rendendolo così più difficile da individuare.

Un U-Boat può essere equipaggiato con una Presca d'Aria al costo di 1 punto SO. Un U-Boat con questo dispositivo incrementa il suo valore di fuga di 2.

La presa d'aria non può essere aggiunta agli U-Boat di tipo II o di tipo XXI. I tipo II erano troppo piccoli per poterli equipaggiare con tale dispositivo, e i tipo XXI lo avevano già equipaggiato.

Selezione Casuale degli U-Boat

Invece di scegliere i vostri U-Boat, selezionateli casualmente. Prendete tutte le carte U-Boat disponibili e mescolatele insieme, poi pescate casualmente una carta alla volta. Per ogni U-Boat pescato, scegliete il livello che volete usare, sottraete i punti SO specificati sulla carta dal totale di punti SO disponibili per la Campagna. Non potete

usare due U-Boat con lo stesso nome.

Esempio: non potete usare contemporaneamente l'U47 di livello Qualificato e l'U-47 di livello Veterano.

Quando una carta pescata fa andare i punti SO disponibili sotto lo zero, smettete di pescare le carte U-Boat. Le carte U-Boat pescate prima che i punti SO vadano sotto lo zero sono gli U-Boat della vostra flotta, la carta che ha portato i punti SO sotto lo zero, non deve essere inclusa. Potete smettere di pescare carte U-Boat in qualsiasi momento, dopo aver pescato la prima carta U-Boat, e lasciarvi così a disposizione i punti SO rimanenti per poterli utilizzare in seguito durante la Campagna.

Dopo aver scelto i vostri U-Boat, guadagnate 2, 4 o 8 punti SO rispettivamente per una Campagna di durata Corta, Media o Lunga.

Campagne Collegate

Potete giocare le quattro Campagne disponibili in ordine cronologico: “The Battle Begins”, “The Happy Time”, “Operation Drumbeat”, e “The Hunter” con lo stesso gruppo di U-Boat.

Iniziate con la prima Campagna, scegliete la lunghezza che volete usare per tutte e quattro le Campagne e scegliete i vostri U-Boat.

Quando passate alla Campagna successiva, sottraete i punti SO dei vostri U-Boat, basandovi sul livello corrente di ciascun U-Boat, dai punti SO totali della nuova Campagna. I punti SO rimanenti possono essere usati per acquisire nuovi U-Boat, o risparmiati per poterli usare durante la Campagna. Se il risultato è zero o un numero negativo, mantenete tutti i vostri attuali U-Boat, ma non potete acquistare nessun nuovo U-Boat o utilizzare punti SO durante la Campagna.

Se gli anni di servizio di un U-Boat non rientrano nel periodo di svolgimento della Campagna, l'U-Boat non può essere usato per quella Campagna e va rimosso. Convertite in punti SO (basandovi sull'attuale livello di esperienza) l'U-Boat rimosso, e utilizzate questi punti per sostituirlo con un'altro U-Boat oppure per utilizzarli durante la Campagna.

I Punti SO non utilizzati durante una Campagna, non si sommano ai disponibili per la Campagna successiva.

Riducete a zero i punti Stress tra una Campagna e l'altra.

CENNI STORICI

Type II:

The Type II coastal U-Boats were originally intended for training crews of the newly reconstituted U-Boat force.

However, the shortage of available U-Boats at the start of World War II forced the Type IIs into combat operations.

Because of their small size and heavy roll characteristics, these U-Boats were nicknamed Einbaum (dugout canoe) by their crews. The small size of this class did give it some advantages in maneuverability, diving time, and the ability to operate in shallow waters, but the small size also had disadvantages. These U-Boats were short-ranged, had cramped living conditions, and could only carry a handful of torpedoes or mines. But even with these limitations the Type II could be deadly in the hands of a skilled captain.

As more Type VII and Type IX U-Boats became available, the Type II U-Boats were withdrawn from combat duties and assigned to train new U-Boats. In 1941, six Type II Uboats were disassembled, transported over land and by canal to Romania, and reassembled there for operations in the Black Sea.

