

UBOOT

THE BOARD GAME



Rulebook

Herzlich Willkommen, herr Kaleun!

Merci beaucoup d'exprimer votre intérêt pour UBOOT The Board Game ! Nous espérons sincèrement que le jeu sera digne de votre temps et qu'il vous permettra de plonger directement dans la mêlée du conflit sous-marin de la Seconde Guerre mondiale.

S'il vous plaît, gardez à l'esprit cependant que le jeu est encore en développement et que beaucoup de ses composants n'ont pas encore atteint leur plein potentiel. UBOOT Le jeu de plateau est un projet unique et exigeant qui requiert des mois de développement avant d'être achevé. Gardez cela à l'esprit tout en jouant et de ce qui précède, nous vous souhaitons un bon moment avec cet aperçu !

Table des matières:

1. Introduction

- 1.1. Les rôles des joueurs et le but du jeu
- 1.2. L'application d'accompagnement
- 1.3. Apprendre à jouer

2. Liste des composants

3. Glossaire de termes des sous-marins (U-Boat)

4. Présentation du jeu

- 4.1. Missions
- 4.2. Fin de partie. Gagner et perdre
- 4.3. Expérience de jeu en temps réel

5. Configuration du jeu

- 5.1. Choisissez les rôles
- 5.2. Préparez les composants
- 5.3. Choisissez le niveau de difficulté
- 5.4. Directives de mission

6. Règles de base

- 6.1. Responsabilités du joueur
- 6.2. Marins
- 6.3. Éléments de base du jeu
- 6.4. Mobilisation
- 6.5. Exécution des ordres
- 6.6. Activation
- 6.7. Marins occupés
- 6.8. Fonctionnement des Quarts de veille
- 6.9. Soins et santé
- 6.10. Réparations
- 6.11. Résoudre les dommages de l'équipage
- 6.12. Conflits de synchronisation

7. Le Capitaine

- 7.1. Commandement de l'équipage
- 7.2. La piste des ordres
- 7.3. La piste du moral
- 7.4. Liste d'ordres
 - 7.4.1. Manoeuvrer
 - 7.4.2. Navigation et acquisition de cible
 - 7.4.3. Armement
 - 7.4.4. Sécurité et gestion de l'équipage

7.5. Jetons équipage

7.6. Jetons de trophée et de score

8. Le Premier Officier

- 8.2. La vue à la première personne (F.P.V)
 - 8.2.1. Observateurs
 - 8.2.2. Le périscope
 - 8.2.3. Le TDC (Torpedo Data Computer)
- 8.3. L'Hydrophone Sonar
- 8.4. Conditions des réparations techniques
- 8.5. Conditions des réparations environnementales et des brèches de coque
 - 8.6. Lancement d'attaques torpilles
 - 8.7. Rechargement des torpilles
 - 8.8. Compression du temps
 - 8.9. Premiers secours
 - 8.10. Cartes d'événement
 - 8.11. Cartes de blessure

9. Le Navigateur

- 9.1. Navigation stratégique
 - 9.1.1. La règle de Portée
 - 9.1.2. Le Sextant
- 9.2. Observateurs sur le pont
- 9.3. Navigation tactique
 - 9.3.1. Utilisation du disque d'attaque et de la carte tactique
 - 9.3.2. Identification visuelle
 - 9.3.3. Notes de navigation tactique
 - 9.3.4. Collecte des jetons trophées
- 9.4. Nourriture
 - 9.4.1. La préparation des repas
 - 9.4.2. La nourriture se rassise

10. Le Chef Mécanicien

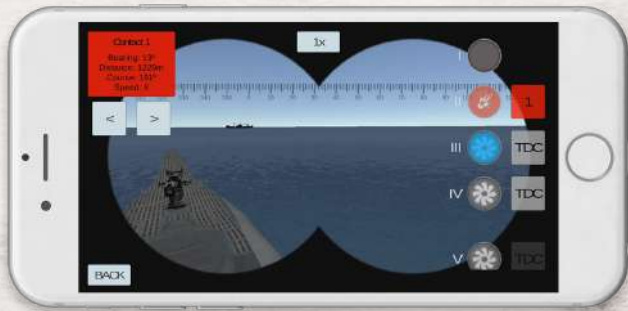
- 10.1. Moteurs
- 10.2. Ballasts
- 10.3. Réparations
 - 10.3.1. Conditions techniques
 - 10.3.2. Conditions des réparations techniques
 - 10.3.3. Conditions environnementales
 - 10.3.4. Fournitures et boîtes à outils
 - 10.3.5. Traitement des Conditions environnementales
 - 10.3.6. Brèches dans la coque
 - 10.3.7. Brèches de la coque d'étanchéité

1. INTRODUCTION

1.1 UBOOT Le jeu de plateau est un jeu coopératif pour 1 à 4 joueurs qui vous permet de jouer un équipage de sous-marin allemand durant la Seconde Guerre mondiale. Les joueurs assument les rôles de Capitaine, du Premier Officier, du Navigateur et du Chef Mécanicien à bord d'un U-boat de type VII. Ils coordonnent leurs actions pour atteindre les objectifs de mission qui leur ont été assignés par le QG allemand des sous-marins. Ils forment un équipage et ils gagnent ou perdent toujours en tant qu'équipage.

1.2 L'application

Le jeu nécessite une application gratuite que vous pouvez télécharger ici [XXXXXXXXXX](#). L'application est une partie



intégrante de UBOOT The Board Game et vous ne pouvez pas jouer le jeu sans elle. Elle fournit un "gameplay" en temps réel mettant en vedette la dynamique ennemie de l'IA ainsi que de la musique et des effets sonores. Tous ces éléments constituent une part importante de l'expérience et sont destinés à vous immerger davantage dans le rôle d'un équipage de sous-marins. Assurez-vous de télécharger et d'installer l'application sur votre appareil Android avant de continuer. Pour en savoir plus sur son fonctionnement, reportez-vous aux règles spécifiques au joueur du Premier Officier dans le § 8.1.

1.3 Apprendre à jouer

Avant de lire les règles, vous pouvez regarder nos vidéos sur notre chaîne Youtube <https://goo.gl/jfP27i>. Elles ont pour but de vous aider à comprendre les concepts de base du jeu avant de passer aux détails. Une fois que vous vous sentez à l'aise avec les règles, cela vaut la peine de jeter un coup d'œil au guide tactique inclus dans le jeu car il décrit les bases de la tactique sous-marine pendant la Seconde Guerre mondiale.

2. COMPOSANTS

La liste suivante vous permettra de vous familiariser avec le contenu de la boîte du jeu.

Cartes des sections de Compartiment de la Coque

Ces cartes constituent la vue technique de l'U-bateau. Elles sont placées des deux côtés de la maquette pour afficher les noms des sections et les icônes de spécialisation indiquant où les ordres particuliers sont exécutés. Consultez le schéma d'installation pour trouver les placements appropriés.



Le modèle 3D

C'est là que la plupart des actions auront lieu. La maquette est une représentation d'un U-boat de type VII C et comporte toutes ses sections les plus importantes afin que les marins se déplacent et exécutent leurs tâches.

Panneaux des joueurs



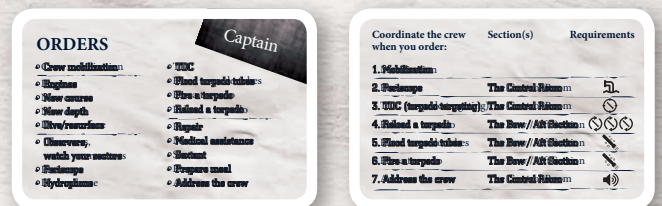
Ces panneaux devront être disposés autour du plateau d'une manière qui soit confortable pour tous les joueurs. Veuillez vous référer au schéma d'installation au § 5.2. sur la façon d'organiser ces panneaux autour du plateau de jeu.

Tuiles d'équipage



Ces tuiles sont placées sur les panneaux du joueur et les aident à suivre leur statut en tant qu'équipage. Ils contiennent des symboles géométriques pour chaque marin ainsi que leurs icônes de spécialisation.

Aides de jeu



Quatre petites fiches résumant les ordres dont chaque joueur est responsable ainsi que les informations les plus importantes pour chaque rôle.

Livret de règles

Le livret de règles que vous lisez en ce moment.

Guide tactique

Un livret séparé contenant des conseils sur la façon de jouer.





Le Capitaine



Le Premier Officier



Le Navigateur



Le Chef Mécanicien

Figurines des marins

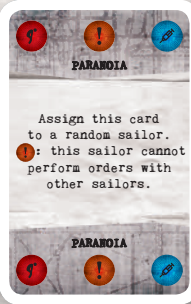
Ces figurines représentent les marins qui servent sur le bateau. Chaque rôle contrôle un groupe de 4 figurines de la même couleur, chacune ayant une base différente des autres figurines du groupe.

Cartes Événements



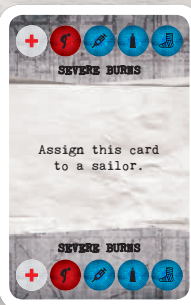
Ces cartes contiennent du texte et/ou des icônes qui affectent les performances de vos marins lors d'une mission.

Cartes du Moral



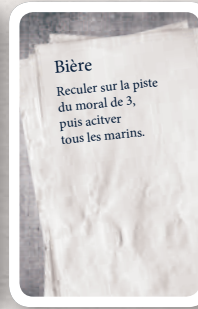
Ces cartes contiennent des événements provoqués par la détérioration du moral de l'équipage.

Cartes Blessures



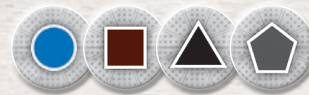
Ces cartes illustrent les problèmes de santé qui peuvent survenir lorsque les marins sont exposés à des situations dangereuses.

Les Cartes du Capitaine



Ces cartes sont jouées par le Capitaine pour influencer le moral de l'équipage.

Jetons d'Equipage



16 jetons, chacun correspondant à l'une des formes et couleurs de base des marins. Le Capitaine

pioche au hasard un de ces jetons chaque fois que les marins sont affectés par des effets de jeu.

Jetons d'Ordre



Le Capitaine utilise deux de ces jetons sur son panneau pour donner les ordres à l'équipage et payer les cartes de moral. Le troisième jeton est utilisé pour marquer le niveau de difficulté choisi.

Jetons de Conditions techniques



Ces jetons donnent une grande variété de problèmes techniques à traiter. Ils sont placés sur la vue techniques par le Chef Mécanicien.

Le recto du jeton indique différents degrés de problèmes techniques et le verso se réfère à l'activation.

Jetons de Conditions Environnementales



Ces jetons marquent les effets environnementaux qui peuvent survenir

(incendies, voies d'eau, problèmes électriques etc...). Ils sont placés sur le modèle 3D par le Chef Mécanicien et affectent directement la santé et les performances de l'équipage.

Jetons d'Approvisionnement



Ces jetons indiquent la variété de fournitures et d'équipement que le

Chef Mécanicien utilise pour gérer les Conditions environnementales.

Marqueurs de boîte à Outils



Ces deux marqueurs indiquent l'emplacement des boîtes à outils du Chef Mécanicien.

Le Puzzle Technique



Un puzzle, qui doit être résolu collectivement par tous les joueurs chaque fois que le sous-marin subit des dégâts structurels critiques.



Jeton de Compartiment Inondé
Ce jeton est utilisé chaque fois qu'une brèche de coque se produit. Si la voie d'eau n'est pas réparée à temps alors ce jeton est utilisé pour marquer un Compartiment inondé.



Jetons d'activation
Ces jetons sont utilisés pour suivre le nombre d'actions prises par un membre d'équipage en particulier. Les jetons d'observation, les jetons Conditions techniques et les jetons de Conditions d'environnement sont également activable sur leur verso.



Jetons d'observation
Ces jetons sont utilisés par le Navigateur pour marquer qui accomplit son Quart de veille en tant qu'observateur.

Jetons de Provision



Ces jetons représentent l'approvisionnement en nourriture à disposition de l'équipage.



Jetons de Blessures/Fatigue
Ces jetons sont utilisés pour les marins tombés malades ou blessés pendant leur service.

Jetons d'approvisionnement médical



Ces jetons sont des fournitures diverses utilisées par le Premier Officier pour soigner les marins malades ou blessés.



Jetons KIA (Kill In Action)
Ces jetons sont utilisés lorsqu'un marin a été tué au combat.



Marqueur U-boat
Ce marqueur est placé sur la carte tactique pour représenter la localisation du sous-marin par rapport aux navires ennemis.



Marqueur Ennemi
Ce marqueur est placé sur la carte tactique pour représenter la position d'un contact avant qu'il ne soit identifié.



Jetons de Trophée
Ces jetons sont placés sur la carte tactique pour désigner les vaisseaux

ennemis identifiés. Chaque jeton de navire a une valeur GRT (gross register tonnage)* qui est notée par les joueurs après leur naufrage.

Disque d'Attaque
Ce disque est utilisé par le Navigateur pour déterminer la

position des vaisseaux ennemis sur la carte tactique ainsi que pour l'interception des vecteurs afin de les attaquer.

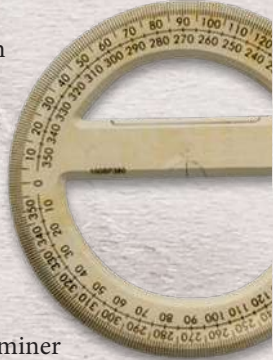
Règle de Portée



Le Navigateur utilise cette règle pour tracer la route sur la carte. Elle peut également être utilisée pour calculer la distance parcourue en transit.

Rapporteur 360°

Utilisé pour tracer le parcours du sous-marin sur la carte stratégique.



