

STEEL WOLVES

La Campagna tedesca contro le navi inglesi ed alleate: Vol. 1 1939-1943

(gioco da tavolo della Compass Games del 2011)

Traduzione di STEFANO FURI

REGOLE DI GIOCO

[1.0] INTRODUZIONE

Steel Wolves è un gioco in solitario che simula la guerra sottomarina della Germania contro gli Alleati nella Seconda Guerra Mondiale dal 1939 fino al primo periodo del 1943. Lo scenario permette al giocatore di ricreare vari periodi del conflitto o l'intera Campagna. In questi scenari il giocatore prende le parti del *Befehlshaber der U-Boote* (BdU), gestendo i sottomarini disponibili per attaccare le navi alleate e le flotte mercantili. In aggiunta, c'è la possibilità di giocare scenari che simulano la missione di un singolo sottomarino, e scenari di attacchi ai convogli con la tecnica del branco di lupi.

[1.1] COME LEGGERE QUESTE REGOLE

Per permetterti di familiarizzare velocemente con il gioco, è stata creata una sequenza di gioco dettagliata. Le regole seguono questa sequenza: prepara il gioco, e segui le fasi di gioco per avere una visione generale degli eventi. Poi, inizia il gioco, riferendoti alle regole finché stai giocando. E' raccomandato ai nuovi giocatori di iniziare prima con una missione singola e poi passare ad uno scenario dei convogli prima di iniziare l'intera Campagna. Alcune regole si applicano a tutti i sottomarini, altre valgono solo per quelli tedeschi. Se la regola dice "sottomarini" si applica a tutti. Se la regola dice "U-boot" vale solo per quelli tedeschi.

[2.0] COMPONENTI DI GIOCO

Steel Wolves ha i seguenti componenti:

- Una mappa cartacea pieghevole
- Quattro tavole di combattimento
- Tre tavole di basi (sul retro una scala dei vari sottomarini)
- Una tavola che spiega mappa e segnalini
- Una tavola con la sequenza di gioco (sul retro quella del gioco Silent War)

- Una tavola su vari aspetti politici ed economici
- Una tabella con i punti vittoria
- Dodici tavole di segnalini staccabili
- Un libro di regole
- Un libro sugli scenari
- Una lista di entrata dei rinforzi per i sottomarini
- Una lista sulla composizione delle tazze per Task Force, sottomarini e altri segnalini
- Due dadi da dieci facce
- Una scatola

Nota: i giocatori devono fornire fino a quattordici contenitori (tazze opache da utilizzare per mescolare e scegliere a caso i segnalini), a seconda dello scenario giocato, per i segnalini

[2.1] LA MAPPA DI GIOCO

La mappa raffigura il teatro delle operazioni in Atlantico e contiene le rappresentazioni delle rotte di transito dei sottomarini e le aree dove i sottomarini hanno condotto speciali operazioni e missioni, così come una serie di tabelle e disegni necessari per giocare. Ci sono cinque tipi di “aree” nel gioco:

- Basi sottomarini: rappresentati da un esagono e da un’ancora
- Area operativa: una grande area circolare contenente una tabella delle attività dell’area. L’area operazioni si divide in una sezione operativa (in alto) per i sottomarini che stanno conducendo attacchi in quella zona, ed in un’area DONE (in basso) per i sottomarini che hanno completato il loro turno. Quando un sottomarino è nella sezione DONE non può condurre nessuna attività fino al turno successivo.
- Zona missioni speciali: piccole aree circolari senza tabella, collegate ad una o più aree operative. Spesso sono zone più ricche di prede, ma ad elevato rischio. Sono anche i soli punti in cui si possono deporre campi minati. Possono anche essere zone “amiche” in cui sono stazionate navi per il rifornimento e la riparazione dei sottomarini.
- Zone di transito: tre zone missioni speciali (Canale della Manica, Golfo di Biscaglia e Gibilterra) sono anche zone di transito. Devono essere percorse, solitamente con elevati rischi, per potersi muovere tra le aree di operazioni, o tra le aree di operazioni e le basi a loro connesse.
- Porti neutrali: piccole aree quadrate in Spagna dove la Germania è stata in grado di “internare” navi appoggio per il rifornimento dei sottomarini finchè sono rimaste fuori dalla vista delle autorità spagnole.

[2.11] ROTTE DI TRANSITO

Tutte le aree operazioni sono collegate da rotte di transito, una serie di linee che delineano i movimenti dei sottomarini. Alcune zone di transito hanno un cerchietto con il numero 2 al suo interno. In questo caso i movimenti tra le due aree operative costa 2 punti movimento, ed il movimento di pattugliamento è proibito. Le unità che possono muoversi alla velocità di 1 possono utilizzare queste rotte solo se sono nello stato “ritorno alla base” (RTB).

[2.12] EST CONTRO OVEST

La mappa ha una linea tratteggiata che corre da Nord a Sud. Vedi [30.2]. Nei periodi di guerra 3, 4 e 5 tutti i convogli generati nelle acque “Ovest” usano i segnalini delle tazze West Inner e West Outer. Alcuni eventi di guerra possono specificare che unità in particolari aree operative o in zone di missione speciali vengano attinte da diverse tazze.

[2.13] GRAFICI ATTIVITA' NELL'AREA

Ogni area operativa ha un grafico dell'attività nell'area che fornisce le seguenti informazioni:

- Stampato lungo la parte superiore vi è il gruppo geografico a cui l'area appartiene
- Stampato verticalmente lungo il bordo c'è il nome individuale dell'area operativa
- L'icona del sottomarino indica che dei sottomarini nemici possono trovarsi in quell'area operativa [14.6]. L'icona chiara a Capo Verde e nell'Africa dell'Ovest sono attive solamente se sono in uso le regole politiche opzionali [36.63H].
- Una tavola grafica indica l'intensità dei mercantili ed il pericolo ASW (caccia al sommergibile) nell'area operativa in base ad una scala colorata. Il punto rosso nel quadratino indica che il colore sullo sfondo è utilizzato per l'intensità del naviglio mercantile, ma che si tratta di una zona ad alto rischio per il contrattacco ASW contro il sottomarino e per i controlli degli eventi di transito [19.1].
- L'icona dell'aereo indica che si possono trovare ricognitori in zona in base al periodo di guerra. Se l'icona è più scura la copertura aerea è intensa, se l'icona è più chiara la copertura aerea è minore. *Nota:* una zona di operazioni speciali collegata ad una zona operativa con poca copertura aerea, viene lo stesso considerata come zona di intensa copertura aerea.

[2.2] GRAFICI E TAVOLE DI GIOCO

Ci sono vari grafici e tavole in Steel Wolves (Lupi d'Acciaio), alcune stampate sulla mappa, altre in tavole separate.

[2.3] PEZZI DI GIOCO

Ci sono vari tipi differenti di segnalini nel gioco. Sottomarini, aerei e illustrazioni delle navi non sono in scala tra loro:

A. SOTTOMARINI

Ogni sottomarino dell'Asse che ha partecipato alla Battaglia dell'Atlantico è rappresentato da un proprio segnalino. Ci sono anche alcuni sottomarini opzionali e molti sottomarini nemici (Alleati). Ci sono due facce per ogni segnalino di sottomarino: Transito e Pattugliamento.

Transito: sul lato del transito sono riportati nome e tipologia del sottomarino, più le seguenti informazioni e valutazioni:

- **Data ingresso:** la data nella quale il sottomarino arriva in gioco (W/S sta per "War Start", cioè il 9/39). Alcuni sottomarini alleati sono contrassegnati con il periodo di guerra per indicare quando devono essere aggiunti al mix delle unità. Alcuni sottomarini sovietici sono contrassegnati con "Barb" per indicare che entrano in gioco allo scattare dell'evento Barbarossa. Pochi sottomarini (ed unità di superficie o aerei) sono contrassegnati con "Evnt" ed entrano in gioco come risultati di uno specifico evento di guerra.
- **Velocità:** il numero di aree operative in cui un sottomarino può muoversi in un singolo turno durante la fase di transito.
- **Raggio:** Il numero massimo di zone operative che un sottomarino può percorrere partendo da una qualsiasi base amica in ogni momento. Il raggio d'azione non viene tracciato attraverso il Canale della Manica o Gibilterra che non contano come zone operative.
- **Prontezza:** il valore che il giocatore deve raggiungere con i dadi per preparare il sottomarino per il mare.

Pattugliamento: sul lato del pattugliamento ci sono nome, tipologia e raggio del sottomarino in aggiunta alle seguenti valutazioni:

- **Attacco:** il valore di combattimento del sottomarino, un misto del numero di tubi lanciasiluri che ha il sottomarino, sia che il sottomarino abbia o meno tubi anteriori e posteriori, sia che i tubi siano interni o esterni, e l'ammontare totale dei siluri.
- **Difesa:** una valutazione delle abilità di manovra del sottomarino, velocità d'immersione, profondità raggiungibile, tonnellaggio e la "robustezza" del suo design e della sua costruzione. Le dimensioni contano.
- **Tattica:** una stima della "maneggevolezza" del sottomarino in combattimento, un misto delle sue misure generali di modernità, risposte ingegneristiche, e più importante, dei suoi sistemi di combattimento, periscopi, TDC, in base ai progressi dell'esperienza della costruzione navale.
- **Resistenza:** un valore che determina se un sottomarino può rimanere in pattugliamento o deve ritornare alla base. Questo valore indica fattori come l'esaurimento dei siluri ed il consumo di beni quali cibo, acqua e specialmente il carburante.

- **Immersione rapida:** un valore in un triangolo che assegna ad un sottomarino una “seconda possibilità” contro gli attacchi a sorpresa di ricognitori aerei, navi di scorta ostiche, cannonate da navi mercantili e malfunzionamento dei siluri.

Nota: Tattica è inteso in un senso di valutazione contro-intuitiva. Più capacità ha il sottomarino, più tende ad essere maneggiato con aggressività dal comandante, con il risultato di essere esposto a rischi maggiori.

Alcuni U-Boot Type VII hanno valori differenti da altri sottomarini della stessa classe. Questo perché sono i pochi costruiti senza tubi lanciasiluri di poppa a causa della scarsità di metallo di qualità durante la loro costruzione. Altri Type VII vennero costruiti con solo 2 tubi lanciasiluri a prora, ma vennero tutti mantenuti nella scuola di addestramento.

B. NAVI DI SUPERFICIE

Molte delle navi di superficie sono rappresentate da segnalini generici che vengono usati più volte, tuttavia alcune unità hanno il proprio nome scritto sul segnalino che indica una specifica nave. Tutti i segnalini delle navi di superficie hanno la specifica della tipologia della nave, del tonnellaggio, del valore di difesa, e del valore anti-sottomarino (ASW). Altre hanno anche il nome e/o una data di disponibilità stampate. Il retro di tutti i segnalini di navi alleate non indicanti sottomarini ha una bandiera rossa o bianca come proposito di “nebbia di guerra”. La maggior parte (ma non tutte) delle bandiere rosse indica mercantili, e la maggior parte delle bandiere bianche indica unità militari.

- **Tipologia:** La tipologia generale di navi come BB per Corazzate e CV per Portaerei. Di seguito la lista completa dei tipi di navi utilizzati nel gioco:

UNITA' MILITARI

CV - Portaerei

CVE – Portaerei di scorta

ACV – Portaerei Ausiliaria (riclassificata come CVE nel Luglio del 1943)

AVG – Nave per il supporto aereo (riclassificata come CVE nel Luglio del 1943)

CS - Portaidrovolanti

BB - Corazzata

BC - Incrociatore da battaglia

CA - Incrociatore pesante

C - Incrociatore (tutte le unità di questa classe sono state modificate in pesanti e leggeri)

CL - Incrociatore leggero

ML - Posamine

AM - Incrociatore ausiliario (deriva da un mercantile armato)

SCORTE

DD - Cacciatorpediniere

DE - Cacciatorpediniere di scorta

PF - Fregata

CT - Corvetta

SL - Sloop

TB - Motosilurante

PG - Motovedetta

CG - Motovedetta costiera

MERCANTILI

M - Mercantile, include piroscafi, navi da carico, da trasporto e ausiliarie come navi appoggio e rifornimento.

AO - Petroliere

AT/AP – Trasporto truppe

CM - Mercantile armato

FV - Peschereccio

SV - Veliero

- **Tonnellaggio:** la grandezza della nave in migliaia di tonnellate (il peso della nave senza carico e carburante).
- **Valore di difesa:** una stima della difficoltà di colpire la nave con un siluro, e la robustezza della sua costruzione – un indicatore della sua abilità nel resistere ai danni. I danni da un'esplosione vicina sono calcolati in questo valore. Gli aerei non hanno valori di difesa in quanto non possono essere attaccati.
- **Valore ASW:** Una valutazione delle capacità ASW della nave e dell'equipaggio. I valori sono 0, ½, 1, 2, 3, 4, 5 o 6. Il valore ASW di una nave contrassegnata con un segnalino "danni" è 0.
- **Nome:** è importante distinguere se il nome è specifico della nave, o della sua tipologia:

- **Tipologia:** Il nome della classe è scritto in nero sotto la sagoma e viene riportato solo per informazione (es: CA London; DD Tribal)
- **Nome individuale:** Queste navi hanno il loro nome a colori. Se la nave viene affondata viene tolta permanentemente dal War Mix (es: CV *Courageous*; AT *Orion*). Se la nave è danneggiata, viene rimossa dal War Mix per il restante periodo di guerra.
- **Disponibilità:** alcune unità hanno una data specifica (es: River Class Patrol Frigate 9/42) stampata, che indica quando possono essere aggiunte al War Mix, senza riguardo al Periodo di Guerra. Altre hanno il periodo stampato (es: DD V&W Long Range WP5) che indica quando possono essere aggiunte al War Mix senza riguardo alla data. Poche sono contrassegnate con “Evtnt” e sono aggiunte in base ad un evento di guerra. Da notare che alcune unità possono essere aggiunte precedentemente al loro periodo di guerra se vengono aggiunte tramite un evento di guerra, così come ad esempio i cacciatorpediniere Flush Deck dalle basi per i traffici navali. Le unità senza una data di disponibilità sono utilizzabili dall’inizio della guerra.

Poche navi hanno il simbolo + vicino alla loro sagoma (es: AT Aquitania). Questo indica che sono navi capaci di mantenere andature veloci se navigano da sole.

Ci sono alcuni segnalini di “scorte diligenti” nel gioco. Queste sono le navi di superficie alleate con stampato “Diligent” con silhouette rossa e valori in arancione. Queste rappresentano scorte con comandanti particolarmente attenti, aggressivi e tenaci che a volte possono sorprendere il comandante di un sottomarino grazie alla loro abilità ed audacia.

Anche alcune navi tedesche sono incluse. Il loro uso è descritto al [21.2] e al [21.3]. Segnalini più grandi sono usati come descritto nella Tavola degli eventi di guerra [5.0]. L’utilizzo dei segnalini più piccoli è descritto al [21.2] e al [21.3].

C. AEREI

Gli aerei alleati hanno nome, valore ASW, e la data di disponibilità. Quelli tedeschi hanno nome, raggio d’azione e data di disponibilità.

D. EVENTI DI COMBATTIMENTO

Alcuni segnalini alleati hanno la scritta “COMBAT EVENT”. Questi segnalini indicano che è avvenuto un evento di combattimento particolare (Vedi [19.2]).

E. SEGNALINI TDC

I segnalini TDC rappresentano la soluzione di tiro data dal “computer dei dati sul bersaglio” (TDC), incorpora i capricci sulla posizione del bersaglio, rotta, velocità e generalmente la buona o cattiva sorte dei combattimenti sottomarini nella Seconda Guerra Mondiale. I segnalini TDC hanno dei valori di modificazione del bersaglio stampati che variano da -4 a +4.

F. COMANDANTI “ASSI”

Questi segnalini rappresentano i migliori comandanti di sottomarini tedeschi, italiani e francesi della Seconda Guerra Mondiale. Gli “assi” aumentano le capacità dei loro sottomarini in vari modi [25.1].

G. INDICATORI

Il resto dei segnalini include indicatori dei turni di gioco, registrazione del numero di navi e tonnellate affondate, il numero dei sottomarini persi, l’attuale periodo di guerra del gioco, etc.

[2.4] TAVOLE DI COMBATTIMENTO

In Steel Wolves si usano quattro differenti tavole di combattimento

[2.41] TAVOLA SINGOLA

Questa è utilizzata quando un contatto “solitario” viene generato sulla tavola dei contatti. Tutti i bersagli si considerano sulla stessa colonna del sottomarino.

[2.42] TAVOLA GRANDE CONVOGLIO

Questa è utilizzata quando un grande convoglio (C2) viene generato nella tavola dei Contatti ed Ingaggi.

[2.43] TAVOLA PICCOLO CONVOGLIO

Questa è utilizzata quando un piccolo convoglio (C1) viene generato nella tavola dei contatti ed ingaggi. L’etichetta della colonna indica dove piazzare le unità pescate dalle tazze corrispondenti. La numerazione in entrata del lancio dei dadi è fatta per determinare in quale colonna il sottomarino può iniziare il combattimento [14.11]. Le bandiere non hanno scopi nel gioco.

[2.44] TAVOLA TASK FORCE

Questa è utilizzata quando una Task Force o un convoglio speciale è generato per un evento di guerra o dal B – Dienst (era il servizio crittografico tedesco). Tutte le unità al centro vengono considerate come facenti parte della stessa colonna. Vedi [13.24] per sapere quali unità sono posizionate in quale colonna poiché dipende dalla natura del contatto.

[2.5] SCALA

La mappa rappresenta il teatro dell’Atlantico dal Mediterraneo al Golfo del Messico e dal Mare di Barents alla punta sud dell’Africa e parte dell’Oceano Indiano e per questo non è in scala. Ogni turno rappresenta una settimana.

[2.6] CONVENZIONI

Quando tiri il dado da 10 facce, lo zero vale sempre zero e mai dieci.

I seguenti termini logici sono utilizzati nelle regole del gioco:

- # : numero o valore
- > : più grande di
- < : più piccolo di
- = o > : uguale o maggiore di
- = o < : uguale o minore di
- Drms : modificatore del lancio dei dadi (cambia il risultato del lancio in + o -)

Arrotondamento frazioni: le frazioni sono arrotondate per eccesso o per difetto all'intero più vicino. Tuttavia bisogna fare molta attenzione; anche se si è desiderato utilizzare una convenzione comune, Steel Wolves usa gli arrotondamenti con l'intento di rimanere il più vicino possibile al modello statistico. Quando non specificato, arrotondare per difetto le frazioni minori di un mezzo (< 0.5) e per eccesso le frazioni uguali o maggiori di un mezzo (= o > 0.5).

[3.0] PREPARAZIONE DEL GIOCO

Scegliere uno scenario: aprire la mappa e ordinare i sottomarini in base al mese indicato a partire dall'inizio fino alla fine dello scenario. Puoi velocizzare la preparazione ordinando i sottomarini in base al mese o alla data di ingresso nel gioco invece di doverli cercare in mezzo agli altri in base al nome specifico. La data d'ingresso "W/S" indica che il sottomarino è disponibile dall'inizio della guerra.

Piazza i sottomarini nel loro punto di arrivo in base al mese in cui inizia lo scenario, dalla parte del lato di transito. Metti da una parte gli altri segnalini che entreranno nel gioco solo successivamente. Poi, disponi i segnalini delle navi alleate, sia con bandiera rossa che bianca sul retro. Questi verranno suddivisi in varie tazze nel "Mix di guerra".

[3.1] IL "MIX DI GUERRA"

Il War Mix è la distribuzione dei segnalini alleati in varie tazze opache. Le tazze sono di seguito:

- Tazza Contatti Singoli: rappresenta i mercantili che viaggiano da soli, i ritardatari dei convogli e le facili vittorie, ed occasionalmente le navi da guerra in pattugliamento.
- Tazza Esterno: rappresenta le colonne esterne di un convoglio, con una grande densità di scorte. Nel Periodo di guerra 3 – 5 c'è anche la "tazza esterno acque ovest".
- Tazza interno: rappresenta le colonne intermedie di un convoglio tra quelle esterne e quelle centrali. Nel periodo di guerra 3 – 5 c'è anche la "tazza interno acque ovest".
- Tazza centrale: rappresenta le colonne più interne di un convoglio, con meno scorte e con bersagli di valore maggiore.

- Tazza Task Force: rappresenta le unità navali militari al di fuori dei convogli. C'è sempre una tazza per le TF inglesi. Nel periodo di guerra 1 c'è anche una tazza per le TF francesi, e nel periodo di guerra 3 – 5 c'è una tazza per le TF americane. Le TF sovietiche possono essere generate da un evento di guerra.
- Tazza scorta alla flotta: rappresenta TF difensive e di scorta a speciali convogli di trasporto truppe o di elevata priorità. C'è sempre una FE (Fleet escort: scorta alla flotta) inglese. Nel periodo di guerra 1 c'è anche una tazza per le FE francesi, e nel periodo di guerra 3 – 5 c'è una tazza per le FE americane. Le FE sovietiche possono essere generate da un evento di guerra.
- Tazza sottomarini: contiene i segnalini dei sottomarini alleati ed è usata solamente negli scontri tra sottomarini [14.6]. Nei periodi di guerra 3, 4 e 5 c'è una seconda tazza sottomarini per le acque ovest.
- Tazza transatlantici: contiene le navi da trasporto truppe veloci che normalmente viaggiano da sole. Viene utilizzata solo quando il segnalino di un "transatlantico" viene rilevato sulla mappa di combattimento.
- Tazza TDC: contiene la "soluzione dati del bersaglio" (TDC) che vengono applicati ai bersagli. C'è un misto di valori che cambiano in base al progredire del conflitto ed alle abilità del sottomarino di assicurarsi una soluzione di tiro favorevole in base a dati variabili del bersaglio quali velocità, difesa, dottrina, etc.

[3.11] La tabella "War Mix" è divisa in cinque periodi di guerra. All'interno di ogni periodo c'è una colonna per ogni tazza convoglio e tazza contatti singoli. La composizione delle tazze Task Force e sottomarini alleati è raffigurata in una tabella secondaria. Lungo il lato sinistro della tabella vi sono le varie categorie di navi alleate. Queste sono ripartite in base alla tipologia ed alla nazionalità. Tutte le navi di scorta norvegesi, olandesi, greche, australiane polacche e della Francia libera sono mescolate a quelle inglesi e considerate nello stesso modo per i propositi della tabella War Mix.

Scegli la colonna per il periodo di guerra indicato nello scenario e disponi i segnalini alleati nelle varie tazze in base alla tabella. Se una categoria di navi (es: M6K tonnellate o più) ha differenti tipologie di segnalini, distribuiteli a caso nelle varie tazze. Nota: le unità AO (petroliere) etc. sono considerate come M (mercantili). La tipologia della bandiera sul retro di un'unità non fa differenza (es: un piroscafo con bandiera rossa ed uno con bandiera bianca) e sono distribuite a caso. Le bandiere sono pensate per applicare la nebbia di guerra per simulare l'incertezza di quello che realmente si poteva capire dalla visione con il periscopio.

Le scorte sono generalmente raggruppate in tre categorie sulla tabella. I DD 2t rappresentano i cacciatorpediniere più grandi e di solito più moderni. I DD1t tendono a rappresentare le unità più vecchie e leggere, anche se ci sono delle eccezioni. ES o "altre ES" è tutto il resto, incluso sloop cacciatorpediniere di scorta, corvette, motosiluranti, fregate e motovedette costiere. In casi sporadici una scorta è indicata per la sua tipologia invece che per ES (es: motosilurante francese [TB]).

[3.12] Molti segnalini alleati hanno una data di ingresso o un periodo di guerra stampato. Queste navi non possono essere posizionate nelle tazze del War Mix fino alla loro data o periodo di ingresso in guerra, a meno che ciò non avvenga a causa di un evento

Es: i cacciatorpediniere flush deck inglesi, canadesi e norvegesi hanno stampato WP4, ma possono essere utilizzati in anticipo in base ad un evento di guerra.

[3.13] NAVI ALLEATE IN CORSIVO

Se una delle navi alleate con nome in corsivo è segnalata come affondata all'inizio dello scenario, il suo segnalino non deve essere messo nel War Mix. Sono tolte dal gioco e non vengono rimpiazzate (con l'eccezione di navi della stessa classe [14.81]).

[3.14] NAVI CON CAPACITA' DI TRASPORTO AEREO

Alcune navi, in particolare portaerei ed alcuni incrociatori, hanno il disegno di un aereo sul segnalino. Queste navi hanno la capacità di trasportare aerei e sono trattate come di seguito:

- A. Se la nave ha un valore ASW, esso è usato come valore di rilevamento come scorta e per il contrattacco.
- B. Se la nave ha un valore ASW pari a zero non ha un valore di rilevamento come scorta [14.16.B] ma viene assegnato il valore $\frac{1}{2}$ come proposito per il contrattacco [14.2.A].

[3.15] Il War Mix deve essere rimescolato ogni due mesi per evitare che il giocatore ricordi quali navi ci sono ed in quale tazza. In aggiunta il War Mix viene rimescolato in base alla tabella War Mix ogni volta che c'è l'avanzamento al periodo di guerra successivo [17.1].

Nota: ci saranno quasi sempre più segnalini disponibili di quelli richiesti dal War Mix da mettere nelle tazze. Questo è stato fatto per dare un esempio delle varie tipologie di navi disponibili, soprattutto scorte. I pezzi non utilizzati vengono messi da parte, ma si possono utilizzare nel momento in cui il War Mix viene rimescolato.

[3.2] ALTRE TAZZE

Le tazze per transatlantici, Task Force, scorte alla flotta, sottomarini e TDC sono riempite in base alla lista sul libro degli scenari a seconda del periodo di guerra. E' raccomandato riempire per prime queste tazze poiché richiedono specifiche unità. Le unità poste nella tazza scorta alla flotta devono avere il più possibile la bandiera bianca sul dorso.

[3.3] POSIZIONAMENTO INDICATORI

Piazzate gli indicatori del tonnellaggio, navi affondate e sottomarini persi negli appositi riquadri della tabella Tonnellaggio & Navi Affondate / Sottomarini Persi, e gli indicatori dei siluri, mese, settimana, anno e progresso della guerra nei rispettivi riquadri in base allo scenario. Ora siete pronti per cominciare il gioco.

[4.0] SEQUENZA DI GIOCO

Steel Wolves è basato su turni di gioco che rappresentano circa una settimana. Ogni turno consiste in varie sezioni, ed ogni sezione è suddivisa in varie fasi. La seguente sequenza di gioco è per gli scenari operazionali e per la campagna

Nota: l'organizzazione delle regole solitamente segue la sequenza di gioco. Il numero della sezione inizia con "5.0" poiché è la parte di regolamento che copre quella sezione.

I. SEZIONE STRATEGICA

5.0 Fase eventi di guerra

Tira un dado; se il risultato è da 0 a 4 ritira sulla tabella degli eventi di guerra e compi l'azione indicata. Vedi anche [5.4]

6.0 Fase perfezionamento siluri

Consulta la tabella del miglioramento dei siluri, se il lancio del dado va a buon fine, muovi l'indicatore del valore dei siluri di uno spazio a destra.

7.0 Fase Intelligence

7.1 Tira un dado sulla tabella B-Dienst. Marca l'area B-Dienst.

7.2 Verifica la lista generale dei rinforzi dei sottomarini in base al livello del B-Dienst.

7.3 Verifica la lista generate dei rinforzi dei sottomarini in base al livello di Enigma.

7.4 Determina le condizioni metereologiche.

7.5 Piazza gli aerei tedeschi (e/o quelli di Vichy) nelle aree operative che devono essere esplorate.

II. SEZIONE TRIPLA "R" (rinforzi, pronto, riparazioni)

8.0 Fase rinforzo sottomarini

Consulta la lista generale dei rinforzi dei sottomarini. Piazza e rimuovi i sottomarini e le unità alleate in base a quello che è indicato.

9.0 Fase sottomarini pronti (in base o presso le navi appoggio)

9.1 Tira il dado per il sottomarino nel riquadro banchina; se il risultato è = o < rispetto al numero "prontezza" posizionalo nel riquadro pronto per il mare.

9.2 Tira il dado per il sottomarino nel riquadro in – porto per renderlo operativo; se il risultato è = o < rispetto al numero "prontezza" posizionalo nel riquadro banchina.

9.3 Tira il dado per il sottomarino nel riquadro in riparazione; se il risultato è = o < rispetto al numero “prontezza” posizionale nel riquadro in – porto.

10.0 Fase riparazione (nelle basi)

Tira un dado, se il risultato è = o < del numero presente nel riquadro riparazioni allora posiziona il sottomarino nel riquadro successivo (3 → 2 → 1 → in riparazione).

11.0 Fase preparativi per l’operatività

Muovi tutti i sottomarini nelle aree operative dalla sezione “done” alla sezione “operating”. Determinare i risultati dei campi minati.

III. SEZIONE OPERAZIONI (Condotte individualmente per ogni sottomarino)

12.0 Fase movimento in perlustrazione

I sottomarini attualmente disposti con il lato Pattugliamento in alto possono muoversi alla sezione operativa di un’area di operazioni adiacente o ad una zona di missioni speciali se attive e se non c’è un “2” nella rotta di transito. Tira un dado per l’evento di transito.

13.0 Fase ricerca e contatto

Segui le istruzioni di ricerca e contatto. Se si desidera attuare una formazione a “branco di lupi”, determinare quanti u-boote possono condurre il combattimento simultaneamente.