U-Boat Leader includes three Type II U-Boats, U-20, U-26 and U-53, giving players the opportunity to test the effectiveness of these U-Boats.

Type VII:

The Type VII formed the backbone of the German U-Boat force during World War II. The Type VIIA was originally designed in the early 1930s as a medium-range ocean-going U-Boat. Modified versions improved the range, survivability, and torpedo carrying capacity of the class. Over 700 Type VII U-Boats were built by the end of World War II.

The class had five torpedo tubes, four bow tubes and one stern tube (there were some variants that had fewer tubes) along with a deck mounted 88mm Gun. Initially the Type VIIA only carried 11 torpedoes, but the later Type VIIB and Type VIIC variants raised this total to 14.

These U-Boats were generally popular with their crews, were effective fighting machines, and seen in almost all Areas where the U-Boat force operated, although their range was not as great as the larger Type IX U-Boats.

Type IX:

The Type IX class was designed as the long-range ocean going counterpart to the medium-range Type VII. The larger U-Boat was also expected to act as the at-sea leader for Wolfpacks, although that role was never really developed.

The Type IXs were excellent sea boats with sufficient range to operate in distant waters in the South Atlantic, Indian and even the Pacific oceans. The class was designed to travel quickly to and from distant operational areas with a substantial number of torpedoes and supplies for long-term solo Patrols.

The class was armed with six torpedo tubes, four bow tubes and two stern tubes, along with a deck mounted 105mm Gun. The class carried 22 torpedoes, providing a determined Type IX captain with the opportunity to attack the same convoy over several nights before running out of torpedoes.

The Type IXB variant was the most successful U-Boat group, with each boat averaging over 100,000 tons sunk.

Type XXI:

The Type XXI 'Electroboat' was a major leap forward in Uboat development, but arrived too late to make an impact on the course of the war (although it did have a major influence on post-war U-Boat and anti-U-Boat designs).

The Type XXI was the first U-Boat designed to spend more time underwater than on the surface. The U-Boat could remain submerged for days at a time, only needing to come to shallow depth to raise its snorkel to recharge batteries and replenish air. The hull was streamlined to improve underwater speed, making the class faster submerged than on the surface.

The Type XXI was equipped with six forward torpedo tubes with 24 torpedoes. The class was also equipped with a hydraulic reloading system that allowed six tubes to be reloaded in less time than it took to reload one tube on the Type VII or IX class U-Boats. This further multiplied the effectiveness of the class.

However, only two Type XXI U-Boats became operational before Germany surrendered. Neither U-Boat was able to attack Allied shipping, although both did encounter and successfully evade Allied Escorts.

CREDITS

Game DesignDave Schueler
Game Development.....Holly Verssen
Art.....Val Nunez, Pui Che
ProofingHans Korting
Traduzione in Italiano.....Andrea Garbini
Ian Wakeham
Christoph Haerberling

Special Thanks to:

Dave Creager, Dan Verssen, Holly Verssen, and Jim Wright

CARD ERRATA

Card # 028 Donitz Takes Notice Event Card:
You should check the VP total at end of the Tactical Segment.

Card #126 U-98 Green/Trained Card:
Active dates should be Mar 41 - May 45.

Card #148 U-94 Ace Card:
Evasion ratings should still be 3 (Okay) and 1 (Shaken).

Card #164 U-2511 Trained Card:
Trained is misspelled (Traned)

TURNO DI ESEMPIO

Ho scelto la Campagna "Happy Time" di durata media, quindi ho 41 punti SO per iniziare. Rimuovo le carte Convoglio #32, 33 e 34 dal relativo mazzo. Per la mia flotta scelgo: U23 livello Esperto ("Ace" - 9 punti SO), U47 livello Qualificato ("trained" - 7 punti SO), U96 livello Qualificato ("trained" - 8 punti SO), e U122 livello Veterano ("Veteran" - 16 punti SO) per un totale di 40 punti SO utilizzati. Ho risparmiato 1 punto SO per le Opzioni Speciali da acquistare durante la Campagna.