3. GLOSSAIRE DES TERMES U-BOAT

Disque d'Attaque

C'est l'outil du Navigateur, utilisé pour déterminer des vecteurs d'interception. Il est composé de trois disques concentriques et fournit des réponses rapides concernant la position de l'ennemi et les solutions optimales d'attaque par torpille. Le disque d'attaque ressemble beaucoup aux outils authentiques utilisés par les Navigateurs de U-boat pour calculer les données de ciblage et maîtriser son utilisation est absolument essentiel pour que le Navigateur puisse accomplir ses tâches.

ASDIC (sonar actif)

ASDIC était un dispositif utilisé pour localiser et suivre les sous-marins immergés. Ils émettaient une onde sonore très concentrée qui traversait l'eau et en heurtant un objet rebondissait sur l'émetteur-récepteur donnant à l'opérateur une position approximative et une profondeur de la cible. Initialement, ASDIC manquait de précision, mais les modèles ultérieurs pouvaient donner une lecture très précise d'un contact sous l'eau. L'inconvénient de l'ASDIC était qu'il ne pouvait pas détecter les sous-marins en surface.

Pont

Lorsque l'on parle de sous-marins de la seconde guerre mondiale, le terme «pont» signifiait la plate-forme ouverte au sommet de la tourelle. C'est là que les observateurs exercent leurs fonctions. (Passerelle ou "Baignoire")

Hydrophone (sonar passif)

Un appareil qui servait d'oreilles à l'U-boat. Chaque fois que le sous-marin était immergé, il pouvait utiliser l'hydrophone pour entendre les ondes sonores qui traversaient l'eau permettant à l'opérateur de calculer le relèvement et la distance des navires en écoutant leurs sons d'hélice. Un opérateur expérimenté pourrait même déterminer le Cap et la vitesse du navire. L'hydrophone était un système primaire d'acquisition de cible pour le type VII C. Par mauvais temps, il pouvait fournir une solution de tir plus rapide que de tenter une solution visuelle.

GRT (gross register tonnage)

Pendant la Seconde Guerre mondiale, le Royaume-Uni était fortement tributaire de ses routes commerciales maritimes. La stratégie des sous-marins allemands s'est concentrée sur la réduction de ces lignes d'approvisionnement en



* Anti-Submarine Detection Investigation Committee est l'ancêtre du sonar actif.

* Valeur de tonnage enregistrée.

privant le Royaume-Uni de cargaisons essentielles et dans le but d'affamer le pays. GRT désigne la quantité de cargaison (carburant, munitions etc.) qu'un navire marchand peut transporter. Les navires marchands étaient la cible principale des opérations de U-Boat.

Contact

Une détection surface, sous la surface ou une unité aérienne.

Enigma

C'est une machine à chiffrer, largement utilisée par les forces allemandes pendant la Seconde Guerre mondiale. Elle crypte les messages selon une Clé quotidienne. Cette clé contenait les paramètres du rotor qui modifiaient le texte clair en texte chiffré. Le code de trois rotors d'Enigma a été cassé par les cryptanalystes polonais avant la deuxième guerre mondiale. En utilisant leur méthode, les cryptanalystes alliés de Bletchley Park ont réussi à casser le code Enigma quatre et cinq et même le code chiffré des navires de guerre allemand. La cryptanalyse au début de la guerre était une affaire qui prenait du temps.

TDC (Torpedo Data Computer)

Ce dispositif connu sous le nom de «Torpedovorhaltrechner» servait de système d'acquisition de cibles pour les torpilles de l'U-boat. La solution de tir optimale était calculée en fonction du relèvement, de la distance, du Cap et de la vitesse du contact.

4. APERÇU DU JEU

4.1 Missions

UBOOT The Board Game est un jeu basé sur une mission. Les joueurs doivent remplir leurs objectifs pour remporter la victoire. Ces objectifs seront mis en évidence dans la présentation des directives de pré-mission. Il y a un objectif principal et éventuellement un ou plusieurs objectifs secondaires. Pour gagner, les joueurs doivent compléter l'objectif principal. Des points supplémentaires peuvent être obtenus en complétant des objectifs secondaires.

4.2 Fin de partie - Gagner et perdre

Le jeu se termine lorsque l'une des conditions suivantes se présente.

- Les objectifs principaux de la mission sont atteints ou non.
- Le temps de la mission est écoulé.
- L'équipage s'est mutiné.
- Le sous-marin a été coulé.

Une fois que les objectifs obligatoires ont été remplis ou que le temps de mission est écoulé, c'est la fin du jeu et l'application vous débrieife vous indiquant comment calculer votre score.

Si d'un autre côté, le sous-marin a été coulé pour une raison quelconque ou si son équipage s'est retourné contre le commandant, alors la mission est ratée ! **L'équipage fera défection et livrera le sous-marin aux Alliés si le jeton d'ordre est hors de la piste du Moral.** En d'autres termes si vous devez avancer sur la piste du Moral et que vous êtes déjà sur la dernière case alors le jeu est terminé et tous les joueurs perdent la partie.

Vous pouvez rejouer la mission si vous échouez ou si vous souhaitez améliorer votre résultat. Vous pouvez également consulter le guide tactique si vous trouvez une partie du jeu trop difficile.

La mission incluse dans l'aperçu est une mission de type "chasse". Vous avez 4 jours pour couler autant de GRT allié que possible. Ensuite, le sous-marin retournera automatiquement à la base.

4.3 Expérience de Jeu en Temps Réel

Il n'y a pas de tour de joueur proprement dit dans UBOOT The Board Game. Au lieu de cela, le rythme du jeu est dicté par l'application et les ordres du Capitaine. L'application alerte les joueurs sur les nouvelles menaces et les opportunités. Les joueurs coordonnent alors leur réponse. Il est important de ne pas perdre de vue l'objectif principal et de ne pas négliger les menaces urgentes.

L'application demandera également à des joueurs spécifiques de mettre à jour la situation sur la vue technique, la maquette 3D ou sur leur panneau de joueur. De telles mises à jour doivent être effectuées sans délai car elles permettent à tous les joueurs d'avoir une vision en direct de l'état du sous-marin. Cet élément de jeu s'il est négligé, pourrait facilement mettre en péril le succès de la mission.

5. MISE EN PLACE DU JEU

Suivez les étapes ci-dessous pour mettre en place le jeu:

1. Choisir les rôles.
2. Préparez les composants du jeu.
3. Choisir le niveau de difficulté.
4. Présentation de l'exposé de la mission. (Briefing)

5.1. Choisissez les rôles

Lorsque vous choisissez les rôles, vous devriez suivre les recommandations suivantes:

Le Capitaine - pour les leaders naturels et les décideurs.
Le Premier Officier - pour les joueurs ayant une bonne communication et quelques compétences en numériques.
Le Navigateur - pour les joueurs ayant une bonne représentation spatiale (ou une expérience de navigation).
Le Chef Mécanicien - pour les joueurs qui excellent dans la gestion des ressources et les priorités.

Lorsque vous jouez avec moins de quatre joueurs il est recommandé de:

- Réglez la vitesse du jeu sur "Real-Time" dans l'application.
- Réglez tous les niveaux de difficulté à facile ou moyen en particulier lors de l'apprentissage du jeu.

Répartissez les rôles comme suit:

3 joueurs

Un des joueurs contrôle à la fois le Premier Officier et le Navigateur.

2 joueurs

Un joueur contrôle le Capitaine et le Chef Mécanicien. L'autre joueur contrôle le Premier Officier et le Navigateur.

1 Joueur

Le joueur prend les quatre rôles. Une difficulté facile pour tous les rôles ainsi que le mode «temps réel» sont fortement recommandés pour l'apprentissage du jeu dans cette configuration.

5.2. Préparer les composants du jeu

1. Placez la maquette au milieu de la table et disposez les cartes Compartiment de coque des deux côtés en les alignant avec les sections comme indiqué dans l'installation.
2. Disposez les panneaux des joueurs comme indiqué dans le schéma de configuration (p.8-9).
3. Distribuez les composants pour chaque joueur:

Le Capitaine

- 4 figurines de marins
- Le panneau du Capitaine
- La tuile d'équipage du Capitaine
- L'aide de jeu du Capitaine
- 3 Jetons d'ordre
- Cartes de moral
- 16 jetons d'équipage
- Les cartes du Capitaine
- 12 jetons d'activation

Le Premier Officier

- 4 figurines de marins
- Le panneau du Premier Officier
- La tuile de l'équipage du Premier Officier
- L'aide de jeu du Premier Officier
- Un périphérique exécutant l'application
- Cartes d'événement
- Cartes de blessure
- Les jetons d'approvisionnement médical
- Les jetons Blessures/Fatigue
- Les jetons KIA
- 12 jetons d'activation

Le Navigateur

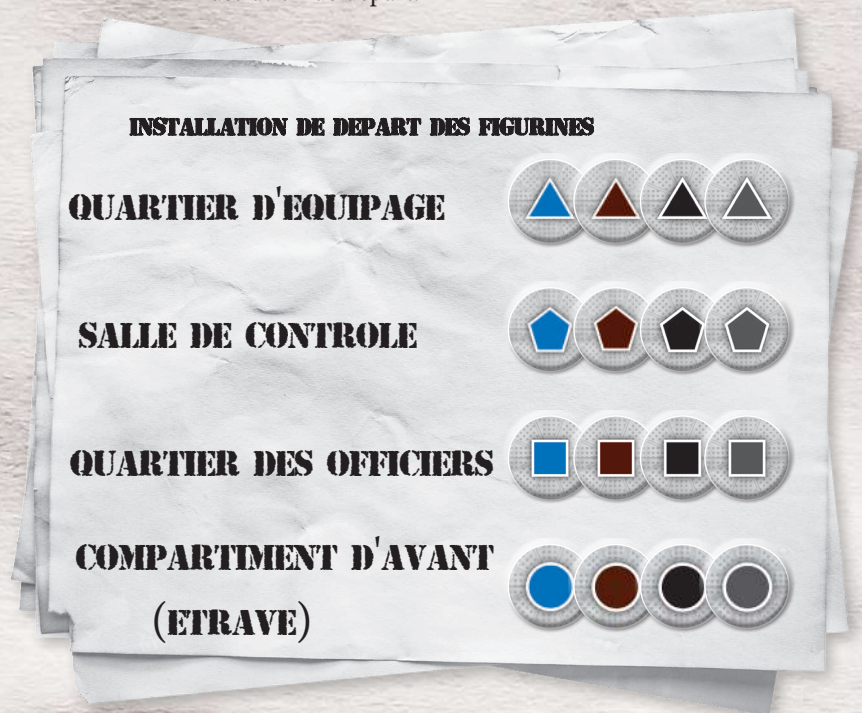
- 4 figurines de marins
- Le panneau du Navigateur
- Le disque d'Attaque
- La tuile d'équipage du Navigateur
- L'aide de jeu du Navigateur
- La carte stratégique
- Le rapporteur 360° et la règle de portée
- Les jetons de provisions
- 9 jetons d'observation
- 1 Crayon et une gomme (non compris dans le jeu)
- Marqueur U-Boat, d'ennemis et jetons Trophée

Le Chef Mécanicien

- 4 figurines de marins
- Le panneau du Chef Mécanicien
- La tuile d'équipage du Chef Mécanicien
- L'aide de jeu du Chef Mécanicien
- Les jetons des Conditions techniques
- Les jetons de Conditions environnementales
- Les jeton de Compartiment inondé
- Les fournitures et boîtes à outils
- Les pièces du puzzle technique

4. Mélangez et placez toutes les piles de cartes comme indiqué sur le schéma de configuration.
5. Placez les jetons comme indiqué sur le schéma.
Plus précisément:

- Mettre les jetons d'équipage dans une tasse ou un sac de pioche à côté du panneau du joueur Capitaine.
 - Mélangez tous les jetons provision et placez-les face cachées sur le panneau du Navigateur dans la case Alimentation.
 - Placez tous les jetons de fournitures médicales sur l'espace «Verbandkas-ten» sur le panneau du Premier Officier.
 - Placez les jetons de fournitures dans les cases de la boîte à outils (Werkzeugkasten), sur le panneau du Chef Mécanicien (au moins deux jetons fournitures par espace). Ensuite, placez le marqueur de la boîte à outils grise dans les quartiers des Officiers et le marqueur de la boîte à outils verte dans le Compartiment avant sur la vue technique du panneau sous-marin.
6. Placez les figurines sur la maquette 3D comme indiqué sur l'illustration de départ.



5.3. Choisissez les niveaux de difficulté

Chaque joueur peut choisir la difficulté pour son rôle comme bon lui semble.

Le Capitaine

- **Facile:** placez un jeton Ordre sur l'espace «Facile» de la piste d'ordre.
- **Moyen:** placez l'un des pions Ordre sur l'espace «Moyen» de la piste d'ordre.
- **Difficile:** placez l'un des jetons Ordre sur l'espace «Difficile» de la piste d'ordre.

Le jeton Ordre placé sur l'espace Facile, Moyen ou Difficile marque la fin de la piste des ordres (en bloquant son propre espace et tous les espaces à sa droite).

Le Premier Officier

Choisissez un niveau de difficulté ci-dessous en retirant un certain nombre de cartes de Conditions de santé de la pile d'événements (les cartes avec la barre d'information supérieure et inférieure)

- **Facile:** séparez les 8 cartes d'état de santé de la pile d'événements. Choisissez deux cartes au hasard et mélangez-les de nouveau dans le paquet Événement en défaussant le reste (elles ne seront pas utilisées pour cette mission).