14.0 Fase combattimento

14.1 Primo turno di attacco

14.2 Turno di contrattacco

14.3 Ritirata (procedi al 14.4 o 14.5)

14.4 Turno secondo attacco (opzionale, seguito da ritirata)

14.5 Determinazione comandanti “assi”

14.6 Combattimento tra sottomarini

14.7 Controllo resistenza

15.0 Fase movimento di transito

I sottomarini che nella base sono nel riquadro pronti per il mare, vengono inviati ad un’area operativa; quelli nella zona operativa di un’area di operazioni con il segnalino RTB (ritorno alla base) possono muoversi di un numero di aree operative in base al loro raggio d’azione. Tira il dado per l’evento di transito se è applicabile. Piazza i sottomarini in uscita nella sezione “done” dell’area operativa con il lato pattugliamento in alto se intendi

compiere una missione di pattugliamento nel prossimo turno, oppure con il lato di transito in alto se intendi continuare il viaggio in un'altra area operativa o in una base.

IV. SEZIONE FINE TURNO (Dopo che ogni sottomarino ha completato spostamenti ed attacchi)

16.0 Fase conclusione del turno

Riporta gli aerei tedeschi alla base. Rimuovi l'indicatore delle condizioni metereologiche. Rimuovi gli indicatori "individuato" dai sottomarini se si lancia il dado con risultato da 0 a 6; rimuovi automaticamente gli indicatori individuato da quelli tornati alla base. Controlla le condizioni di vittoria dello scenario. Avanza gli indicatori della data.

17 Fase progresso della guerra

Controlla i passaggi dei periodi di guerra e l'avvenimento di Barbarossa.

I. SEZIONE STRATEGICA

[5.0] FASE EVENTI DI GUERRA

Se è la prima fase di eventi di guerra di un nuovo periodo di guerra, segui le istruzioni che sono in alto nella tabella War Event per il nuovo periodo, poi continua di seguito.

[5.1] All'inizio di ogni turno, il giocatore lancia un dado. Se il lancio dà come risultato 0, 1, 2, 3 o 4 il giocatore lancia di nuovo il dado sulla tabella degli eventi di guerra e segue le istruzioni dell'evento.

[5.2] Alcuni eventi valgono una sola volta (es: Dunkirk). Quando questi eventi sono passati non possono ripetersi. Trattate ogni eventuale lancio di dadi che dia come risultato una di questi eventi come un NON EVENTO a meno che non ci sia una diversa spiegazione sulla tabella.

[5.3] Alcuni eventi di guerra obbligano il giocatore a posizionare un certo numero di sottomarini in una specifica area operativa o in una zona per le missioni speciali per quel turno. Se vi è un numero insufficiente di sottomarini in quell'area o in quella zona, un numero aggiuntivo di sottomarini dovrà utilizzare il movimento in pattugliamento per entrare nell'area o nella zona in base alle seguenti priorità:

- I sottomarini con il lato pattugliamento in alto presenti nelle aree operative adiacenti devono entrare in quelle aree o zone interessate dall'evento.
- I sottomarini che non hanno il segnalino RTB e che hanno il lato transito in alto devono essere posizionati sul lato pattugliamento e, se adiacenti, spostati nelle aree o zone richieste.
- Se l'area operativa o la zona sono vicino ad una base (come ad esempio il Golfo di Biscaglia o l'Approccio Sud-Ovest dell'Atlantico), i sottomarini pronti per il mare devono essere spostati sul lato pattuglia ed entrare nell'area o alla zona interessate.

(Nota: questo ed il [15.12] sono i SOLI casi in cui un sottomarino sul lato transito può essere posizionato sul lato pattugliamento e condurre un combattimento nello stesso turno)

Se anche così il giocatore non avesse abbastanza sottomarini per soddisfare le condizioni dell'evento di guerra, non ci sono penalità, ma il giocatore deve muovere il maggior numero di sottomarini disponibile nell'area o nella zona fino al numero indicato.

[5.4] Molti eventi hanno una nota: {se non è successo la prima settimana del (mese/anno), completa l'evento in base a [5.4]}. In questo caso la fase evento di guerra viene modificata come segue:

[5.41] Prima di fare [5.1], il giocatore lancia un dado. Se il risultato è tra 0 e 6 quel particolare evento accade, ed il lancio al [5.1] viene saltato. Se il risultato è tra 7 e 9 allora il giocatore lancia come in [5.1] (sulla tavola degli eventi). Il tutto si ripeterà la settimana successiva.

[5.42] Se alla terza settimana l'evento in questione non è ancora avvenuto, allora avviene automaticamente alla quarta.

Esempio: E' la prima settimana del Maggio 1940 e l'evento Operazione Weserubung non è apparso. Il giocatore salta il [5.1] e lancia il dado in base al [5.41]. Il risultato è 7. Weserubung non accade ed il giocatore allora lancia il dado in base al [5.1] per vedere che altro evento accade.

Nella seconda settimana del Maggio 1940 il giocatore compie la stessa operazione, e di nuovo nella terza settimana se è necessario. Se ancora non avviene l'evento nella quarta settimana il giocatore non lancia alcun dado e l'evento Operazione Weserubung accade in automatico.

[6.0] FASE MIGLIORAMENTO SILURI

COMMENTO

Sia inglesi che tedeschi che americani hanno avuto seri problemi con i loro siluri. Mentre i tedeschi hanno corretto i difetti conosciuti con relativa velocità, essi non hanno realizzato di avere un problema ulteriore con l'assetto della profondità dei siluri fino al 1942.

Il segnalino dei siluri G7 (rappresenta i siluri G7a ad aria compressa e G7e elettrico) inizia il gioco nella posizione del Valore Corrente dei Siluri in base alle istruzioni dello scenario.

Durante la fase di miglioramento dei siluri, il giocatore consulta la tabella dei miglioramenti. In questa tabella sono rappresentate una lista di navi affondate ed una serie di lanci di dado. Se il numero di navi affondate nel turno precedente da come risultato un totale che supera una o più delle liste di navi affondate, allora il giocatore lancia un dado. Se il tiro eguaglia o supera il risultato sulla lista per quel numero di navi affondate, il segnalino dei siluri viene avanzato per indicare che è stato risolto un problema con i siluri. Se il tiro è inferiore allora il risultato è che rimane tutto come prima, ed un altro tentativo di lancio non si può effettuare finchè il prossimo numero sulla lista di navi affondate viene raggiunto.

Esempio: nel 1939 il giocatore affonda 80 navi. A questo punto può tentare di migliorare i siluri da -1 a 0. Il lancio del dado è 5 indicando che non vi sono miglioramenti (è richiesto un 9). Il giocatore non può effettuare altri tentativi finché non chiude un turno in cui sono state affondate 85 navi, ed il risultato del lancio del dado di 8 o 9 fa sì che si abbia il miglioramento a 0.

[6.1] SILURI DI ALTRE NAZIONI DELL'ASSE

I siluri delle altre nazioni dell'Asse sono agli stessi livelli di quelli tedeschi con l'eccezione che non possono mai essere inferiori a -1 o superiori +1.

Nota: Se usi le regole politiche opzionali [35.0], la fase di miglioramento dei siluri si salta.

[7.0] LA FASE DELL'INTELLIGENCE

La fase dell'intelligence determina quali forze esterne affliggono le abilità dei sottomarini di operare e fare ricerche a livello tattico.

[7.1] AREA B-DIENST

Il B-Dienst (Beobachtungsdienst) è l'organizzazione tedesca di decrittazione dei codici. Era abbastanza proficuo decriptare i cifrari navali inglesi ed i codici mercantili. Il B-Dienst ha due effetti nel gioco: la determinazione delle aree del B-Dienst (rappresenta un'intelligence specifica) e la modificazione del lancio del dado per la ricerca nella tabella dell'area operativa come rappresentazione della violazione dei codici.

[7.11] Consulta la tabella del B-Dienst lanciando un dado e cercando il risultato in base al periodo di guerra. Piazza il segnalino del B-Dienst nell'area operativa elencata. Tutti i risultati dei lanci del dado nella tabella dell'area operativa [13.21] in quest'area sono aumentati di uno (+1).

[7.12] L'area operativa elencata può avere anche una Task Force e/o un Convoglio Speciale elencato in essa. In questo caso quando si contatta un convoglio nell'area operativa, deve essere fatto un ulteriore lancio del dado. Se il risultato pareggia una delle linee, quel convoglio è allora una Task Force o un convoglio speciale [28.0].

[7.13] L'area del B-Dienst vale solo un turno, ed il segnalino viene rimosso nella fase di conclusione del turno [16.0]. Un altro tentativo avverrà nel turno successivo.

[7.14] Non ci può mai essere più di un'area sotto l'effetto del B-Dienst in un turno.

[7.15] I sottomarini non devono necessariamente rispondere alle informazioni del B-Dienst. La decisione di come muovere i sottomarini in fase di pattugliamento nelle zone ricche di obiettivi spetta sempre al giocatore e dovrebbe essere bilanciata con i rischi associati al pattugliamento in quelle zone (vedi [12.0]).

[7.2] LIVELLO DEL B-DIENST

L'abilità generale di decriptare i codici del B-Dienst per scovare le navi alleate e le rotte dei convogli è riflessa dal livello del B-Dienst. Più alto è il livello, più il BdU è in grado di determinare le

rotte dei convogli ed eventuali cambiamenti. Il livello è indicato all'inizio di ogni scenario ed aumenta o diminuisce in base al libro generale della lista dei rinforzi. Il livello è aggiunto al risultato del lancio del dado quando un sottomarino inizia la ricerca nella tabella della zona operativa [13.21].

[7.21] EFFETTI POLITICI

Se si stanno usando le regole politiche opzionali, un aumento del livello del B-Dienst avviene solo se si supera con successo la richiesta di miglioramento dell'intelligence.

[7.3] ENIGMA

Enigma rappresenta la sicurezza delle comunicazioni tedesche. Quando viene penetrata, gli Alleati acquisiscono l'abilità di indirizzare i convogli attorno ai sottomarini, rendendoli meno facili da intercettare. Il livello è fissato all'inizio di ogni scenario ed aumenta o diminuisce in base al libro generale della lista dei rinforzi. Il livello è aggiunto al risultato del lancio del dado quando un sottomarino inizia la ricerca nella tabella della zona operativa [13.21], e quando un sottomarino sta tentando di unirsi ad un attacco in branco [24.1].

[7.31] ENIGMA A QUATTRO ROTORI

L'Ammiraglio Donitz introdusse l'enigma a quattro rotori nei primi mesi del 1942. Questo ha moltiplicato sensibilmente la difficoltà per gli Alleati di decifrare i codici rispetto al sistema a tre rotori. I comandi separati degli U-Boote del Mediterraneo e dell'Artico hanno continuato ad usare il sistema Enigma a tre rotori. Quando l'Enigma a quattro rotori entra in gioco, il segnalino del livello Enigma viene capovolto sul "quattro rotori" come promemoria che il livello è di un punto inferiore per gli U-boote assegnati all'Artico o al Mediterraneo come evento di guerra.

[7.32] COMUNICAZIONI ITALIANE

I tedeschi si rifiutarono di dare in dotazione l'Enigma ai sottomarini italiani che operavano sotto il comando del BdU. Paradossalmente, siccome i codici italiani non vennero mai penetrati, gli Alleati avevano meno notizie sulla posizione dei sottomarini italiani, e riuscirono a deviare meno convogli dalle loro posizioni di attacco. Anche se il livello Enigma fosse un numero negativo, i sottomarini italiani non lo usano come modificatore durante il lancio del dado nella tabella delle zone operative.

[7.33] EFFETTI POLITICI

Se si usano le regole politiche opzionali, una richiesta accolta è necessaria per innalzare il livello dell'Enigma e per introdurre il modello a quattro rotori.

[7.34] ENIGMA IN AGGIUNTA AL B-DIENST

Quando il livello dell'Enigma e del B-Dienst sono aggiunti come modificatori al tiro del dado nella stessa tabella dell'area operativa, il modificatore combinato dei due non può mai essere superiore a +3 o inferiore a -3.

[7.4] TEMPO

Eventi atmosferici significativi possono influire sulla ricerca di bersagli. Questi sono rappresentati da segnalini che raffigurano i sistemi di bassa pressione (Più propriamente i cicloni tropicali o extratropicali). Ci sono due tipi di segnalini di bassa pressione, “bassa” (990 millibar) e “molto bassa” (965 millibar). Il meteo influisce su tutte le operazioni navali ed aree nell’area. Ci possono essere fino a tre (3) segnalini di bassa pressione contemporaneamente sulla mappa. Ci sono tre passaggi per determinare lo stato del meteo: in ordine sono A) verifica le formazioni meteorologiche, B) determina la posizione, e C) determina la forza.

Nota: anche se questi sistemi si muovono, la durata è solitamente di una settimana o meno. Per i propositi del gioco, sono localizzati nell’area operativa dove hanno l’effetto maggiore. Ogni area operativa della mappa può avere una tempesta localizzata, spesso più d’una, ma sono genericamente di breve durata e possono essere scavalcate dai sottomarini andando in profondità. Queste regole rappresentano durate maggiori, forti tempeste che non possono essere ignorate dal sottomarino che necessita di tornare in superficie per ricaricare le batterie e la scorta di ossigeno.

A. Formazioni Meteorologiche

Tira tre dadi. Si genera un sistema di bassa pressione per ogni 0 che risulta.

B. Localizzazione

Per ogni sistema di bassa pressione tira il dado sulla tabella sottostante e piazza un segnalino di 990 nell’area operativa indicata. Se la stessa localizzazione risulta per due o tre sistemi allora piazza un segnalino 965 nell’area operativa

Lancio del dado	Da giugno a novembre	Da dicembre a maggio
0	Sud Africa	Mar del Nord
1	Guyana Basin	Mare di Norvegia
2	Caraibi	Mare di Barents
3	Golfo del Messico	Approccio Ovest
4	Costa Est USA	Approccio Ovest
5	Bermuda	Approccio Sud-Ovest
6	Maritimo (costa Est Canada)	Groenlandia
7	Grandi Banchi	Grandi Banchi
8	Groenlandia	Maritimo
9	Approccio Ovest	Sud Africa

C. Forza meteo

Per ogni indicatore 990 tira un dado. Se il risultato è 0 o 1 modificalo in 965.

[7.41] Effetti del meteo

Indicatore bassa pressione 990

Indica una tempesta con una considerevole formazione di nubi, mare mosso e visibilità ridotta. I seguenti effetti valgono per l'area operativa considerata e per le aree speciali ad essa annesse:

- Gli aerei non possono essere piazzati nell'area.
- Gli aerei e le portaerei Alleate vedono il loro ASW ridotte di 1, fino ad un minimo di 0.
- Modifica di -2 su ogni lancio per sottomarino nella tabella d'attacco [13.21].
- Modifica di -1 del valore d'attacco del sottomarino per ogni attacco.
- Non sono permessi attacchi col cannone.
- Non è permesso posare mine.
- Ogni convoglio ha un valore di dispersione di 1 punto più del normale, fino ad un massimo di 2.
- All'inizio del test di resistenza [14.7], viene effettuato un lancio di dado per ogni sottomarino italiano che è in transito o è transitato attraverso l'area operativa in qualsiasi momento del turno. Con un risultato di 0 o 1 il sottomarino riceve un indicatore di danno.

Indicatore pressione molto bassa 965

Rappresenta tempeste significative e pericolose con forte coperture di nubi, onde molto alte e visibilità prossima allo 0. I seguenti effetti valgono per l'area operativa considerata e per le aree speciali ad essa annesse:

- Gli aerei non possono essere piazzati nell'area.
- Ogni aereo alleato individuato ritorna alla propria tazza. Nessun'altra unità viene individuata in questa posizione.
- Tutte le scorte vedono il loro ASW ridotte di 1, fino ad un minimo di 0. Tranne le portaerei o le navi con capacità di trasporto aereo in cui l'ASW scende automaticamente a 0.
- Modifica di -3 su ogni lancio per sottomarino nella tabella d'attacco [13.21].
- Modifica di -2 del valore d'attacco del sottomarino per ogni attacco.
- Ogni risultato di "danneggiato" contro un'unità alleata è cambiato in "affondato".
- Non sono permessi attacchi col cannone.
- Non è permesso posare mine.
- Non si possono creare branchi di lupi.
- Ogni convoglio ha un valore di dispersione di 2 punti.
- All'inizio del test di resistenza [14.7], viene effettuato un lancio di dado per ogni sottomarino che è nell'area operativa alla fine del turno. Con un risultato di 0 o 1 (da 0 a 3 per i sottomarini italiani) il sottomarino riceve un indicatore di danno.

- Ad ogni risultato di danneggiato del sottomarino viene lanciato un dado, se il risultato è superiore al valore di difesa del sottomarino allora il sottomarino è perduto. I comandanti assi modificano questo lancio sottraendo il loro valore al risultato.

[7.42] I segnalini del meteo vengono rimossi dalla mappa nella fase di conclusione del turno [16.0]

[7.5] RICONOSCIMENTO AEREO

Durante questa fase il giocatore può piazzare gli aerei da ricognizione disponibili della Luftwaffe per assistere i sottomarini (non i sottomarini non tedeschi) nel localizzare i convogli.

[7.51] Semplicemente il giocatore piazza l'aereo in un'area operativa all'interno del suo raggio d'azione secondo la base di partenza. La presenza di ogni aereo

- Aggiunge un +1 al lancio del dado sulla tabella combattimenti [13.21].
- Aggiunge un +1 al lancio del dado per la formazione del branco di lupi [24.1]

[7.52] Più aerei nella stessa zona portano ad un accumulo del beneficio

[7.53] Il Focke-Wulf 200 Condor ha un raggio di 2. Gli altri aerei hanno raggio 1. Il raggio non deve essere calcolato tenendo conto del Canale della Manica o Gibilterra.

[7.54] Gli aerei possono essere basati in ogni base sottomarina in gioco, inclusa Narvik. Se il giocatore vuole cambiare la base, l'aereo è spostato alla nuova base durante questa fase ma non può compiere ricerche fino al prossimo turno.

[7.55] Gli aerei possono essere abbattuti dai caccia nemici. Iniziando dal periodo di guerra 3, se durante il turno una CV, CM, CVE o ACV viene rilevata nell'area operativa dove opera un aereo dell'Asse [14.12], il giocatore deve lanciare un dado. Se il risultato è 0 l'aereo è immediatamente tolto dal gioco. Se si stanno usando le regole politiche opzionali, il segnalino dell'influenza politica dell'OKL scende di uno.

[7.56] Aerei di Vichy

Alcuni scenari ed eventi politici mettono a disposizione del giocatore un aereo di Vichy, e l'aereo Biserte viene usato con raggio 1. In base agli ordini di comunicazione il Bizerte aumenta il risultato del dado di 1 nelle tabelle di attacco di una zona operativa, ma se ne possono agevolare solo i sommergibili di Vichy e l'aereo può operare solo da basi francesi.

III. SEZIONE TRIPLA "R"

[8.0] FASE RINFORZI SOTTOMARINI

COMMENTARIO

La Kriegsmarine non ha dato inizio ad un piano di espansione dell'arma sottomarina per più di un anno dall'inizio della guerra. Questo ha lasciato Donitz con un numero esiguo di U-boote per i primi due anni di guerra. L'arrivo col contagocce di nuovi U-boote diventò presto un fiume in piena nel

1941. Non solo arrivarono nuovi sottomarini, ma presto ogni sottomarino venne posto a lavori di ammodernamento. Anche se questi lavori non hanno alterato i valori dei mezzi, hanno rappresentato un enorme impatto logistico alle operazioni e per questo sono state incluse nel gioco.

Il giocatore deve consultare la lista dei rinforzi dei sottomarini all'inizio del mese successivo al primo in cui si inizia la campagna e poi di mese in mese. La lista è organizzata nel seguente modo:

A. In base alla data, ci possono essere differenze di vari aspetti del gioco e del War Mix:

- gli articoli elencati tra parentesi () hanno cambi programmati in base al periodo di guerra, unità da aggiungere o togliere dal War Mix, etc. Inoltre sempre qui elencate ci sono le opportunità per il giocatore di riassegnare i comandanti "assi" [25.31].
- gli articoli elencati tra parentesi graffe { } indicano cambi ad aspetti come l'Enigma o il B-Dienst e agli aerei disponibili per il giocatore. Se si usano le regole politiche opzionali di gioco questi aspetti vengono ignorati e vengono trattati politicamente.
- Gli oggetti tra le parentesi < > sono unità opzionali per cui bisogna commercializzare. Sono ricevute solamente se il commercio è stato fatto tramite delle regole opzionali.

B. Di seguito è indicata la base di arrivo per ogni sottomarino che entra in guerra all'inizio ad Ottobre del 1939. Se una base di arrivo non è ancora operativa, il sottomarino è ricevuto in Germania. Tutti i sottomarini sono posizionati nel molo (Pierside Box) della base in cui arrivano. Alcuni sottomarini sono seguiti dalla scritta "Inexp" ed in questo caso gli viene assegnato un segnalino di Inesperienza 1. Il giocatore può volontariamente decidere di ritardare di un mese l'arrivo del sottomarino per aumentare l'addestramento. In questo caso il segnalino inesperienza non va messo. Vedi [8.1].

C. Di seguito con la parola "ritiro" si indicano i sottomarini che vengono ritirati per essere riparati. Questi sottomarini iniziano all'istante il ritorno alla base a cui viene associato il controllo dell'evento di transito come descritto [19.13].

I sottomarini in Mediterraneo, quando vengono ritirati, sono posizionati nel box "Riparazioni nel Mediterraneo". Quelli che non sono nel Mediterraneo vengono messi nel box "Riparazioni in Atlantico". Ogni indicatore di danno viene rimosso. Se il sottomarino viene affondato non viene rimpiazzato da nessun'altro. Quando un sottomarino è in riparazione non può essere rimosso tramite l'evento di guerra "Trasferimento a compiti d'addestramento".

D. Sotto la parola "ritorno" ci sono i sottomarini in riparazione che sono tornati in servizio. Tutti i sottomarini che ritornano nel box del Mediterraneo sono piazzati in Italia senza riguardo alla designazione, mentre i sottomarini del box Atlantico sono piazzati in Germania, Norvegia o Francia come indicato.

COMMENTO

Siccome la disposizione in Mediterraneo quasi sicuramente non rispecchierà quella storica, a tutti i sottomarini viene indicata una base di Ritorno in Atlantico. La designazione viene ignorata se il sottomarino si trova nel box Mediterraneo.

[8.1] EQUIPAGGIO INESPERTO

Storicamente i tedeschi hanno schierato qualche sottomarino con equipaggio relativamente inesperto. Questi sottomarini sono segnalati sul registro dei rinforzi con un (inexp) dopo il loro nome. Questi U-boot vengono indicati con un segnalino “inesperto”.

[8.11] Effetti dell’inesperienza

Gli U-boot con l’indicatore inesperto soffrono le seguenti penalità:

- 1 a tutti i lanci in ricerca nelle tabelle d’attacco (AACs) [13.21]
- 1 ad ogni tiro di attacco in superficie col cannone [27.1]
- 1 al valore di difesa durante il contrattacco [14.2B]
- + 1 ad ogni tiro di attacco con siluri [14.16]
- + 1 ad ogni tiro di Scorta Diligente
- + 1 ad ogni tiro di evento aereo
- + 1 ad ogni tiro di tentativo di “rapida” [14.13]
- + 1 ad ogni tiro di resistenza [14.7]
- + 1 ad ogni tiro di controllo evento di transito [19.1]
- + 1 ad ogni tiro sulla tabella danni [18.3]

[8.12] Guadagno Esperienza

Il segnalino inesperto è rimosso da ogni U-boot che al ritorno alla base (dopo ogni tiro sulla tabella danni) a condizione che l’U-boot non abbia:

- RTB mentre transitava in uscita
- Passato oltre il cerca & contatta [13.1]
- Volontariamente RTB anche se non danneggiato

[8.13] Ritardato dispiegamento (addestramento)

Il giocatore può scegliere di dislocare gli U-boot inesperti un mese dopo la data storica, in questo caso all’U-boot non viene assegnato l’indicatore inesperto.

[8.14] Dispiegamento anticipato

Il giocatore può decidere di dispiegare sottomarini non segnalati come inesperti anche un mese prima, in questo caso deve assegnargli l'indicatore inesperto. Non si può comunque eccedere il numero indicato di pedine di battelli inesperti (6).

[8.15] Dispiegamento molto anticipato (opzionale)

Il giocatore può scegliere di dispiegare U-boot con due mesi di anticipo mettendo un segnalino "inesperto 2" sull'U-boot e raddoppiando le penalità descritte al [8.11]. Se [8.12] normalmente rimuove l'indicatore inesperto, in questo caso si passa da inesperto 2 a inesperto 1 ed il sottomarino deve compiere un'altra missione per essere completamente addestrato.

[9.0] FASE PREPARAZIONE SOTTOMARINO

COMMENTO

Prima di uscire in mare, un sottomarino deve essere preparato. Questo rappresenta il vettovagliamento ed il rifornimento, così come l'assemblare ed il riunire l'equipaggio. L'ultima evoluzione (per usare il termine navale di attività) può essere a volte difficile da definire come tempistiche. Nella media i sottomarini tedeschi ed italiani riuscivano a fare un turno di riposo tra una missione e l'altra dalle tre alle sette settimane. Alle volte occorreva più tempo, in parte dovuto agli oscuri sabotaggi dei lavoratori portuali francesi che rischiavano le loro vite perché sottoposti ad un'attenta indagine. Il piccolo sottomarino Tipe II poteva tornare in servizio più velocemente.

PROCEDURA

Inizia con il riquadro "Molo" o "Murata della nave" e vai verso "In Riparazione" per ogni Base/nave appoggio.

[9.1] Per ogni sottomarino nel riquadro Molo/Murata lancia un dado. Se il risultato è minore o uguale (< o =) al valore "prontezza" di quel sottomarino, il sottomarino viene spostato al riquadro "Pronto per il mare" sulla tavola della base. Se il tiro è più alto allora il sottomarino rimane dov'è e deve ritentare al prossimo turno.

[9.2] Per ogni sottomarino nel riquadro In Porto lancia un dado. Se il risultato è minore o uguale (< o =) al valore "prontezza" di quel sottomarino, il sottomarino viene spostato al riquadro "Molo/Murata" sulla tavola della base (Eccezione: Gli U-boote Tipe II vengono spostati al riquadro Pronti per il Mare). Se il tiro è più alto allora il sottomarino rimane dov'è e deve ritentare al prossimo turno.

[9.3] Per ogni sottomarino nel riquadro Lavorazione (work up) lancia un dado. Se il risultato è minore o uguale (< o =) al valore nel riquadro, il sottomarino viene spostato al riquadro "In Porto" sulla tavola della base. Se il tiro è più alto allora il sottomarino rimane dov'è e deve ritentare al prossimo turno.

[10.0] FASE RIPARAZIONI

I sottomarini con l'indicatore "danneggiato" devono essere riparati alla base. Ci sono quattro spazi nel riquadro Riparazioni in ogni tavola della Base, un box "CONTENERE" (Hold) e tre box Riparazioni 3, 2 e 1. In ognuno di questi tre spazi c'è stampato un Numero Riparazioni.

PROCEDURA RIPARAZIONI

Tira un dado per ogni sottomarino nel box riparazioni, partendo dai sottomarini nello spazio Riparazioni 1 e avanza fino al box "Contenere" (Hold). Se il risultato è minore o uguale ($< o =$) al valore nel riquadro, il sottomarino viene spostato al riquadro successivo. Se il sottomarino è nel box 1 spostatelo al box lavorazione.

[10.1] La capacità massima di riparazione della Base indica il numero totale che possono stare contemporaneamente nel box riparazioni 1, 2 e 3. Un sottomarino non può iniziare il processo di riparazione se non ci sono posti disponibili.

[10.2] Se un sottomarino riceve un danno di (1) o più, e la base è già alla sua capacità massima di riparazioni (il numero totale di sottomarini che possono essere ospitati nei box riparazioni 1, 2 e 3), ogni sottomarino in eccesso deve essere posizionato nell'Hold box. E' il giocatore che decide quale sottomarino mandare all'Hold box, anche se usualmente vengono riparati prima i sottomarini con danni leggeri e vengono spediti nell'Hold box i sottomarini con danni più gravi, anche se sono ritornati alla base precedentemente.

[10.21] Quando un sottomarino viene riparato e si aprono dei posti per gli altri, il sottomarino che esce dall'Hold box viene piazzato nel box riparazioni 3 (non importa se aveva dei danni inferiori, si presume che siano aumentati dal fatto di aver aspettato nel bacino d'attesa), ma deve aspettare il turno successivo per lanciare il dado ed iniziare le riparazioni.

Nota: I giocatori devono pianificare bene il ritorno dei loro sottomarini per ovviare al problema della penalità del bacino d'attesa. Per esempio i sottomarini che operano dalle basi francesi sull'atlantico possono essere dirottati in Germania se necessario.

[11.0] FASE PREPARATIVI PER L'OPERATIVITA'

[11.1] Tutti i sottomarini in mare vengono mossi dalla fase Fatto a quella Operativo dell'area operativa.

[11.2] Risoluzione campi minati

Per ogni campo minato presente sulla mappa dal turno precedente, effettua un lancio sulla tabella Campo Minato in base a [26.4] per determinare le perdite Alleate (se ce ne sono).

[11.21] Quando sono determinate le perdite, rimuovi i segnalini Campo Minato forza 1 e ruota i segnalini Campo Minato forza 2 sul lato forza 1.