Dopo aver sistemato tutti i mazzi e le carte U-Boat, scelgo di piazzare i segnalini U23 e U96 nel porto in Germania, e i segnalini U47 e U122 nel porto in Francia. Infine aggiungo i segnalini Siluri e Proiettili di Artiglieria sulle carte U-Boat (notate che U23 non può caricare Proiettili di Artiglieria). Ora sono pronto per iniziare la Campagna.

Nella fase strategica non uso punti SO, quindi vado alla fase Operativa. Durante questa fase Operativa voglio spostare gli U-Boat nelle aree "British Isles" e "Southwest Approaches". Inizio dalla Germania, muovendo l'U96 (U-Boat di tipo VIIC) nell'area "North Sea". Dal momento che ho mosso l'U96, pescio 2 carte Evento, che sono "Ultra Intercept" e "Rough Seas". Piazzo il segnalino Allerta U-Boat nel Mare del Nord e aggiungo 1 punto Stress all'U96. Muovo nuovamente l'U96 nell'area "British Isles" e pescio una carta Evento "Fatal Error" che somma 2 punti Stress; ora l'U96 ha un totale di 3 punti Stress.

L'U23 lo segue, quindi pescio 2 carte Evento per il movimento nel Mare del Nord, "Enemy Aircraft" (con il dado ottengo 6 più il valore di fuga di 4 ho un totale di 10. Questo fa sì che l'U-Boat ottenga 1 punto Stress) e la carta "Counter Intelligence". Infine una carta Evento per il movimento nelle Isole Britanniche, la carta è "Clear Weather".

Dalla Francia, l'U47 si muove nell'area Southwest Approaches e pesca due carte Evento, che sono "Rough Seas" (aggiungo 1 punto Stress) e "Radio Intercept".

Infine, l'U122 si muove nell'area Southwest Approaches e pesca due carte Evento, "Rough Seas" (+1 punto Stress) e "Lone Merchant". L'U122 utilizza un Siluro imbarcato per guadagnare 1 punto Vittoria che annoto sul diario della Campagna. Così si completa la fase Operativa.



Nella fase Tattica, decido di iniziare con l'U122, che diventa il sottomarino attivo. Lancio i dadi e ottengo 5, sommo 1 per l'abilità speciale Cercatore dell'U122 ottenendo così un totale di 6. Controllo la tabella Contatti dell'area dell'U122, il 6 indica 2 Contatti, imposto il segnalino Contatti a 2. Pescio dal mazzo Convoglio la carta 37, con 4 navi Mercantili e 2 navi Scorta. Piazzo il segnalino Allerta U-Boat nell'area in questione e riduco di

1 il valore del segnalino Contatto.

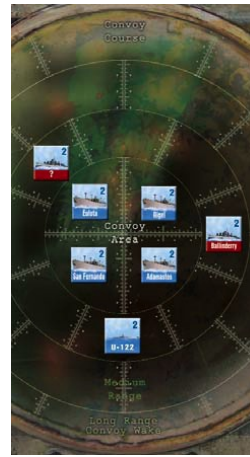


In figura viene riportata l'impostazione dello schermo tattico. L'U122 inizia in emersione nell'Area Convoglio a lungo raggio. Egli attaccherà solo, salto quindi il punto Wolfpack e vado alla risoluzione del Combattimento.

L'U122 avanza di 2 spazi fino all'area a Corto raggio. Lo spostamento porta l'U122 in un raggio di 1 e 2 aree dalle navi Mercantili che posso identificare: alto/sinistra Eulota, alto/destra Rigel, basso/sinistra San Fernando, basso/destra Adamastos. Le 2 navi

Scorta sono troppo lontane per essere identificate.

Per il movimento di Scia, scelgo la Rigel come nave di riferimento. Tutte le navi sullo schermo tattico hanno velocità pari a 2, quindi nessuna nave viene mossa.