Installation du Jeu



- | | |
|--|------------------------------|
| 1. Modèle 3D et cartes des Compartiments | 10. Jetons de Trophée |
| 2. Périphérique exécutant l'application | 11. Jetons d'Observation |
| 3. Cartes Evénements | 12. Jetons de Provisions |
| 4. Jetons KIA et jetons Blessé/Fatigue | 13. Tuile du Navigateur |
| 5. Jetons Activation | 14. Panneau du Navigateur |
| 6. Tuile d'équipage du Premier Officier | 15. Crayon et Gomme |
| 7. Cartes Blessures | 16. Carte Stratégique |
| 8. Jetons d'Approvisionnement médical | 17. Règle et Rapporteur 360° |
| 9. Panneau du Premier Officier | 18. Disque d'Attaque |



- | | |
|-----------------------------------|--|
| 19. Jetons d'équipage | 28. Jetons de Conditions d'Environnement |
| 20. Cartes du Capitaine | 29. Jeton de Compartiment inondé |
| 21. Panneau du Capitaine | 30. Provisions |
| 22. Jetons d'Ordres | 31. Boîte à outils A (grise) |
| 23. Tuile d'équipage du Capitaine | 32. Boîte à outils B (verte) |
| 24. Cartes du Moral | 33. Pièces du puzzle technique |
| 25. Panneau du Chef Mécanicien | 34. Figurines de Marins |
| 26. Tuile du Chef Mécanicien | 35. Aides de Jeu |
| 27. Jetons Conditions techniques | |

- **Moyen:** séparez les 8 cartes de condition de santé de la pile d'événements. Choisissez 4 cartes au hasard et mélangez-les de nouveau dans le paquet événement en défaussant le reste (elles ne seront pas utilisées pour cette mission).
- **Difficile:** ne retirez aucune carte de la pile d'événements.

Le Navigateur

- **Facile:** si l'espace «Repas du jour» est vide lorsque l'application pose une question sur la nourriture consommée, avancez la Piste du Moral d'un espace au lieu de deux.
- **Moyen:** préparer la nourriture remplacer et réorganiser les jetons comme indiqué dans les règles.
- **Difficile:** Impossible de défausser et substituer des jetons dans la pyramide «Produits disponibles» mais ils peuvent toujours être réarrangés comme indiqué dans les règles.

Le Chef Mécanicien

- **Facile:** vous pouvez déplacer les deux boîtes à outils dans n'importe quel Compartiment à chaque fois que le Capitaine annonce une mobilisation.
- **Moyen:** utilisez les boîtes à outils comme dit dans les règles.
- **Difficile:** Enlevez les pions boîte à outils du jeu. Placez les jetons provisions, un par Compartiment. Utilisez les règles de déplacements comme pour des boîtes à outils. Un marin peut transporter un seul jeton à la fois.

5.4. Briefing des directives de mission

Lisez le Briefing de mission dans l'application. Il contient tout ce que vous devez savoir sur les objectifs de la mission. Une fois que tout le monde est prêt, appuyez sur «Start Mission».

6. REGLES DE BASE

1. Les responsabilités du joueur
2. Marins
3. Eléments de base du jeu
4. Mobilisation
5. Exécution d'ordres
6. Activation
7. Marins occupés
8. Fonctionnement des Quarts
9. Soins et santé
10. Réparations
11. Dommages à l'équipage
12. Conflits de synchronisation

6.1 Responsabilités du joueur

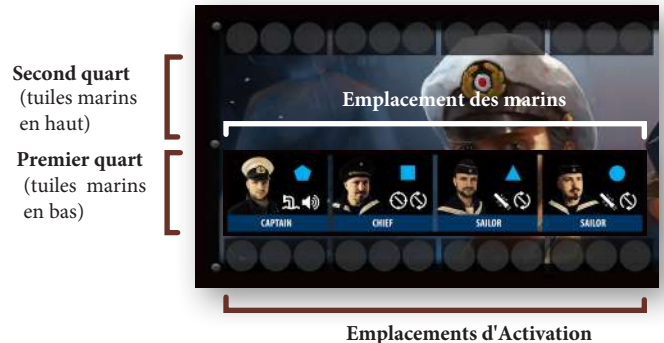
Quel que soit son rôle chaque joueur:

- Contrôle quatre figurines de marin de sa couleur et ne peut déplacer que ses propres figurines.
- Est responsable de l'exécution des ordres donnés sur leur aide de jeu.
- Peut utiliser ses figurines pour aider un autre joueur à exécuter sa tâche.

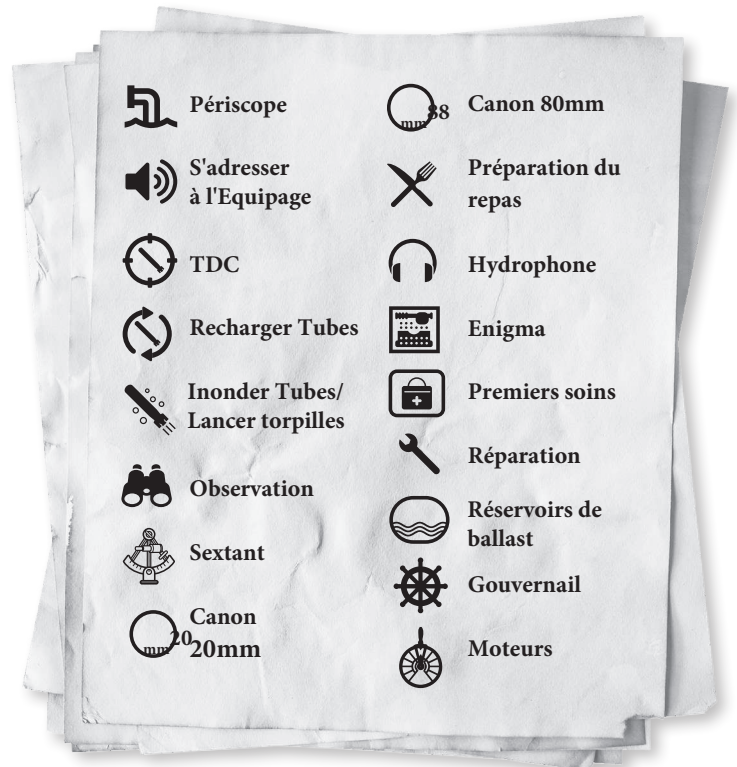
6.2. Marins

- Les joueurs déplacent leurs marins autour du sous-marin pour exécuter les ordres.
- Chaque joueur contrôle deux Quarts de veille de 4 marins chacun. Un seul Quart à la fois (4 figurines) est disponible pour un joueur.

- Les marins sont représentés par des figurines plastique. Les bases et les couleurs des personnages correspondent à celles des tuiles d'équipage des joueurs.
- Les tuiles d'équipage sont à double face et chaque côté représente le premier ou le second Quart. Pour le premier Quart (début du jeu), les tuiles d'équipage sont placées sur les panneaux du joueur comme indiqué ci-dessous.



- Chaque marin a deux icônes de spécialisation inscrites à son emplacement sur la tuile d'équipage et trois espaces d'activation sur le panneau du joueur. Veuillez noter que les espaces des marins sur la tuile d'équipage sont alignés avec les espaces d'activation sur le panneau du joueur.
- Les spécialisations permettent aux marins d'exécuter les ordres plus efficacement. Toutes les icônes de spécialisation sont listées ci-dessous:



6.3. Éléments de base du jeu: mobilisation et ordres Pendant le jeu, le Capitaine annonce la Mobilisation ou donne des Ordres, bien que la mobilisation soit l'un des ordres à distinguer car il est régi par un jeu de règles différent. C'est la raison pour laquelle les règles différencient toujours entre les termes «Ordre» et «Mobilisation» car de nombreux effets de jeu (par exemple l'Activation) s'appliquent à tous les ordres à l'exception de la mobilisation.

En termes simples, la mobilisation est utilisée pour déplacer les marins tandis que les ordres sont utilisés pour leur faire exécuter des actions.

6.4. Mobilisation

- Le Capitaine mobilise l'équipage pour permettre aux joueurs de déplacer leurs marins dans le U-Boat.
- Le Capitaine doit avancer sur piste des ordres d'un espace pour chaque mobilisation.
- Ce coût doit être payé avant que les joueurs ne puissent déplacer leurs marins.
- Ne pas activer les marins qui se mobilisent.
- N'importe quel nombre de marins peut être déplacé lors d'une seule mobilisation.
- Les marins peuvent se déplacer d'un nombre illimité de sections vers n'importe quelle destination et qui sont reliés par une chaîne ininterrompue de sections adjacentes. Ils ne peuvent pas entrer ou se déplacer à travers les sections inondées. Voir 10.3.6 «brèche de coque».
- Le pont et la salle de contrôle sont considérés comme adjacents, à moins que le sous-marin ne soit en immersion. Dans ce cas, les marins ne peuvent pas se déplacer entre le pont et la salle de contrôle.
- Les ordres ne peuvent jamais être émis ou exécutés pendant une mobilisation. Ce n'est qu'après la fin de celle-ci que les ordres peuvent être donnés et exécutés de nouveau. Voir «Mettre fin à la mobilisation».
- La mobilisation permet également au Chef Mécanicien de repositionner ses boîtes à outils. Tout marin se déplaçant de ou à travers un Compartiment contenant une boîte à outils peut l'emporter avec lui et la placer dans le Compartiment où il termine son mouvement. Voir §10.3.4. «Fournitures et boîtes à outils» pour plus de détails.

Compartiments dangereux

Un Compartiment devient dangereux en cas d'incendie, de gaz toxique ou d'un jeton de panne électrique placé dessus.

- Les marins peuvent se déplacer dans et à travers les sections dangereuses.
- Après avoir terminé le mouvement, résolvez les dégâts de l'équipage pour chaque marin qui s'est déplacé dans ou à travers un Compartiment dangereux. Voir § 6.11 «Résoudre les dommages de l'équipage» pour plus de détails.
- Résoudre les dégâts de l'équipage une seule fois pour chaque jeton de Conditions d'environnement: tous les marins qui se sont déplacés dans ou à travers un Compartiment dangereux pendant la mobilisation sont affectés simultanément.

Mettre fin à la mobilisation

- Une fois que tous les marins ont terminé leur déplacement et que les dégâts d'équipage (si nécessaire) ont été résolus, le Capitaine recevra une confirmation verbale de chaque joueur.
- Une fois que tous les joueurs impliqués ont confirmé leur disponibilité, le Capitaine doit annoncer la fin de la mobilisation en cours. Après cela, aucun marin ne peut bouger jusqu'à ce que le Capitaine annonce la prochaine mobilisation.

Le déroulement global d'une mobilisation est le suivant:

1. Annoncez la mobilisation
2. Déplacez les marins
3. Résoudre les dégâts de l'équipage (si nécessaire)
4. Fin de la mobilisation



1. Les marins sont dans leurs positions de départ et Le Capitaine annonce la mobilisation aux poste de manœuvre. L'équipage se mobilise! Moteurs, ballasts, barre, observateurs, Messieurs à vos postes!



2. La mobilisation est maintenant terminée: les marins se sont repositionnés conformément aux ordres du Capitaine. Les observateurs sont tous sur le pont, l'équipage moteur et ballast ainsi que les timoniers sont tous en position. L'équipage est maintenant prêt à exécuter les Ordres.

6.5. Exécution des Ordres

- Le Capitaine donne des ordres aux autres joueurs.
- Le Capitaine doit payer le coût des ordres en avançant sur cette piste d'un espace pour chaque ordre donné.
- Chaque ordre a des exigences qui doivent être remplies avant qu'il puisse être exécuté. Pour répondre aux exigences spécifiques des ordres, le (s) marin (s) exécutant doit:
 - Etre présent dans le Compartiment spécifié.
 - Collectivement, posséder ou dépasser le nombre d'icônes de spécialisation requis par l'ordre.
- Tous les marins effectuant un ordre doivent être activés (voir le § 6.6 «Activation» pour plus de détails).
- **Les marins sans une icône de spécialisation requise peuvent exécuter l'ordre donné mais ils s'activent avec une pénalité d'un jeton d'activation supplémentaire placé dans leurs espaces d'activation (un jeton d'activation supplémentaire pour ce marin). Ces marins comptent alors comme ayant une icône requise par l'ordre.**
- Les joueurs doivent collectivement confirmer que leurs marins sont prêts à exécuter l'ordre
- Le Premier Officier enregistre l'ordre dans l'application en appuyant sur OK.
- Les ordres disponibles sont énumérés ci-dessous:

Manoeuvres

- Moteur
- Nouveau Cap
- Nouvelle Profondeur
- En Plongée/Surface

Navigation et acquisition de cibles

- Observateurs, surveillez vos secteurs
- Périscope
- Hydrophone
- Sextant

Armement

- TDC
- Inonder Tubes Lance-Torpilles
- Lancer Torpille
- Recharger Tube Torpille

Sécurité et gestion de l'équipage

- Réparations
- Premier Soins
- S'adresser à l'Equipe
- Preparer le Repas
- Mobilisation

L'exécution des ordres doit suivre la séquence ci-dessous:

1. Avancer sur la piste d'ordre et donner l'ordre.
2. Sélectionnez l'ordre dans l'application.
3. Confirmez si les marins sont en position.
4. Activer le(s) marin(s) exécutant l'ordre.



Deux timoniers sont déjà en position lorsque le Capitaine décide de changer de Cap.



Il avance d'un espace sur la piste d'ordre et donne l'ordre «Gouverner au 3.3.0 degrés». (on épellera chaque



Le Premier Officier sélectionne rapidement l'ordre dans l'application et régle le Cap donné en degré .



L'application demande toujours si l'équipage est en position. Dans ce cas, ce sont les marins du Premier Officier, il n'est donc pas nécessaire de confirmer avec les autres joueurs.



Le Premier Officier active les marins exécutant l'ordre.