III. SEZIONE OPERAZIONI (condotta individualmente per ogni sottomarino)

[12.0] FASE PATTUGLIAMENTO

Normalmente quando si trova in pattugliamento un sottomarino tende a rimanere nell'area operativa. Tuttavia il giocatore può cambiare l'area di pattugliamento ad una area operativa adiacente usando i punti "Movimento in Pattuglia". Per usare i punti movimento in pattuglia, un sottomarino sul lato pattugliamento è semplicemente mosso verso un'area operativa adiacente, fino a che il sottomarino non superi il raggio di lontananza dalla sua base di partenza o non ci sia il cerchietto con il numero 2 sulla rotta di transito. Viene lanciato un dado per l'evento di transito (vedi [19.1]). Se si ottiene un risultato RTB, volta il sottomarino sul lato transito, piazza l'indicatore RTB (ritorno alla base) e spostalo sulla parte DONE dell'area operativa in cui è stato spostato.

[12.1] Un sottomarino può entrare in una Zona Missioni Speciali connessa alla sua area operativa usando il Movimento in Pattuglia senza consumare punti movimento. Viene effettuato un lancio per l'evento di transito (vedi [19.1]).

***Esempio:** Un evento di guerra si è verificato per la ZMS San Lorenzo. Un sottomarino in pattuglia nella zona operativa US East Cost può eseguire un Movimento in Pattuglia verso Maritimes, e poi entrare nella ZMS San Lorenzo senza costi di punti di movimento aggiuntivi, lanciando un dado per l'evento di transito in base alla tabella dell'area Maritimes.*

[13.0] FASE RICERCA E CONTATTO

COMMENTO

L'attacco sottomarino è essenzialmente selezionare i contatti disponibili e determinare velocemente quali sono le migliori opportunità per affondare le navi prese a bersaglio. Le informazioni sono spesso imprecise, il tempo poco, angoli ed opportunità limitate. Con questi limiti, il comandante del sottomarino deve prendere la sua decisione per aver la miglior opportunità di infliggere danni.

[13.1] Momento del rilevamento dell'attività

Ogni sottomarino sul lato pattugliamento può scegliere di saltare la procedura del "ricerca e contatto" per non entrare in combattimento. Questo sottomarino spende la maggior parte del proprio tempo sommerso e/o tentando di evitare il traffico di superficie. Se il giocatore decide di utilizzare questa opzione si tolgono tutti gli indicatori di "scoperto" e si procede direttamente al controllo della resistenza [14.7] con un modificatore di - 2 sul lancio del dado.

[13.2] Procedura di ricerca e contatto

Per determinare se il sottomarino prende contatto con il nemico e, se accade, quante navi individua, il giocatore deve seguire questi passi

[13.21] Consulta la tabella "attività nell'area" (AAC) nell'area operativa in cui è posizionato il sottomarino. Se il sottomarino è in una Zona di operazioni speciale che è stata attivata per evento

di guerra, il giocatore esamina la tabella dell'attività nell'area operativa da cui il sottomarino è entrato nella zona speciale. Se ci sono quadratini colorati nella fila del periodo di guerra corrente, il giocatore deve lanciare un dado, aggiungendo i seguenti modificatori:

- + 1 se è un'area operativa sottoposta al controllo B-Dienst [7.11]
- + il livello corrente del B-Dienst + il livello corrente dell'Enigma come fosse un singolo modificatore che non può mai essere inferiore a - 3 o superiore a + 3 [7.34]
- + 1 per gli aerei tedeschi (o di Vichy) presenti nell'area operativa [7.5]
- + 2 se la ricerca è in un'area operativa Vergine [30.5]
- - 1 se il sottomarino è individuato e il periodo di guerra è il terzo o successivo
- - 3 se il sottomarino cerca di aggiungersi ad un branco di lupi e fallisce (vedi [24.1])
- - 1 se l'equipaggio è inesperto
- - 1 o più se ci sono più di 6 sottomarini operativi nell'area [22.1]
- - 2 se c'è un meteo con 990 millibar nell'area operativa [7.41]
- - 3 se c'è un meteo con 965 millibar nell'area operativa

Il colore del quadratino che risulta determina il livello di attività:

- **Bianco:** nessun contatto (vedi il primo pallino successivo)
- **Verde:** contatto con un piccolo numero di navi nemiche
- **Arancione:** contatto con un numero leggermente più grande di navi nemiche
- **Blu:** contatto con un numero moderato di navi nemiche
- **Rosso:** contatto con un numero elevato di navi nemiche

Se nessuno dei risultati precedenti accade (lancio modificato minore di 0), determina il contatto [13.22]:

- Se il lancio del dado senza modificatori è 0, il quadratino è bianco, e la zona operativa ha la sagoma di un sottomarino disegnata vicino alla linea del periodo di guerra per quel periodo attualmente in uso, il giocatore lancia un secondo dado. Se anche questo risultato da 0 il sottomarino del giocatore ne incontra uno avversario. Si procede quindi alla battaglia sottomarino contro sottomarino [14.6]
- Se non ci sono contatti procedi alla fase resistenza [14.7] con un modificatore di - 1 sul lancio del dado

[13.22] Il giocatore lancia sulla tabella dei contatti dell'area operativa, di nuovo prima determina il periodo di guerra, poi lancia il dado ed applica le seguenti modifiche:

- - 1 se il colore del box AAC è verde
- + 1 se il colore del box AAC è blu
- + 3 se il colore del box AAC è rosso
- + 1 per ogni aereo (vedi [7.5])

Le modifiche del lancio dei dadi che portano ad un risultato inferiore a 0 non sono considerate, così come quelle maggiori di 11. Il risultato è sempre: Nessun contatto, L = contatto singolo, o due lettere per la designazione di un convoglio. Nel caso di un convoglio, la designazione è solo per riferimento storico. La grandezza del convoglio dipende dal colore della tabella di attacco (AAC) sul quale viene generato. Quelli generati da quadrati verdi o arancioni sono convogli piccoli (C1). Quelli generati da quadrati blu o rossi sono convogli grandi (C2).

Se l'area operativa è la stessa del B-Dienst, o come indica un evento di guerra, ogni convoglio può essere rimpiazzato da Task Force o da convogli speciali. Vedi [28.0].

A questo punto il giocatore può ritirare il sottomarino dal combattimento se ha un indicatore di danno. Questo rappresenta un sottomarino danneggiato che decide di evitare l'attacco ad un convoglio ben scortato, ma che rimane in zona in cerca di bersagli solitari.

[13.23] Se il risultato del contatto sulla tabella è un contatto singolo e l'area operativa ha l'icona della costa, il giocatore può decidere di concentrarsi sulle rotte delle navi costiere. Questa decisione deve essere presa prima di scegliere l'unità del contatto singolo dalla tazza. Se il giocatore decide di attaccare i mercantili costieri, il combattimento continua normalmente, ma con le seguenti eccezioni:

- A. Ogni mercantile senza un nome specifico rivelato vede il suo valore di difesa diminuire di 2 (fino ad un minimo di 0), ed il tonnellaggio è ridotto a 1t. Questo può essere elevato a 2t dall'evento di combattimento "Tonnellaggio raddoppiato".
- B. Gli aerei alleati rimangono sulla mappa anche se l'area operativa ha un valore di "leggero" per la copertura aerea di quel periodo.

COMMENTO

I mercantili costieri abbondano in alcune aree. Ne fanno parte piccoli piroscafi, traghetti, pescherecci, etc. e sono obiettivi piccoli, lenti e facili da intercettare ed affondare. La copertura aerea tende ad essere maggiore con gli aerei a corto raggio che contribuiscono alla copertura.

[13.24] Il giocatore consulta la tabella degli ingaggi, incrociando il livello di attività ottenuto dal lancio del dado sulla tabella dell'attività dell'area (AAC) con il risultato del contatto dalla tabella contatti. La tabella degli ingaggi indirizzerà il giocatore ad una scelta a caso del numero dei pezzi dalla tazza War Mix. I pezzi vengono posizionati dalla tazza (senza essere esaminati) e piazzati a faccia in giù nell'apposita colonna della tavola combattimenti come indicato di seguito:

C1: convoglio piccolo

Il convoglio piccolo usa la tavola convoglio piccolo [2.43]. I pezzi tolti dalla tazza esterna vanno messi sulle colonne esterne, ed i pezzi presi dalla tazza interna vanno messi nella colonna interna.

C2: convoglio grande

Il convoglio grande utilizza la tavola convogli grandi [2.42]. I pezzi presi dalla tazza esterni vanno posizionati equamente nelle due colonne esterne. I pezzi presi dalla tazza interni vanno posizionati

equamente nelle due colonne interne, e quelli dalla tazza centrali vanno posizionati nelle due colonne centrali.

C3: Contatti singoli

I pezzi presi dalla tazza contatti singoli vanno posizionati a caso sulla tavola contatti singoli. Vedi [28.2].

C4: Convogli speciali (spec)

Si usa la tavola Task Force/Convogli Speciali. I pezzi presi dalla tazza centrali vanno posizionati equamente nel centro. I pezzi presi dalla tazza scorte alla flotta vanno posizionati equamente nelle colonne esterne. Vedi [28.1]

C5: Task Force (TF)

Si usa la tavola Task Force/Convogli Speciali. I pezzi presi dalla tazza Task Force vanno posizionati equamente nel centro. I pezzi presi dalla tazza scorte alla flotta vanno posizionati equamente nelle colonne esterne. Vedi [28.1]

Nota: in alcuni casi, non ci sono abbastanza unità nella tazza Task Force o Scorte alla Flotta per completare quello richiesto dalla tabella degli ingaggi. Questo è fatto di proposito per rappresentare quelle flotte e quei periodi in cui non erano in grado di mettere in campo Task Force imponenti, o erano a corto di scorte. In questi casi usa tutte le unità disponibili. Ugualmente, se un numero dispari di segnalini è in una tazza che viene utilizzata per un piazzamento che deve essere uguale in determinate colonne, scegli una colonna a caso lanciando il dado dopo che il sottomarino è stato schierato in base a [14.11].

[13.3] Formazione branco di lupi

Se una TF o un convoglio viene localizzato da un U-boot, il giocatore può tentare di far accorrere altri U-boote in base a [24.1].

[14.0] FASE COMBATTIMENTO

Il giocatore adesso ingaggia le unità alleate in una serie di turni d'attacco. Il testo delle regole si riferisce ad attacchi a convogli grandi e piccoli. Per gli attacchi a Task Force o a convogli speciali vedi [28.1], e per gli attacchi a navi isolate vedi [28.2].

[14.11] Piazza l'indicatore "area corrente" nell'area operativa e rimuovi i sottomarini disponendoli sull'appropriata tavola di combattimento. Piazza i sottomarini in uno dei riquadri per sottomarini della tavola di combattimento. Non può essere piazzato più di un sottomarino per ogni riquadro. Un sottomarino può sempre essere posizionato nei quadrati più esterni, ma per essere piazzato in quelli interni si deve lanciare un dado. Il giocatore mette insieme i valori tattica del sottomarino, il valore del comandante assi (se c'è), ed il risultato del lancio del dado. Se il risultato supera il numero nel quadrato desiderato, il sottomarino è piazzato lì. Se il risultato è minore o uguale, il sottomarino può essere piazzato solo in un quadrato permesso dal lancio del dado. Se non ci sono

quadrati disponibili allora il sottomarino non intercetta il bersaglio. Vedi anche [24.2] branco di lupi e combattimento.

Esempio: *Il giocatore desidera attaccare un grande convoglio con l'U-25 (con Schultze (+ 1)) dal centro. Tira il dado e fa un 6. Il risultato finale è: lancio del dado 6 + 1 (Schultze) + 3 (valore tattico U-25) = 10. Questo non è superiore al numero per il centro (10), Ma è sufficiente per il piazzamento in una delle colonne centrali (richiesto più di 8). Se il risultato era 8 o meno il sottomarino poteva essere messo solo in una colonna esterna.*

[14.12] Il giocatore rivela un numero di unità sulla tavola di combattimento uguale al valore tattico del sottomarino girandole a faccia in su una alla volta. Le navi che il giocatore decide di rivelare devono essere dalle colonne in cui è il sottomarino, o dalle colonne adiacenti sulla tavola di combattimento.

- Se viene rilevato un aereo alleato, consulta la linea del periodo di guerra sulla tabella AAC. Se c'è un'icona scura, l'aereo rimane in gioco. Se c'è un'icona trasparente (che denota una copertura aerea leggera), l'aereo rimane in gioco in conseguenza del risultato del lancio del dado che sia da 0 a 4. Se non ci sono icone di aerei, o il risultato del lancio del dado per la copertura aerea leggera è tra 5 e 9, l'aereo ritorna alla tazza ed un'altra unità viene scelta al suo posto. Questa unità viene rivelata indipendentemente dalla bandiera sul suo dorso.
- Se viene rivelato un'icona "evento di combattimento", l'evento viene risolto immediatamente in base alle istruzioni Eventi (vedi [19.2]). Se un ulteriore segnalino di evento di combattimento viene rivelato durante un turno d'attacco, vengono tolti e rimessi nella tazza senza che alcuna unità venga posizionata al suo posto.
- Se viene rivelata una "scorta diligente", a meno che il giocatore non riesca a dare la rapida [14.13], il giocatore lancia immediatamente un dado sulla linea scorta diligente della tavola altri casi di pericolo per i sottomarini. Aggiungendo un (+ 1) se l'equipaggio è inesperto. Il combattimento quindi procede normalmente con la scorta diligente al suo posto, a faccia in su, nella colonna. Se il sottomarino è danneggiato, il giocatore può a questo punto scegliere di ritirarsi dal combattimento, procedendo al controllo resistenza [14.7].

A questo punto il giocatore può scegliere di attaccare in superficie con il cannone se esistono le seguenti condizioni:

- C'è un mercantile rilevato di 7t o più piccolo (o un mercantile più grande se è danneggiato).
- Non ci sono unità non rivelate con la bandiera bianca sul dorso nella stessa colonna del sottomarino o in quelle vicine.
- Non ci sono unità da guerra rivelate (aerei, scorte, CL, BB etc.).
- Il sottomarino non deve essere un Type II, XIV, XXI o XXIII.

Se si attacca con il cannone procedere a [27.0], altrimenti continua a [14.14].

[14.13] Rapida

Se viene estratta una scorta diligente, o accade l'evento di combattimento "corsa circolare del siluro" o "Aereo in pattuglia individua il sottomarino", o un mercantile apre il fuoco sul sottomarino con il cannone, il sottomarino può tentare di evadere usando il valore rapida (nel triangolo verde). Prima di risolvere la scorta, l'aereo o il circolo del siluro, il giocatore lancia un dado (aggiungendo 1 se l'equipaggio è inesperto). Se il risultato è lo stesso o minore del valore di rapida, tutti i risultati tranne "nessun effetto" cambiano a "Scoperto" (tutti i risultati diventano nessun effetto nel caso di siluri circolari) ed il combattimento continua normalmente.

Se il sottomarino fallisce il lancio, il fatto (scorta o evento) viene risolto normalmente, ed il combattimento continua normalmente.

[14.14] Il giocatore utilizza il valore tattica del sottomarino per determinare il numero di pedine TDC (dati del computer sul bersaglio) che sono scelte a caso dal cumulo dei segnalini TDC a faccia in giù. Il giocatore piazza gli indicatori TDC (senza esaminarli) uno per bersaglio, su ognuno dei bersagli rivelati o su quelli a faccia in giù nella stessa colonna del sottomarino o in quelle vicine. Nessun bersaglio può avere più di un TDC su di esso. Quando sono piazzati i TDC non possono essere rimossi.

[14.15] Il giocatore rivela i segnalini TDC e sceglie i bersagli per l'attacco. Il bersaglio deve essere un'unità con un TDC su di essa. Il giocatore può scegliere tanti bersagli in base a su quanti può collocare il valore d'attacco del sottomarino, e tutti i bersagli devono avere almeno uno (1) di fattore d'attacco collocato su di esso. Nota che il fattore d'attacco del sottomarino può essere più alto in base al livello dispersione [29.0] del convoglio. Il totale degli attacchi non può eccedere il valore d'attacco del sottomarino in caccia. Un sottomarino può solo attaccare bersagli che sono nella stessa colonna o in quella adiacente.

Esempio: *L'U-25 (5-2-3) ha Shultze (+1) come suo comandante asso ed è in combattimento contro un mercantile rivelato 2-0, un mercantile 1-0, ed un cacciatorpediniere 7-1. Il livello di dispersione è 1, che aumenta il valore di attacco dell'U-25 a 6. Il cargo 2-0 ha un valore TDC di - 2 ma è in una colonna vicina. Il cargo 1-0 ha un TDC di 0 ed il cacciatorpediniere di + 1. Il giocatore assegna 3 punti attacco sul primo mercantile e 3 sul secondo, non prendendo di mira la scorta. Il numero totale di punti attacco assegnati è 6.*

[14.15A] Quando tutti i bersagli sono stati scelti, ogni unità alleata a faccia in giù che sta per essere attaccata deve essere rivelata. Se un aereo alleato o un evento si rivelano, rimuovi il segnalino TDC da esso. I punti di attacco posizionati sull'aereo o sull'evento di combattimento possono essere ricollocati su di un'altra unità che ha il marcatore TDC su di essa:

- Se viene rilevato un aereo alleato, consulta la linea del periodo di guerra sulla tabella AAC. Se c'è un'icona scura, l'aereo rimane in gioco. Se c'è un'icona trasparente (che denota una copertura aerea leggera), l'aereo rimane in gioco in conseguenza del risultato del lancio del dado che sia da 0 a 4. Se non ci sono icone di aerei, o il risultato del lancio del dado per la copertura aerea leggera è tra 5 e 9, l'aereo ritorna alla tazza ed un'altra unità viene

scelta al suo posto. Questa unità viene rivelata indipendentemente dalla bandiera sul suo dorso.

- Se viene rivelato un'icona "evento di combattimento", l'evento viene risolto immediatamente in base alle istruzioni Eventi a meno che un evento combattimento sia già stato risolto in questo turno (vedi [19.2]). Se un ulteriore segnalino di evento di combattimento viene rivelato durante un turno d'attacco, vengono tolti e rimessi nella tazza senza che alcuna unità venga posizionata al suo posto.
- Se viene rivelata una "scorta diligente" il giocatore lancia immediatamente un dado sulla linea scorta diligente della tavola altri casi di pericolo per i sottomarini. Aggiungendo un (+ 1) se l'equipaggio è inesperto [8.1], e viene applicato ogni risultato. Se il sottomarino riesce a dare la rapida [14.13], tutti i risultati a parte il "nessun effetto" vengono cambiati a scoperto. Il combattimento quindi procede normalmente con la scorta diligente al suo posto, a faccia in su, nella colonna. Se il sottomarino è danneggiato, il giocatore NON può a questo punto scegliere di ritirarsi dal combattimento.

[14.15B] Prendere di mira una scorta

COMMENTO

Gli attacchi con successo alle scorte avvenivano quando queste erano ignare della presenza del sottomarino fino al colpo (o finchè la scia del siluro veniva individuata ma non c'era il tempo di virare). In altre parole, l'ASW non era attiva durante l'attacco. La scorta scorreva a lenta velocità insieme al convoglio o alla Task Force, e forse era il turno di cambio guardia. In più, le scorte tendevano a rimanere in periferia e più esposte.

Un sottomarino può prendere di mira una scorta che non ha capacità di trasporto aereo [3.14] e l'ASW di quella scorta non è contata come parte della difesa di quell'unità (il livello ASW delle altre scorte è invece tenuto in conto) se non accade che :

- Il sottomarino è Scoperto
- Si è rivelata una scorta diligente
- Un aereo è sulla tavola
- L'attacco è sulla tavola del contatto singolo
- Un membro del branco di lupi ha già attaccato, allertando le scorte. Solo il primo membro del branco che attacca ha il beneficio della non preparazione della scorta
- Accadono i seguenti eventi di combattimento:
 - i. Aereo di pattuglia individua il sottomarino
 - ii. Contrattacco (le scorte individuano il sottomarino e lo costringono ad immergersi)
 - iii. Contrattacco – combattimento (le scorte attaccano prima che possa farlo il sottomarino)

Se il giocatore spara ad un bersaglio non identificato che poi si scopre essere una scorta, il suo livello ASW si può ignorare fino a che un'altra scorta non è presa di mira in questo modo e sono

soddisfatte le condizioni precedenti. Se la scorta è danneggiata o affondata, il suo valore ASW non viene usato nel successivo turno di contrattacco.

[14.16] Ogni attacco è risolto separatamente. La seguente procedura (passi da A a D) è usata per ogni attacco:

A. Somma i seguenti fattori per il sottomarino in attacco

1. La porzione dei valori di attacco del sottomarino (che può essere aumentata dalla dispersione del convoglio o diminuita dalle condizioni del tempo) disposta su quel bersaglio
2. Il valore della pedina Comandante Asso assegnata a quel sottomarino (se c'è). Ogni attacco ha questo bonus.
3. Il valore attuale del siluro G7 (un numero negativo riduce il valore di attacco finale).

B. Somma i seguenti fattori per il bersaglio:

1. Il valore di difesa del bersaglio (sottrai 2 se la nave è in porto [14.18]).
2. Il valore ASW di tutti i vascelli alleati rivelati nella colonna del sottomarino e nelle colonne adiacenti, ed il valore ASW di tutti gli aerei e portaerei, con fattori ASW, (vedi [3.14]) senza badare alla colonna in cui è.
3. Il valore TDC del segnalino (un numero negativo riduce il valore finale di difesa del bersaglio). Il valore TDC può essere modificato da eventi di guerra o se le zone costiere non sono oscurate [30.25].
4. Se la nave presa di mira non è nella stessa colonna del sottomarino aggiungi uno (+ 1).
5. Se la nave presa di mira ha un segnalino danni sottrai uno (- 1).

C. Sottrai il valore del bersaglio dal valore dell'attacco (arrotondare) per ottenere un risultato e poi lancia il dado, aggiungi 1 se l'equipaggio è inesperto [8.1]. Se il lancio del dado è uguale o minore al risultato (differenza), il bersaglio è stato colpito.

Esempio: Continuando dall'esempio dell'U-25 di sopra, con un siluro Mark G7 con un valore di meno uno (-1). Il giocatore deve calcolare il seguente attacco:

assumendo che la nave da carico numero uno è 2-0, colonna adiacente:

- a) 3 punti attacco + 1 punto per capitano asso + valore siluro -1, per un totale di $(3+1+[-1]) = +3$.
- b) 2 punti difesa + 1 scorta rivelata + TDC -2, +1 per essere in una colonna adiacente per un totale di $(2+1+[-2]+1)=+2$
- c) Il giocatore deve lanciare un dado il cui risultato sia uguale o inferiore a $(3-2)=1$ per colpire questo bersaglio (20% di possibilità di colpire)

Assumendo che la nave da carico numero 3 è 1-0, stessa colonna:

- a) 3 punti attacco + 1 punto per capitano asso + valore del siluro -1, per un totale di $(3+1+[-1])=+3$.
- b) 1 punto difesa + 1 punto scorta rivelata + TDC 0, per un totale di $(1+1+0)=+2$

c) Il giocatore deve lanciare un dado il cui risultato sia uguale o inferiore a $(3-2)=1$ per colpire questo bersaglio (20% chance di colpire)

D. se il bersaglio è colpito, consulta la tabella dei risultati di attacco. Trova la stazza del bersaglio in tonnellate nella colonna di sinistra e lancia un dado con i seguenti modificatori:

- Aggiungi il corrente valore del siluro G7 (l'aggiunta di un numero negativo viene sottratta al totale)
- Aggiungi 2 se il vascello è in porto [14.18]
- Sottrai 1 se il vascello è inglese, canadese o americano e con una stazza da 5t a 12t nel periodo di guerra 5.

La marina mercantile giapponese era relativamente nuova per gli standard globali. Le navi mercantili attaccate dai tedeschi in atlantico all'inizio erano abbastanza vecchie, molte delle quali erano state costruite prima o durante la prima guerra mondiale con molte costruite alla fine 1800. Un tonnellaggio mercantile molto ristretto è stato costruito durante la grande depressione. Con le enormi costruzioni del tempo di guerra di navi dell'Inghilterra, del Canada e degli Stati Uniti, il bilancio delle navi diventò più favorevole per la sopravvivenza ai danni.

- Se il risultato modificato ricade tra i risultati arancioni, il bersaglio è stato danneggiato. Piazza un indicatore di danno sulla nave. Se il bersaglio aveva già ricevuto un danno, è affondato.
- Se il risultato ricade tra i risultati rossi, il bersaglio è stato affondato. Avanza l'indicatore delle navi affondate di uno e l'indicatore delle tonnellate affondate in base alla stazza del bersaglio.
- Se il risultato è un quadretto rosso con una X bianca, il bersaglio ha un carico esplosivo (munizioni, gasolio per aerei, etc.) ed esplode, potenzialmente danneggiando il sottomarino. Tira un dado immediatamente sulla linea dei bersagli esplosivi sulla tabella dei rischi ulteriori per il sottomarino, senza modificatori. Avanza l'indicatore delle navi affondate di uno e l'indicatore del tonnellaggio affondato in base alla stazza del bersaglio.

Nota: il valore del siluro conta per o contro il giocatore due volte: primo, condiziona il fatto che il bersaglio sia colpito (correndo alla giusta (o no) profondità), e in secondo luogo, nella condizione della regolare detonazione (dipende dalla spoletta magnetica che è stata abbastanza problematica o dal difettoso meccanismo esplosivo di contatto).

[14.17] Ci saranno momenti in cui non è possibile per un sottomarino colpire un bersaglio, attraverso una combinazione di bassi fattori di attacco, bassi livelli di siluri, avversi modificatori TDC, e/o alti valori di scorta. In questi casi segui queste linee guida:

A. Se non può essere compiuto un attacco con successo nel primo round di attacco, non c'è contrattacco [14.2]. Il giocatore può ritirarsi [14.3] o condurre un turno di riattacco [14.4] normalmente.

B. Se non può essere fatto un attacco con successo nel turno di riattacco, il turno di contrattacco è condotto normalmente senza tener conto se un attacco è stato compiuto nel primo round di attacco.

Nota: le unità non rivelate con l'indicatore TDC sono prese in considerazione per determinare se un attacco può essere vittorioso o no. Queste unità vengono considerate per avere la difesa di "1" unità rivelate. Se attaccate, e viene determinato che il bersaglio non può essere colpito, l'attacco procede con un lancio fallito automatico, seguito dal contrattacco.

[14.18] Ci possono essere eventi e regole per speciali basi navali [30.4] che specificano che gli obiettivi sono in porto. In questo caso il valore di difesa è ridotto di due (fino ad un minimo di zero) per essere ferme e il risultato del lancio dei dadi in attacco è aumentato di due per le navi che non sono attraccate o altrimenti preparate per prendere il mare. Il valore ASW è ridotto di uno fino ad un minimo di zero per il primo turno di attacco e per il seguente contrattacco (solo).

[14.2] TURNO CONTRATTACCO

Normalmente il contrattacco avviene dopo che un sottomarino ha condotto un attacco contro una nave in superficie, ma sotto certi eventi di combattimento, il contrattacco può avvenire prima e dopo che il sottomarino ha attaccato una nave di superficie.

Nota: Ogni unità affondata nel turno d'attacco precedente è rimossa prima del contrattacco.

Per condurre un contrattacco, usa la seguente procedura:

A. Aggiungi quanto di seguito per gli alleati:

1. Il valore ASW di tutte le forze alleate rivelate (anche quelle non attaccate) nella colonna contenente il sottomarino ed in tutte le colonne adiacenti, frazioni arrotondate per eccesso. Ricorda, il valore ASW di una nave con l'indicatore danno è zero. Il valore ASW di un aereo o di una portaerei o di una nave con capacità di trasporto aereo senza un fattore ASW (vedi [3.14]) è aggiunto senza tener conto della colonna in cui l'aereo è inserito.

Esempio: il valore ASW di un aereo o di una portaerei contrassegnate americane non è contato per il contrattacco prima che gli americani entrino in guerra (periodo di guerra 4), anche se è contata per i propositi del livello di scorta rilevato per la difesa del bersaglio.

Quarantotto PBY della marina americana sorvolavano le coste dell'Argentina, nuovo mondo, dalla primavera del '41, fino a che sono stati trasferiti nel Pacifico in seguito a Pearl Harbor. Questi hanno individuato U-Boote per i convogli e trasmesso via radio le loro posizioni, spesso costringevano gli U-Boote a rimanere sommersi e rovinavano gli attacchi dei sottomarini, ma gli era proibito di intraprendere azioni dirette. Anche le portaerei scortavano convogli come quello che ha portato truppe americane in Islanda prima che l'America entrasse in guerra.

2. Il numero di caselle rosse e di caselle con puntini rossi per il corrente periodo di guerra nella tabella delle attività dell'aerea nell'aerea operativa dove si sta svolgendo il combattimento.
3. Il valore generale ASW per il periodo di guerra indicato per il corrente periodo di guerra e per la regione.