Le Navi Scorta avvistano un U-Boat in emersione entro 2 aree di distanza, quindi l'U122 non viene avvistato. Dal momento che non ci sono U-Boat avvistati, lancio un dado per ogni nave Scorta. Per la prima nave Scorta ottengo un 5, che rimane dove si trova. Per la seconda nave Scorta ottengo un 8, quindi viene spostata di un'area in senso orario. Ora la nave Scorta si trova entro un raggio di 2 aree dal mio U-Boat, che però non viene comunque avvistato dal momento che non

siamo nella fase di Avvistamento. La nave Scorta ora si trova abbastanza vicina da essere identificata, pescio una carta nave Scorta. E' la Ballinderry. Sostituisco il segnalino nave Scorta sconosciuta con il segnalino della Ballinderry.

Ora le navi Nemiche possono attaccare il mio U-Boat. Non sono stato ancora avvistato dalle navi Scorta quindi non mi possono attaccare. Mentre le navi Mercantili nemiche possono attaccarmi, anche se non sono stato avvistato. Sia la San Fernando che la Adamastos attaccano usando un attacco di Superficie. Scelgo di far attaccare per prima la San Fernando. Non reagisco all'attacco. Lancio un dado ottenendo un 4, non subisco alcun danno. Ora attacca la Adamastos, non reagisco, e ottengo un 5 che mi fa subire 1 punto Stress.

Il mio U-Boat prudente attacca. Piazzo un segnalino allerta sullo schermo tattico. Decido di lanciare 4 Siluri verso la San Fernando, 2 Siluri verso la Adamastos, ed eseguo un attacco con il Cannone contro la Rigel.

Per l'attacco alla San Fernando, ottengo +3 per ogni Siluro per aver attaccato con una serie di Siluri (n° di Siluri-1).

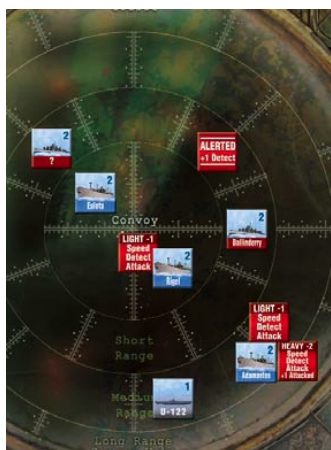
Ottingo anche +1 per la mia abilità con i Siluri, -1 per la distanza, e +1 dalla carta Convoglio. Ottingo un totale di +4 per ogni siluro lanciato verso la San Fernando. Ottingo 1 (che diventa 5) per un danno leggero, un 2 (che diventa 6) un'altro danno leggero. Questi due danni insieme infliggono un danno pesante. Piazzo un segnalino Danno Pesante sulla San Fernando che guadagna +1 a causa dei danni subiti. Poi ottingo un 4 (che diventa 9) per un danno pesante. La nave avendo subito 2 danni pesanti affonda. Il quarto Siluro va sprecato. Rimuovo il segnalino della San Fernando dallo schermo tattico e lo metto da parte.

Ora attacco la Adamastos. Ottingo +1 su ogni Siluro per l'attacco con una in serie di siluri, +1 per l'abilità Siluri, +1 dalla carta Convoglio e -1 per la distanza. Ottingo così un +2 su ogni Siluro verso la Adamastos. **Lancio i dadi e ottingo un 5 (che diventa 7) infliggo un danno pesante, e un 3 (che diventa 6 dato dai modificatori +1 del danno pesante appena inflitto) che infligge un danno leggero.**

Infine eseguo l'attacco con il Cannone contro la Rigel. +1 dato dall'abilità, -6 dalla distanza. Lancio il dado e ottingo un 7 (che diventa 2) infliggo quindi un danno leggero.

Tolgo i 6 Siluri lanciati dalla U122 e porto a 5 i proiettili di artiglieria rimanenti.

Inizio la successiva sottofase di Combattimento.



Mando in immersione l'U122 quindi giro il segnalino sul lato immersione. Ora eseguo il movimento di Scia. La Eulota é la più veloce nave Mercantile sullo schermo quindi devo usarla come nave di riferimento. Anche le 2 navi Scorta hanno velocità 2 quindi anche loro non si muovono.