6.6. Activation

- Chaque fois qu'un marin exécute un ordre, il est activé.
- Placez un jeton d'Activation (ou tout autre jeton avec un côté d'activation visible) dans l'espace d'activation vide des marins. S'ils n'ont pas l'icône de spécialisation requise pour l'ordre, ils doivent être en mesure de mettre **deux** jetons d'activation.
- Un marin n'ayant pas assez d'espaces d'activation vides ne peut pas être activé avant qu'il n'ait suffisamment d'espaces libérés.
- Un marin ne peut jamais avoir plus de trois jetons d'activation.
- Lorsque vous placez un jeton dans l'espace d'activation d'un marin, placez-le du côté respectif du panneau (haut ou bas quel que soit le Quart actif) et dans un espace vide parmi les trois espaces d'activation alignés avec le marin concerné la tuile d'équipage.
- Si jamais vous n'avez plus de jetons d'activation, utilisez des substituts appropriés. Une réserve de jetons d'activation excédentaire a été fourni pour réduire les chances que cela se produise.



Le Premier Officier n'a pas encore exécuté d'ordre sur ce Quart, donc tous ses espaces d'activation sont vides. L'Officier responsable de la radio a déjà effectué trois ordres et ne peut plus exécuter d'ordre avec ses espaces d'activation. Les deux marins sur la droite ont effectué un changement de Cap, chacun d'entre eux a donc un seul jeton Ordre.

- Les joueurs retirent les jetons d'activation lorsque leurs marins se reposent.
- Les marins se reposent au changement de Quart. Ce changement se fait à 06h00 - 12h00 - 18h00 et 00h00. Il est indiqué par l'application avec un son de cloche. Voir § 6.8. pour plus de détails.

6.7 Marins occupés

- L'observation et les réparations diffèrent des autres ordres car ils se déroulent sur une période plus longue et les marins effectuant de tels ordres sont activés en utilisant les jetons observation ou Conditions techniques correspondants au lieu des jetons d'activation réguliers.
- Les jetons d'observation et Conditions techniques sont recto-verso et comportent une icône d'activation au verso. Veillez donc à retourner ces jetons sur leur face d'activation une fois que l'ordre en cours est exécuté ou fini.
- Pour activer un marin avec un ordre d'observation ou de réparation, prenez le jeton correspondant à l'ordre en cours en le plaçant sur un espace d'activation de la même manière que vous placeriez normalement un jeton d'activation mais avec l'ordre visible (le marin répare une condition technique, puis il place un jeton de condition technique de la couleur correspondante avec la Clé à molette visible sur un espace d'activation vacant de son panneau de joueur). Ceci pour montrer qu'un marin donné est occupé.

Si un marin occupé est mobilisé, il arrête immédiatement d'exécuter son ordre. Mettez à jour les réparations ou l'observation en cours dans l'application et mettez son jeton «occupé» sur sa face d'activation.

- Un marin occupé peut exécuter des ordres dans son Compartiment actuel sans retourner son jeton d'ordre «occupé» sur son côté activation.
- Lors de l'activation de marins pour l'observation ou la réparation n'oubliez pas de placer un jeton d'activation supplémentaire dans un espace libre pour un marin qui n'a pas l'icône de spécialisation requise sur son espace.
- Si un marin occupé meurt ou ne peut plus participer à l'exécution de l'ordre, mettez à jour les informations d'ordre dans l'application dès que possible.



Les trois marins avec des jetons de réparation sont occupés ayant reçus l'ordre de réparer une condition technique. Ils ont été activés en utilisant les jetons Conditions techniques de la couleur appropriée.



Lorsque les marins terminent les réparations ou sont mobilisés le Chef Mécanicien retourne les jetons des Conditions technique sur leur face d'activation.

6.8. Le fonctionnement des Quarts de veille

Le Quart de veille change à 06h00 - 12h00 - 18h00 et 00h00. L'application annonce le changement avec un son de cloche. Lorsque les joueurs entendent la cloche du changement de Quart:

- Si des marins sont situés dans des sections dangereuses ces marins peuvent être blessés. Résoudre les dommages d'équipage causés par ces effets environnementaux. Voir § 6.11 "Résoudre les dommages de l'équipage" pour plus de détails.
- Chaque joueur défausse alors un seul jeton d'activation de chaque espace de marin sur son panneau de joueur (pas plus d'un jeton défaussé par marin).
- Placez tous les jetons occupé dans un espace d'activation vide du Quart suivant. (le marin suivant reprend cette tâche). S'il n'y a pas assez d'espaces d'activation vides ou si le prochain Quart est KIA, le Navigateur ne peut pas prendre le relais du Quart et la valeur d'observation ou de réparation dans l'application doit être mise à jour dès que possible.
- **Ne défaussez aucun** jeton d'Activation supplémentaire d'un marin occupé après avoir transféré un jeton.
- Les marins du Quart entrant qui ont reçu un jeton de transfert et qui n'ont pas l'icône de spécialisation requise se prennent un jeton d'Activation supplémentaire.



Les marins à gauche effectuent des réparations et les marins à droite ont chacun un jeton d'activation. Il est maintenant temps pour l'autre Quart de prendre le relais.



Les jetons de Conditions techniques sont transférés sur le nouveau Quart de veille tandis que les jetons d'activation standard sont défaussés.

- Si un marin est blessé ou fatigué ET que les fournitures médicales requises ont été placées sur la carte de Conditions de santé, alors défaussez l'un des jetons Blessure/Fatigue au lieu d'un jeton activation.



Les marins sur la droite ont chacun une condition de santé mais seul l'un d'entre eux a reçu le traitement requis.



Lorsque l'autre Quart prend le relais seuls les marins ayant reçu les soins requis peuvent se débarrasser des jetons résultant de ces cartes (un par marin).

- Le Premier Officier met à jour les valeurs d'observation et de réparation dans l'application si elles ont changé pour une raison quelconque (par exemple lorsqu'un marin du Quart entrant ne peut pas continuer l'exécution des ordres en raison de problèmes de santé ou de mort). Voir § 6.7 «Marins occupés» pour plus de détails.
- Retournez la tuile d'équipage une fois que vous avez terminé avec la mise à jour des jetons.

Résumé du changement de Quart:

1. Résoudre les dommages de l'équipage.
2. Défaussez et / ou transférez les jetons d'activation.
3. Retournez la tuile d'équipage.

6.9. Santé

- Chaque fois qu'un marin tombe malade ou est blessé, il reçoit une carte. Les cartes provoquant ces Conditions sont collectivement appelées cartes de Condition de santé.
- Un marin peut recevoir une condition de santé d'une carte d'événement, d'une carte moral ou en raison de résolution des dommages d'équipage. Voir § 6.11 "Résoudre les dommages de l'équipage" pour plus de détails.
- Les cartes de condition de santé ont une ligne donnant des informations en haut et en bas et sont assignées aux marins pour aider les joueurs à se souvenir de leurs effets. Pour assigner une carte, glissez-la sous l'espace d'activation du marin affecté en laissant la ligne d'information visible.
- Ces informations listent les effets de cette carte sur un marin ainsi que les fournitures médicales nécessaires pour le soigner. En comptant le nombre d'icônes utilisez la ligne supérieure ou inférieure de la carte jamais les deux.



La ligne du bas d'une carte de condition de santé.

- La ligne d'information peut contenir des icônes d'activation

d'Icone Fatigue ou de Blessure

Lorsqu'un marin reçoit une carte de condition de santé, placez un jeton pour chacune des icônes visibles sur la carte (Activation, Fatigue ou Blessure) dans les espaces d'activation du marin concerné. S'il n'y a pas assez d'espaces, alors défaussez suffisamment de jetons d'activation pour placer tous les jetons listés sur la carte. Les jetons d'activation en trop sont ignorés et n'affectent en rien le marin.



Un des marins était totalement activé lorsqu'il est blessé alors qu'il doit recevoir une carte de condition de santé.



Deux de ses jetons d'activation doivent être retirés pour laisser suffisamment d'espace pour les jetons résultant de l'effet de la carte de condition de santé.

- Si un marin reçoit un deuxième jeton Blessure, il est considéré comme mort et il est éliminé de la partie. Placez un jeton KIA dans l'un de ses espaces d'activation et posez cette figurine sur le côté. Ce marin ne fait plus partie du jeu. Reposez la figurine à chaque changement de Quart (sauf si sa contrepartie pour l'autre Quart est également mort).
- Lorsque les marins reçoivent des jetons KIA, le Capitaine doit avancer de 2 cases sur la piste du Moral pour chaque marin KIA. **-Si des marins sont laissés sur le pont après l'immersion du U-Boat, ils sont tous considérés comme KIA.**
- Certaines cartes de Conditions de santé empêchent un marin d'exécuter un ordre particulier. Ces cartes portent cette icône d'ordre particulier avec un signal interdit. Les jetons Blessure et Fatigue restent en vigueur jusqu'à ce qu'ils soient traités. Voir § 8.9 "Premiers Soins" pour plus de détails.

6.10. Réparations

Le sous-marin peut subir une variété de dysfonctionnements et de dégâts. Il incombe au Chef Mécanicien de gérer les réparations. Il y a trois catégories de problèmes qui peuvent être résolus en utilisant l'ordre «Réparer»:



Conditions techniques

Les Conditions techniques représentent les différents composants du sous-marin

en panne qui nécessitent une attention particulière et qui augmenteront en gravité avec le temps s'ils sont laissés sans surveillance. Voir 10.3.1. "Conditions techniques" pour plus de détails.



Conditions Environnementales

Les Conditions

environnementales influent directement sur la santé, le moral et les performances de l'équipage. Elles sont placées sur la maquette 3D du sous-marin et doivent être traitées avec des fournitures appropriées. Trois d'entre eux (incendie, danger électrique et gaz toxique) rendent les sections dangereuses et peuvent exiger que les joueurs résolvent les dommages d'équipage. Voir § 6.11 «Résoudre les dommages d'équipage» et § 10.3.3 «Conditions environnementales» pour plus de détails.

Brèches de coque

Une brèche de coque est le type de défaillance le plus grave sur un sous-marin. L'intégrité de la coque externe a été compromise et l'U-Boat prend l'eau. Chaque fois qu'une rupture de coque se produit un compte à rebours commence dans l'application. C'est le temps dont disposent les joueurs pour sceller la brèche. Voir § 10.3.6 "Brèche de coque" pour plus de détails.

6.11. Résoudre les dommages de l'équipage

Les dommages de l'équipage doivent être résolus lorsque les marins sont exposés aux Conditions environnementales ou aux attaques ennemies. Les dommages sont résolus lorsque:

- Un jeton d'incendie, de danger électrique ou d'un gaz toxique de Conditions environnementale est placé dans un Compartiment où se trouvent un ou plusieurs marins. Ces sections sont appelées **Compartiments dangereux**.
- Un ou plusieurs marins entrent dans ou traversent un Compartiment dangereux.
- Un ou plusieurs marins sont situés dans un Compartiment dangereux lors du changement de Quart.
- L'application demande aux joueurs de résoudre les dommages d'équipage à la suite d'une attaque ennemie.

Les dommages de l'équipage sont résolus comme suit:

- Le capitaine pioche autant de jetons "équipage" qu'il y a de marins dans le Compartiment concerné.
- Si l'un des jetons piochés correspond à l'un des marins de ce Compartiment, le Premier Officier attribue une carte blessure du type indiqué à chacun de ces marins. L'incendie provoque des brûlures, un risque électrique un choc électrique et un gaz toxique un empoisonnement.
- Affectez les cartes Blessure aux marins un par un dans l'ordre de votre choix. Ne regardez pas la carte Blessure avant de faire votre choix.
- Lorsque vous résolvez les dommages de l'équipage dans un Compartiment ayant plus d'un jeton de Conditions d'environnement, résolvez ces dommages séparément pour chaque jeton dans l'ordre de votre choix.



Un jeton "incendie" vient d'être placé dans la salle des machines. Comme il y a quatre marins dans ce Compartiment ...



... Le capitaine pioche quatre jetons d'équipage. Malheureusement l'un des marins de la salle des machines est parmi eux!



Le marin au carré marron est brûlé et reçoit une carte Blessure du paquet «Brûlures». Un jeton de blessure et un jeton d'activation devront être placés dans ses espaces.

6.12. Conflits de synchronisation

Il peut y avoir des situations où plusieurs choses se produisent dans un délai très court.

A chaque fois que c'est le cas il faut:

- Le Premier Officier doit rappeler aux joueurs toutes les questions qui sont en suspens, par exemple: les effets du jeu à résoudre, les cartes à piocher, etc.
- Les effets de cartes (c'est-à-dire piocher et résoudre des événements ou des cartes de moral) doivent être reportés jusqu'à ce que vous ayez terminé l'ordre ou la mobilisation en cours, mais doivent ensuite être résolus le plus rapidement possible.
- l'ordre de traitement des questions en suspens est décidé par le Capitaine.

Surtout ne pas oublier la règle d'or pour ce qui concerne l'aspect temps réel du jeu.

- Toujours terminer l'exécution d'un ordre ou résolution d'un effet de jeu avant de passer au suivant.

Si, par exemple vous êtes pris au dépourvu par une patrouille aérienne pendant que vous changez de Quart, vous devez continuer à changer de Quart et alors, et seulement après, vous devrez résoudre les effets de la patrouille aérienne (en les appliquant au nouveau Quart). Le Capitaine doit travailler en étroite collaboration avec le Premier Officier et être toujours conscient du temps qu'il reste jusqu'au prochain changement de Quart.