B. Per il sottomarino aggiungi:

1. Il valore di difesa del sottomarino
2. Il valore del comandante asso assegnato a quel sottomarino (se c'è)
3. Sottrai uno (-1) se l'equipaggio è inesperto [8.1]

C. Sottrai il risultato del sottomarino dal risultato delle navi alleate. Se minore di zero non c'è contrattacco. Se zero o superiore, localizza la linea applicabile sulla tabella del contrattacco. Tira un dado e applica i seguenti modificatori:

1. Per ogni indicatore di danno che ha il sottomarino, aggiungi uno (+1)
2. Se il contrattacco è successivo a un turno di riattacco, aggiungi uno (+1)
3. Se il sottomarino ha l'indicatore scoperto, aggiungi uno (+1)

In alcuni casi sulla tabella, è richiesto il lancio di un secondo dado sulla tabella del contrattacco. Applica i risultati della tabella immediatamente. Ogni sottomarino forzato a ritornare alla base viene capovolto sul lato di transito e deve ritirarsi.

Esempio: *L'inesperto Tipo IIA U-5 è sorpreso dalla scorta diligente dello sloop HMS Rochester e da un cacciatorpediniere francese 6-1 nel periodo di guerra 1 nel mare del Nord con un livello generale ASW di zero. Il giocatore calcola il seguente contrattacco:*

- a) *ASW rivelati 4 + 2 quadrati rossi nella tabella dell'attività dell'area + 0 livello generale ASW = +6*
- b) *Punti di difesa del sottomarino 2 -1 per essere inesperto = +1*
- c) *Sottrai la difesa del sottomarino dal ASW (6 meno 1= 5)*
- d) *Lancia un dado sulla linea 5-6 della tabella del contrattacco.*

[14.3] RITIRATA

Quando è concluso il turno di contrattacco, il giocatore può volontariamente ritirare il sottomarino dal combattimento, mettendolo nella sezione DONE dell'area operativa. Se il giocatore si ritira volontariamente, procedi alla Determinazione del comandante Asso (vedi [14.5]).

[14.4] TURNO DI RI-ATTACCO

Se il sottomarino non è stato affondato, ritirato, o forzato a RTB (ritornare alla base), può scegliere di attaccare una seconda volta. Gli indicatori TDC del primo turno sono rimossi e rimescolati a quelli nel pool. Le unità rivelate rimangono rivelate.

A meno che non sia previsto diversamente (per esempio per evento di guerra), il ri-attacco non è ammesso su:

- Task Force
- Convogli Speciali
- Transatlantici dalla tazza dei contatti singoli con un simbolo più (+) sul segnalino che indica alte velocità. Questi sono rimossi dalla tabella di attacco per ogni turno di ri-attacco a meno che non siano danneggiate.
- Incrociatori (CA o CL) dalla tazza dei contatti singoli. Questi sono rimossi dalla tabella di attacco per ogni turno di ri-attacco a meno che non siano danneggiate.
- Incrociatori ausiliari (AM) dalla tazza dei contatti singoli. Questi sono rimossi dalla tabella di attacco per ogni turno di ri-attacco a meno che non siano danneggiate.

PROCEDURA

Prima del ri-attacco, determina se il livello di dispersione del convoglio ha subito cambiamenti, dopodiché il giocatore può riposizionare il sottomarino in una colonna adiacente.

Esempio: *Il sottomarino Faà di Bruno affonda una nave da un convoglio che ha un livello di dispersione di uno. Se il giocatore lancia uno 0 col dado, il livello di dispersione sale a due. Se lancia un 9, scende a zero. Se il giocatore lancia un quattro o un tre non avvengono cambiamenti. Faà di Bruno è nella colonna interna di sinistra del convoglio. Si può riposizionare nella colonna esterna di sinistra, o nella colonna centrale di sinistra.*

Il giocatore quindi ripete i passi [14.12] fino a [14.17] seguito da [14.12], con le seguenti eccezioni:

A. Le unità Alleate devono essere rivelate nel seguente ordine (vedi [14.12]):

- Le navi con la bandiera bianca devono essere rivelate per prime (se in una delle colonne che possono essere usate per la rilevazione).
- Solo quando tutte le unità con la bandiera bianca sono state rivelate, si può iniziare con quelle dalla bandiera rossa.

Durante il turno di ri-attacco, si sottrae uno da ogni indicatore TDC tranne da quelli che hanno – 4. Questo rappresenta il sottomarino che si muove per ottenere una migliore posizione di tiro.

[14.41] Il primo ri-attacco è un'opzione lasciata al giocatore. Un secondo turno di ri-attacco può avvenire solo se il sottomarino ha un comandante asso, e se il giocatore lancia il dado con un risultato che sia uguale o minore al valore del comandante asso. Se si tenta un seconda ri-attacco su bersagli isolati [28.2], un lancio separato viene fatto per ognuno di questi.

[14.42] Quando si è concluso il secondo ri-attacco, il combattimento è finito [14.3]

[14.5] DETERMINAZIONE DEL COMANDANTE ASSO

Se il sottomarino ha affondato 3 o più navi, e 23.000 o più tonnellate durante la fase di combattimento, il sottomarino ha un comandante Asso.

- Se il sottomarino non ha ancora un comandante Asso, un segnalino comandante asso è preso a caso ed assegnato a quel sottomarino dal lato +1
- Se il sottomarino ha già un comandante asso +1, il comandante viene girato a +2
- Se il sottomarino ha già un comandante asso +2 non ci sono benefici aggiuntivi

Vedi Comandanti assi [25.0] per le regole addizionali.

[14.6] COMBATTIMENTO SOTTOMARINO CONTRO SOTTOMARINO

Se la fase di ricerca e contatto dà come risultato l'incontro con un sottomarino nemico, segui i passi sotto elencati:

- A. Scegli a caso un sottomarino alleato dalla tazza appropriata. In base alla posizione, il giocatore potrebbe dover metterlo da parte e scegliere un altro sottomarino (vedi le note successive riguardo alla Tazza sottomarini alleati).
- B. Lancia un dado e sottrai uno se il sottomarino del giocatore è scoperto e/o danneggiato, e sottrai due se il sottomarino del giocatore sta conducendo un movimento di transito (vedi [15.44]). Se il risultato finale è da 0 a 4 il nemico ha scoperto il sottomarino del giocatore per primo. Se il risultato è da 5 a 9 il giocatore ha rilevato per primo il sottomarino nemico.
- C. Piazza il sottomarino che ha rilevato l'altro per primo nel quadrato sottomarini di una colonna qualsiasi della tavola di combattimento, ed il sottomarino rilevato in un quadrato bersaglio della stessa colonna. Pesca e mostra il segnalino TDC sul sottomarino rilevato.
- D. Conduci un turno d'attacco con il sottomarino che sta sparando usando tutti i suoi punti attacco ed il livello di siluri più il valore comandante asso contro il livello del sottomarino che è sotto attacco in aggiunta al suo livello di comandante asso. Guarda la tabella seguente per determinare il livello dei siluri alleati.

Valore siluri alleati

1939: inglesi – 2 , altri – 1

1940/ periodo di guerra 2: tutti – 1

Periodo di guerra 3 – 4 : americani – 2 , altri – 1

Periodo di guerra 5: americani – 1 , altri 0

- E. Se il sottomarino preso di mira viene colpito, consulta la linea 1 – 4 della tabella dei risultati d'attacco. Se il sottomarino del giocatore viene affondato, avanza l'indicatore dei sottomarini persi di uno. Se il sottomarino affondato è alleato, avanza l'indicatore delle navi affondate di uno e l'indicatore del tonnellaggio affondato dell'ammontare appropriato.

Tonnellate	Classe dei sottomarini alleati
1t	Inglesi: H, L, S1, S2, U1, U1Mod Francesi: Requin, 600, 630, Saphir, Minerve, L'Aurore Olandesi: O-12, O-21 Polacchi: Wilk, Orzel Greci: Nereos Iugoslavi: Hrabri Sovietici: Shchuka, Stalinets Americani: R, S1, Mackerel
2t	Inglesi: O, P, Porpoise, T1, T2 Francesi: 1500 Sovietici: Leninets, Katyusha Americani: Gato
3t	Inglesi: River Americani: B
4t	Francesi: Surcouf

Il combattimento sottomarino contro sottomarino finisce dopo un solo turno d'attacco. Non ci sono turni di contrattacco o di ri-attacco.

[14.7] CONTROLLO RESISTENZA

COMMENTO

Ci sono quattro elementi per mantenere in mare una nave da guerra nella seconda guerra mondiale: carburante, vettovaglie, equipaggio e carico di munizioni. Durante la Battaglia dell'Atlantico, date le lunghe distanze da percorrere, i piccoli sottomarini, e lo scarso numero di siluri trasportati (da 5 a 22), le limitazioni che si incontravano maggiormente erano sul carburante e sulle munizioni.

PROCEDURA

Dopo un turno di combattimento di un sottomarino, il giocatore deve lanciare un dado per vedere se il sottomarino ha esaurito la sua scorta di siluri o sta rimanendo senza carburante o altri beni di

consumo. Per fare questo, il giocatore deve incrociare la resistenza del sottomarino con il valore corrente del siluri G7 sulla tavola resistenza, e tirare un dado applicando i seguenti modificatori:

- - 2 per il sottomarino che salta la fase di ricerca e contatto [13.1], o
- - 1 se il sottomarino ha ricercato ma:
 - i. Non ha incontrato navi o
 - ii. Utilizza la dottrina italiana del lancio dei siluri [30.81] o
 - iii. Ha condotto solo combattimenti in superficie con il cannone
- + 1 se il sottomarino è danneggiato
- + 1 se il sottomarino ha posizionato un campo minato [26.0] nel turno
- + 1 se l'equipaggio dell'U-boot è inesperto [8.1]

Nota: I modificatori negativi non sono cumulativi, invece quelli positivi lo sono. I modificatori negativi non si possono applicare agli U-petroliere [21.33].

- Se il risultato è maggiore del numero indicato, il sottomarino viene contrassegnato da un segnalino RTB e piazzato nella zona DONE dell'aerea operativa. Deve tornare verso la base nel turno successivo
- Se il risultato è uguale o minore al numero, piazza il sottomarino nella zona Done dell'aerea operativa. Può continuare il pattugliamento nel turno successivo.

[14.71] Rifornimento in mare

Il giocatore può a volte prendere il vantaggio di rifornire il sottomarino in mare o in un porto neutrale da una nave appoggio o da un' U-petroliera. Vedi [21.3].

[14.8] RIPULIRE

Rimetti le unità alleate e i segnalini degli eventi combattimento nelle apposite tazze. Rimuovi i TDC dalla tabella e rimettili nel pool. Piazza i sottomarini nella parte Done delle proprie aree operative e rimuovi l'indicatore "Area corrente".

[14.81] Se qualcuna delle navi che hanno il nome scritto in corsivo è stata affondata o danneggiata, viene rimossa dal gioco e non viene rimessa nella tazza. Se altre unità della stessa classe sono disponibili, una (a discrezione del giocatore) viene messa nella tazza appropriata. Le unità danneggiate vengono riparate e ritornano disponibili per il periodo di guerra successivo.

Esempio: *Nel Novembre del 1942, la BB Duca di York è affondata. Viene rimossa permanentemente. Il giocatore la può rimpiazzare con la Re Giorgio V o con l'Anson. Non può essere rimpiazzata dalla Principe di Galles (indicata come affondata nella lista delle designazioni della tazza Task Force) o dall'Howe (non in servizio fino al dicembre 1942).*

[15.0] FASE DI MOVIMENTO DI TRANSITO

I sottomarini si muovono lungo le linee blu che connettono le aree operative. I sottomarini che stanno facendo un movimento di transito sono piazzate sul loro lato Transito. Ci sono due tipi di movimento di transito:

- Spiegamento
- Ritorno alla base (RTB)

[15.1] Dispiegamento

Se il sottomarino inizia la fase operativa nel box “pronto per il mare” della base, può essere spostato di un numero di aree tante quante la sua velocità.

Nota: la partenza da una base permanente ad un'area operativa adiacente viene conteggiato sul valore della velocità, mentre la partenza da una zona di operazioni speciali (SMZ) per la zona operativa connessa non viene conteggiato sul movimento in quanto si considera che la zona di operazioni speciali fa parte dell'area operativa.

Effettua un tiro per l'evento di transito [19.1] per il sottomarino utilizzando l'area operativa con il maggior numero di quadratini rossi e di quadratini con puntini rossi per il corrente periodo di guerra attraverso cui si muove il sottomarino. Non utilizzare l'area operativa dalla quale parte il sottomarino. Se il sottomarino sopravvive senza danni piazzalo nella zona Done dell'area operativa. Il giocatore lo piazza con il lato transito in alto se decide di continuare a muoverlo nel turno successivo, o sul lato pattugliamento se intende effettuare un pattugliamento nel prossimo turno. Quando un sottomarino è sul lato pattugliamento non può mai ritornare sul lato transito se non per tornare alla base.

[15.11] Nel turno successivo, un sottomarino sul lato transito ripete il movimento (ed il lancio dell'evento di transito). Un sottomarino non può mai muovere oltre il suo raggio d'azione dalla base (eccezione: vedi U-petroliere [21.33C]).

[15.12] Territori di caccia vicini

Un sottomarino che parte dalla base e muove in un'area operativa adiacente può essere girato sul lato pattugliamento, compiere la fase ricerca e contatta o deporre un campo minato nello stesso turno. In aggiunta alle aree operative adiacenti, le due seguenti aree operative possono essere raggiunte e perlustrate durante il turno di partenza dalla base sotto le seguenti condizioni:

- Approcci Ovest: Il sottomarino deve partire dalla Germania, dalla Francia atlantica o dalla Norvegia (non da Narvik).
- Approcci Sud-Ovest: Il sottomarino deve partire dalla Francia atlantica, o partire dalla Germania e transitare nel Canale della Manica.

Questi sottomarini non hanno la possibilità di condurre un secondo tentativo di ricerca e contatto se sono in “acque di casa” [30.1].

[15.2] RITORNO ALLA BASE (RTB): DA UN'AREA OPERATIVA O DA UNA ZONA OPERAZIONI SPECIALI ALLA BASE

I sottomarini possono condurre il movimento RTB volontariamente o per un evento di combattimento o di transito. Su questo sottomarino viene posto il segnalino RTB e non può più tornare allo status di pattuglia se non dopo essere passato per la base.

[15.21] I sottomarini possono scegliere l'RTB volontario solo saltando la fase cerca e contatta. Questo sottomarino torna verso la base muovendosi di tante aree operative quanti sono i suoi punti velocità (vedi anche [18.0] danni e [21.0] basi). Esegui un lancio di evento di transito per il sottomarino usando l'area operativa con più quadratini rossi/puntini.

[15.22] Un RTB che risulta da combattimento, evento di transito, o resistenza significa entrare immediatamente nello status RTB ed essere piazzato nella sezione Done dell'area operativa in cui è risultato l'RTB. Un sottomarino forzato al ritorno alla base è girato sul lato transito, gli viene posto sopra un segnalino RTB ed è posto nella sezione Done dell'area operativa. Durante la fase di movimento di transito del turno successivo, il sottomarino è mosso attraverso le aree operative fino alla base di destinazione nella maniera più diretta possibile tenendo conto del suo raggio operativo. Se non danneggiato, il sottomarino viene posto nel box Work-up. Se danneggiato, si deve determinare il livello di danneggiamento prima di essere piazzato in un box riparazioni (vedi [18] Sottomarino danneggiato).

- Se il sottomarino sta muovendo da un'area operativa ad una base adiacente (come ad esempio dal Mar del Nord alla Germania), non viene lanciato il dado per l'evento di transito, A MENO CHE il sottomarino non sia costretto ad attraversare una zona di passaggio (come la Baia di Biscaglia)
- Se il sottomarino non può tornare alla base in un turno, viene lasciato nell'area Done dell'area operativa più vicina alla base che riesce a raggiungere. Durante la fase di movimento di transito del turno successivo, il sottomarino ripete il movimento di transito fino a che può essere mosso al riquadro Work-up della base di destinazione. Esercita l'evento di transito applicabile.

[15.23] Un sottomarino con RTB che inizia la fase di movimento di transito nella stessa area operativa di una nave appoggio o di un'U-petroliera, o adiacente ad un porto spagnolo che contiene una nave appoggio, può tentare di riapprovvigionarsi in base a [21.3].

[15.24] Transito Cauto

Un sottomarino dal lato di transito può scegliere di muoversi di una singola area operativa invece di procedere ad elevata velocità con lo scopo di ridurre la sua vulnerabilità alle attività di ASW. Se il sottomarino decide di muoversi di una singola area operativa, sottrai uno dal lancio del controllo dell'evento di transito [19.1].

[15.3] alcune aree operative sono connesse da rotte di transito con valore "2". Un sottomarino può percorrere quella rotta solo se ha due punti movimento utilizzabili. Se ne ha solo uno deve aspettare il turno successivo per muoversi.

[15.31] Un sottomarino con RTB che ha un solo punto movimento, può percorrere la rotta di transito anche se ha un "2" su di essa.

[15.4] INCONTRI IN TRANSITO

I sottomarini che effettuano un movimento di transito possono occasionalmente incontrare navi alleate. Quando ciò succede, si deve decidere se investigare ed attaccare o lasciar perdere ed andare avanti.

[15.41] PROCEDURA

Gli incontri durante il transito non si applicano se:

- Se il sottomarino è partito da una base nello stesso turno
- Se il sottomarino sta eseguendo un transito con cautela [15.24]

Altrimenti, durante il controllo dell'evento di transito [19.1] di un sottomarino in uscita o di un sottomarino con RTB, se il risultato è zero (0) prima che sia applicato ogni modificatore, e i modificatori non fanno scattare eventi di transito, ci può essere un incontro. In questo caso, procedi direttamente a [13.2] e conduci la procedura di ricerca e contatto usando la tabella di combattimento usata per il controllo dell'evento di transito con le seguenti modifiche:

[15.42] Se non ci sono contatti, non ci sono effetti. Il movimento di transito è concluso normalmente.

[15.43] Se il sottomarino è in RTB, lancia il dado. Se il risultato è tra 0 e 5, il sottomarino è senza siluri. In questo caso, non possono essere eseguiti attacchi contro i sottomarini nemici nel caso di ingaggio sottomarino contro sottomarino (ma il sottomarino del giocatore può essere attaccato) e si possono effettuare solo attacchi in superficie col cannone contro le navi.

[15.44] Quando viene determinato il tipo di contatto, ma prima che ogni unità sia piazzata sulla tavola del combattimento, il giocatore deve decidere se condurre l'attacco. Se il giocatore decide di ritirarsi, il movimento di transito continua normalmente. (Eccezione: il giocatore non si può ritirare dal combattimento sottomarino contro sottomarino).

[15.45] Se il lancio sulla tabella AAC è originariamente uno zero (0) e c'è un'icona di sottomarino sulla tabella AAC, c'è un combattimento sottomarino contro sottomarino (un altro lancio di dado con risultato zero come descritto in [13.21] non è necessario). C'è un modificatore – 2 come per [14.6] per determinare chi in questo caso individua l'altro.

[15.46] Il giocatore può decidere di non concentrarsi sulle navi sottocosta [13.23].

[15.47] Il sottomarino non può effettuare attacchi in porto [14.18].

[15.48] Finito un combattimento, il giocatore determina lo stato del sottomarino:

- Se il sottomarino era già in RTB, rimane in RTB ed è piazzato nella sezione Done dell'area operativa in cui ha innescato il combattimento
- Se un U-boot in transito è portato in aggiunta agli U-boote del branco di lupi, si valuta la resistenza e se si supera, l'U-boot è piazzato nella parte Done dell'Area operativa con il lato pattugliamento in alto (Se non si supera il controllo della resistenza si mette il sottomarino sul lato transito con il marcatore RTB).
- Se un sottomarino attacca da solo, viene fatto un controllo della resistenza ed il sottomarino è piazzato nella sezione Done dell'area operativa. Se passa il controllo della resistenza, il giocatore può scegliere di piazzare il sottomarino sul lato transito o su quello pattugliamento.

IV. FASE DELLA FINE DEL TURNO (Dopo che tutti i sottomarini hanno completato i movimenti o gli attacchi)

[16.0] FASE CONCLUSIONE DEL TURNO

[16.1] Controllo Condizioni di Vittoria

Controlla le condizioni di vittoria per vedere se hai vinto o perso. Se l'uno o l'altro vengono raggiunti, il gioco finisce immediatamente.

[16.11] Vittoria dello scenario

Se si gioca ogni altro scenario all'infuori della Campagna completa (Campagna I), controlla le rispettive condizioni di vittoria elencate.

[16.12] Vittoria della Campagna

Se si gioca la Campagna I, compi le seguenti azioni alla fine della quarta settimana di ogni mese (solamente):

- Determina il numero di punti vittoria [31.03] ottenuti. Avanza l'indicatore VP di conseguenza.
- Se applicabile, determina se l'Inghilterra ha chiesto la pace [31.04].
- Riporta l'indicatore delle navi e del tonnellaggio affondato a zero.

[16.2] Rimozione indicatori scoperto

Tira un dado per ogni sottomarino in mare con un segnalino scoperto su di esso, e sottrai il valore del comandante asso del sottomarino se c'è. Se il lancio dà come risultato tra 0 e 6, rimuovi l'indicatore scoperto. Se il tiro dà un risultato tra 7 e 9, il sottomarino rimane scoperto.

[16.21] Al momento di rientrare in base, ogni segnalino scoperto viene rimosso.

[16.3] Rimuovi ogni segnalino meteorologico.

[16.4] Riporta ogni aereo tedesco o di Vichy alla base.

[16.5] Rimuovi ogni indicatore B-Dienst dalla mappa.

[16.6] Avanza l'indicatore della settimana, e l'indicatore mese/anno se necessario.

[17.0] FASE DI PROGRESSO DELLA GUERRA

COMMENTO

Lo stato della Guerra in Atlantico è stato meno pilotato da eventi navali a differenza di quella del Pacifico. Conseguentemente, il cambiamento del periodo di guerra non è influito dalle navi e dal tonnellaggio affondati.

[17.1] Procedura

Il segnalino del periodo di guerra inizia il gioco sulla Colonna del Periodo di Guerra, in base alle istruzioni dello scenario. Durante certi mesi (controlla per il periodo di guerra X in base a [17.1] è scritto tra parentesi sul libro Mastro dei Rinforzi dei Sottomarini), si lancia un dado durante la prima settimana. Se il risultato è 0, 1 o 2 il periodo di guerra si cambia immediatamente. Se il risultato è 3 o più, un altro tentativo viene fatto la settimana successiva e così avanti.

[17.2] Avanzamento automatico

Se il periodo di guerra non è avanzato per quattro settimane, il periodo di guerra avanza automaticamente nella prima settimana del mese successivo.

[17.3] Quando avanza il periodo di guerra, rigenera il War Mix [3.1] in base alla tavola War Mix del periodo di guerra

[17.4] C'è un evento (Barbarossa) che viene risolto nella stessa maniera del cambio del periodo di guerra, ma cambia solo la situazione dell'area operativa artica e introduce le unità sovietiche alle varie tazze:

- Sottomarini Stalinets, Leninets and Shchuka alla tazza sottomarini.
- Il sovietico AO 6t alla tazza centrale
- Un M sovietico alla tazza esterni, ed uno alla tazza esterni ovest.

[17.5] Altri avvenimenti

Alcuni altri eventi accadono durante questa fase, come ad esempio il piazzamento di navi appoggio in base ad eventi di guerra.

[18.0] SOTTOMARINI DANNEGGIATI

I sottomarini possono essere danneggiati per un evento della fase di transito o durante un combattimento. Se danneggiato, un segnalino danneggiato deve essere posto sul sottomarino. Il

livello attuale di danneggiamento viene determinato quando il sottomarino raggiunge la base.

[18.1] Se un sottomarino dovesse ricevere un secondo danno, viene lanciato un dado:

- Se il risultato è maggiore (>) del livello di difesa del sottomarino, questo è affondato. Avanza il segnalino dei sottomarini affondati di uno (1).
- Se il sottomarino non viene affondato, piazza un secondo segnalino di danno sul sottomarino. Quando il sottomarino raggiunge la base, determina il suo livello di danneggiamento (vedi [10.0] Fase riparazioni) tirando due dadi sulla tabella dei danni e aggiungendo il risultato del numero del box riparazioni. Se il danno totale del sottomarino lo farebbe entrare nel box riparazioni 3, allora il sottomarino è considerato come una perdita totale strutturale. E' rimosso dal gioco ma non è conteggiato sulla tabella dei sottomarini affondati.

[18.2] Se un sottomarino dovesse ricevere un terzo danno, allora viene affondato. Avanza il segnalino dei sottomarini affondati di uno (1).

[18.3] Un sottomarino danneggiato che deve tornare alla base deve lanciare un dado sulla tabella dei danni quando entra alla base, aggiungendo uno se l'equipaggio è inesperto [8.1]. Il risultato di questo lancio piazza il sottomarino in uno dei box riparazioni o nel quadrato Work – up. I sottomarini danneggiati non possono partire dalla base finchè non sono passati al riquadro dei sottomarini pronti per il mare [9.0].

[18.4] Il giocatore può togliere dalla riparazione un sottomarino troppo danneggiato che non vuole riparare, sia che sia nel box riparazioni o nel box "hold". Il sottomarino viene rimosso dal gioco, ma non viene conteggiato come perdita. Se il sottomarino ha un comandante asso, determina se viene assegnato ad un altro sottomarino [25.3].

[18.5] Navi di superficie danneggiate

Le navi di superficie possono essere danneggiate da un attacco di un sottomarino. Il valore di ASW di una nave con l'indicatore danneggiata è zero (0), ed un valore negativo di uno (- 1) viene assegnato al valore del bersaglio durante la fase di combattimento. Una nave che riceve un secondo danno viene affondata. Se una nave danneggiata sopravvive a tutti i combattimenti (cioè non viene affondata), allora il danno non ha più effetti. Rimuovi il segnalino danno, si presume che la nave sia arrivata in porto. Le navi danneggiate che hanno un nome proprio in corsivo vengono rimosse dal gioco per il resto del periodo di guerra. Tutte le altre unità vengono riposte nelle apposite tazze.

[19.0] EVENTI

COMMENTO

In vari periodi del gioco, gli eventi sono citati dal sistema di gioco. Il giocatore deve risolvere immediatamente questi eventi dato che questi hanno delle conseguenze dirette per il sottomarino. Ci sono tre tipi di evento, Eventi di guerra (descritti a [5.0]), di transito e di combattimento.

[19.1] Eventi di transito

Gli eventi di transito riflettono il caso quando un sottomarino viene scoperto ed attaccato prima di accorgersi della presenza dell'attaccante, o la perdita del sottomarino per cause sconosciute. Questo può includere il venire silurati da un sottomarino alleato, attaccato da un aereo, colpire una mina, o un semplice incidente come l'esplosione di una batteria, o un guasto meccanico irreparabile. Il controllo dell'evento di transito avviene durante il movimento di transito o di pattugliamento ogni volta che un sottomarino entra in una zona operativa o in una zona di operazioni speciali (SMZ).

PROCEDURA

Ogni volta che un sottomarino completa un movimento di transito o di pattugliamento, il giocatore compie un controllo dell'evento di transito. L'evento di transito si basa sull'area operativa principale. Questa è determinata al seguente modo:

- Per i movimenti di pattugliamento utilizza l'area operativa in cui è entrato il sottomarino.
- Per una zona missioni speciali, usa l'area operativa dalla quale il sottomarino entra nella SMZ.
- Per il movimento di transito, usa l'area operativa con il maggior numero di quadratini rossi e di quadratini con puntini rossi per il periodo di guerra corrente attraverso cui passa il sottomarino. Non usate l'area operativa dalla quale parte il sottomarino.

Lancia un dado per sottomarino e applica i seguenti modificatori cumulativi:

- Aggiungi 1 se il sottomarino sta eseguendo un movimento di pattugliamento [12.0]
- Aggiungi 1 se la zona operativa usata per determinare l'evento di transito ha l'icona della costa o di un aereo nel periodo di guerra corrente.
- Sottrai uno se il sottomarino sta compiendo un transito cauto [15.24]
- Aggiungi uno se il sottomarino è scoperto durante il periodo di guerra tre o successivi
- Aggiungi 2 se il sottomarino sta entrando in una zona operazioni speciali (non per una base avanzata)
- Aggiungi 2 se il sottomarino sta entrando nella base navale di Scapa Flow o Gibilterra (non se sta transitando per Gibilterra o sta entrando nella SZM Costa Inglese)
- Aggiungi uno o più per i rischi di "raduno" [22.1]
- Aggiungi uno se l'equipaggio è inesperto [8.1]
- Aggiungi il numero appropriato indicato sulla mappa se si sta transitando per il Canale della Manica, per il Golfo di Biscaglia o per lo Stretto di Gibilterra.

Se il lancio del dado è uguale o maggiore (= o >) al numero sul quale iniziano i quadratini o i puntini rossi, il giocatore incappa in un evento di transito. Il giocatore lancia allora due dadi sulla tabella degli eventi di transito (posta sulla mappa) per trovare la fila e la colonna, e per trovare il risultato incrociandole. Il risultato viene applicato immediatamente.

[19.11] Incontri durante il transito

I sottomarini durante il movimento di transito possono occasionalmente venire a contatto con navi alleate. Se il lancio originale del dado per l'evento di transito è uguale a zero prima di aggiungere i modificatori, e i modificatori non fanno scattare un evento di transito, tira un'altra volta il dado per determinare un possibile incontro come previsto da [15.4].

[19.12] se il sottomarino riceve un risultato RTB, gli viene posto sopra un segnalino RTB e viene posto sul lato di transito sulla parte Done dell'area operativa usata per determinare il controllo dell'evento di transito. Se più di un'area operativa sarebbe potuta essere usata (stesso numero di quadratini rossi), il sottomarino viene piazzato in una delle aree operative a scelta del giocatore.