Il mio U-Boat ha velocità 1, lo faccio scorrere di un'area più vicino alla scia del Convoglio. La Adamastos ha velocità 0 essendo danneggiata, la faccio scorrere di 2 aree più vicino alla scia del Convoglio. La Rigel ha velocità 1 dato il danno subito, e la faccio scorrere di 1 area più vicino alla scia del Convoglio.

Il mio U-Boat si trova ad una distanza di 2 aree dalla Ballinderry, e a 4 aree di distanza dalla nave Scorta non identificata. Faccio agire la nave Scorta non identificata, che si trova ad una distanza troppo elevata per poter avvistare l'U-Boat. Con il lancio del dado ottingo un 9 quindi la muovo di 1 area in senso orario. La Ballinderry non potrebbe avvistarmi essendo troppo distante, ma guadagna +1 grazie al segnalino Allerta. Quindi gli basta ottenere un 6. La Ballinderry ottiene 7 al lancio del dado, quindi il mio U-Boat é stato avvistato, piazzo il segnalino Avvistato (Detected) accanto al segnalino dell'U122. La

Ballinderry si sposta nella mia area.



Mi trovo nella stessa area della Adamastos, ma essendo in immersione non mi può attaccare. La Ballinderry mi attaccherà usando i valori di attacco in profondità. Reagisco con una immersione profonda. Piazzo quindi il segnalino Immersione Profonda (Deep Dive) sul mio U-Boat. Lancio i dadi per la fuga che avrà successo se otterrò 5 o meno. Ottingo un 6 quindi la mia fuga fallisce e piazzo 2 punti Stress sulla carta U-Boat. La Ballinderry lancerà due dadi, e io sceglierò quale risultato usare. Ottiene 8 e 10, uso l'8 che mi fa aggiungere 3 punti Stress sull'U122 che ora ha un totale di 7 punti Stress. Non posso attaccare in quanto sono in immersione profonda, e questo fa terminare la seconda sottofase di Combattimento. Rimuovo il segnalino Immersione Profonda.

Il mio U-Boat ha un movimento di 1, mi muovo nell'area della scia del Convoglio. Nel movimento di Scia, devo usare la Eulota come nave di riferimento. A causa della loro lentezza, l'U-Boat e la Adamastos vengono entrambi rimossi dallo schermo tattico.

Qui finisce il Contatto.

Passo alla sottofase di Post-Combattimento. Aggiungo 1 punto Stress all'U-Boat, metto 6 Siluri imbarcati nella zona Pronto, registro 2 Punti Esperienza e 3 punti Vittoria per aver affondato la San Fernando. Uso la regola del Colpo Finale per affondare la Adamastos. Utilizzo il secondo Contatto dell'U122 per reingaggiare la Adamastos con 1 proiettile di artiglieria e affondarla, totalizzo 2 punti Vittoria e 1 punto Esperienza.

L'U122 non ha contatti e viene piazzato nella casella di Ricerca dell'area. Ripetete queste fasi con gli altri U-Boat.

Quando tutti gli U-Boat si trovano nelle caselle di ricerca, il gioco passa alla fase di Riparazioni. Controllo se qualche U-Boat ha totalizzato punti Esperienza sufficienti per avanzare di livello. Poi controllo la possibilità di ridurre i punti Stress accumulati. Dal momento che tutti gli U-Boat sono in mare, e non ci sono navi Rifornimento ad aiutarli, solamente l'U-Boat U96 può ridurre il suo Stress, dal momento che ha l'abilità speciale Cool.

Resetto la mappa rimuovendo i segnalini Allarme U-Boat. Rimuovo i segnalini Attaccato dagli U-Boat e sposto tutti i segnalini U-Boat fuori dalle caselle di Ricerca.

Ora sono pronto per iniziare un nuovo turno, tornando alla fase Strategica.

Ripeto tutto fino a quando tutti gli U-Boat sono tornati al Porto la seconda volta o sono stati affondati. Infine sommo tutti i punti Vittoria ottenuti per vedere come sono

andato in questa Campagna.