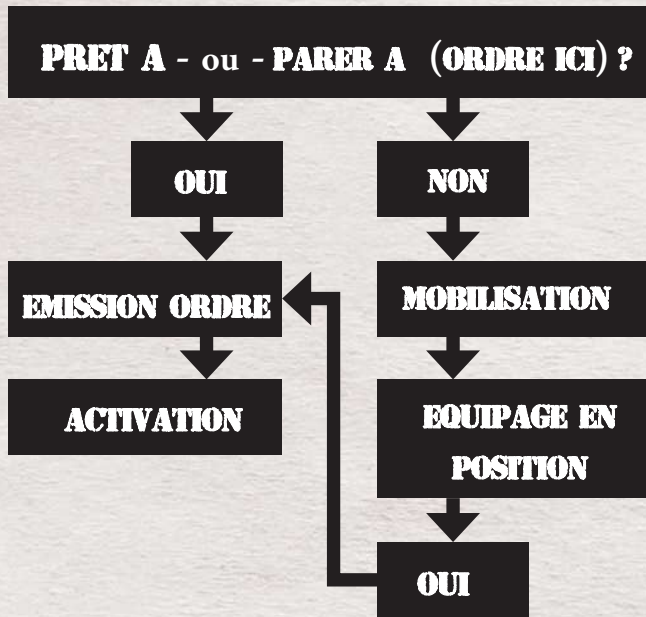
7. LE CAPITAINE

Jouer en tant que Capitaine est l'une des tâches les plus exigeantes du jeu. Cela nécessite une bonne planification stratégique, des compétences de leader et une connaissance rudimentaire des tactiques sous-marines de la Seconde Guerre mondiale. Pour commencer, lisez les pages suivantes sur la façon de donner des ordres aux autres joueurs. Pour une meilleure explication sur la façon d'effectuer des opérations sous-marines de la Seconde Guerre mondiale veuillez consulter le Guide tactique inclus avec le jeu.

7.1. Commander un équipage

Le Capitaine mobilise l'équipage ou donne des ordres. La mobilisation permet à l'équipage de se déplacer et de compléter les ordres qui suivent. Chaque Capitaine aura son propre style et pourra donner ses ordres comme il l'entend.

L'organigramme ci-dessous devrait aider un nouveau Capitaine à déterminer quand donner des ordres ou mobiliser son équipage.



Supposons que le Capitaine souhaite faire plonger le U-Boat. Il commence en s'assurant que l'équipage est prêt:

CAPITAINE: Paré à plonger?

CHEF MECANICIEN: Le ballast n'est pas prêt.

CAPITAINE: D'accord, tout le monde se mobilise. Aux poste d'immersion! (le Mécanicien en Chef repositionne son équipe de ballast pour assumer les positions dans la salle de contrôle)

CAPITAINE: Tout le monde est en position?

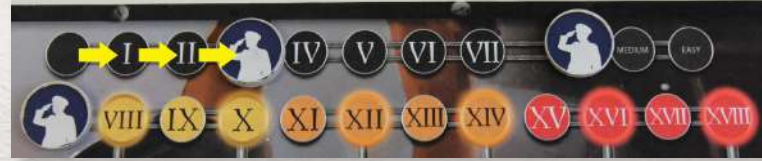
CHEF MECANICIEN: Oui monsieur!

CAPITAINE: Très bien, immersion périscopique!

Un Capitaine plus efficace peut vérifier par lui-même si tout le monde est en position et donner un ordre ou annoncer la mobilisation immédiatement. Cela accélère le processus mais exige aussi plus d'attention de la part du capitaine. S'en tenir au diagramme ci-dessus n'est pas obligatoire mais c'est une bonne idée de le garder à l'esprit si le Capitaine n'a pas une idée claire sur la façon de commander l'équipage.

7.2. La piste d'Ordre

- La piste des ordres comporte 8 espaces de couleur noire et commence par un espace vide pour se terminer au VII^{ème}.
- Des espaces supplémentaires peuvent être disponibles en fonction du niveau de difficulté choisi.
- Le Capitaine doit payer le coût de la mobilisation et des ordres en avançant le pion sur la piste d'ordre:
 - Toute Mobilisation fait avancer le pion Ordre d'un espace sur la piste d'ordre.
 - Chaque Ordre avance le pion d'un espace sur la piste d'ordre.



Jusqu'à présent le Capitaine a annoncé la mobilisation une fois puis a donné deux ordres.

- Au début du jeu, le jeton Ordre se trouve sur l'espace vide de la piste des ordres. Lorsque ce pion atteint la fin de la piste, les autres Ordres seront payés sur la piste du Moral. (Voir "Piste du Moral" ci-dessous pour plus de détails).



Comme le Capitaine at atteint la fin de la piste des ordres, il a commencé à en payer le coût sur la piste du Moral.

- Le Premier Officier doit informer le Capitaine de réinitialiser le jeton Ordre sur son espace de départ à 06h00 et 18h00 (ou chaque fois que l'application émet un son triple de cloche).
- Le Capitaine peut alors utiliser de nouveau la piste d'ordre pour payer les ordres normalement.
- La piste d'ordre se termine là où se situe un autre pion Ordre montrant le niveau de difficulté. Ce pion bloque l'espace où il se trouve et tous les espaces à sa droite rendant la piste plus courte sur les niveaux de difficulté Moyen et Difficile.



Il est 06h00 et le Capitaine a entendu la triple cloche. Il réinitialise rapidement la piste des ordres laissant la piste du Moral telle quelle.

7.3. La piste du Moral

La piste du Moral fonctionne de la même manière que la piste d'ordre et est également marquée avec un jeton Ordre.

- Le Capitaine paie le même coût pour mobiliser et donner des ordres à son équipage que s'il utilisait la piste d'ordre.
- Cependant, chaque fois que le jeton est avancé vers l'espace VIII, X, XII, XIV, XVI ou XVIII sur la piste du Moral, le Capitaine doit piocher et résoudre une carte Moral à partir de la pile de cartes qui est connecté à ce chiffre.



Le jeton Ordre est déjà dans son dernier espace disponible mais le commandant a besoin de donner un Ordre. Il avance sur la

piste de un espace et pioche une carte parce que le jeton est sur un chiffre correspondant à une pile de carte Moral (mis en évidence et connecté à une pile en particulier).

- Après avoir leur résolution, les cartes de moral sont défaussées en dessous de leur pile respective.
- Au début de la partie, un jeton Ordre est placé sur l'espace de départ inoccupé de la piste du Moral.
- La piste du Moral ne se réinitialise jamais, mais le Moral être amélioré avec certaines actions. Reculez sur cette piste si vous y êtes invité par des cartes ou l'application.
- On ne piochera pas de cartes Moral en reculant le jeton sur la piste de moral.
- **Avancer de deux espaces sur la piste du Moral pour chaque marin tué en action. (KIA).**
- Quand le jeton sur la piste du Moral atteint l'espace XVIII et que le Capitaine doit avancer, l'équipage se mutine et remet le U-Boat aux Alliés. Tous les joueurs ont perdu la partie.



Le jeton Ordre est déjà sur le dernier espace de la piste du Moral. Si le capitaine est obligé d'avancer ce jeton, alors le jeu est terminé.

7.4. Liste des Ordres

Tout les Ordres disponibles sont détaillés ci-dessous. Ils ont été organisés en catégories pour vous aider à les apprendre plus rapidement. La liste est également abrégée sur l'aide de jeu du capitaine pour une référence rapide.

- Chaque Ordre est sous la responsabilité d'un ou de plusieurs joueurs. Leurs marins peuvent avoir besoin d'être mobilisés avant que l'ordre ne soit en place.
- Les Officiers affectés veillent à ce que l'ordre soit entièrement exécuté avant de débiter toute autre activité.
- **Le Capitaine doit avancer le jeton Ordre sur la piste des ordres d'un espace chaque fois que l'équipage est mobilisé ou qu'un ordre est donné.** Cela s'applique à chaque fois que vous sortez le périscope, utilisez l'hydrophone, etc...

7.4.1. Manoeuvres

Moteurs - officier affecté: **le Chef Mécanicien**

Cet ordre vous permet de changer la vitesse du sous-marin. Les paramètres d'accélération possibles sont "**Machines Arrière - Stop - Avant Lente - Avant Demi - En Avant Toute**". Les marins du Chef Mécanicien doivent être dans la salle des machines ou dans le Compartiment arrière.

Nouveau Cap - Officier assigné: **le Premier Officier**

Les timoniers du Premier Officier doivent être en position pour que le Cap puisse être inscrit dans l'application en accord avec calcul du Navigateur.

Immersion/Surface - Officiers affectés: **le Premier Officier et le Chef Mécanicien**

C'est la manœuvre la plus exigeante en main-d'œuvre. Elle doit être effectuée chaque fois que l'U-Boat plonge ou fait

surface. Cela implique la commutation de la propulsion du moteur Diesel vers les moteurs électriques (ou l'inverse), d'actionner les ballast et de faire la manoeuvre sur la barre de plongée. Assurez-vous que le Premier Officier et le Chef Mécanicien soient prêts avant de donner cet ordre. **Soyez prêt à plonger à tout moment lorsque vous vous déplacez en surface.**

Nouvelle profondeur - Officiers affectés: **le Premier Officier et le Chef Mécanicien**

Ceci est moins complexe qu'un ordre de Plongée ou de Surface car il n'implique pas de basculer entre les deux différents moyens de propulsion (le sous-marin reste immergé tout au long de l'exécution de l'ordre). Le Premier Officier et le Chef Mécanicien doivent avoir leurs membres d'équipage en position.

7.4.2. Navigation et acquisition de cible, surveillez vos secteurs - Officier assigné: **le Navigateur**

Quand vous êtes en surface il est crucial d'avoir des observateurs sur le pont. Le Navigateur doit fournir un équipage qualifié pour exécuter cet ordre. Une fois que les marins sont en position, donnez l'ordre pour commencer l'observation. **Notez que ceci activera les marins avec un jeton Observation et qu'ils deviendront «occupés».**

Périscope - Officier assigné: **le Capitaine**

A la profondeur périscopique (à moins de 10 mètres sous la surface) il est utilisé pour acquérir et attaquer des cibles de surface.

Hydrophone - Officier affecté: **le Premier Officier**

Détecte les contacts lorsque le sous-marin est en immersion. Il est recommandé d'effectuer un balayage complet avant de remonter à la surface...sauf si vous êtes prêt à prendre le risque d'être surpris en surface.

Sextant - Officier assigné: **Le Navigateur**

Pour tracer la position sur la carte, le U-Boat doit être en surface et il doit y avoir un marin sur le pont.

7.4.3. Armement

TDC - Officier assigné: **Le Capitaine**

L'ordinateur de données (Torpedo Data Computer) doit être programmé avant le lancement des torpilles. L'exécution de cet ordre ouvre le menu d'attaque par torpille dans l'application.

Tubes en eau - Officier assigné: **le Capitaine**

Les tubes lance-torpilles doivent être inondés avant qu'elles ne puissent être lancées. Vous pouvez inonder autant de tubes que vous le souhaitez avec un ordre unique.

Lancer une torpille - Officier affecté: **le Capitaine**

«Torpedo ... Los!» Lancer chaque torpille est un ordre séparé. Les torpilles sont maintenant dans l'eau et se rapprochent rapidement de la cible. **Tout ce qu'il reste à faire est d'attendre l'explosion ...**

Rechargement torpille - Officier assigné: **le Capitaine**

Une fois que les torpilles ont été tirées, de nouvelles doivent être chargées dans les tubes. **Vous ne pouvez recharger qu'une seule torpille par ordre.** Cela demande beaucoup de main-d'œuvre mais c'est nécessaire si vous voulez poursuivre l'attaque.

7.4.4. Sécurité et gestion de l'équipage

Réparations - Officier assigné: le **Chef Mécanicien**

Lorsque quelque chose requiert une maintenance ou a besoin d'être réparé, le Chef Mécanicien veillera à ce que tout soit fait. Cela comprend les Conditions techniques et environnementales ainsi que les brèches dans la coque.

Premiers secours - Officier affecté: le **Premier Officier**

L'équipage est exposé à diverses maladies et blessures appelées collectivement «Conditions de santé». Celles-ci diminuent l'efficacité en combat de l'équipage et peuvent même entraîner la mort. Par conséquent, c'est une bonne idée que de surveiller la santé de l'équipage.

S'adresser à l'équipage - responsable: le **Capitaine**

Cet ordre permet de jouer les cartes du Capitaine pour améliorer le moral de l'équipage. Le capitaine commence avec une main de cartes qui peut être augmentée. Les cartes ne sont utilisées qu'une seule fois et elles sont défaussées du jeu après avoir été jouées.

Préparer le repas - Officier assigné: Le **Navigateur**

Cet ordre permet au navigateur de préparer les repas pour l'équipage. Cela devra être fait une fois par jour, sinon le moral en souffrira.

Mobilisation - Officier affecté: **tous les Officiers**

La mobilisation permet aux joueurs de déplacer leurs marins autour du sous-marin et d'être dans les bonnes positions pour compléter les ordres subséquents. Un bon Capitaine utilisera une seule Mobilisation pour préparer les marins à plusieurs ordres. Le Capitaine devrait annoncer tous les ordres qu'il prévoit de donner à l'issue de la mobilisation de l'équipage.

7.5. Jetons d'équipage

- Ces jetons sont utilisés lorsqu'un marin est sélectionné pour n'importe quel effet de jeu. Ceux-ci incluent des effets de carte d'événement et de moral, aussi bien que des dommages d'équipage résultant des conditions environnementales et des attaques ennemies.
- Lorsqu'une carte vous demande de l'assigner à un marin au hasard, piochez un jeton équipage et donnez la carte au marin dont vous avez pioché le symbole parmi les jetons équipage.

7.6. Jetons de trophée et de score

Après une attaque réussie le Navigateur donnera le(s) jeton(s) de Trophée des nateaux coulés au capitaine. Ceux-ci sont utilisés pour déterminer le score de fin de partie.

Chaque fois qu'un navire ennemi est coulé, reculez de 3 cases sur la piste du Moral.

Pour plus d'informations et des conseils sur la façon de lancer des attaques de torpilles réussies reportez-vous au Guide tactique inclus dans le jeu.