[19.13] Rimuovi il controllo dell'evento di transito

I sottomarini sono occasionalmente rimossi dal gioco in base alla destinazione al servizio di addestramento, o temporaneamente ritirati per riparazioni e revisioni. Se uno di questi sottomarini è in mare, il giocatore deve immediatamente fare un movimento di transito e associarvi un controllo finché il sottomarino non raggiunge la base, a quel punto, se sopravvive, è rimosso o posizionato nel box riparazioni. Il giocatore sta in effetti effettuando movimenti multipli con quel sottomarino DURANTE IL TURNO CORRENTE usando le linee del periodo di guerra corrente anche se il periodo potrebbe cambiare durante il tempo che il sottomarino avrebbe impiegato a tornare alla base con un RTB normalmente. Questo viene fatto per eliminare la necessità di ricordare quali sottomarini devono essere rimossi quando ritornano alla base. Se il sottomarino è perduto, alza il livello dei sottomarini persi di uno. Se è perduto, un altro sottomarino non deve essere ritirato al suo posto.

***Esempio:** l'U-651 è nell'area operativa dei Caraibi nell'Aprile del 1942, quando viene ritirato per essere riadattato. Il giocatore gira il sottomarino sul lato di transito e decide di muoverlo verso le Bermuda e il Mar dei Sargassi, conducendo un evento di transito. Se il sottomarino sopravvive, il giocatore lo muove al Mezzo dell'Oceano e all'Approccio Sud-Ovest, conducendo un altro evento di transito. Se sopravvive, il giocatore lo muove attraverso la Baia di Biscaglia e dentro una base dell'Atlantico francese, conducendo ora un altro evento di transito. Se sopravvive l'U-651 viene piazzato nel Box Riparazioni Europeo. Se è stato affondato, il giocatore aumenta l'indicatore del livello dei sottomarini persi di uno.*

[19.2] Eventi di combattimento

Ogni tazza contiene un segnalino "Evento di combattimento". Quando si rivela uno di questi segnalini, il gioco si ferma momentaneamente e l'evento viene risolto all'istante. Il risultato dell'evento sostituisce le regole in ogni caso.

[19.21] Procedura

Al momento in cui si rivela un segnalino evento, tira un dado e consulta la tabella eventi di combattimento (è stampata nelle ultime pagine del libro degli scenari). Implementa gli effetti

elencati. L'evento è applicabile ad un singolo turno d'attacco, e può avvenire solo un evento per ogni turno d'attacco.

[19.22] In certe situazioni, specialmente con i contatti singoli, ci potranno essere volte in cui non ci saranno obiettivi validi ma solo un segnalino evento di combattimento. In questo caso tutti gli eventi non sono validi, tranne che per "Aereo in Pattuglia individua il sottomarino" o "Problemi meccanici".

[20.0] ZONE MISSIONI SPECIALI (SMZ)

COMMENTO

Le zone di missione speciale rappresentano zone distinte dalle aree operative, di solito sottocosta. Operare al loro interno comporta alti rischi, ma può portare grosse soddisfazioni. A volte i sottomarini venivano mandati in speciali missioni dagli alti gradi di Comando.

Le zone di missione speciale (SMZ) sono le zone circolari sulla mappa che non hanno al loro interno una tabella di attività dell'area. Queste zone sono quelle in cui i sottomarini portano a compimento missioni speciali come il coprire invasioni, depositare mine, far sbarcare agenti o supportare navi corsare di superficie. Queste SMZ vedono un'attività intensa delle forze nemiche, questo incrementa le possibilità di contattare ed ingaggiare bersagli nemici, così come aumentano i rischi di essere scoperti e di subire un attacco ASW.

[20.1] Si può entrare nelle SMZ ogni volta dalle loro zone operative connesse (eccezione: vedi Scapa Flow e Gibilterra [30.4]. Le SMZ sono collegate all'area operativa attraverso frecce blu. Si può entrare in una SMZ solo dall'area operativa a cui è connessa.

[20.2] Quando sono assegnati ad una zona SMZ attiva, i sottomarini qui collocati sono esentati dal rischio di congregazione [22.0] in quell'area operativa.

[20.3] Immediatamente dopo essere arrivato in un'area operativa, il sottomarino può essere riposizionato in una SMZ attiva che è connessa da una freccetta blu alla zona operativa. Se il giocatore muove il sottomarino ad una delle zone che dipendono dall'area operativa, ogni evento di transito deve essere controllato aggiungendo al lancio del dado un modificatore di +2 , usando la tabella dell'attività dell'area dall'area operativa da cui sono entrati nella SMZ.

[20.4] Quando è in una SMZ, il sottomarino compie la missione indicata dall'evento di guerra. Se è una missione di ricerca e contatto, usa la tabella dell'attività dell'area che dipende dall'area operativa dalla quale il sottomarino è entrato nella SMZ. Tutti i lanci sulla tabella dell'attività dell'area sono aumentati di un livello. Così, il verde diventa arancione, l'arancione diventa blu ed il blu diventa rosso. Il rosso rimane rosso ed il bianco rimane bianco. Altri risultati possono essere applicati in dipendenza della tabella eventi di guerra.

[20.5] Se una SMZ è connessa ad un'area operativa con una copertura aerea "leggera" [14.12 e 14.15.A], si considera che nella SMZ ci sia una copertura aerea "pesante" [2.13].

[20.6] Se non gli viene indicato di rimanere da un evento di guerra, i sottomarini nella SMZ vengono riposizionati su di un'area operativa adiacente dove conducono un controllo resistenza [14.7]. Ci può essere un modificatore del controllo della resistenza se sta piazzando mine [26.3] o direttamente per evento di guerra.

[20.7] Quando una SMZ è una base avanzata [21.1], non c'è il modificatore +2 dell'evento di transito per entrarci.

[20.8] Gibilterra, la Baia di Biscaglia ed il Canale della Manica sono anche zone di transito che hanno un unico modificatore per il controllo dell'evento di transito. Questi sono cumulativi con il modificatore standard +2 per entrare nella SMZ

[21.0] BASI

Le Basi sono i luoghi dove i sottomarini partono e ritornano dalle missioni (a meno che non siano stati affondati durante la missione). Ci sono cinque basi principali nel gioco, Germania, Francia - Atlantico, Norvegia, Italia, Grecia. Delle basi principali, solo la Germania rimane attiva durante tutto il periodo di guerra. Le altre si attivano in vari momenti come spiegato di seguito:

A. Norvegia – Si attiva su evento di guerra

B. Francia – Si attiva dal periodo di guerra 2. Aumenta la capacità di riparazione dei danni nel periodo di guerra 4.

C. Italia – Si attiva per evento di guerra

D. Grecia – Si attiva al periodo di guerra 4

Nota: Ci sono altre basi principali come Tolone, ed alcune zone di operazioni speciali o porti speciali (come Cadice) che sono utilizzabili solo in alcuni scenari speciali o usando le regole politiche opzionali [35.0]

[21.1] Basi avanzate

Il giocatore a volte può avere una base avanzata in base ad un evento di guerra, rappresentata da una nave appoggio sottomarini. Altre basi avanzate possono essere utilizzabili in scenari speciali.

A. Murmansk – si attiva per evento di guerra. Inattiva nei periodi di guerra 2 – 5

B. Narvik – Si attiva per evento di guerra

[21.11] Una volta attiva, una base avanzata SMZ non può più essere il bersaglio di missioni speciali finché non torna inattiva per evento di guerra. I sottomarini che si stanno muovendo per una base avanzata non aggiungono il modificatore +2 sul lancio per l'evento di transito come detto a [20.3], ma questo costerà un punto movimento da una base avanzata ad una zona operativa vicina (Esempio: da Narvik al Mare di Barents o al Mare di Norvegia).

[21.2] NAVI APPOGGIO SOTTOMARINI

Le navi appoggio sottomarini sono navi specifiche per il supporto dei sottomarini in zone avanzate, provvedendo a carburante, cibo, siluri e altri beni. Non hanno la capacità di una base, ma possono condurre

riparazioni minori e provvedere un valido servizio nell'estendere il tempo in cui un sottomarino può operare lontano dalle basi della Patria.

[21.21] Quando una base avanzata diventa attiva in base alla tabella degli eventi di guerra, il giocatore sceglie una nave appoggio e la piazza nella SMZ nella fase Avanzamento della guerra del turno, se non è indicato diversamente.

[21.22] La capacità d'appoggio di una nave appoggio sottomarini è indicata sulla Tavola delle navi appoggio sottomarini e sul segnalino della nave. Questo indica il numero massimo di sottomarini che può ospitare la nave appoggio nei riquadri Work up, In – Port, Shipside e Pronto per il mare nello stesso tempo. Se la nave appoggio è al livello massimo di supporto, non possono avvicinarsi altri sottomarini in RTB.

[21.23] Un sottomarino danneggiato può ritornare alla base verso una base avanzata nel tentativo di effettuare riparazioni minori. Tira immediatamente un dado sulla tabella danni del sottomarino. Se il risultato è “danni superficiali”, muovi il sottomarino nel riquadro Work-up della nave appoggio appropriata. Per ogni altro risultato, muovi il sottomarino nella sezione Done dell'area operativa applicabile, perché dal turno successivo vuol dire che può fare ritorno solo ad una base principale.

[21.3] NAVI RIFORNIMENTI

Il giocatore avrà diverse unità a sua disposizione per estendere la resistenza e a volte il raggio d'azione dei suoi sottomarini. Queste unità sono contraddistinte da un'icona rifornimento.

[21.31] Mercantili o petroliere internate

Molte navi tedesche vennero internate di proposito nei porti spagnoli per fungere da rifornimento clandestino per i sottomarini. Facendo entrare in porto il sottomarino alla notte, il governo di Franco chiuse un occhio su queste attività, finché la pressione degli alleati non lo costrinse a porre un freno alla cosa. Il giocatore è limitato ad un solo tentativo di rifornimento per tutte le petroliere (non per ogni singola petroliera) alla settimana.

PROCEDURA

A. Un sottomarino non danneggiato in RTB che si trova negli Approcci Sud-Ovest (El Ferrol) o in Marocco (Cadice o le Isole Canarie) all'inizio della fase di movimento di transito può tentare di rifornirsi di carburante, cibo e acqua da una petroliera tedesca in questi porti. Il giocatore effettua un lancio per il controllo della resistenza del sottomarino senza modificatori. Se il sottomarino lo supera il segnalino RTB viene rimosso, ed il sottomarino viene posto nella sezione Done dell'area operativa appropriata sul lato pattugliamento. Se il tentativo fallisce, il sottomarino deve compiere un RTB normale fino alla base.

B. Se il lancio della resistenza da come risultato zero, ed il periodo di guerra è il 4 o il 5, lancia un secondo dado. Se anche questa volta il lancio è zero, rimuovi la petroliera. Vuol dire che la pressione degli Alleati ha costretto Franco a dichiarare con fermezza la neutralità in quel porto.

[21.32] Corsaro o nave da rifornimento in mare.

Le navi da rifornimento erano spesso in mare per fornire supporto alle navi corsare. Di solito erano riservate all'utilizzo delle sole navi di superficie, ma a volte l'OKM permetteva anche ai sottomarini di rifornirsi. Queste sono solitamente utilizzabili in base all'evento di guerra. Se è già in gioco una nave da rifornimento, con il suo proprio nome, quando ne viene generata un'altra, si può inserire un'altra di quelle

nave da rifornimento che non sono utilizzate. Se tutte sono al momento in gioco, ogni nave aggiuntiva è persa. Ogni nave da rifornimento o nave corsara può tentare di rifornire due sottomarini alla settimana.

PROCEDURA

A. Un sottomarino con RTB non danneggiato che si trova in un'area operativa in cui vi è una nave da rifornimento o una nave corsara, all'inizio del movimento di transito può tentare di rifornirsi. Il giocatore effettua un controllo di resistenza per il sottomarino senza modificatori. Se il sottomarino lo supera, il segnalino RTB viene rimosso ed il sottomarino viene messo nella zona Done dell'area operativa appropriata, sul lato pattugliamento. Se il tentativo fallisce, il sottomarino deve condurre un normale movimento RTB fino alla base.

B. Se il lancio della resistenza dà come risultato zero, lancia un altro dado e aggiungi il livello Enigma [7.3]. Se il risultato è 2 o inferiore, rimuovi la nave da rifornimento. Vuol dire che gli alleati hanno intercettato la nave attraverso il riconoscimento della rotta o la decodifica dei codici.

[21.33] U-petroliere

Nel tentativo di aumentare la resistenza, molti sottomarini vennero modificati per ricoprire il ruolo di rifornimento in mare (UA e Tipo XB) o costruiti appositamente per quel ruolo (Tipo XIV). Conosciuti come *MilchKuhe* (mucche da latte), queste U-petroliere erano una forza moltiplicatrice nel modo seguente:

A. Un sottomarino con RTB non danneggiato che si trova in un'area operativa in cui vi è una U-petroliera, all'inizio del movimento di transito può tentare di rifornirsi. Il giocatore effettua un controllo di resistenza per il sottomarino senza modificatori. Se il sottomarino lo supera, il segnalino RTB viene rimosso ed il sottomarino viene messo nella zona Done dell'area operativa appropriata, sul lato pattugliamento.

B. Se il lancio della resistenza dà come risultato zero, lancia un altro dado e aggiungi il livello Enigma [7.3]. Se il risultato è 1 o inferiore, l'U-petroliera è affondata. Avanza l'indicatore dei sottomarini persi di uno. Se il risultato è un 2, l'U-petroliera è danneggiata e deve RTB.

C. Se una U-petroliera occupa un'area operativa, gli altri sottomarini possono entrare nell'area operativa anche se è di uno oltre il loro raggio d'azione. Se l'U-petroliera viene affondata o lascia la zona, tutti quei sottomarini oltre il loro raggio d'azione devono immediatamente entrare nello status RTB.

Gli UA possono agire da U-petroliere solo nel 1942-1943, e possono tentare di rifornire un sottomarino alla settimana. Le U-petroliere Tipo XB possono tentare di rifornire due sottomarini a settimana. Le U-petroliere Tipo XIV possono tentare di rifornire tre sottomarini a settimana. Quando una U-petroliera ha raggiunto il suo limite settimanale, o alla fine del turno, effettua un lancio per il controllo della resistenza (non vengono aggiunti modificatori negativi se ha rifornito un sottomarino) e muovila nella sezione Done dell'area operativa. Una U-petroliera può condurre la fase cerca e combatti solo se non ha tentato di rifornire nessun sottomarino.

[22] RISCHIO DI CONCENTRAMENTO

COMMENTO

Uno dei più grandi rischi per i sottomarini era concentrare un alto numero di mezzi nella stessa area operativa. Primo, il traffico radio spesso allertava gli Alleati che aumentavano la loro attività, e secondo, le

attività di un sottomarino potevano inaspettatamente aumentare abbastanza l'attenzione per rivelarne un altro.

Non ci sono limiti nel numero di sottomarini che possono trovarsi nella stessa area operativa. Ma, se aumenta il numero dei sottomarini, pesano maggiormente sull'incremento delle attività dei sottomarini.

[22.1] Per ogni multiplo di sei sottomarini oltre i primi sei in un'area operativa con quadratini rossi o blu nella tabella delle attività dell'area per il corrente periodo di guerra, implementa i seguenti modificatori per tutti i sottomarini:

- Aggiungi uno ad ogni lancio di dadi per evento di transito se il sottomarino sta partendo e arrivando o passando attraverso l'area operativa.
- Sottrai uno quando sta cercando obiettivi sulla tabella delle attività dell'area.

[22.2] I modificatori di cui sopra sono cumulativi per i multipli addizionali di sei (esempio: -2 penalità di ricerca e +2 lancio di transito se ci sono 13 sottomarini nell'area operativa, etc.)

Nota che il rischio di concentramento è determinato nel momento in cui si controllano (1) ricerca e contatto, e (2) controllo e vento di transito. Non importa quanti sottomarini c'erano nell'area operativa all'inizio del turno; solo quanti ce ne sono ora.

Sottomarini nell'area operativa	Modificatori controllo transito	Modificatori ricerca e contatto
0-6	0	0
7-12	+1	-1
13-18	+2	-2
19-24	+3	-3
25-30	+4	-4

[23.0] EFFETTI INDIVIDUATO

Un sottomarino individuato ha maggiori difficoltà nel localizzare il nemico (questo perché il nemico sta evitando l'area in cui il sottomarino è stato riportato). Allo stesso modo sperimenta un incremento dei rischi nell'incontrare forze nemiche alleate. Quando viene individuato durante i periodi di guerra da tre a cinque, sottrai uno per ogni lancio sulla tabella delle attività dell'area e aggiungi uno su ogni lancio per evento di transito.

Il sottomarino individuato deve inoltre aggiungere uno quando lancia sulla tabella del contrattacco come per [14.2], e sottrarre uno per determinare chi individua l'altro nel combattimento sottomarino contro sottomarino [14.6].

[23.1] Ulteriori segnalini individuato non hanno effetto. Se un sottomarino che è già stato individuato riceve un ulteriore segnalino individuato, l'azione non viene compiuta.

[24] BRANCO DI LUPI

Il branco di lupi è un gruppo di U-boote che attacca insieme, sperando di confondere le scorte di un convoglio. Non ci sono singoli gruppi, ma si possono formare o sciogliere su base settimanale. Solo i sottomarini tedeschi possono fare branchi di lupi, a partire dal periodo di guerra due.

COMMENTO

Anche se Donitz aveva pensato alla tattica del branco già prima della guerra, i limiti delle comunicazioni e operativi non hanno permesso di utilizzarla fino all'estate del 1940. Erano stati compiuti tentativi precedentemente, ma la coordinazione non ha portato risultati.

[24.1] Formazione branco di lupi

Quando un U-boot scopre un convoglio, il giocatore può tentare di portare a contatto altri U-boote per coordinare un attacco in branco su quel convoglio. L'U-boot iniziale può essere designato per "seguire come un'ombra" il convoglio, lanciando via radio un segnale attraverso il quale gli altri sottomarini possono intervenire per localizzare il convoglio. Compiere questo porta di solito a far attaccare più U-boote, ma di conseguenza aumentano i rischi per il sottomarino che sta seguendo il convoglio data l'individuazione della Direzione ad Alta Frequenza (HF/DF o "HUFF DUFF") e costringe il sottomarino che sta seguendo il convoglio ad attaccare solamente durante la fase di riattacco.

PROCEDURA

Il giocatore decide qual è il primo sottomarino che contatta e segue il convoglio e ne riporta i movimenti. Poi lancia un dado sulla tabella del concentramento del branco di lupi per determinare quali altri U-boote non ancora mossi nell'area operativa saranno in grado di localizzare il convoglio e compiere un attacco coordinato. Il numero di sottomarini indicato sulla tabella è per numero di tentativi, non per numero di navi che partecipano.

Modificatori tavola di concentramento:

- 2 se non c'è un U-boot che sta seguendo il convoglio
- 2 se è una Task Force, piccolo convoglio o convoglio speciale
- +? Livello Enigma
- +? Valore comandante asso
- 3 se l'U-boot sta arrivando da un'area operativa adiacente (solo per il periodo di guerra 5)
- +1 per aerei tedeschi operanti nell'area
- 1 se è presente maltempo nell'area operativa
- 1 se l'equipaggio è inesperto
- Se il risultato del dado modificato eccede il numero presente sulla lista per l'U-boot nella lista, questo può attaccare il convoglio.

- Se il risultato del dado modificato eguaglia il numero sulla lista per l'U-boot, esso può attaccare il convoglio, ma solo nella fase di riattacco.
- Se il risultato del dado modificato è minore del numero sulla lista per l'U-boot, esso non può attaccare il convoglio. Può continuare a condurre una ricerca indipendente nell'area operativa che contiene il convoglio, ma con un modificatore di -3 per il lancio del dado di ricerca.

All'inizio del periodo di guerra 5, il giocatore può tentare di portare U-boote dalle aree operative adiacenti, con una penalità di meno tre sul lancio del dado per la formazione del branco di lupi.

[24.11] Huff Duff

Se un U-boot che sta seguendo il convoglio sta guidando verso di esso altri sottomarini, e il risultato originale del dado era zero (0), gli Alleati hanno trovato la direzione del sottomarino o hanno intercettato il segnale radio delle trasmissioni e stanno mandando una scorta o un aereo per perlustrare la posizione ed intercettare l'U-boot. Lancia immediatamente un dado sulla tabella Huff Duff per il periodo di guerra corrente. Applica ogni risultato immediatamente. Se l'inseguitore viene allontanato o distrutto, un altro U-boot che è già entrato in contatto può prenderne il posto.

Esempio: *l'U-49 è nel Greenland Gap durante il periodo di guerra 3 e localizza un grande convoglio. Ci sono altri 6 U-boote nell'area operativa che non hanno ancora mosso ed il giocatore decide di formare un branco di lupi. Ordina all'U-49 di seguire il convoglio, segnalando alla base. Il livello Enigma è 0, e non ci sono altri modificatori.*

L'U-78 tenta di entrare nel branco ed è il secondo sottomarino. Ha bisogno di lanciare un 3 o più per entrare. Lancia un 2 e fallisce l'ingresso nel branco.

L'U-46 cerca di entrare con il comandante Endrass +1 ed è il terzo sottomarino. Con il modificatore del comandante asso, l'U-46 ha bisogno di un 2 o più. Lancia un 6 ed entra nel branco.

L'U-110, l'U-124 e l'U-172 tentano di entrare. Questi sono i sottomarini dal quarto al sesto e quindi necessitano ognuno di un 4 o più. L'U-110 lancia un 7 ed entra nel branco, l'U-124 lancia uno zero e fallisce l'ingresso.

Dato che l'U-124 ha lanciato uno zero, il giocatore deve lanciare un dado sulla tabella Huff-Duff per determinare il risultato dell'individuazione dell'U-49 da parte degli Alleati. Consulta la linea del periodo di guerra tre e lancia un 1 che non comporta effetti.

(Se l'U-49 fosse stato costretto a ritirarsi, forzato a RTB o distrutto, il giocatore avrebbe potuto indicare l'U-46 o l'U-110 come inseguitori. Se non l'avesse fatto, i sottomarini successivi avrebbero avuto un modificatore -2 per l'ingresso nel branco).

L'U-722 lancia un 5 ed entra.

L'U-202 tenta di entrare come settimo sottomarino. Necessita di un 5 o più e lancia un 5.

L'U-46, l'U-110 e l'U-722 possono attaccare al primo turno d'attacco. L'U-49, come inseguitore, può attaccare solo nella fase di riattacco. Siccome l'U-202 ha lanciato un dado che è risultato uguale al numero minimo necessario, può attaccare solamente nella fase di riattacco.

[24.12] Piazzamento branco di lupi

I membri del branco sono piazzati sulla tavola uno per uno. Un U-boot può sempre essere piazzato nelle colonne esterne sulla tavola di combattimento fino a che queste colonne non sono piene. Per piazzare un U-boot nelle colonne interne o centrali, lancia un dado come per [14.11]. Un U-boot che sta inseguendo può essere piazzato solo nella fase di riattacco.

[24.13] Se un U-boot non è in grado di posizionarsi in una delle colonne interne che necessitano un lancio di dado, e le colonne esterne sono piene, allora viene estromesso dall'attacco. Vedi [24.25].

[24.14] Scioglimento

Tutti i branchi si sciolgono alla fine delle fase di combattimento.

[24.2] Branchi di lupi e combattimento

I combattimenti avvengono normalmente come per [14.0] con le seguenti eccezioni:

[24.21] Se viene pescato un segnalino scorta diligente, il suo attacco viene eseguito contro un U-boot a caso prima che sia piazzato nell'apposita colonna.

[24.22] Gli eventi di combattimento [19.2] vengono applicati solo all'U-boot che ha rivelato il segnalino evento.

[24.23] Ogni U-boot risolve il suo attacco e contrattacco individualmente (uno alla volta). Si usa la seguente sequenza:

- a. Iniziando con il sottomarino di vostra scelta, rivelate le unità alleate in base a [14.12]
- b. Con lo stesso sottomarino, piazzate gli indicatori TDC in base a [14.14].
- c. Fai l'attacco con il sottomarino, utilizza il livello di scorte rivelato corrente.
- d. Risolvi il contrattacco su quel sottomarino.
- e. Rimuovi tutti i TDC.
- f. Ritorna al passo (a) con l'U-boot numero 2, e via di seguito.

[24.24] Livello scorte rivelate

Ogni U-boot ha il proprio livello scorte rivelate, che viene applicato all'attacco e al contrattacco.

- a. Se l'U-boot ha una scorta nella sua colonna, il fattore ASW della scorta viene applicato a quel sottomarino.
- b. Se l'U-boot ha una scorta nella colonna adiacente, e non ci sono altri sottomarini in quella colonna, il fattore ASW della scorta viene applicato a quel sottomarino.
- c. Il livello ASW di un aereo è applicato a tutti i sottomarini indipendentemente dalla colonna.

Nota: Da questo può risultare che il fattore ASW della scorta venga applicato fino a 4 sottomarini.

[24.25] Riattacco

Il branco di lupi può riattaccare come di seguito (I comandanti assi possono attaccare 3 volte in base a [14.41])). Per determinare come riattaccare, segui questi passi:

A. Controlla la dispersione del convoglio [29.4]

B. Ogni membro del branco deve rilanciare un dado per poter riattaccare. Il lancio deve essere uguale o inferiore al valore tattico dell'U-boot più il valore del comandante asso. Il fallire questo lancio significa che l'U-boot si ritira dal combattimento [14.3]

C. L'U-boot che supera il lancio del dado può essere riposizionato su di una colonna adiacente

D. Gli U-boote rimasti fuori dalla tavola [24.13] nel primo turno d'attacco e l'U-boot che seguiva il convoglio lanciano un dado per piazzarsi sulla tavola in base a [24.12]. Non devono lanciare il dado in base ad (A) come sopra. Il loro primo attacco è considerato un riattacco in tutti i modi eccetto che non devono essere riposizionate su di una colonna adiacente.

[25.0] COMANDANTE ASSO

COMMENTO

In ogni sforzo bellico, ci sono individui dotati che si elevano dai loro pari per raggiungere grandi risultati. STEEL WOLVES propone 27 nomi di comandanti che hanno compiuto grandi gesta di ardimento. Tuttavia, dietro ogni gran comandante c'è un equipaggio addestrato e dedito che permettono al sottomarino di operare come una superba macchina da guerra.

[25.1] I comandanti assi provocano le seguenti modifiche ai loro sottomarini:

- Un bonus per ogni attacco con siluri [14.16A]
- Un bonus alla difesa del sottomarino [14.2B]
- La possibilità di condurre un secondo riattacco [14.41]
- Un bonus per condurre un riattacco come parte di un branco di lupi [24.25]
- Un bonus per rimuovere il segnalino individuato [16.2]
- Un bonus per il risultato di un nuovo campo minato [26.2]
- Un bonus sul lancio del dado per la prontezza (In Porto e Pierside/Shipside, NON in Work-up visto che questo riflette più le strutture del porto che l'abilità dell'equipaggio)

Il bonus è +1 o +2 in dipendenza del valore del comandante.

[25.2] Determinazione del comandante asso [anche 14.5]

Se il sottomarino ha affondato 3 o più navi e 23.000 o più tonnellate durante la fase di combattimento, il sottomarino ha un comandante asso.

- Se il sottomarino non ha ancora un comandante asso, un segnalino comandante asso viene preso a caso ed assegnato a quel sottomarino dalla parte +1
- Se il sottomarino ha già un comandante asso +1, il segnalino viene girato sul +2

Se il sottomarino ha già un comandante asso +2 non ci sono benefici aggiuntivi.

[25.3] I comandanti assi di solito rimangono con un sottomarino, e vengono persi se il sottomarino viene affondato. Ci sono volte in cui, tuttavia, il comandante viene assegnato ad altri sottomarini o a compiti a terra (viene rimosso dal gioco).

[25.31] La lista generale dei rinforzi dei sottomarini contiene note su quando alcuni dei comandanti dei primi mesi di guerra sono stati storicamente riassegnati ad un sottomarino differente che è ancora in costruzione. La decisione di fare questo o meno spetta al giocatore.

[25.32] Quando un sottomarino con un comandante asso è rimosso per lavori di modernizzazione o rimosso dal servizio (Attraverso la tabella degli eventi di guerra o per essere una perdita strutturale totale [18.1]), il giocatore deve lanciare un dado per determinare la prossima destinazione del comandante. Se il risultato è tra 0 e 3, il comandante è rimosso dal gioco (riassegnato al comando addestramento, con un assegnamento su navi di superficie, promosso al comando della flottiglia o trasferito allo staff del BdU). Se il risultato è tra 4 e 9, può essere assegnato ad ogni sottomarino sulla lista dei rinforzi a cui mancano almeno 4 mesi per essere ricevuto.

[25.33] Quando un comandante asso è assegnato ad un nuovo sottomarino diventa effettivo quanto segue:

- Ogni comandante da +2 passa a +1
- Il sottomarino è disponibile un mese prima senza le penalità di cui [8.1]

Esempio: *Nell'Aprile del 1940 il giocatore decide di riassegnare Joachim Schepke (+2) dal Tipo II U-19 al Tipo VII U-100 come permesso dalla lista generale dei rinforzi dei sottomarini. Schepke (+2) è rimosso dall'U-19. L'U-100 con Schepke (+1) è ora disponibile nell'agosto del 1940 invece che in settembre.*

[26.0] POSIZIONARE CAMPI MINATI

La posa di campi minati era molto efficace nel distruggere navi nemiche fino a che delle contromisure non furono ideate per contrastare le mine magnetiche nel primo anno di guerra. Il giocatore può decidere di posare mine con i sottomarini (solo con quelli tedeschi), o gli può essere ordinato per evento di guerra. Se il giocatore decide di posare mine, sceglie un U-boot pronto a salpare e gli piazza sopra un segnalino mina, che sarà trasportato alla prescelta zona SMZ. Non possono essere fatti attacchi finché non si sono posate le mine.

Se un evento di guerra ordina al giocatore di piazzare mine in una determinata SMZ, il giocatore prende un U-boot dalla zona operativa che contiene la SMZ o da una vicina e gli piazza un segnalino mina sopra. Si presume che questo sottomarino sia partito con delle mine su ordine dell'OKM.

[26.1] Posare un nuovo campo minato

L'U-boot che sta posizionando un campo minato deve effettuare il controllo dell'evento di transito per entrare nella zona SMZ e rimanere in incognito. Se questo è il caso, un nuovo campo minato è piazzato con un valore +2 con le seguenti eccezioni:

- Il Tipo XB e il tipo VIID depositano campi minati di forza +3. Questi sottomarini sono segnalati con un simbolo della mina stampato.
- Il Tipo II ed il Tipo XXIII depositano campi minati di valore +1

[26.11] Se il sottomarino è individuato, il giocatore ha tre opzioni:

- A. Si rimuove il segnalino mina e si passa al pattugliamento della SMZ (individuato). Questo U-boot si è liberato delle mine (o le ha depositate in una zona di mare inoffensiva). Un modificatore +1 è applicato al controllo della resistenza.
- B. Togli il segnalino mina come in (A) e pattuglia l'area operativa dalla quale ha raggiunto la SMZ (individuato). Un modificatore +1 è applicato al controllo della resistenza.
- C. Piazza il sottomarino con il segnalino mine nella sezione Done dell'area operativa dalla quale l'U-boot è entrato nella SMZ, rimuovendo l'indicatore individuato. Questo U-boot deve ritentare di riposizionare le mine nel prossimo turno o è costretto a RTB. Un modificatore -1 è applicato al controllo della resistenza.

[26.2] Risoluzione del nuovo campo minato

Immediatamente dopo aver deposto il campo minato, il giocatore lancia un dado sulla tabella campo minato, aggiungendo i modificatori indicati. Se il risultato indica un segnalino o più di uno, pescatelo dalla tazza indicata.

[26.21] Per il segnalino pescato, consulta la tabella dei risultati d'attacco per l'appropriato tonnellaggio e lancia un dado senza modificatori. Se la nave è affondata, avanza il segnalino navi affondate di uno ed il tonnellaggio affondato del numero appropriato.

[26.22] Se il segnalino pescato è un evento di combattimento o un aereo, riposizionalo nella tazza e non pescare altri segnalini. Non ci sono effetti.

[26.23] Un campo minato di forza 3 diventa immediatamente di forza 2, e quello di forza 2 diventa 1 (al turno seguente). Il campo minato forza 1 scompare il turno successivo.

[26.3] Dopo aver piazzato un campo minato, il sottomarino si muove dalla zona SMZ ad un'area operativa adiacente scelta dal giocatore e procede al controllo della resistenza con un modificatore +1 sul lancio della resistenza [14.7].

[26.4] Risoluzione vecchi campi minati

Il risultato della risoluzione di vecchi campi minati viene fatta nella fase di preparazione per le operazioni [11.2]. Risolvi in base a [26.2] con l'accezione che non ci sono modificatori per il comandante asso nel lancio del dado.

[26.5] Limitazioni

[26.51] Si possono piazzare campi minati solo finché ci sono segnalini di campi minati.

[26.52] Nelle seguenti SMZ non si possono deporre campi minati:

- Isole Canarie, Rio de Janeiro, o River Plate
- Murmansk fino a che non è richiesto per evento di guerra
- Levante fino a che non è richiesto per evento di guerra
- Narvik prima dell'evento Operazione Weserubung e dopo il periodo di guerra uno
- Baia di Biscaglia, Dakar e Diego Suarez dopo il periodo di guerra uno
- Scapa Flow/Coste inglesi dopo il periodo di guerra due
- Le Azzorre fino a che non avviene l'evento Occupazione Alleata

[26.53] I campi minati non possono essere piazzati in una SMZ attaccata ad un'area operativa con un segnalino sistema di bassa pressione [7.41].

[27.0] COMBATTIMENTO IN SUPERFICIE CON IL CANNONE

COMMENTO

Molti dei sottomarini operanti nella Battaglia dell'Atlantico erano dotati di cannoni. L'uso di abbondanti e poco costosi 88mm o 105mm contro i mercantili non protetti era un ottimo metodo per risparmiare i costosi e scarsi siluri. Tuttavia, anche molti mercantili ospitavano artiglieri e armamenti. Questi mercantili non erano "incrociatori ausiliari" cioè mercantili della marina armati; erano navi civili "Navi Mercantili con Equipaggiamenti di Difesa" (DEMS). Un solo colpo di 3" o 5" possono fatalmente perforare un sottomarino o impedirgli di potersi immergere, e i colpi d'artiglieria di un mercantile facevano sì che quasi sempre un sottomarino si immergesse d'emergenza, spesso facendo tentare il sottomarino di superare la nave per tentare un attacco con siluri. Per il 1943 quasi tutti i mercantili furono armati, e durante la guerra 26.000 Inglesi/Commonwealth e 144.000 artiglieri americani furono stazionati sulle navi mercantili.

[27.1] Procedura

Se le condizioni di seguito elencate esistono durante il combattimento [14.12] il giocatore può decidere di condurre un attacco con il cannone:

- E' rilevato un mercantile di 7t o inferiore (o uno più grande se è danneggiato)
- Non ci sono segnalini con la bandiera bianca sul dorso non rivelati nella stessa colonna del sottomarino o in quella adiacente
- Non ci sono mezzi militari rivelati (scorte, CV, CL, AM, BB etc.) o un aereo
- Il sottomarino non è un Tipo II, XIV, XVIIIB, XXI o XXIII
- Non ci sono segnalini meteorologici nell'area operativa

Condurre la fase di combattimento normalmente, ma invece del turno d'attacco effettua quanto segue:

1. Piazza un segnalino individuato sul sottomarino
2. Scegli un segnalino rivelato a caso di un mercantile 7t o più piccolo (o più grande se danneggiato) nella stessa colonna
3. Lancia un dado sulla tabella Navi Mercantili con Equipaggiamenti Difensivi. Se il mercantile è armato spara sul sottomarino fino a che questo non è in grado di dare l'immersione rapida [14.13]. Se il sottomarino non riesce ad immergersi, lancia immediatamente un dado sulla linea DEMS sulla tabella Altri Casi Pericolosi per il Sottomarino con un modificatore +1 se il sottomarino è danneggiato.
Nota: Solo i mercantili inglesi e francesi possono essere armati nel periodo di guerra 1. Le navi a vela ed i pescherecci non sono mai armati
4. Se il sottomarino è un Tipo XI U-incrociatore Può continuare ad attaccare i mercantili con i suoi quattro pezzi da 127 mm al di fuori del raggio d'azione delle batterie dei mercantili. Il sottomarino francese Surcouf può fare lo stesso con i suoi cannoni da 203 mm. Tutti gli altri sottomarini possono continuare l'attacco solo con i sottomarini, procedi a [14.11].

5. Se riesce ad attaccare con i cannoni, lancia un dado sulla linea 29-36 sulla tabella risultati dell'attacco (l'U-boot Tipo XI usa la linea 18-28, ed il Surcuf usa la linea 10-17). Il valore dei siluri G7 non è applicato al risultato, ma viene sottratto uno se l'equipaggio è inesperto [8.1]
6. Procedi al turno del contrattacco

Se il sottomarino conduce un attacco in superficie, non conduce un attacco con i siluri in uno dei turni d'attacco, applica un modificatore -1 al lancio della Resistenza [14.7]

[28.0] TASK FORCE, CONVOGLI SPECIALI e CONTATTI SOLITARI

Le Task Force rappresenta una formazione navale, che solitamente si muove ad alta velocità. Le unità sono pescate dalle tazze Scorte delle Flotte e Task Force delle nazioni coinvolte. I convogli speciali funzionano in modo simile, solitamente composti da trasporto truppe o altri mercantili veloci. Le unità sono pescate dalle tazze Scorte delle Flotte della nazione coinvolta e dalla tazza Centro. I contatti solitari sono navi che navigano senza scorte, e i sottomarini a volte possono trovare parecchi di questi contatti durante la lunghezza di un turno (settimana).

[28.1] Le Task Force e i Convogli Speciali seguono le meccaniche della fase di combattimento [14.0] con le seguenti differenze:

[28.11] Il sottomarino rivela le unità Alleate [14.12] nella seguente maniera:

- Se il sottomarino è in una colonna esterna, il primo segnalino da rivelare deve essere uno della colonna esterna (Scorta Flotta). Dopo questo, uno può essere rivelato al Centro, poi il successivo in una colonna esterna, poi in una colonna Centrale etc. Non ha importanza la bandiera sul dorso del segnalino (queste sono applicabili solo ai convogli e ai contatti singoli), ma solo la sua posizione.
- Se il sottomarino è nel centro, il sottomarino deve rivelare un'unità nella colonna esterna ogni due (girare a faccia in su) unità rivelate nella colonna centrale.
- Ogni aereo rivelato rimane sulla tabella (a meno che non sia rimosso a causa del meteo [7.4]), senza tener conto dell'icona aereo della zona operativa. Questi sono considerati aerei lanciati da navi
- Se viene pescato un indicatore "Draw Liner", viene rimosso nella tazza e rimpiazzato con un'unità pescata dalla tazza transatlantici.

[28.12] Il giocatore non può attaccare unità di una Task Force o di un Convoglio Speciale con il cannone.

[28.13] Il turno di Contrattacco [14.2] viene condotto normalmente.

[28.14] L'attacco del branco di lupi non può essere effettuato se non permesso da un evento di guerra.

[28.15] Il riattacco [14.4] non può essere fatto se non permesso da un evento di guerra. Se accade, conduci il turno di riattacco normalmente con l'eccezione che vengono rilevate unità aggiuntive in base a [28.1].

Esempio: *Il giocatore ha incontrato una Task Force in mare nella zona Maritimes con l'U-109 e Bleichrodt (+1). Vorrebbe posizionare l'U-boot nelle colonne centrali come per [14.11], quindi lancia un dado e risulta un 3. A questo aggiunge il valore di tattica del Tipo XIB (3) e +1 per il comandante asso. Il risultato è 7, che non è sufficiente per posizionarsi al centro del veloce convoglio. Il giocatore posiziona l'U-109 nella colonna di sinistra.*

Il giocatore deve prima rivelare una Scorta alla Flotta. E' un cacciatorpediniere classe Gleaves. Con un valore di tattica 3 deve rivelare altre 2 unità, una delle quali deve per forza essere nella colonna esterna. Nella colonna esterna rivela un SB2U Vindicator. Nel centro rivela la Corazzata New Mexico.

Se l'U-109 fosse riuscito a piazzarsi al centro, avrebbe potuto rivelare una unità dalla Fleet Escort e due unità dal centro.

[28.2] Contatti singoli

La maggior parte dei contatti sono navi solitarie. L'attacco sulla tavola dei contatti solitari avviene in base a [14.0] con le seguenti eccezioni

[28.21] Il sottomarino è considerato essere nella stessa colonna del bersaglio

[28.22] Il giocatore poi sceglie quante unità rivelare, senza tener conto del valore tattico del sottomarino visto che questi incontri possono essere fatti a giorni di distanza.

[28.23] Il giocatore piazza il segnalino TDC su ogni bersaglio (senza badare al valore di tattica del sottomarino) e li rivela.

[28.24] Il sottomarino può adesso portare un attacco in base a [14.16] su ogni bersaglio usando il valore di attacco completo del sottomarino (o usando i cannoni se permesso da [27.1]). Se si sta attaccando un'unità non rivelata, questa deve essere scoperta prima di aver fatto un attacco. Questo può risultare in una somma fino a 4 attacchi separati. Nota che il [14.15B] non è attivo.

[28.25] Il valore ASW di ogni unità rivelata deve essere sommato alla difesa di ogni bersaglio.

[28.26] Il turno di contrattacco viene condotto normalmente.

[28.27] Nel turno di riattacco, tutte le unità devono essere rivelate. Ogni incrociatore (CL o CA), incrociatore ausiliario o transatlantico con un simbolo + che denota alta velocità, è rimosso dalla tavola prima del riattacco a meno che non sia danneggiato.

[28.28] Un riattacco separato può essere fatto contro i bersagli restanti come detto precedentemente con i modificatori standard da [14.4]

[28.29] In "Acque di Casa" [30.1] il sottomarino può avere una chance ulteriore di ricercare e combattere.

Esempio: L'U-26 incontra 4 navi solitarie. Il giocatore decide di rivelarle tutte e quattro in una sola volta, trovando un mercantile 1-0, un cacciatorpediniere 7-1, un incrociatore ausiliario e un mercantile 0-0. Un attacco con i cannoni può essere fatto solo contro il mercantile 1-0 e 0-0 (a meno che essi non siano stati armati [27.1]). L'U-26 può condurre un attacco contro ogni bersaglio utilizzando tutti e cinque i punti del suo valore di attacco, e l'1 del valore ASW del cacciatorpediniere viene calcolato in ognuno degli attacchi. Nel turno di riattacco, l'incrociatore ausiliario è rimosso dalla tavola a meno che non sia danneggiato.

[29.0] DISPERSIONE DEL CONVOGLIO

A differenza di Silent War, dove i convogli erano per la maggior parte sotto il controllo navale giapponese e per questo più disciplinati, i convogli in Steel Wolves sono composti da una gran quantità di navi indipendenti di nazioni differenti e di diverse lingue che navigavano senza una grande coordinazione navale

(specialmente all'inizio della guerra) e spesso in condizioni metereologiche pessime. I convogli grandi o indisciplinati spesso si allungavano in base ai guasti meccanici dei mercantili o al fatto che non venivano mantenute le distanze, soprattutto dopo un attacco di un sottomarino. Il deterioramento del buon ordine di marcia si chiama "dispersione".

Tutti i convogli hanno un livello di dispersione che va da nessuno (serrato) a due (disordinato).

[29.1] I seguenti convogli grandi e piccoli iniziano il combattimento al livello di dispersione 1:

- Ogni convoglio dei periodi di guerra 1 e 2
- I convogli nella porzione di mappa Sud Atlantico / Oceano Indiano (Eccezione: West Africa nel periodo di guerra 5)
- I convogli nel periodo di guerra 4 nelle Acque Ovest (Eccezione: Grandi Banchi / Greenland Gap)

Tutti i Convogli Speciali iniziano il combattimento con il livello 0 di dispersione. Le Task Force non hanno dispersione.

I sistemi meteorologici [7.4] in un'Area Operativa innalzano il livello dispersione di tutti i convogli li dislocati

[29.2] Effetti della dispersione

Il livello di dispersione corrente del convoglio è aggiunto al valore dell'attacco di ogni sottomarino che sta attaccando il convoglio sulla tavola.

Esempio: *l'U-54 (Tipo VIIB) con un fattore di attacco quattro (4) attacca un convoglio con fattore dispersione 2. Il fattore d'attacco dell'U-54 sale a sei (6); poi il combattimento viene calcolato normalmente.*

[29.3] Incremento e decrescita della dispersione

Il livello di dispersione di un convoglio può crescere o diminuire. Tra il turno di attacco e quello di riattacco (dopo il contrattacco sull'ultima nave del branco di lupi), il giocatore lancia un dado. Se il dado è inferiore al numero di navi affondate o danneggiate di quel convoglio nel turno precedente, il valore dispersione per il turno successivo aumenta di uno. **NOTA:** Uno zero (0) aumenta sempre il livello di dispersione di uno. Un nove (9) diminuisce sempre il livello dispersione di uno.

[29.4] Sbaragliare un Convoglio

In rari casi, un attacco di un branco di lupi (solo) su un grande convoglio è così distruttivo che il convoglio si sfalda. Se quanto segue è attivo, il convoglio viene sbaragliato:

- Un branco di lupi ha affondato un terzo (arrotondato per difetto) delle unità del convoglio nel primo turno d'attacco. Gli aerei e i segnalini nascosti nel convoglio contano come unità. Gli aerei e gli indicatori di evento di combattimento che sono stati rimossi non contano.
- Il convoglio ha già un valore di dispersione di 1 o 2
- Il giocatore lancia uno 0 quando determina se il livello di dispersione aumenta

Se il convoglio viene sbaragliato, il branco di lupi si dissolve immediatamente. Tutti gli U-boote nel branco che sono in grado di riattaccare conducono un riattacco separato uno alla volta usando la tavola dei

contatti singoli contro tre unità Alleate, e le unità vengono pescate dalla tazza Interna (o Interna Ovest) invece che dalla tazza dei contatti singoli.

REGOLE SPECIALI

(Dal libro degli scenari)

[30.0] REGOLE SPECIALI

Le regole speciali toccano alcune condizioni particolari che non sono trattate nel libro delle regole.

[30.1] Acque di casa

L'area immediatamente attorno alla Gran Bretagna comprende una zona più piccola che tra Brisbane e le Isole Solomone, anche se più di un quarto dei traffici mercantili mondiali passa da lì. Per rappresentare le opportunità offerte ai sottomarini tedeschi, ogni sottomarino può potenzialmente avere un secondo tentativo di ricerca e combattimento seguito da una seconda fase d'attacco in ogni turno in cui non è salpato da una base amica (esempio: questo non si accumula con le Terre di Caccia Vicine [15.12]).

[30.11] Se, durante la prima fase di combattimento, il sottomarino incontra solo contatti singoli o non ha contatti, e non è in fase RTB, può condurre per una seconda volta la fase di ricerca ed ingaggio, e se contatta qualche nave, una seconda fase d'attacco.

[30.12] Il sottomarino effettua un solo controllo della resistenza [14.7] quando tutti i combattimenti sono finiti.

[30.13] Se viene individuato un convoglio in questa seconda fase di combattimento, non si può formare un branco di lupi.

[30.14] Le Acque di casa si applicano alle seguenti aree operative:

- Mare del Nord
- Approcci Ovest
- Approcci Sud-Ovest
- Mare di Norvegia solo nel periodo di guerra 1
- Mar Baltico solo nel periodo di guerra 1

Queste aree operative si possono riconoscere sulla mappa perché hanno un "2x" sopra la tabella AAC ed i bordi dell'area operativa sono contrassegnati da linee, per le tre maggiori, e da puntini per quelle valide solo nel periodo di guerra 1.

[30.2] Acque Ovest

Siccome Hitler non voleva provocare gli Stati Uniti ed il rafforzamento di Roosevelt alla Dottrina Monroe ed alla Zona di Sicurezza Pan-Americana, i sottomarini non possono entrare nelle zone operative o nelle zone di operazioni speciali sulla parte "Ovest" della mappa, oppure attaccare alcune unità tranne quelle elencate di seguito.

[30.21] Si può attraversare il Greenland Gap in ogni momento

[30.22] Si può entrare nei Grand Banks dall'inizio del periodo di guerra 3

[30.23] Prima del periodo di guerra 4, nessun attacco può essere fatto contro nessuna Task Force o Convoglio Speciale nelle Acque Ovest per la paura di colpire una nave americana. Le scorte ai convogli rivelate come americane possono essere attaccate solo se il lancio del dado è inferiore o uguale al valore del comandante del sottomarino. Se il sottomarino non ha un comandante asso in questa occasione ha un valore di zero. I bersagli non rivelati che poi si viene a scoprire che sono scorte americane possono essere affondate normalmente. I sottomarini americani non possono essere attaccati, ma se il sottomarino americano individua per primo quello del giocatore lo può attaccare.

[30.24] Tutte le restrizioni decadono nel periodo di guerra 4.

[30.25] Oscuramento Costiero

Nel periodo di guerra 4 le città di mare illuminate, e le spiagge, provvedevano a formare eccellenti opportunità per i sottomarini di individuare obiettivi attaccando le sagome delle navi al largo di quelle coste. Per le aree operative seguenti, e per le SMZ a loro collegate, un modificatore di -1 viene applicato ad ogni TDC piazzato su di un obiettivo (fino ad un massimo di -4) fino alla fine della prima settimana di Aprile del 1942:

- Marittime
- Coste Est USA
- Golfo del Messico

COMMENTO

Con la Germania che solitamente rispettava la Zona di Sicurezza Pan-Americana e la Dottrina Monroe, la costa litorale dell'Atlantico dell'Ovest, incluso il Canada, non venne sottoposta ad oscuramento o alle condizioni di guerra prima dell'entrata in guerra degli Stati Uniti. Quando la guerra arrivò in quelle zone, e le navi venivano affondate anche in assenza della luce dalle spiagge, i commercianti affermavano con forza che un oscuramento avrebbe avuto conseguenze negative sull'economia (o meglio sulla loro economia). Fu solo da Aprile 1942 che prese piede il mandato di oscurare quelle aree.

Se le regole politiche opzionali [36.0] sono usate per entrare in queste aree operative prima del periodo 4, questa regola vale solo per la zona Marittimes. Si presume che i tedeschi non sarebbero entrati in una zona neutrale nelle acque territoriali USA per un vantaggio politico. Gli effetti nella zona Marittimes finirà permanentemente quattro mesi dopo che i sottomarini dell'Asse iniziano ad operare qui.

[30.3] Aggiustamenti area Operativa

La densità delle navi in alcune aree operative cambia in base ad eventi al di fuori del periodo di guerra.

[30.31] L'area operativa dell'Artico (Mere di Norvegia e Mare di Barents) usa la linea periodo di guerra 2 nella tabella AAC fino all'evento Barbarossa [17.4]. Quando ciò avviene, usa la linea del periodo di guerra 3 per la AAC Artico.

[30.32] Le aree operative dell'Atlantico Centrale (Bermuda, Mare dei Sargassi e nel Centro dell'Oceano) usa la linea dell'AAC del periodo di guerra 4 nel periodo di guerra 5 fino a che non scatta l'evento Operazione Torch per evento di guerra. Quando accade l'evento, usa la linea del periodo di guerra 5 per l'AAC dell'Atlantico Centrale. Il Mar dei Sargassi, e il Mid-Ocean sono considerate entrambe acque "Ovest" per i propositi di generare i convogli, i convogli speciali e le task force dopo l'evento Torch.

[30.33] Nell'area operativa del Baltico, si usa la linea del periodo di guerra 1 solo nel Settembre del 1939. La linea del periodo di guerra 2 è usata per il resto del periodo di guerra 1 e per il periodo di guerra 3 fino a Barbarossa [17.4]. I contatti sottomarino contro sottomarino possono avvenire nel Baltico solo nel settembre del 1939 (solo polacchi) e dall'inizio di Barbarossa per il resto della guerra (solo russi).

[30.34] I singoli scenari possono avere degli aggiustamenti per alcune aree operative.

[30.4] Basi Navali di Scapa Flow e Gibilterra

In queste basi navali (solo in una) può entrare un sottomarino nei periodi di guerra 1 o 2. C'è un modificatore +2 al lancio dell'evento di transito (in aggiunta al normale modificatore +2 dell'evento di transito nelle SMZ [19.1]), e ogni risultato "Individuato" viene cambiato in "Individuato, RTB".

[30.41] Se il sottomarino entra non rilevato, ogni contatto è con una Task Force, e le unità di quella task force sono In – porto [14.18]. Si può fare un riattacco.

[30.5] Acque Vergini

Gli alleati istituivano i convogli solo nelle aree dove sapevano che operavano i sottomarini. Questo spesso dava un vantaggio temporaneo ai sottomarini che entravano in un'area per la prima volta. Tutte le aree operative sono considerate "Vergini" all'inizio del periodo di guerra a meno che non siano state attraversate, con eccezioni:

Periodo di guerra 1: Mare Baltico, Mare del Nord, Mare di Norvegia, Mare di Barents, Approcci Ovest, Approcci Sud-Ovest, Greenland Gap, Grand Banks, Maritimes, Marocco e Mediterraneo Ovest.

Periodo di guerra 2: Quelli sopra più Capo Verde e Mediterraneo Est.

Periodo di guerra 3: Quelli sopra più Africa dell'Ovest.

Periodo di guerra 4: Quelli sopra più Angola Basin.

Periodo di guerra 5: I convogli sono collocati in tutte le aree operative.

[30.51] Per la prima settimana in cui i sottomarini conducono una fase di ricerca e combattimento in un'area operativa Vergine, c'è un modificatore +2 al lancio del dado per la ricerca sull'AAC [13.21] e tutti i convogli incontrati sono cambiati in contatti singoli, a meno che un evento o la tabella B-Dienst ne specifichi la sostituzione in una task force o in un convoglio speciale in quel caso si incontra la task force o il convoglio speciale se permesso dal lancio del dado.

[30.52] Per tutti i turni successivi l'area operativa viene trattata normalmente.

[30.6] DOTTRINA CORAZZATE E PORTAEREI

Nella Battaglia dell'Atlantico, molto raramente le grosse navi da guerra operavano in gruppi maggiori di 2 . In ogni situazione di combattimento al di fuori del Mediterraneo, se una terza Corazzata o Incrociatore da Battaglia (BB o BC) o una terza portaerei (CV, non una CVE, AVG o ACV) viene rivelata, si deve riposizionare nella tazza dalla quale è stata pescata. Nessuna unità viene pescata al suo posto. Questo significa che sulla tavola di combattimento ci possono essere contemporaneamente due Corazzate / Incrociatori da Battaglia e due Portaerei.

[30.61] Nel Mediterraneo si ripone nella tazza la quarta nave da guerra o portaerei.

[30.7] RAGGIO DEI PRIMI TIPO VII

I sottomarini Tipo VII erano designati per operare attorno alle isole britanniche ed alla Francia. I tedeschi condussero modifiche estese su queste unità per aumentarne il raggio d'azione, includendo bolle e convertendo i contenitori d'acqua dolce in serbatoi per il carburante.

[30.71] Nel periodo di guerra 1 e 2, il raggio d'azione massimo di un Tipo VII è "3" senza tener conto di quello che è stampato sul segnalino.

[30.72] Nel periodo di guerra 3 il raggio massimo di un Tipo VII è "4".

[30.73] Nel periodo di guerra 4 e 5 usa il raggio d'azione stampato sul segnalino dei Tipo VII.

[30.8] REGOLE SPECIALI ITALIANI

Le seguenti regole si applicano solo ai sottomarini italiani.

[30.81] Dottrina Siluri

Data la scarsità e la spesa dei siluri, la dottrina italiana dell'inizio della guerra era di usare un solo siluro per ogni nave mercantile. Questo diminuì notevolmente i colpi a segno visto che i bersagli non erano molti. Le seguenti restrizioni si applicano a tutti gli attacchi contro i mercantili:

- Nel periodo di guerra 2, un sottomarino italiano non può collocare più di un punto di fattore di attacco per ogni bersaglio mercantile, a meno che quel sottomarino non abbia un comandante asso. Se un convoglio ha un fattore dispersione [29.0], il bonus in attacco può essere aggiunto al fattore di attacco 1 come desiderato.
- Nel periodo di guerra 3: un sottomarino italiano non può collocare più di un punto di fattore di attacco per ogni bersaglio mercantile, a meno che quel sottomarino non abbia un comandante asso o il lancio del dado speciale risulti tra 0 e 4.
- Nei periodi di guerra 4 e 5: tutte le restrizioni decadono.

Quando la dottrina è utilizzata, un modificatore -1 viene applicato al controllo della resistenza [14.7].

NOTA: Il giocatore può utilizzare la versione della dottrina dei siluri per il periodo di guerra 3 per i sottomarini tedeschi (o qualsiasi altro in base alla campagna) in ogni circostanza, ma solamente se la dottrina viene utilizzata per tutti i sottomarini di quella nazione. Il giocatore non può decidere di utilizzarla solo per un po'. Scegliere se utilizzare la dottrina o abbandonarla può essere fatto solo nella fase di rinforzo dei sottomarini (la prima settimana di ogni mese).

[30.82] Effetti del meteo

Se si sta pattugliando in una zona Nord Atlantica o Artica, in aggiunta al Mare del Nord, Baltico e Maritimes, i sottomarini italiani applicano un modificatore -1 al dado della ricerca [13.21] ed un +1 al dado della resistenza [14.7]. Queste sono cumulative con le penalità delle regole del meteo [7.41].

COMMENTO

Molti dei sottomarini italiani erano progettati per le acque calme del Mediterraneo e richiavano aria per i loro motori attraverso il portello principale della torretta, piuttosto che attraverso un condotto di aspirazione elevata. Nelle tempeste del Nord Atlantico, le loro larghe torrette erano soggette a danni dato che l'acqua che entrava dal portello poteva creare guasti all'impianto elettrico. Dopo che si rese noto questo problema i sottomarini italiani vennero concentrati nelle acque del sud.

[30.83] SMG Ammiraglio Cagni

Questo sottomarino era progettato specificamente per le pattuglie a lungo raggio. Invece dei soliti 6 tubi lanciasiluri da 21" (4 davanti e 2 dietro) aveva l'impressionante numero di 14 tubi lanciasiluri da 18" (8 davanti e 6 dietro). In ogni attacco contro un'unità militare o una scorta da 2t o maggiore (o navi trasporto truppe AP/AT), si applica un modificatore -1 al lancio del dado per il risultato dei danni.