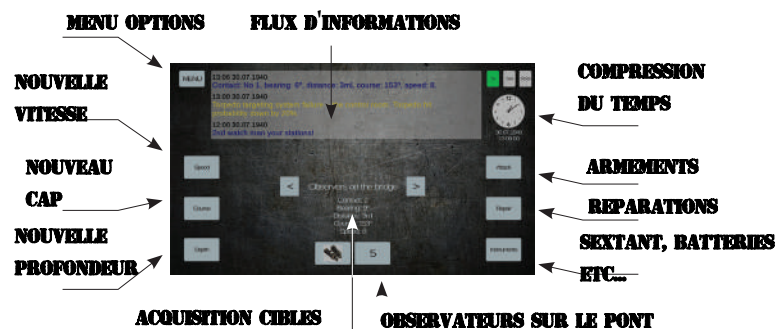
8. LE PREMIER OFFICIER

Le Premier Officier est le commandant en second du Capitaine. Il interagit avec l'application pour entrer des ordres et signaler les événements. Il est également responsable de la barre et maintiennent l'équipage en bonne forme en fournissant les premiers soins.

8.1. Principes de base de l'application

Ecran principal

C'est là que se trouvent le flux des informations, les boutons de manœuvre (à gauche) l'acquisition de cibles (au centre) et différentes options (à droite). A partir de là, vous recevrez toutes les menaces et les opportunités qui se présentent à l'U-Boat.



Pour être un bon Premier Officier assurez-vous de:

- Portez attention au flux d'informations, c'est la principale source de données à laquelle l'équipage doit réagir.
- Rapportez TOUT ce que vous apprenez de l'application aux autres joueurs. Ils peuvent également demander l'accès à l'application mais ils ne peuvent le faire que lorsque les marins sous leur contrôle exécutent l'ordre en question. Ne pas oublier de prendre le contrôle de l'application après qu'ils aient terminés. Par exemple, le navigateur peut souhaiter voir la vue depuis le pont pour obtenir une meilleure vision de la situation.

Manoeuvre:

Les trois boutons sur la gauche sont vos options de manœuvre - Vitesse, Cap ou Profondeur d'immersion. Chaque option affiche les commandes nécessaires pour saisir de nouveaux ordres. Tournez le compas, faites glisser la jauge de profondeur ou choisissez l'option de vitesse désirée. Une fois qu'un nouvel ordre est entré correctement, confirmez en appuyant sur le bouton «OK».

8.2. La vue à la première personne

L'application fournit une vue à la première personne (FPV) dans trois situations distinctes: vue d'observateur, vue périscopique et vue de ciblage (TDC). Chaque vue dispose d'une fonctionnalité de zoom qui est basculable avec le bouton de zoom (situé en haut de l'écran). N'oubliez pas que vous pouvez activer ou désactiver la fonctionnalité du gyroscope dans le menu du jeu.

8.2.1. Observateurs sur le pont (Passerelle)

Chaque fois que le U-boat est en surface, il est crucial d'avoir des observateurs sur le pont. Une fois qu'ils ont été mobilisés sur le pont, ils doivent recevoir l'ordre pour observer.

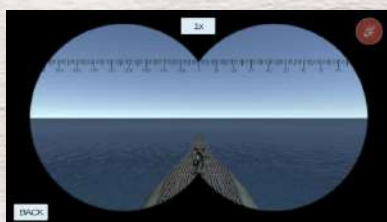
- Le capitaine doit ordonner aux observateurs de surveiller leurs secteurs.
- Chacun des marins participants doit être activé avec un jeton d'observation.
- Le Navigateur rapporte le nombre d'observateurs actuellement en service au Premier Officier. Plus leur nombre est élevé, plus les rapports seront fréquents et précis.
- Lorsqu'il y a au moins un observateur sur le pont, le Premier Officier peut cliquer sur le bouton des jumelles pour entrer dans la vue à la première personne de l'observateur et obtenir une meilleure image de la situation tactique.
- Entrer dans la FPV Observateur ne coûte rien.



Quand les observateurs sont sur le pont, ils sont prêts à accomplir leur tâche. Appuyez sur le bouton indiqué dans l'exemple ci-contre pour ouvrir le menu du clavier.



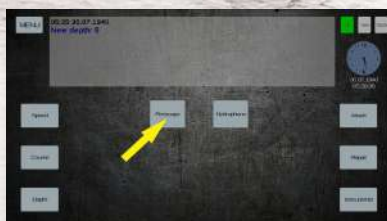
Après que le capitaine a ordonné aux marins de surveiller leurs secteurs, confirmez le nombre d'observateurs en service. N'oubliez pas de les activer tous avec des jetons d'observation.



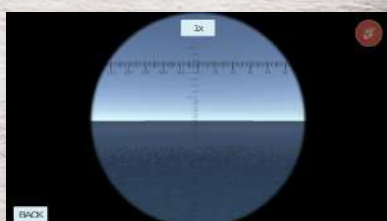
Utilisez votre appareil comme des jumelles, ou faites glisser votre doigt sur l'écran pour rechercher des contacts.

8.2.2. Le Périscope

A la profondeur périscopique (c'est-à-dire avec le sous-marin submergé à environ 10 mètres) la vue périscopique peut être saisie pour observer en surface. Le périscope du U-Boat peut être repéré par des contacts ennemis. Sortir le périscope est un ordre et doit être payé. Le navigateur utilisant le périscope doit être activé.



Une fois immergé, deux options apparaissent dans l'espace d'acquisition de cible «Périscope» et «Hydrophone».

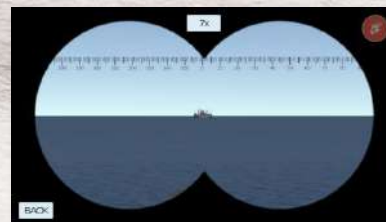


Sélectionnez "Périscope" pour le sortir, et entrer dans la FPV du périscope.

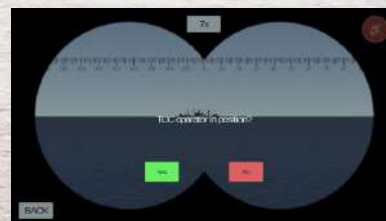
Le périscope et les jumelles FPV ont une vue à 360°. Cette vue est alignée avec la coque de l'U-Boat. 0° est une vue droit sur la proue du U-Boat, 180° sera la vue poupe etc... Un contact à 90° a un relèvement de 90° du U-Boat est une information très utile au Navigateur. Notez que ces valeurs n'ont rien à voir avec le Cap du déplacement.

8.2.3. Activation de l'Ordinateur de Données Torpille (TDC)

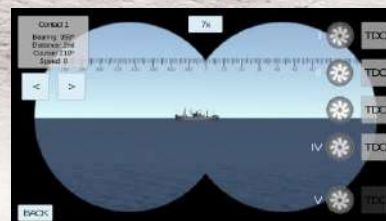
La vue en première personne du TDC peut être activé en appuyant sur le bouton "Attaque" à la fois dans la FPV du périscope et dans la FPV de l'observateur. Engager le TDC est un ordre et doit être payé. L'opérateur du TDC doit être activé.



Lorsque vous êtes en position pour une attaque torpille, appuyez sur le bouton d'attaque rouge dans le coin supérieur droit de l'écran pour lancer le TDC.



L'application vous demandera de confirmer s'il y a un opérateur en position. Appuyez sur "Oui" si c'est le cas.



Vous êtes maintenant prêt à cibler les contacts, inonder les tubes et lancer les torpilles.

8.3. L'hydrophone

Lorsqu'il est immergé, l'hydrophone peut être utilisé pour détecter et suivre les navires ennemis. Il est toujours conseillé d'effectuer un balayage avec l'hydrophone avant de refaire surface. L'utilisation de l'hydrophone est un ordre et doit être payé. Le marin opérateur de l'hydrophone doit être activé.

- Sélectionnez «Hydrophone» dans le menu de l'application (actif uniquement lorsque immergé).
- Utilisez le bouton sur la droite pour tourner le microphone dans la direction de votre choix.
- L'affichage à gauche indique vers où le microphone est actuellement pointé.
- L'hydrophone affiche les données de contact et met à jour le flux d'informations lorsqu'il détecte un contact.



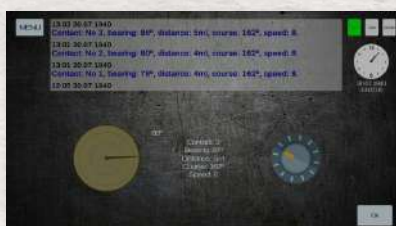
L'hydrophone devient actif lorsque l'U-Boat est en plongée.



L'application demandera si l'opérateur est en position.



L'aiguille sur la gauche montre vers où le Hydrophone est pointé. 0 degré signifie «droit devant». Le bouton de droite la tournera vers la direction de votre choix.



Dès qu'un ou plusieurs contacts sont détectés, les informations est mises à jour et les données de contact apparaissent au milieu de l'écran.

8.4. Réparation des Conditions techniques

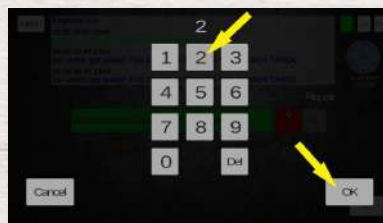
- Le status des Conditions techniques s'affiche en appuyant sur le bouton "Réparer". Chaque condition technique a un niveau de difficulté (à côté de l'icône Clé à Molette). C'est le nombre de marins requis pour la corriger.
- Informez le chef mécanicien de tous les détails des Conditions techniques lorsqu'elles changent.
- Confirmez le nombre de marins participant à l'ordre de réparation pour commencer à réparer. Les marins effectuant les réparations doivent se trouver dans le Compartiment où l'ordre de réparations a été donné pour cela.
- Si le nombre de marins qui réparent une condition technique change, mettez la réparation en pause dès que possible pour mettre à jour le nombre de marins au travail.
- N'oubliez pas d'activer les marins participants avec un jeton Condition technique au lieu d'un jeton activation standard.



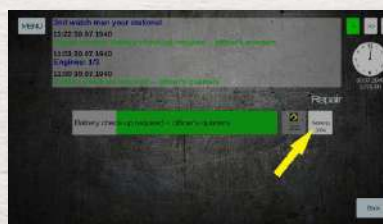
Dès qu'il y a une condition technique, le Premier Officier en sera informé par le flux d'information. Tous les détails concernant les Conditions techniques actuelles peuvent être trouvés dans le menu de réparation.



Lors de la sélection des réparations, les niveaux de difficulté seront affichés dans des cases rouges. Appuyez sur la case rouge à côté de la condition technique que vous souhaitez réparer.



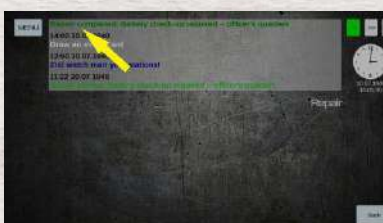
Confirmez le nombre de marins qui sera dans l'équipe de réparation.



Les réparations commenceront immédiatement. Il y a une barre de progression qui avance de gauche vers la droite.



Les réparations peuvent être suspendues et reprises pour mettre à jour le nombre de marins dans l'équipe de réparation.



Une fois les réparations terminées, l'application affichera un message dans les informations.

8.5. Réparer les Conditions environnementales et les brèches dans la coque

Les Conditions environnementales ne sont pas suivies par l'application et les brèches dans la coque ne sont suivies que par une minuterie. Assurez-vous d'aider les autres joueurs à sceller la brèche et appuyez sur le bouton «Oui» **seulement après que la brèche a été scellée** (c'est-à-dire une fois que le puzzle technique a été résolu).

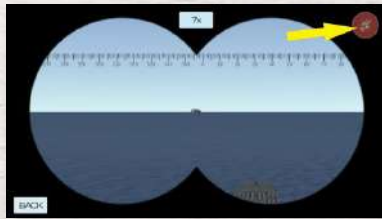
8.6. Lancement des attaques par torpille

Le lancement d'une torpille comprend les étapes suivantes

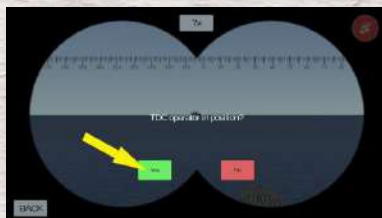
1. La cible doit être à moins de 3 milles et à l'intérieur d'un arc de 60° devant (30 degrés de chaque côté de l'étrave de l'U-Boat) ou derrière sa poupe (il y a une seule torpille à l'arrière).
2. Le TDC (Torpedo Data Computer) doit être activé.
3. Lorsque le TDC est lancé, il affiche tous les contacts détectés dans le coin supérieur gauche de l'écran. Les contacts gris foncé sont hors de portée et de l'arc de tir alors que les contacts gris clair peuvent être pris pour cibles.
4. Pour cibler un contact, faites défiler les cibles disponibles et appuyez sur le bouton du TDC à droite d'un tube lance-torpilles

lorsque vous avez sélectionné un contact à portée et dans l'arc de tir (gris clair). Le contact est maintenant acquis pour la torpille dans ce tube.

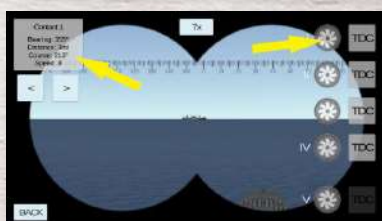
- Appuyez sur l'icône du tube pour l'inonder. L'inondation des tubes doit être payée comme un ordre. Le marin effectuant cet ordre est activé une seule fois quel que soit le nombre de tubes que vous mettez en eau.
- Appuyez sur le bouton «Feu» à côté du tube prêt. Chaque torpille lancée est un ordre séparé. Par exemple, si vous souhaitez tirer trois torpilles, le Capitaine avance sur la piste de l'ordre (ou du moral) de trois espaces. Le ou les marins qui actionnent les tubes doivent également être activés trois fois au total.