[30.9] REGOLE SPECIALI PER IL WAR MIX

[30.91] Molte unità e nazionalità nel War Mix [3.1] hanno delle considerazioni speciali:

- All'inizio della guerra, venivano mantenute le regole ed i protocolli internazionali per i sottomarini. Nel 1939 non sono possibili attacchi contro le unità AT rivelate. Se viene preso di mira un obiettivo non rivelato, questo può essere attaccato (ed affondato).
- I pescherecci e le barche a vela sono sempre piazzate nella tazza Contatti singoli.
- L'incrociatore leggero nella tazza contatti singoli, viene rimosso dal War Mix se viene affondato, e non viene rimpiazzato fino all'inizio del successivo periodo di guerra.
- In alcuni periodi di guerra, ci sono navi da guerra inglesi nella tazza dei contatti singoli e in quella dei Centrali. Se entrambe sono danneggiate o affondate, entrambe sono permanentemente rimosse da quelle tazze (L'Ammiragliato non può più usarle per scortare convogli non speciali).
- Tutte le unità con fattore ASW ½ sono permanentemente rimosse alla fine del periodo di guerra 2, con l'eccezione della nave US K-Blimp.
- Gli aerei inglesi Hudson e Catalina devono essere piazzati nelle tazze contatti singoli e Centro nei periodi di guerra da 3 a 5.
- Non vengono piazzati mercantili sovietici nelle tazze fino a Barbarossa [17.4].
- Tutti i mercantili finlandesi vengono rimossi al momento di Barbarossa.
- Non più di 3 mercantili Panamensi (dei quali solo uno può essere superiore a 6t) possono essere piazzati nel mix prima del secondo lancio dell'evento di guerra Sicurezza Pan-Americana, o nel periodo di guerra 4.
- Non vengono piazzati nelle tazze mercantili americani fino al periodo di guerra 4, con l'eccezione dell'M5t che viene piazzato nella tazza dei contatti singoli nel periodo di guerra 3.
- Non vengono piazzati mercantili brasiliani nelle tazze fino al periodo di guerra 4.
- La CG Treasury 7-2 è rimossa dal mix alla fine del periodo di guerra 4.

- La USS Lafayette (ex transatlantico francese Normandie) storicamente si incendiò e bruciò nel porto di New York mentre erano in corso dei lavori per convertirlo a trasporto truppe. L'AP può essere incluso nella tazza dei transatlantici nel periodo di guerra 5 a discrezione del giocatore.

[30.92] Altre unità del War Mix possono essere rimpiazzate se rilevate in alcune aree operative:

- Nel Mare di Barents, dopo che diventa attivo Barbarossa, rimpiazza la prima scorta rivelata di un convoglio non inglese con il sovietico DD Tipo 7 se si lancia un dado dal risultato tra 0 e 4.
- Nella zona Maritimes durante il periodo di guerra 4, rimpiazza l'USAAF B-25 con il RCAF Digby.
- Nelle zone Maritimes e Grand Banks durante il periodo di guerra 5, rimpiazza l'USN K-Blimp con il RCAF Digby.

[31.0] GLI SCENARI CAMPAGNA

Gli scenari Campagna di Steel Wolves permettono al giocatore di esplorare, in profondità, tutti gli aspetti operazionali del condurre una grande campagna sottomarina contro una significativa potenza navale. STEEL WOLVES ha sei campagne standard.

Non importa che campagna sceglie il giocatore, ma state attenti che l'intero arco della guerra vi richiederà parecchio tempo. Anche se non è necessario, si consiglia ai giocatori di iniziare da uno scenario pattuglia per familiarizzare con le meccaniche del gioco prima di iniziare una campagna. Quando un giocatore inizia una campagna, è consigliabile scegliere un luogo dove imbastire il gioco che possa essere usato per lunghi periodi.

[31.01] Ordine di battaglia dei sottomarini

Ogni campagna ha un elenco di sottomarini che sono disponibili dall'inizio. Se non viene specificata una posizione speciale (Es: Repair 1 Box, etc.) il giocatore lancia un dado per ogni sottomarino che inizia In-Port per determinare la sua posizione:

0	Work Up
1-2	In-Port
3-5	Pierside (Gli U-boote Tipo II vanno piazzati in Ready For Sea)
6-9	Ready For Sea

Tra le posizioni di partenza ci sono anche informazioni come l'influenza sui siluri che sono usate solo come regole opzionali [36.0].

[31.02] LISTA GENERALE DEI RINFORZI SOTTOMARINI

Consulta la lista dei rinforzi all'inizio di ogni mese.

[31.03] Punti Vittoria

Solo per la campagna completa (Campagna I), ci sono due tipi di vittoria possibili; strategica ed operativa. La vittoria operativa viene descritta in ogni scenario. Dopo Maggio 1941, solo la vittoria operativa diventa possibile. Il giocatore può raggiungere una vittoria strategica acquisendo abbastanza punti vittoria da costringere alla capitolazione il governo britannico tra la caduta della Francia e Barbarossa.

La tabella dei punti vittoria

La tabella dei punti vittoria mostra al giocatore quanti punti vittoria vengono guadagnati in base a quante navi e tonnellate vengono affondate al mese. Il giocatore guadagna da zero a cinque punti vittoria per le navi affondate, più da zero a cinque punti per le tonnellate affondate, per un totale di un massimo di 10 punti vittoria al mese. La tabella dei punti vittoria (VPT) è strutturata in due colonne con i punti vittoria conquistati nella parte alta e , con ogni gruppo di punti, un valore minimo di navi e tonnellate affondate per mese (fila) che il giocatore deve raggiungere per avere i punti vittoria indicati.

La tabella è usata alla fine del mese. Per usare la tabella, il giocatore incrocia la linea del mese appena completato con i suoi risultati di 1) navi affondate, e 2) tonnellate affondate separatamente. Per fare punti, il numero totale delle navi/tonnellate del giocatore deve essere uguale o superiore al numero minimo indicato. Il giocatore incrocia i sui dati con quelli della tabella fino a che raggiunge la giusta posizione nel mese, il numero indicato nella colonna è il minimo da raggiungere (es: colonna 2 ha 23 navi e colonna 3 31. Se affondo 27 navi devo rimanere nella colonna 2). I giocatori collezionano quindi i punti indicati nella colonna in cui sono arrivati. Il giocatore che non raggiunge il numero minimo in quella categoria guadagna zero punti vittoria in quella categoria in quel turno. I giocatori non possono mai andare oltre i 5 punti vittoria in una categoria, e mai oltre i 10 punti vittoria per turno.

[31.04] VITTORIA STRATEGICA E CAPITOLAZIONE DEL GOVERNO BRITANNICO

Questo modello matematico è stato creato per simulare una possibile condizione tragica dei trasporti inglesi che avrebbero costretto il governo alla resa (anche se storicamente non ci sembra possibile). Per far questo il giocatore deve raggiungere un certo punteggio durante il periodo in cui l’Inghilterra era ancora “isolata”, cioè tra il Luglio 1940 ed il Maggio 1941 in coincidenza con la Battaglia d’Inghilterra.

I punti vittoria da raggiungere per costringere gli inglesi alla resa sono:

Anno	Mese	Punti vittoria necessari
1940	Luglio	77
	Agosto	84
	Settembre	91
	Ottobre	98
	Novembre	105
	Dicembre	112
1941	Gennaio	119
	Febbraio	126
	Marzo	133
	Aprile	140

	Maggio	147
--	--------	-----

Da [31.1] a [34.10] ci sono indicazioni specifiche per imbastire ogni campagna o scenario che qui non vengono tradotte.

REGOLE OPZIONALI

Le seguenti regole possono essere usate a discrezione del giocatore. Queste implementano un alto livello di realismo, ma aggiungono più dettagli e possibilità di discostarsi dal risultato storico.

[35.0] COSTRUZIONE ALTERATA DEL PERIODO PRIMA DELLA GUERRA

Queste regole ti permettono di modificare la composizione della tua forza sottomarina. Tutte le unità opzionali ricevute in questo modo sono segnalate da un triangolo scuro nell'angolo in alto a sinistra.

[35.1] Conferenza del Gennaio 1939

Nel Dicembre 1938, Hitler notificò agli inglesi che intendeva avvalersi della clausola nel Patto Navale Anglo-Tedesco del 1935, che avrebbe permesso alla Germania di costruire tanti sottomarini quanti ne avevano gli inglesi. Un mese dopo venne fatto un incontro turbolento in cui Donitz (che presto sarebbe stato promosso Commodoro al comando del BdU) era in contrasto con il vecchio piano per i sottomarini del Vice-Ammiraglio Werner Furbringer che aveva il supporto dello staff dell'OKM. Donitz voleva costruire tutti Tipo VII con le nuove tonnellate disponibili per poter avere maggiori mezzi con cui bloccare le vie d'accesso alle isole britanniche. La visione dell'OKM era che gli aerei ed i sistemi ASDIC (sonar) rendevano i sottomarini obsoleti. Loro volevano battelli a lungo raggio per assaltare le rotte commerciali nelle aree distanti. L'Ammiraglio Erich Raeder giunse al compromesso di ordinare un miscuglio di vari Tipo, e di differire la costruzione di ogni nave di superficie o di U-incrociatori.

Questo passo prima del gioco ti permette di prevalere in questo incontro e decidere di modificare la composizione dell'ultimo ordine di mezzi prima della guerra, quando la Marina del Reich pensava che la guerra non sarebbe scoppiata ancora per anni. Puoi scegliere tra l'opzione di Donitz e avere più Tipo VII, o tra quella dell'OKM per navi più grandi.

Blocchi storici delle navi costruite negli ultimi contratti pre-guerra

Blocco 1 – Tipo VIIB U-99, U-100, U-101, U-102

Blocco 2 – Tipo IXB U-122, U-123, U-124

Blocco 3 – Tipo IIC U-62, U-63

Blocco 4 – Tipo IID U-137, U-138, U-140

Blocco 5 – Tipo VIIB U-73, U-74, U-75, U-76

Blocco 6 – Tipo VIIC U-69, U-70, U-71

Blocco 7 – Tipo IXB U-103, U-104, U-105, U-106, U-107, U-108

Blocco 8 speciale – Tipo IID U-141, U-143, U-146, U-147

OPZIONE DONITZ:

A. Scambia i blocchi 2 e 3 per il Tipo VIIB U-62, U-63, U-122, U-123, U-124

B. Scambia i blocchi 4 e 7 per i Tipo VIIB U-103, U-104, U-105, U-106, U-107, U-108, U-137, U-138, U-140

OPZIONE OKM (alcune solo mutualmente escludenti)

A. Scambia i blocchi 1, 3 e 4 per ricevere 4 Tipo XI U-incrociatori da 3.000 tonnellate: U-112, U-113, U-114, U-115

B. Scambia i blocchi 5 e 6 per ricevere 4 Tipo XII da 1.600 tonnellate: U-491, U-492, U-493, U-494

C. Scambia il blocco 1 per i Tipo IXB U-100, U-101, U-102

D. Scambia i blocchi 3 e 4 per i Tipo IXB U-138, U-140

E. Scambia i blocchi 5 e 6 per i Tipo IXB U-69, U-70, U-71, U-75, U-76

[35.11] Per entrambe le opzioni Donitz o OKM, se entrambi i blocchi 3 e 4 vengono scambiati, anche il blocco 8 deve essere rimosso. Queste barche vanno direttamente al ruolo di battelli scuola per compensare i Tipo II non costruiti e non relegati al dovere di formazione degli equipaggi.

[35.12] Gli U-boote Tipo VII e IX ricevuti in questa fase vengono ricevuti e vanno in riparazione allo stesso modo delle loro controparti storiche con lo stesso numero. Gli U-boote Tipo VII e XII sono elencate tra virgolette <> nel libro generale dei rinforzi.

[35.2] SOSTITUZIONI SUCCESSIVE

Questo è un cambiamento meno probabile e più costoso. Per studiare gli effetti su di una diversa strategia di costruzione in lunghi termini, i seguenti blocchi devono essere scambiati nella fase precedente al gioco. I mezzi vengono ricevuti e posti in riparazione allo stesso momento in cui i mezzi con gli stessi numeri vengono rimpiazzati.

Dal Tipo VII U-84 all'U-87 per: Tipo XI U-84 e U-85 "o" Tipo XII U-86 e U-87

Dal Tipo VIIC U-93 all'U-98 per: Tipo XI U-93 e U-94 "o" Tipo XII U-96 , U-97 e U-98

Dal Tipo VIIC U-201 all'U-208 per: Tipo XI U-201, U-202, U-203 e U-204 "o" Tipo XII U-205 , U-206, U-207 e U-208

[35.3] MIGLIORI USI OPERATIVI DEI MEZZI CATTURATI

Dei 12 sottomarini catturati dai tedeschi nel primo anno di guerra, solo due olandesi della classe O-21 sono stati mandati in pattuglie operative. Il resto furono usati a scopi di addestramento. Con questa opzione puoi utilizzare i sottomarini rimanenti facendoli uscire con l'equipaggio inesperto. Le unità sono scritte tra virgolette < > nella lista dei rinforzi.

[35.31] Quando l'Olanda si è arresa, la nuova classe O-21 era ancora in allestimento. Quelli che sono stati in grado di fuggire sono scappati in Inghilterra, mentre l'O-25 l'O-26 e l'O-27 furono autoaffondati. La Germania recuperò e riarmò tutti e tre col nome di UD-3, UD-4 e UD-5. Furono usati soprattutto per

l'addestramento, anche se due furono mandati in missione. Per questa opzione, si rende disponibile il terzo mezzo, mentre gli altri due sono disponibili un intero anno prima della data storica, questi sono sottomarini a lungo raggio nel Secondo Periodo Felice. Sono ricevuti in Germania. La decisione di scambiare questi sottomarini deve essere presa all'inizio del secondo periodo di guerra (o prima del gioco se si sta giocando una campagna successiva).

UD-3 10/41 (rimuovi l'U-374)

UD-4 2/42 (rimuovi l'U-357)

UD-5 8/41 (rimuovi l'U-83)

[35.32] Quando la Francia si arrese, la nuova classe L'Aurore era ancora in costruzione o in allestimento. Tre furono catturati ed uno fu completato ed usato per l'addestramento. Gli altri avrebbero potuto essere catturati, ma Donitz non aveva intenzione di complicare il servizio logistico dei pezzi di ricambio per mezzi così differenti. La decisione di scambiare queste navi deve essere fatta all'inizio del periodo di guerra 2 (o prima del gioco se si stanno giocando campagne successive). Sono ricevuti nella Francia-Atlantico.

UF-1 11/41 (Rimuovi l'U133)

UF-2 1/42 (Rimuovi l'U252)

UF-3 9/42 (Rimuovi l'U221)

[35.33] Il sottomarino HMS Seal si arrese nello stretto di Kattegat nel Maggio del 1940, e fu inserito nella Kriegsmarine quel Novembre. I tedeschi lo consideravano un modello obsoleto e lo utilizzarono solo per la propaganda e per compiti di addestramento. Avrebbe potuto essere reso operativo dopo estesi lavori di riammodernamento. Anche se era un posamine, non era configurato per le mine tedesche, così che può trasportare solo un campo minato forza "2". Se viene preso, deve essere tolto permanentemente dal gioco all'inizio del 1943. La decisione di scambiarlo per UB deve essere presa prima del periodo di guerra 2 (o prima del gioco per campagne successive), ed è ricevuto in Germania.

UB 5/41 (Rimuovi l'U-109)

[35.4] U-BOOTE DELLA FINE DELLA GUERRA

Il giocatore può aggiungere uno dei seguenti U-boote alle sue forze in Germania nell'Aprile del 1943, rappresentando un rischio di sviluppare e testare un prototipo a scopi bellici. La data del segnalino è quella storica di ingresso.

U-995 (Tipo VIIC/41)

U-1061 (Tipo VIIF)

U-1405 (Tipo XVIIIB)

U-2322 (Tipo XXIII)

U-2511 (Tipo XXI)

Se il prototipo viene danneggiato, si ritira immediatamente da ogni combattimento e passa in RTB. Viene tolto dal gioco se ritorna alla base con danni maggiori del livello “danni superficiali” e viene considerato una perdita totale costruttiva (viene preso dai costruttori per essere studiato).

[36.0] LA GUERRA POLITICA

Siccome la politica nazista era ricca di intrighi il giocatore dovrà in pratica combattere su due fronti: per mare e nella Cancelleria del Reich per ottenere qualche beneficio.

[36.1] Regole generali

Il gioco politico viene seguito attraverso due misure separate di influenza politica: “Punti Influenza Politica” e “Punti Prestigio”. Questi sono ricevuti in funzione dei punti vittoria [31.03] conquistati in base a [36.51].

[36.11] L’influenza politica si misura usando la Colonna Influenza sulla Mappa. Il giocatore, agendo come il BdU, avrà sempre una quantità variabile di influenza (compresa da -2 fino a +2) con il Comando Supremo della Marina (OKM), con il Comando Supremo dell’Esercito (OKW), con il Comando Supremo dell’Aviazione (OKL) e la Leadership politica della Germania (Cancelleria). I quattro segnalini politici per l’OKM, l’OKW, l’OKL e la Cancelleria sono piazzati sulla colonna politica in base alle istruzioni della campagna.

[36.12] I Punti Prestigio derivano usando l’indicatore Prestigio sulla prima colonna delle navi/tonnellate affondate. Il giocatore non può mai accumulare più di nove punti prestigio. L’indicatore prestigio è piazzato in base alle istruzioni della campagna.

[36.13] La posizione del giocatore è tracciata usando il segnalino BdU sulla colonna posizionamento sulla mappa. E’ sempre piazzato a Berlino durante il periodo di guerra 1. Dopodichè è piazzato a Berlino o Karneval (su scelta del giocatore). Quando è a Berlino, piazza il segnalino BdU nel Box del gruppo che è stato preso di mira da una richiesta politica.

[36.14] Se vengono usate le Regole Politiche, la fase di miglioramento dei siluri salta e la tabella viene usata solamente per determinare quando i siluri possono essere migliorati in base alla Tabella Richieste Politiche.

[36.15] Se vengono usate le regole politiche, gli oggetti segnalati nel libro generale dei rinforzi tra parentesi graffe {} sono ignorati.

[36.2] Il giocatore sceglie una richiesta politica dalla tabella richieste politiche. Ci sono due categorie di richieste: **Pianificate** e **In Reazione**. Le Pianificate contengono tre tipi di richieste: Produzione, Operative e Strategiche; mentre le richieste In Reazione sono tentativi di rifiutare l’evento di guerra richiesto.

PIANIFICATE: Richieste produttive su strutture portuali, costruzione di sottomarini e sviluppi tecnologici

PIANIFICATE: Richieste di includere o utilizzare altri rami dell’esercito o dell’aviazione per la guerra sottomarina

PIANIFICATE: Richiesta di miglioramenti dell’intelligence o approvazione politica dell’estensione dei parametri operativi

REAZIONE: Cancellare le richieste di un evento di guerra. Non tutti gli eventi di guerra possono esserne influenzati

[36.21] Le richieste Pianificate possono essere fatte solo durante la fase politica all'inizio del mese (solamente) durante la fase eventi di guerra. Le richieste Reazione possono essere fatte durante la fase evento di guerra durante qualsiasi turno ma solo quando accadono certi eventi. L'evento specifica se può essere modificato da una richiesta politica, così come identifica il gruppo bersaglio della richiesta. Una richiesta Pianificata ed una Reazione possono essere fatte nello stesso momento (nella prima settimana del mese)

[36.22] Il giocatore può fare una sola richiesta pianificata al mese, e solo se ha abbastanza punti prestigio per farlo. In aggiunta, il giocatore può fare solo una richiesta Reazione durante il mese.

[36.23] Procedura

Il giocatore sceglie la richiesta dalla tabella richieste politiche. La tabella specifica il gruppo preso di mira (OKM, OKW, OKL, Cancelleria) della richiesta (Se per evento di guerra, l'evento specifica che gruppo è preso di mira) ed il livello di difficoltà della richiesta (che va dal livello I facile, al livello III difficile).

Quando scelto, il giocatore paga immediatamente i punti prestigio in base al livello di difficoltà della richiesta.

Per risolvere la richiesta politica, il giocatore consulta la tabella risultati politici (PRT). Ci sono due lati della PRT: il lato Bersaglio/Difficoltà sulla sinistra, e il lato Cancelleria del Reich sulla destra.

Il giocatore incrocia il livello di difficoltà con il corrente valore Influenza politica del gruppo scelto e legge il risultato incrociandolo nella porzione della tabella della Cancelleria del Reich. Il numero che ne risulta è quello che il giocatore deve lanciare eguagliandolo o facendo meno per ottenere un risultato positivo. Una X significa che non si possono avere risultati positivi e si può fare a meno di lanciare (senza così pagare punti prestigio). Un risultato negativo si può ottenere solo se si lancia il dado.

Aggiunta Favore Politico: Il giocatore può spendere punti prestigio addizionali per aumentare le possibilità che la richiesta venga accolta. Il giocatore può spendere punti per modificare il lancio del dado sulla PRT come di seguito:

Punti prestigio	Risultato lancio del dado
1 Punto	-1 al risultato
3 Punti	-2 al risultato
5 Punti	-3 al risultato

Risultato: Accolto/Non accolto: Se una richiesta del giocatore viene accolta, l'effetto descritto sulla tabella delle richieste diviene immediatamente attivo. Tuttavia, senza tener conto se la richiesta è stata accolta o meno, ci sono anche conseguenze politiche. Alla destra di ogni richiesta nella tabella politica, c'è la porzione di tabella con le conseguenze politiche. Questa tabella contiene 4 colonne, una per l'OKM, una per l'OKW, una per l'OKL ed una per la Cancelleria. In ogni colonna, per ogni richiesta, ci sono dei numeri tra parentesi; il primo numero è usato se la richiesta è stata accolta, il secondo se la richiesta è stata respinta. Questi numeri indicano il cambio del livello d'influenza politica per il gruppo rappresentato da quella colonna. E' possibile che anche gruppi non coinvolti nella richiesta reagiscano. Tutti i cambiamenti per tutti i gruppi che compaiono nella tabella delle conseguenze diventano efficaci immediatamente.

Esempio: Nel 1940 il giocatore vuole fare una richiesta operativa per trasferire un gruppo di idrovolanti sotto il controllo operativo del BdU. La sua influenza con l'OKL è +1 e con la Cancelleria +2. Ha 8 punti prestigio.

Il livello di difficoltà della richiesta è il così che i punti prestigio vengono immediatamente ridotti da 8 a 6. La colonna del livello di difficoltà viene incrociata con il livello d'influenza dell'OKL di +1. Il giocatore prolunga la posizione sulla linea trovata a destra fino ad incrociarla con la colonna del +2 della Cancelleria, questo porta ad un risultato di 2. Il giocatore deve lanciare uno zero un 1 o un 2 perché la richiesta venga accolta. Il giocatore decide di spendere 5 punti politici per modificare di -3 il risultato del lancio del dado. Il giocatore lancia un 4, la richiesta è approvata. L'influenza sale di 1 con l'OKM, diminuisce di 1 con l'OKL ed il livello di punti prestigio cala da 6 a 1. Non ci sono modifiche al livello OKW o Cancelleria. Il giocatore può piazzare il Do-18 in qualsiasi base che desidera (il Bv-138 non è ancora disponibile).

[36.3] RICHIESTE CANCELLERIA

Quando un giocatore pone una richiesta al gruppo Cancelleria, il giocatore sta essenzialmente snocciolando l'influenza del BdU con il comandante più alto in grado presso la Cancelleria, contro quella del leader supremo della Germania, Adolf Hitler. Questo tipo di richieste vengono risolte usando l'influenza della Cancelleria in entrambe le porzioni della tabella.

[36.4] POSIZIONE DEL BdU

La politica riguarda l'accesso così come l'influenza. L'accesso è rintracciato in base alla posizione del BdU. Nel periodo di guerra 1 il BdU è posizionato a Berlino, ma alla caduta della Francia il BdU mosse il quartier generale a Parigi e Kerneval, l'assenza del BdU da Kerneval influenzò la guerra sottomarina. Quando l'HQ del BdU è a Kerneval, per tentare di ottenere risposte positive alle richieste, il BdU può muoversi a Berlino durante la fase politica e rimane a Berlino per un turno (una settimana). Se il BdU non è a Berlino, ogni lancio subisce un modificatore ulteriore sul PRT di (+1, +2 o +3) uguale al livello di difficoltà della richiesta.

[36.41] Nel caso di una richiesta reazione, il giocatore può scegliere di muovere il BdU a Berlino per fare la richiesta al momento in cui si verifica l'evento di guerra.

[36.42] Il BdU può rimuovere verso Kerneval nella fase politica di ogni turno.

[36.43] L'assenza del BdU da Kerneval influisce sulla guerra operativa degli U-boote. Se il BdU è a Berlino durante una settimana del periodo di guerra da 2 a 5, i branchi di lupi vengono limitati a 3 sottomarini nel 1940, 6 nel 1941 e 9 nel 1942. Non ci sono limitazioni durante il 1943. In aggiunta, nessun sottomarino da zone operative adiacenti può tentare di unirsi al branco di lupi finché il BdU è a Berlino.

[36.5] GUADAGNARE O PERDERE INFLUENZA POLITICA

Il giocatore può guadagnare o perdere influenza politica. Alla fine del mese ed in ogni momento durante il combattimento dei sottomarini.

[36.51] Fine del mese – Guadagno per “punti vittoria”

Durante la fase di conclusione del turno della quarta settimana del mese [16.1], si guadagnano punti politici uguali alla metà (arrotonda per difetto) del totale dei punti vittoria guadagnati nel mese [31.03]. I punti politici guadagnati possono aumentare l'influenza politica con la Cancelleria, l'OKM, l'OKW e l'OKL. Ogni punto guadagnato alla fine del mese deve essere distribuito come di seguito: il primo punto deve essere dato all'OKM; se c'è un secondo punto, viene dato alla Cancelleria; se ci sono altri punti il giocatore può decidere di distribuirli a piacimento, o può spendere fino a due punti politici per aumentare il prestigio, aumentando il segnalino di quei punti spesi. Se il giocatore distribuisce i punti, ognuno dei quattro gruppi deve avere un punto prima che uno dei gruppi possa vedersi assegnato il secondo (questo può succedere nel caso in cui il giocatore metta a segno 10 punti vittoria in un turno). Nessun livello di influenza può essere superiore a +2 ed i punti prestigio non possono essere più di 9. Ogni punto politico guadagnato oltre questi livelli viene perso.

[36.52] Fine del mese – Perdite per “sottomarini persi”

Sempre alla fine del mese, il giocatore perde punti politici in base a quanti sottomarini sono andati persi durante il mese. C'è un segnalino separato per tracciare le perdite dei sottomarini mensili e trasformarle nel risultato di perdita di punti politici in base alla seguente tabella:

Tabella sottomarini persi in mare	
Numero di sottomarini persi	Effetti sull'OKM, sulla Cancelleria e sul Prestigio
0 – 4	0
5 – 8	-1
9 – 11	-2
12 - 13	-3
14 – 15	-4
16 o più	-5

La perdita dei punti politici viene dall'OKM, dalla Cancelleria e dal Prestigio in modo eguale – ciò sta a significare che se un giocatore perde 11 sottomarini in mare, l'influenza dell'OKM, della Cancelleria e dei Punti Prestigio cala di -2 per tutti.

[36.53] Durante il combattimento dei sottomarini – guadagno per “Risultati Valorosi”

Nel momento in cui un giocatore affonda un'unità navale nemica di valore, esso guadagna uno o più punti politici in base alla seguente tabella:

Affondare un obiettivo navale di valore			
Tipo di nave	OKM	Cancelleria	Altri
BB, BC, CV	+2	+1	+1 per OKL per ogni CV
Per ogni CA, CVE, AVG, ACV, CS, AM, AT e APT affondata	+1	0	+1 per OKW per ogni AT o AP

[36.6] RICHIESTE IN DETTAGLIO

Questa sezione descrive in dettaglio gli effetti delle Richieste Pianificate meglio di quanto faccia la tavola

[36.61] Richieste di Produzione

A. Aumentare le infrastrutture della Base

Questa richiesta prende risorse e personale qualificato dalle unità di terra per rinforzare le infrastrutture portuali. Aumenta il valore prontezza degli U-boote di +1 dopo un periodo di mesi determinato dal lancio di due dadi. Non ha influenza sui sottomarini non tedeschi. Una richiesta positiva può essere fatta solo una volta (es: il livello prontezza non può essere aumentato a +2).

B. Conservare le migliorie alle infrastrutture della base

Se le infrastrutture migliorate della base non è stato concesso precedentemente, questa richiesta non è utilizzabile. Quando si apre il fronte russo, l'OKW e l'OKH (esercito) sono alla ricerca di personale qualificato da ogni parte possono prenderlo. Se questa richiesta non viene fatta e concessa tra Barbarossa ed il periodo di guerra 4, il valore prontezza dei sottomarini torna a livello normale all'inizio del periodo di guerra 4.

C. Grande aumento della produzione dei sottomarini

Questa richiesta richiede un grande quantitativo di acciaio, carburante, altri materiali e personale a disposizione della forza sottomarina. Se concessa, tutti gli U-boote (non quelli non tedeschi) vengono ricevuti due mesi prima della data normale per un numero di mesi determinato dal lancio di due dadi. Gli equipaggi inesperti rimangono tali, a meno che il loro ingresso non venga posticipato come per [8.1]. Una richiesta positiva può essere fatta una sola volta, e non può essere cumulativa con la lettera D seguente.

D. Piccolo aumento della produzione dei sottomarini

Questa richiesta richiede un grande quantitativo di acciaio, carburante, altri materiali e personale a disposizione della forza sottomarina. Se concessa, tutti gli U-boote (non quelli non tedeschi) vengono ricevuti un mese prima della data normale per un numero di mesi determinato dal lancio di due dadi. Gli equipaggi inesperti rimangono tali, a meno che il loro ingresso non venga posticipato come per [8.1]. Una richiesta positiva può essere fatta una sola volta, e non può essere cumulativa con la lettera C precedente.

E. Accelerare il programma radar degli U-boote

Questa richiesta deve essere fatta prima dell'inizio del periodo di guerra 4. Una richiesta positiva può essere fatta una sola volta. Se concessa, dà la priorità agli U-boote di ricevere i radar miniaturizzati e le seguenti regole diventano effettive durante il primo turno d'attacco [14.12] ed il turno di riattacco [14.4] solo per gli U-boote tedeschi:

- Se l'anno è il 1943, l'U-boot è equipaggiato col radar e può "coprire" ogni unità Alleata a meno che non sia un evento di guerra, una scorta diligente o un aereo. La scelta di ricoprire un'unità deve essere fatta immediatamente, prima di scoprire ogni altra unità. Se un'unità viene ricoperta, un'altra deve essere scoperta al suo posto. Se non ci sono altre unità da scoprire, quelle rivelate non possono essere ricoperte.
- Nessuna unità alleata rivelata nel primo turno d'attacco può essere ricoperta nella fase di riattacco

F. Accelerare il programma U-petroliera

Questa richiesta deve essere fatta prima del periodo di guerra 3. Se concessa, l'UA (se non è affondato) è immediatamente rimosso e messo nel "Riadattamento Atlantico". Il giocatore lancia un dado ed aggiunge uno, riportando l'UA in gioco dopo tanti mesi quanto è il risultato come un U-petroliera (il tempo di riammodernamento dell'UA viene normalmente ignorato se non è già avvenuto). Il giocatore lancia un altro dado. Questo rappresenta il numero di mesi d'anticipo in cui diventano disponibili i Tipo XIV U-petroliere. Una richiesta positiva può essere fatta una sola volta.

G. Correggere i malfunzionamenti dei siluri

Questa richiesta può essere fatta solo quando è permesso dalla tabella per i miglioramenti dei sottomarini per il livello appropriato o successivo. Può essere fatta anche nel 1943 (solo) per portare il livello dei siluri a +2 se il livello attuale è +1. La richiesta può essere fatta più volte con questi limiti. Se concessa, il valore corrente dei siluri è mosso di uno spazio a destra nella fase di miglioramento dei siluri.

***Esempio:** il giocatore può provare ad alzare il livello dei siluri a 0 quando ha affondato 80 navi, a +1 quando 1.160 navi sono state affondate, e a +2 quando siamo nel 1943 se il livello corrente è +1.*

[36.62] Richieste Operazionali

A. Trasferimento gruppo idrovolanti

Questa richiesta trasferisce un gruppo di Do-18 o di BV-138 sotto il controllo operativo del BdU. Un'unità aerea può essere richiesta solo se è disponibile in base al periodo di guerra. Se viene ricevuta può essere depositata in ogni base a proprio piacimento, e può iniziare a fare ricerche dal turno successivo. Nota che un gruppo viene rimosso alla fine dei periodi di guerra 2 e 4 se la richiesta B di seguito non viene concessa.

B. Trattenere un gruppo di volo

La Luftwaffe continuerà a richiedere indietro il controllo operativo di questa unità, o l'OKM può tentare di trasferirli altrove. Questa richiesta deve essere concessa prima della fine del periodo di guerra 2 per trattenere il Do-18 ottenuto nel periodo di guerra 1. Se non coronata da successo, l'aereo viene rimosso alla fine del periodo di guerra 2, anche se può essere ricevuto nuovamente se viene riformulata una richiesta in base alla A di cui sopra. Il Do-18 viene rimosso permanentemente in ogni caso alla fine del

periodo di guerra 3 (ritiro dal servizio di prima linea). Questa richiesta deve essere concessa allo stesso modo prima della fine del periodo di guerra 4 per trattenere il BV-138 nel periodo di guerra 5.

C. Trasferimento aerei da ricognizione a lungo raggio

Questa richiesta trasferisce un gruppo di Fw-200 sotto il controllo operativo del BdU. Un'unità aerea può essere richiesta solo se è disponibile in base al periodo di guerra. Se viene ricevuta può essere depositata in ogni base a proprio piacimento, e può iniziare a fare ricerche dal turno successivo. Nota che un gruppo viene rimosso alla fine dei periodi di guerra 2 e 4 se la richiesta D di seguito non viene concessa.

D. Trattenere aerei da ricognizione a lungo raggio

Questa richiesta deve essere concessa prima della fine del periodo di guerra 3 per trattenere l'Fw-200 ottenuto nel periodo di guerra 2 per portarlo nel periodo di guerra 4. In aggiunta, una richiesta deve essere concessa per OGNI Fw-200 in gioco prima della fine del periodo di guerra 4 per poterli trattenere nel periodo di guerra 5.

E. Rifornirsi da navi corsare ausiliarie

Questa richiesta permette al giocatore di piazzare il segnalino HSK sulla mappa per (solo) una settimana. Nei periodi di guerra 1 e 3 può essere piazzato in ogni area operativa. Nei periodi di guerra 4 e 5 può essere piazzato solo nelle zone Sud Atlantico/Oceano Indiano. I sottomarini possono rifornirsi dall'HSK in base a [21.32]. Se l'HSK viene perso in base a [21.32B], l'influenza con l'OKM scende di uno. L'HSK viene rimosso nella fase conclusiva del turno.

[36.63] Richieste strategiche

A. Aumenta le capacità dell'intelligence

La richiesta migliora le capacità di analisi e crittografia del B-Dienst, aumentando il livello B-Dienst [7.2] di +1 nella fase conclusiva del turno corrente.

B. Investigare sui fallimenti dell'intelligence

Questa richiesta cerca di superare la compiacenza istituzionale riguardo alla sicurezza del sistema Enigma [7.3]. Se positiva, aumenta il livello di +1 nella fase conclusiva del turno corrente. Nel periodo di guerra 2 e 3 può essere richiesta solo se l'attuale livello di Enigma è zero o inferiore. Nei periodi di guerra 4 e 5 può essere richiesta solo se il livello corrente di Enigma è -1 o inferiore, a meno che non sia in gioco l'Enigma a 4 rotori.

C. Migliora a Enigma a 4 rotori

La richiesta aumenta notevolmente la sicurezza operativa, aumentando il livello Enigma di +1 nella fase conclusiva del turno corrente. I Comandi Mediterraneo e Artico continuano ad usare l'Enigma a 3 rotori in base a [7.31]. Questa richiesta può essere fatta solo nel periodo di guerra 4 o dopo, e può essere concessa solo una volta.

D. Richiedi agli altri Comandi di passare all'Enigma a 4 rotori

Se concessa, la richiesta chiede ai Comandi Artico e Mediterraneo di utilizzare l'Enigma a 4 rotori. Può essere fatta solo se la C sopra è stata concessa. Nella fase conclusiva del turno corrente, il livello enigma di queste unità non è più inferiore di uno rispetto a quelli dei sottomarini Atlantici.

E. Negozia l'ingresso dei sottomarini finlandesi sotto il comando operativo del BdU

Questa richiesta può essere fatta solo se è avvenuto Barbarossa. Se concessa, il Ministro degli Esteri persuade la Finlandia a porre i loro tre sottomarini classe Vetehinen sotto il controllo operativo del BdU. Sono immediatamente piazzati nel box riparazioni 3 della Germania (per le modificazioni e le revisioni). Questi tre sottomarini possono essere utilizzati nel teatro Artico, liberando 3 Tipo VII U-boote.

F. Negozia l'ingresso della Spagna nella guerra

Questa richiesta non può essere fatta nel periodo di guerra 1 o quando è attivo Barbarossa. Se concessa, Berlino accetta le condizioni esorbitanti del *Caudillo* Francisco Franco per entrare in guerra. Succede che:

- Le navi appoggio tedesche "internate" [21.31] sono rimosse.
- Il giocatore deve immediatamente RTB un U-boot Tipo VII non danneggiato a El Ferrol e rimuoverlo dal gioco (ritornerà come sottomarino spagnolo G-7 nel 8/42). Se il sottomarino in RTB è perso o danneggiato, un altro deve RTB al suo posto.
- El Ferrol, Cadice e Cartagena diventano basi per sottomarini. La località di Tolone viene utilizzata per Cartagena per gli scopi di RTB e di partenza.
- Le isole Canarie diventano una base avanzata.
- I due sottomarini classe C ed i due classe Archimede vengono ricevuti in una qualsiasi base spagnola. I sottomarini spagnoli possono RTB solo in basi spagnole. Il valore dei siluri spagnoli è uguale a quello dei tedeschi.
- Il modificatore di transito per la zona di Gibilterra viene ridotto di uno, e le aree operative di Marocco e Mediterraneo Ovest non hanno più la copertura aerea alleata, ma Gibilterra sì. (eccezione: Se i tedeschi si impossessano della flotta francese come per G, nell'area del Mediterraneo Ovest rimane la copertura aerea alleata).
- Non più di 4 sottomarini non spagnoli possono essere nelle basi spagnole contemporaneamente. Se al limite, i sottomarini non spagnoli devono RTB in un'altra base.
- Gli aerei tedeschi possono usare le basi spagnole.
- **Torch:** Quando avviene l'evento Operazione Torch, lancia un dado. Se il risultato è tra 0 e 3, gli americani sbarcano invece nel Sud Ovest della Spagna. (Sbarcano automaticamente nel Sud Ovest della Spagna se la Germania ha confiscato la flotta francese in base al punto G più in basso). Conduci l'evento come indicato rimpiazzando Casablanca con Cadice, trattando quest'ultimo come una SMZ. Nella fase di progresso della Guerra, Cadice viene persa come base. Ogni sottomarino danneggiato in questa base viene autoaffondato, ma non conta come perdita. Il modificatore della mappa della zona di transito di Gibilterra viene ristabilito.
- Durante la fase degli eventi di guerra, un tiro aggiuntivo viene fatto sulla tabella degli eventi di guerra spagnoli, rendendo possibile avere un evento di guerra standard in aggiunta ad uno dei seguenti nello stesso turno:

Tavola degli eventi di guerra spagnoli	
Lancio del	Evento

dado	
0 – 1	Operazione Felix Questo evento non è disponibile se Torch è avvenuto. Le truppe tedesche assaltano Gibilterra, neutralizzando la fortezza. Il modificatore della zona di transito è ridotto a zero (il modificatore standard +2 come per [20.8] viene sempre usato). Evento unico.
2 – 8	Nessun evento
9	Operazione Puma Gli alleati invadono le isole Canarie. Tutti i sottomarini spagnoli non danneggiati a Cadice ed alle isole Canarie devono essere spostati nella zona SMZ delle Canarie sul lato pattugliamento. Ad ogni U-boote nella zona operativa del Marocco viene richiesto di rispondere (Evento ordine della Cancelleria) A MENO CHE gli eventi “Attacchi Rischiosi” o “Operazione Torch” avvengano allo stesso tempo, in quel caso questi hanno la priorità. Solo per questa settimana, ogni contatto nelle isole Canarie è una Task Force se il lancio del dado è tra 0 e 4, o un convoglio speciale se il lancio è tra 5 e 7. Nei periodi di guerra 2 e 3, la nazionalità è inglese. Nei periodi di guerra 4 e 5 è americana. Non si possono fare attacchi col branco di lupi, ma si possono fare riattacchi. Nella fase di progresso della Guerra le Canarie sono occupate e la base viene persa. La zona del Marocco riacquista la copertura aerea in base all’AAC. Evento unico.

G. Confisca della flotta francese

La Germania cede alla tentazione di catturare la flotta francese per usarla contro l’Inghilterra. Mentre rappresenta un guadagno a breve termine per la flotta sottomarina, risulta come conseguenza che i territori francesi oltremare e le unità navali continuino la guerra sotto la bandiera della Francia Libera. Questa richiesta può essere fatta solo in Giugno o Luglio del 1940. Se concessa, nell’Agosto 1940 succede che:

- Tolone apre come base tedesca.
- Viene lanciato un dado per ogni sottomarino francese sottoelencato. Con un risultato da 0 a 3 il sottomarino scappa dal porto o viene permanentemente autoaffondato dai francesi. Con un risultato da 4 a 9 il sottomarino viene catturato o è recuperabile dai tedeschi dopo l’autoaffondamento. Un dado viene lanciato per il sottomarino nella tabella dei danni con un modificatore +1, ed il sottomarino è piazzato nel box appropriato della base di Tolone:

Soffleur, Caiman, Requin, Marsouin, Saphir, Turquoise, Nautilus, Diamant, Perle, Pascal, Redoutable, Le Tonnant, Vengeur, Fresnel, Poincaré, Sidi Ferruch, Conquérant, Argo, Le Centaure, Monge, Pégase, Pallas, Vénus, Cérès, Iris, Sirène, Argonaute, Aréthuse, Atalante, Diane, Le Psyché, Oréade, La Sultane, La Vestal, Naiade, L’Espoir, L’Aurore.

- Per ogni proposito i sottomarini francesi sono trattati come quelli tedeschi, ed il livello dei siluri è quello tedesco. Un sottomarino francese può essere ritirato per ogni volta che accade l’evento “Relegato all’addestramento”.

- I modelli francesi UF-1, UF-2 e UF-3 (vedi [35.32]) possono essere ricevuti nella Francia-Atlantico un anno prima della data scritta sul segnalino. I tre Tipo VII devono comunque essere scambiati per avere questi sottomarini.
- Tutti i sottomarini da 600 tonnellate sono ritirati per l'addestramento alla fine del periodo di guerra 2.
- Tutti i sottomarini da 630 tonnellate sono ritirati per l'addestramento alla fine del periodo di guerra 3.
- Tutti i sottomarini classe Requin sono ritirati per l'addestramento alla fine del periodo di guerra 4.
- I sottomarini classe Saphir possono posare campi minati di forza 2. Tutti gli altri solo campi minati forza 1.
- Tutti i battelli francesi che riescono a scappare, così come le unità francesi oltremare, vanno sotto il comando alleato. Le unità francesi sono immediatamente e permanentemente inserite nelle tazze in ogni periodo di guerra (in aggiunta alle unità che già erano nella lista) come di seguito:
 - **Sottomarini:** Tutti i 1500 tonnellate non catturati dai tedeschi. Non è considerato il fatto che abbiano il nome in corsivo. I sottomarini della Francia Libera vengono aggiunti normalmente e, fatta eccezione per il Surcouf, non viene considerato il fatto che abbiano il nome in corsivo.
 - **Task Force Britanniche:** CV *Béam*, BB *Strasbourg* (rimpiazzabile dalla *Dunkerque*), CA *Suffren*, CL *La Galissonnière*.
 - **Scorte alle flotte britanniche:** CS *Commandant Teste*, CL *Jeanne D'Arc*, DD *Aigle*, DD *Le Fantasque*.
 - **Tazza centrale:** DD Chacal della Francia Libera.
 - **Tazza esterna:** CT Flower 6-1 (6-3 nel periodo di guerra 5) della Francia Libera.
 - **Tazza ingressi ovest periodi di guerra da 3 a 5:** DD Bourrasque 6-1
 - **Tazza uscite ovest periodi di guerra da 3 a 5:** DD Guépard.
 - **Tazza Task Force USA:** BB *Richelieu*, CA *Algérie*, CA *Duquesne*, CL *Emile Bertin*, CL *Duguay-Trouin*.
 - **Tazza scorte flotte USA:** DD Vauquelin, DD Chacal.
- Il giocatore può rimpiazzare ogni sottomarino da 1500 tonnellate catturato con il Surcouf se lo desidera, con l'ipotesi che non sia riuscito a partire da Brest. Il Surcouf viene ricevuto (danneggiato) nella Francia-Atlantico e non viene piazzato nella tazza dei sottomarini alleati.

H. Negozia l'ingresso della Francia di Vichy nella guerra

Seguendo Mers-el-Kébir, Berlino garantisce al governo di Vichy ampie concessioni e alleggerimenti dai duri termini dell'armistizio per entrare nella guerra dalla parte dell'Asse. La richiesta può solo essere fatta dall'Agosto 1940 fino all'avvenimento di Barbarossa, e non può essere fatta se la flotta francese è stata catturata come previsto dal precedente punto G. Se concessa, succede quanto di seguito:

- La Francia piazza un numero limitato di sottomarini sotto il comando del BdU. Lancia un dado per ogni sottomarino elencato di seguito. Con un risultato tra 0 e 2 il giocatore riceve il sottomarino nel box Work Up della Base indicata. Con un risultato da 3 a 9 il sottomarino è trattenuto dalla Francia per scopi difensivi.

Base sottomarini di Tolone

Soffleur, Caiman, Requin, Marsouin, Saphir, Turquoise, Nautilus, Diamant, Perle, Pascal, Redoutable, Le Tonnant, Vengeur, Fresnel, Poincaré, Sidi Ferruch, Conquérant, Argo, Le Centaure, Monge, Pégase, Pallas, Vénus, Cérès, Iris, Sirène, Argonaute, Aréthuse, Atalante, Diane, Le Psyché, Oréade

Base sottomarina di Beirut

Achéron, Actéon, Protée, Espadon, Phoque, Dauphin

Base sottomarina di Casablanca

Archimède, Béziers, Casabianca, Sfax, Persée, Poncelet, Ajax, La Sybille, Antiope, Amazone, Orphée, Méduse, Amphitrite

Base sottomarina di Dakar

Le Glorieux, Le Héros

Base sottomarina Diégo Suarez

Pégase

- Nessun mercantile francese o scorta della Francia Libera vengono posti nel War Mix. Vengono rimpiazzati da unità britanniche.
- I sottomarini della Francia Libera non sono piazzati nella tazza sottomarini (gli inglesi non li rimpiazzano).
- Capo Verde e Africa dell'Ovest vengono considerate come se avessero un'icona sottomarino (gli inglesi sono costretti ad espandere la loro copertura in contrapposizione al trattato con Vichy) e di conseguenza diventano attuabili i contatti tra sottomarini.
- Ogni convoglio individuato nel Mediterraneo dell'Est o dell'Ovest viene trasformato in un convoglio speciale inglese se il risultato del lancio del dado è tra 0 e 1, o una Task Force inglese se il risultato del lancio del dado è 2.
- L'aereo Bizerte è disponibile a Tolone o Casablanca. Vedi [7.56].
- Il valore dei siluri francesi è -1 fino al periodo di guerra 3, a quel punto viene aumentato a 0. Nel Febbraio 1942 viene aumentato a +1.
- Un sottomarino francese non danneggiato in RTB che si trova nella zona operativa dei Caraibi o la Guiana all'inizio della fase di transito può tentare di rifornirsi e riposizionarsi da un possedimento francese nei Caraibi. Piazza un mercantile francese qualsiasi nella zona SMZ delle Piccole Antille come promemoria. Il giocatore effettua un controllo sulla resistenza del sottomarino senza modificatori. Se il sottomarino lo supera, viene rimosso il segnalino RTB dal sottomarino, che viene piazzato nella sezione DONE della propria area operativa sul lato pattugliamento. Se il tentativo fallisce, il sottomarino deve condurre un normale movimento RTB fino alla base. Il giocatore di Vichy può effettuare uno di questi tentativi una sola volta alla settimana. I sottomarini francesi non possono tentare di rifornirsi in porti spagnoli [21.31], però possono usare le basi spagnole se la Spagna è entrata in guerra in base alla F.
- I sottomarini non francesi possono operare da una sola base francese. Il giocatore sceglie Beirut, Casablanca, Dakar o Diégo Suarez. Piazza la nave appoggio sottomarini Wilhelm Bauer nella zona SMZ. Non più di 6 sottomarini non francesi possono essere alla base allo stesso tempo, però se danneggiati possono usare le strutture portuali dei porti francesi.

- Gli aerei tedeschi possono operare da Casablanca. Gli aerei francesi possono operare da ogni base francese con l'eccezione di Diégo Suarez.
- Tutti i sottomarini da 600 tonnellate sono ritirati per l'addestramento alla fine del periodo di guerra 2.
- Tutti i sottomarini da 630 tonnellate sono ritirati per l'addestramento alla fine del periodo di guerra 3.
- Tutti i sottomarini classe Requin sono ritirati per l'addestramento alla fine del periodo di guerra 4.
- I sottomarini classe Saphir possono posare campi minati di forza 2. Tutti gli altri solo campi minati forza 1.
- Quando avviene l'evento di guerra Torch, tutti i sottomarini non danneggiati a Casablanca sono piazzati sul lato pattugliamento nella zona SMZ. Durante la fase di progresso della guerra, la Francia si ritira dall'essere un cobelligerante dell'Asse. Tutte le basi francesi chiudono e tutte le unità francesi vengono rimosse. Questo avviene anche se invece gli Alleati invadono la Spagna (vedi la F sopra).
- Durante la fase degli eventi di guerra, viene lanciato un dado sulla tabella eventi di guerra di Vichy, rendendo possibile avere un evento di guerra standard in aggiunta ad uno degli eventi sotto elencati nello stesso turno:

TAVOLA EVENTI DI GUERRA DI VICHY (aggiungi +1 al lancio del dado nei periodi di guerra 4 e 5)	
Lancio del dado	Evento
0	<p>Assalta i commerci</p> <p>Gli incrociatori francesi compiono sortite contro i mercantili alleati. Applica un modificatore -1 a tutti i lanci "cerca e contatta" nelle aree operative Approcci Sud-Ovest, Marocco, Capo Verde e Africa Ovest. Ogni convoglio incontrato in quest'area è una Task Force se il lancio del dado è tra 0 e 5.</p>
1	<p>Gli alleati attaccano Dakar</p> <p>Tutti i sottomarini non danneggiati a Dakar devono essere spostati nella zona SMZ di Dakar sul lato pattugliamento. Ogni U-boote nella zona operativa di Capo Verde deve essere piazzato nella SMZ Dakar in base ad un ordine diretto dell'OKM (le l'evento "Missione di Aiuto" avviene allo stesso tempo, può essere ignorato senza penalità). Ogni contatto nella SMZ Dakar è una Task Force inglese se il lancio del dado è tra 0 e 7, o un convoglio speciale inglese se il lancio è tra 8 e 9. Nella fase di progresso della guerra lancia un dado. Un risultato tra 0 e 4 indica che la base è stata occupata. Ogni sottomarino danneggiato in porto viene autoaffondato, ma non conta come perdita. Nei periodi di guerra 4 e 5 Capo Verde riceve una copertura aerea leggera. Se Dakar non viene occupata, questo evento può ripetersi. Nei periodi di guerra 4 e 5 le forze attaccanti sono americane.</p>
2 - 3	<p>Dottrina Monroe</p> <p>Il Presidente Roosevelt ordina l'occupazione di Guadalupe e Martinica. Ogni convoglio incontrato nella SMZ delle Piccole Antille è una Task Force americana (usa il periodo di</p>

	guerra 3). Ogni sottomarino incontrato nella SMZ è un S1 americano. Le navi americane affondate non contano per le condizioni di vittoria a meno che non sia il periodo di guerra 4 o 5. Rimuovi il mercantile francese dalla SMZ nella fase di progresso della guerra. I sottomarini non possono più rifornirsi nelle Piccole Antille. Evento unico.
4 – 7	Nessun Evento
8	<p>L'ammiraglio Darlan dirige la posa di campi minati</p> <p>Un sottomarino classe Saphir deve posare un campo minato in una delle zone SMZ di seguito (determinata dal lancio di un dado):</p> <p>0 – 1 Irlanda</p> <p>2 – 4 Egitto (usa la SMZ di Levante)</p> <p>5 – 6 Gibilterra</p> <p>7 – 8 Freetown</p> <p>9 Cape Town</p> <p>Se non ci sono sottomarini classe Saphir pronti a salpare con un campo minato forza 2, deve partire al suo posto un altro sottomarino</p>
9	<p>Operazione Exporter</p> <p>Le forze alleate invadono la Siria ed il Libano, e occupano Beirut. La base sottomarina chiude nella fase conclusiva del turno. Ogni sottomarino danneggiato viene autoaffondato ma non conta come perso. Evento unico.</p>
10	<p>Operazione Ironclad</p> <p>Le forze alleate invadono il Madagascar. Ogni sottomarino nella zona operativa del Madagascar ed ogni sottomarino non danneggiato nel porto di Diégo Suàrez deve muovere per la SMZ Diégo Suàrez. Ogni incontro è con una Task Force inglese se il lancio del dado è tra 0 e 4 , o un convoglio speciale inglese se il lancio è tra 5 e 9. Nella fase di progresso della guerra la base viene occupata. Ogni sottomarino danneggiato viene autoaffondato, ma non viene contato come perso. Evento unico.</p>

I. Operare nei Grandi Banchi prima del periodo di guerra 3

Se concessa, i sottomarini possono entrare ed operare in questa area operativa.

J. Operare nei Maritimes prima del periodo di guerra 4

Se concesso, i sottomarini possono entrare ed operare in questa area operativa. Quando la prima nave viene affondata nelle acque Maritimes, lancia un dado e dividi per due, arrotondato per eccesso ed aggiungi uno. Questo indica il numero di mesi in cui le coste di Maritime vengono oscurate [30.25].

K. Operare nei Caraibi ed in Sud America prima del periodo di guerra 4

Se concesso, i sottomarini possono entrare ed operare in queste quattro aree operative, sebbene non nella SMZ del Canale US.

L. Operare nelle acque Ovest prima del periodo di guerra 4

Questa richiesta non può essere fatta fino a che non è accaduto l'evento di guerra "Sicurezza Pan-Americana". Se concesso, i sottomarini possono entrare ed operare in tutte le aree operative Acque Ovest, sebbene non nelle SMZ Coste Est US, Florida o del Canale US. Quando la prima nave viene affondata al largo delle acque delle Coste Est US o del Golfo del Messico, gli Stati Uniti non entrano in guerra ma il Presidente Roosevelt espande le regole d'ingaggio della Marina USA. Fai quanto segue:

- A meno che la richiesta J non sia già stata concessa, lancia un dado e dividi per due, arrotondato per eccesso ed aggiungi uno. Questo indica il numero di mesi in cui le coste di Maritime vengono oscurate [30.25].
- Nel turno successivo l'evento "Neutralità americana?" accade automaticamente. Quando succede, la Costa Est US ed il Golfo del Messico hanno una leggera copertura aerea. Se il Digby viene rivelato in queste due aree operative, rimpiazzalo con l'USAAF-B25. Questo e l'USN PBY non hanno le restrizioni di attaccare i sottomarini come per [14.2.A.1].

Le restrizioni di [30.23] rimangono attive.

M. Attaccare unità americane prima del periodo di guerra 4

Se concesso, le restrizioni al [30.23] decadono.

[36.64] Richiesta di Reazione

La tabella degli eventi di guerra spesso richiede al giocatore di compiere certe azioni. Come BdU, il giocatore può tentare di ignorare queste richieste per non condizionare i ritmi operativi. La tabella segnala tra parentesi dopo il nome dell'evento il bersaglio della richiesta di reazione. L'evento indica anche i cambi dell'influenza oltre a quelli indicati sulla tabella della richiesta. Gli eventi senza un bersaglio indicato tra parentesi non si possono cancellare. Cancellare le richieste degli eventi di guerra non cancella altri aspetti dell'evento al di fuori del controllo del giocatore.

Esempio: *Il giocatore vuole cancellare la richiesta dell'evento di guerra Dunkirk. Se l'OKM concede la richiesta, il giocatore non deve mandare 3 U-boot nel Canale della Manica. Il sottomarino inglese O-14 viene lo stesso aggiunto alla tazza dei sottomarini e la BB francese Richelieu viene lo stesso aggiunta alla tazza delle TF francesi. Le condizioni per incontrare una Task Force francese in queste settimane rimangono comunque valide.*

A. Richieste del BdU

Queste sono azioni che Donitz ha preso di sua iniziativa. Il giocatore, come BdU, può decidere di non compiere un evento BdU. Questa richiesta è sempre positiva e non deve essere lanciato nessun dado. Anche se un punto prestigio deve essere speso e l'influenza cala come per la tavola delle richieste.

B. Richieste OKM

Se garantite le richieste degli eventi OKM non devono essere compiute.

C. Richieste della Cancelleria

Se garantite le richieste degli eventi della Cancelleria non devono essere compiute.

D. Cancella il ritiro per compiti di addestramento

Se garantite, gli U-boot indicati non devono essere ritirati per l'addestramento. Iniziando con il turno seguente:

- Il giocatore lancia un dado per ogni nuovo U-boot ricevuto. Se il risultato è zero, quel sottomarino viene ricevuto con un equipaggio inesperto [8.1] di livello 1. Se l'U-boot ha già un equipaggio inesperto, è ora di livello 2.
- Per ogni altra volta in cui il giocatore cancella questo evento, un modificatore di -1 viene aggiunto al lancio del dado descritto in precedenza.
- Per annullare la richiesta di fare il lancio del dado come sopra, il giocatore deve volontariamente ritirare il numero di U-boote indicati nell'evento cancellato con l'aggiunta di un U-boot che non sia un Tipo II.
- La cancellazione dell'evento del ritiro per il servizio d'addestramento non influisce sui ritiri dovuti ad altri eventi (esempio Weserubung) o quelli che avvengono all'inizio del nuovo periodo di guerra.