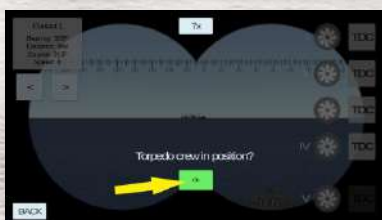
L'ennemi est à portée et dans l'arc de tir, il est donc temps d'engager le TDC



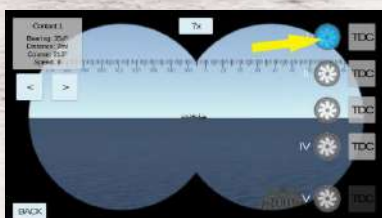
Assurez-vous que l'opérateur est en position et appuyez sur «Oui» pour confirmer.



La fenêtre dans le coin supérieur gauche vous permet de faire défiler les cibles. Vous pouvez également inonder les tubes de torpilles (sur la droite).



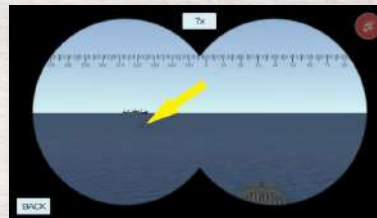
Lorsque vous commencez à inonder les tubes, l'application va poser des questions sur l'équipe torpille. Si elles est en position vous pouvez cliquer sur "Oui".



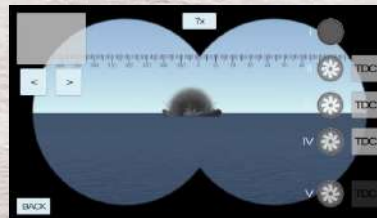
Vous pouvez maintenant voir que le tube 1 a été inondé. Appuyer sur le bouton «TDC» à sa droite assignera la cible sélectionnée à ce tube.



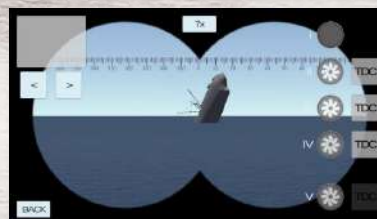
Une fois qu'une cible est acquise, le tube s'allume en rouge avec le numéro du contact cible. Un bouton «Feu» apparaîtra également.



Après avoir appuyé sur le bouton «Feu» vous pouvez regarder la torpille aller vers la cible.



L'ennemi a été touché ...



... et il coule! Il est maintenant temps de prendre le jeton Trophée correspondant.

8.7. Rechargement des torpilles

Sélectionnez "Armement" dans l'application, puis cliquez sur chaque tube vide que vous souhaitez recharger. Recharger chaque torpille est un ordre séparé.

8.8. Compression du temps

S'il n'y avait pas la compression du temps, le jeu serait beaucoup trop long à terminer. Le Premier Officier est responsable du suivi du temps et il est de son devoir de choisir le niveau de compression approprié dans une situation donnée. Assurez-vous d'adapter le rythme du jeu aux capacités de l'équipage et informez le Capitaine chaque fois que vous estimez qu'il est nécessaire d'accélérer le jeu.

Les trois boutons dans le coin supérieur droit sont utilisés pour modifier le niveau de compression temporelle. En fonction de la vitesse de jeu sélectionnée, l'application réinitialisera la compression en «Temps réel» ou en «Action» chaque fois que quelque chose se produira. Vous trouverez les boutons de compression temporelle dans le coin supérieur droit de l'écran et vos paramètres de temps préférés peuvent être modifiés à partir du menu du jeu.

Il existe trois options de compression temporelle possibles.

Temps réel: bon pour les situations de combat ou lorsque les joueurs ont besoin de temps pour parler.

Action: adapté à l'approche des cibles ou lorsque les joueurs souhaitent accélérer les choses.

Avance rapide: recommandé principalement pour les situations de transit.

Selon les paramètres d'heure choisis dans le menu, l'application se réinitialisera en «temps réel» ou «action» chaque fois que quelque chose se produit.

En résumé, il est de la responsabilité du Premier Officier de gérer la compression du temps en coopération avec le Capitaine et de choisir l'option la plus appropriée pour le moment et la situation du jeu.

8.9. Premiers Soins

- L'ordre de premiers soins n'est pas géré par l'application. Les règles des ordres standard et leur coût s'appliquent toujours à l'ordre d'assistance médicale.
- Le marin activé sur un ordre d'assistance médicale doit être dans le même Compartiment que le marin recevant un traitement.
- Un seul marin peut être soigné pour chaque ordre d'assistance médicale. Cependant, il est possible de traiter plusieurs cartes de Conditions de santé assignées à ce marin.
- Chaque carte Conditions de santé liste les jetons de fourniture médicale requise pour les soins. Il y a cinq types de fournitures médicales! **Pilules, Onguents, Pansements, Injections et instruments Chirurgicaux.**
- Après avoir donné l'ordre de soins, traitez le marin en plaçant les jetons d'approvisionnement médical requis sur la ou les cartes de Conditions de santé d'un marin.
- Lorsque l'état de santé d'un marin a été traité, il peut défausser les jetons Fatigue et Blessure de la même manière que des jetons d'activation (c'est-à-dire un jeton par changement de Quart).
- Une fois qu'il n'y a plus d'effets néfastes (c'est-à-dire de jetons résultant de la carte) présents dans les espaces d'activation du marin, défaussez la carte Conditions de santé et les jetons de fournitures médicales utilisés. Ils sont retirés du jeu.
- Si une carte de Conditions de santé ne contient aucune icône d'activation de Fatigue ou de Blessure elle peut être supprimée après traitement lors d'un changement de Quart ultérieur.

8.10 Cartes d'événement

L'application notifiera quand les cartes d'événement doivent être piochées. Prenez toujours la carte du dessus de la pile d'événements et résolvez ses effets. Certaines cartes ont un effet immédiat, tandis que d'autres sont ajoutées à la main du Capitaine et jouées à sa discrétion. Une fois qu'une carte d'événement a été résolue, remettez au-dessous de la pile d'événements. Les cartes du Capitaine, y compris les cartes événement jouées par le Capitaine, sont retirées du jeu après avoir été jouées.

8.11. Cartes de blessure

Elles comprennent quatre piles et sont attribuées aux marins affectés par les dommages d'équipage. Lorsque vous résolvez ces dommages, attendez que le Capitaine pioche des jetons équipage. Si des marins sont blessés, mélangez le paquet Blessure approprié, piochez une carte et assignez la au marin concerné. Continuez à piocher et assigner des cartes Blessures aux marins (un à la fois) jusqu'à ce que tous les marins qui ont subi des dommages aient chacun reçu une carte Blessure. Quand vous défaussez des cartes Blessures (grâce aux premiers soins) en dessous du paquet de cartes approprié.

9. LE NAVIGATEUR

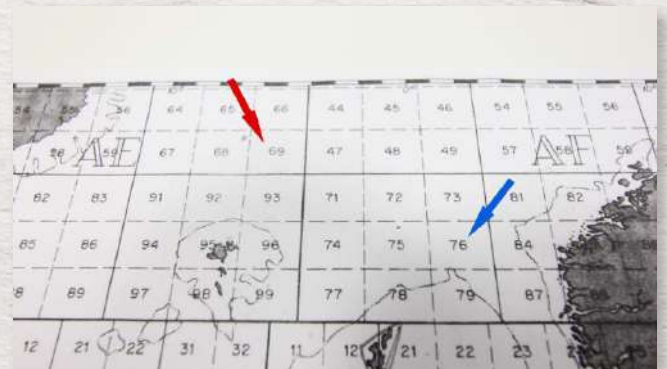
Le Navigateur conseille le Capitaine sur la façon de diriger le sous-marin. Cela inclut le tracé stratégique des itinéraires de transit pour atteindre les zones de patrouille et les manœuvres tactiques pour acquérir des solutions de tir sur un contact. Le Navigateur est également responsable des observateurs sur le pont et de la préparation des repas de l'équipage.

9.1. Navigation stratégique

Lorsque la mission commence, le Navigateur calcule la route optimale vers les objectifs de mission. Le briefing de la mission indique toujours le carré de départ du sous-marin.

- Afin de définir le Cap:

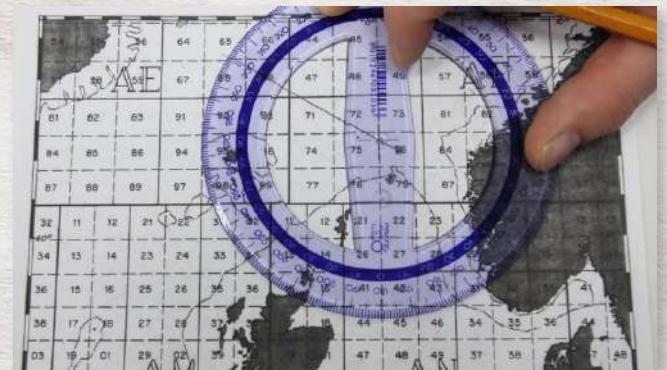
1. Trouvez le carré où est localisé le sous-marin.
2. Confirmez la destination en cours avec le Capitaine.
3. Trouvez le carré de destination et tracez une droite entre les deux carrés.
4. Mesurez l'angle de la ligne que vous avez dessinée en utilisant le rapporteur. C'est le Cap que vous devez suivre.
5. Signalez le Cap au Capitaine et au Premier Officier.



Le sous-marin est situé en AF76 (flèche bleue) et le navigateur souhaite tracer une route vers AE69 (flèche rouge).



Le Navigateur trace une ligne reliant les carrés ...



...et aligne le rapporteur 360° de sorte que «360» soit aligné avec le Nord (toujours en haut). Puis assurez-vous que la ligne tracée traverse le centre du rapporteur.



Lisez le résultat: le Cap optimal de AF76 à AE69 est de 3.0.1 degrés.

9.1.2. La règle de portée

L'échelle de la règle sur la carte stratégique équivaut à la vitesse «Avant-Toute» du U-Boat (surface d'un côté et en plongée de l'autre). Ceci permet une estimation de la position du U-Boat si le Sextant n'est pas une option.



Lorsqu'elle est positionnée sur la carte, la règle peut être utilisée comme convertisseur temps-distance. L'exemple ci-dessus montre qu'à partir de AE67 et en marchant à pleine vitesse en surface, il faudra environ 9 heures pour atteindre AE69 (mais 24 heures pour atteindre AF 49).

9.1.2. Le Sextant

Le Sextant peut être utilisé pour tracer la position exacte du U-Boat. Cet ordre doit être exécuté sur le pont. Activez le marin exécutant l'ordre comme d'habitude et demandez au Premier Officier de vérifier le Sextant dans le menu «Instruments».

9.2. Observateurs sur le pont

La tâche de l'observateur sur le pont fait partie de la responsabilité la plus importante de l'équipage du navigateur. Chaque fois qu'il navigue en surface, il est crucial qu'il y ait des yeux sur le pont qui parcourent l'horizon. Une fois que les marins sont mobilisés sur le pont, le Capitaine doit donner l'ordre «**Observateurs, surveillez vos secteurs!**» Le nombre d'observateurs est ensuite transmis au Premier Officier qui le met à jour dans l'application. Plus il y a d'observateurs en service, plus leurs rapports seront à jour.

- Tous les observateurs en service sont considérés comme «occupés». Rappelez-vous que l'exécution de l'ordre «Sextant» est possible sans arrêter l'observation.
- Les observateurs doivent rentrer à l'intérieur avant que l'ordre «En Plongée» ne soit exécuté. Tous les marins sur le pont se noient une fois que le sous-marin a plongé.

9.3. Navigation Tactique

Au moment où les contacts sont détectés, la navigation tactique devient la priorité absolue du Navigateur. Le Navigateur doit utiliser le Disque d'Attaque et reporter les

informations reçues du Premier Officier sur la carte tactique (située sur le panneau de son joueur). L'information comprend les trois composantes suivantes:

- Relèvement (la direction où le contact a été détecté)
- Distance (la distance entre le sous-marin et le contact)
- Cap (la route du contact)

9.3.1. Utilisation du disque d'Attaque et de la Carte Tactique

1. Tournez le disque VERT de façon à ce que sa flèche JAUNE (Cap U-Boat) soit alignée sur le Cap en cours du sous-marin sur le disque BLANC.
2. Tournez la flèche NOIRE au centre vers la valeur de relèvement sur le disque VERT.
3. Tournez le disque NOIR pour aligner sa flèche JAUNE avec la trajectoire du contact.
4. Placez le marqueur U-Boat et le marqueur ennemi sur la carte tactique de sorte que la relation entre le marqueur U-boat et le marqueur ennemi donne leur relation comme indiqué sur le Disque d'Attaque. Ensuite, mettez à jour le marqueur ennemi en accord avec celui-ci.
5. Il est maintenant possible de voir clairement:
 - La relation entre le sous-marin et le contact sur la carte tactique.
 - Le Cap pour une approche globale parfaite sur le Disque d'Attaque.



Le sous-marin suit le Cap 290 lorsque le Premier Officier signale un contact: relèvement à 40 degrés, distance quatre milles, Cap au 70.

Le Navigateur commence avec le **disque vert** en s'assurant que sa flèche jaune pointe sur le Cap actuel du U-Boat (290 degrés sur le **disque blanc**). Il tourne ensuite la flèche **noire** au centre pour pointer vers la valeur de relèvement sur le **disque vert**. Enfin le Navigateur tourne le **disque noir** de sorte que sa flèche jaune (Cap ennemi) pointe à 70 degrés sur le **disque blanc**.



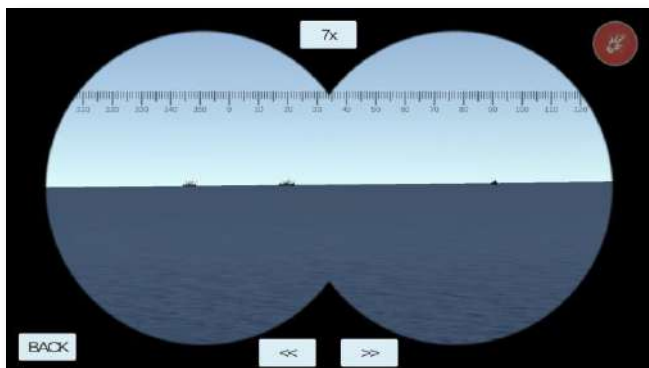
Le Navigateur est maintenant prêt à mettre à jour la carte tactique. Il aligne le parcours du sous-marin de front (même si ce n'est pas obligatoire, cela rend la vie plus facile). Le Navigateur peut maintenant voir où se trouve l'ennemi (qui est la direction où pointe la flèche noire à quatre milles de distance). Après avoir placé le marqueur ennemi, la dernière chose à faire est de le faire pivoter afin que son attitude reflète le «Cap de contact» (la flèche jaune sur le disque noir).

La carte tactique est maintenant mise à jour!

9.3.2. Identification visuelle

Cela peut être fait par des observateurs sur le pont ou à travers le périscope. Le Premier Officier ou le Navigateur doit regarder à travers les jumelles de l'observateur ou à travers le périscope pour déterminer le nombre et le type de vaisseaux ennemis rencontrés. Le Navigateur remplace alors les marqueurs ennemis visuellement reconnus par des jetons Trophée. Les jetons Trophée sont piochés au hasard et placés face cachée sur la carte tactique. Une fois la carte tactique mise à jour, retournez les jetons Trophée pour révéler la valeur de chaque cible. C'est la tâche du navigateur de mettre à jour la carte tactique pour refléter les changements de positions des contacts en surface.

Afin de s'assurer quel contact est qui il est (et choisir le plus gros poisson) parcourir les cibles disponibles dans l'espace d'acquisition de cible (soit signalé par les observateurs soit détecté avec l'hydrophone). La comparaison de leurs valeurs de relèvement vous permettra de déterminer le(s) numéro(s) de contact à mettre en évidence lors de l'attaque.



Le Premier Officier regarde à travers les jumelles et reporte deux navires marchands (visible à gauche et au centre dans l'exemple ci-dessus), mais aussi un navire escorteur (à droite).



Le Navigateur remplace le marqueur ennemi par les jetons Trophée appropriés (deux marchands et une escorte). Il les pioche au hasard et les retournera sur le côté de la GRT seulement après les avoir placés sur la carte tactique.

9.3.3. Notes de navigation tactique

- Les valeurs des Caps (à la fois du sous-marin et des autres navires) sont lues en utilisant les valeurs en degré sur le disque blanc (le plus à l'extérieur).
- Les valeurs de relèvement sont imprimées sur le disque vert (le plus à l'intérieur) et **NE DOIVENT PAS** être confondues avec les valeurs de Cap.
- La carte tactique n'a pas besoin d'être trop précise car son rôle est de donner aux joueurs une vue générale de la situation en combat. Comme la situation change constamment, il est préférable de fournir des positions approximatives dans les temps plutôt que d'offrir des positions exactes trop tard.

9.3.4. Collecte des jetons trophées

Lorsqu'un bateau a été coulé, le Navigateur prend le jeton Trophée correspondant et le passe au Capitaine. Le Capitaine les conservera et les additionnera à la fin de la partie.

9.4. Nourriture

Outre la navigation proprement dite, le Navigateur gère également la prise de repas de l'équipage. Une bonne nourriture favorise un bon moral. Négligez cet aspect et le moral en souffrira rapidement. Un bon repas sera composé de 3 ingrédients différents qui sont représentés par les jetons Provision suivants:



Ci-dessus de gauche à droite: oignons, pain, œufs, citrons poisson en conserve, viande, pommes de terre.

Les combinaisons de jetons possibles sont:

- + = **VIANDE AVEC DU PAIN**
- + = **SANDWICHES AU POISSON EN CONSERVE**
- + + = **OEUFS BROUILLES**
- + = **OMELETTE AU JAMBON**
- + = **TACOS ET PUREE**
- + + = **RECETTE A LA CASSEROLE**
- + + = **RAGOUT**
- + + = **CREPE DE POMMES DE TERRE**

Un repas a les effets suivants sur le moral de l'équipage:

Taille du repas	Effet
aucun repas	avancez sur la piste du moral de +2
1 ingrédient	avancez sur la piste du moral de +1
2 ingrédients	aucun effet
3 ingrédients	reculez sur la piste du moral de -1

● Les citrons ne sont pas utilisés en combinaison avec d'autres produits, mais il est important de les inclure dans l'alimentation (voir ci-dessous pour plus de détails).

9.4.1. La préparation des repas

- Pour préparer un repas, le marin portant l'icône de préparation des repas doit être présent dans les quartiers de l'équipage et recevoir l'ordre -"préparer le repas".
- Piochez les jetons un par un dans les provisions alimentaire et remplissez la pyramide des produits disponibles de haut en bas et de gauche à droite.
- Avant de sélectionner des jetons, le Navigateur peut changer la position de deux jetons ou défausser l'un et piocher un autre dans les provisions pour le remplacer. L'une ou l'autre option sera une activation supplémentaire du marin.
- Le repas consiste en un, deux ou trois jetons de la pyramide des produits disponibles. Si le Navigateur sélectionne plusieurs jetons, ils doivent être adjacents l'un à l'autre (la contiguïté peut être suivie dans toutes les directions). S'il y a un jeton de citron dans la pyramide, le navigateur doit le prendre avec les jetons sélectionnés (même s'il n'est pas adjacent au reste du combo).
- Prenez tous les jetons sélectionnés et placez-les dans l'espace «Repas du jour» du panneau Navigateur.
- Informez le Premier Officier et le Capitaine que l'équipage a mangé. Reconstituez la pyramide «Produits disponibles» par de nouveaux jetons venant des provisions alimentaire.



Une très bonne pioche donnant au navigateur trois options différentes.



Il opte pour l'omelette et ajoute le citron obligatoire lors de la préparation du repas.



Cet exemple montre un tirage moins chanceux car il n'y a pas de combo.



Le Navigateur décide d'échanger les positions de deux jetons au prix d'une activation supplémentaire.

9.4.2. La nourriture se dégrade et rassis

Chaque fois que le Navigateur parcourt toute la réserve de nourriture, défaussez tous les jetons d'un type du stock de façon permanente - ils sont retirés de la partie. Le reste des jetons est ensuite remis dans les provisions alimentaire. Ceci reflètera la dégradation des aliments et rendra de plus en plus difficile la mise en place de bonnes combinaisons relatives aux aliments en cuisine. Les jetons doivent être défaussés dans l'ordre suivant:

viande - oignons - oeufs - pain - citrons - pommes de terre - boîtes de conserves.

10. LE CHEF MECANICIEN

Le Chef Mécanicien est responsable de l'exploitation et de l'entretien des systèmes de propulsion et des ballast du sous-marin. Ils jouent également un rôle clé dans la réparation de toutes les Conditions techniques et environnementales ainsi que pour les brèches de coque.

10.1. Moteurs

Il y a deux moyens de propulsion à bord du Type VIIC. Les moteurs Diesel et les moteurs électriques. Les moteurs Diesel sont situés dans la salle des machines, tandis que les moteurs électriques sont situés dans la partie arrière.

Généralités

- Lorsque le U-Boat fait surface il fonctionne sur ses moteurs Diesel et recharge ainsi les batteries des moteurs électriques.
- Quand le U-Boat est en plongée il fonctionne sur ses moteurs électriques et tire sur les batteries.

Chaque fois que le sous-marin Plonge ou fait Surface, le Chef Mécanicien doit changer de propulsion. Il faut un marin dans la salle des machines et un dans le Compartiment arrière (voir l'aide de joueur du Chef Mécanicien). Il n'est pas nécessaire de changer de propulsion lorsque vous changez de profondeur car le U-Boat fonctionne déjà avec ses moteurs électriques.

- **Pour changer de vitesse, les moteurs ont besoin de deux marins dans le Compartiment arrière ou dans la salle des machines.** Si le Capitaine a ordonné un changement de vitesse pendant l'Immersion, les marins doivent utiliser les moteurs électriques de le Compartiment arrière. Un changement de vitesse en Surface nécessite que les marins opèrent avec les Diesels dans la salle des machines.



Assurez-vous de mettre à jour le télégraphe de la salle des machines sur le panneau du Chef Mécanicien après avoir changé de vitesse.

10.2. Réservoirs de Ballast

Le sous-marin ne peut plonger que lorsque les ballasts sont remplis. Ceci est exécuté par deux marins dans la salle de contrôle à chaque fois que la profondeur change (cela s'applique à la fois à au changement de profondeur, à la plongée et pour faire surface). N'oubliez pas d'activer les opérateurs des ballasts à chaque fois qu'ils exécutent leurs ordres.

Assurez-vous de mettre à jour la jauge de profondeur sur le panneau du Chef de Mécanicien après avoir changé de profondeur.

10.3 Ordre de Réparation

L'ordre de réparation a des applications très larges. Celles-ci se répartissent en trois catégories générales:

- Conditions techniques
- Conditions environnementales
- Brèches de coque

10.3.1. Conditions techniques

Les Conditions techniques si elles sont ignorées, sont un risque croissant pour les marins et le U-Boat. Les Conditions techniques ont trois niveaux de gravité:



Maintenance - Tâches de routine à effectuer pour maintenir le sous-marin en état de marche. Si négligés, entraînera probablement une dysfonction.



Dysfonction - C'est une condition plus sérieuse. Si elle n'est pas réparée une panne majeure est imminente!



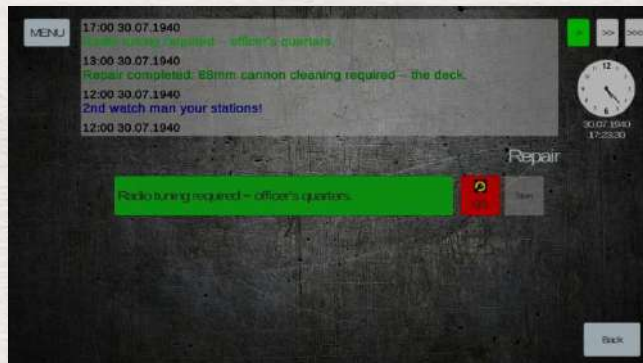
Panne majeures - La situation est allé de mal en pis. Le composant en question est complètement hors d'usage et ne fonctionnera pas jusqu'à ce qu'il soit réparé !

10.3.2. Réparer les Conditions techniques

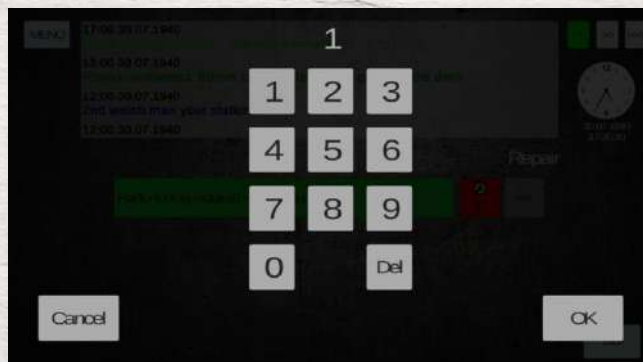
- Dès que le Premier Officier signale une condition technique, le Chef Mécanicien doit la marquer immédiatement avec le jeton approprié.
- Chaque Condition a un niveau de Difficulté indiqué par la couleur du jeton. Vert pour mineur, rouge pour sévère.
- La gravité de la Condition technique affecte le nombre de marins requis pour la réparation. Ce chiffre est indiqué dans le menu de réparation de l'application.
- Lors de la réparation d'une Condition technique, placez un jeton technique de la couleur correspondant dans l'espace d'activation de chaque marin, s'il fait partie de l'équipe de réparation. Notez qu'un jeton de Condition technique ET un jeton d'activation sont requis si le marin ne possède pas l'icône de spécialisation «Réparation».
- Lorsque les marins sont chargés de réparer une Condition technique, ils sont considérés comme occupés. Voir «Marins occupés» dans le § 6 pour plus de détails.
- L'application indiquera quand les réparations sont terminées. Retournez alors les jetons Conditions techniques sur leur côté «Activation».
- Si le nombre de marins de l'équipe de réparation change, mettez en pause la réparation dans l'application dès que possible et mettez à jour le nombre de marins.



Lorsque le Premier Officier signale une Condition technique, placez le jeton requis dans le Compartiment désignée sur la vue technique.



Le Premier Officier peut vérifier le niveau de difficulté dans le menu de réparation (le carré rouge avec la Clé à molette).



Le Premier Officier entre le nombre de marins dans l'équipe de réparation.



Une fois que le nombre est confirmé, les réparations commencent immédiatement et leurs progrès peuvent être suivis dans le menu de réparation.

10.3.3. Conditions environnementales

Ces Conditions influencent directement la santé de l'équipage, le moral et la performance globale. Elles sont positionnées sur la maquette 3D et doivent être traités en utilisant les fournitures appropriées.

- Lorsque l'application vous le demande, placez le jeton de Conditions d'environnement approprié dans la section spécifiée et résoudre les dommages sur l'équipage si nécessaire.
- Les jetons Conditions environnementales multiples peuvent coexister dans un seul Compartiment.

10.3.4. Fournitures et boîtes à outils

L'ingénieur en chef commence le jeu avec deux boîtes à outils et cinq jetons de fournitures.



Au début du jeu, le Chef Mécanicien alloue les jetons de fournitures pour chaque boîte à outils (verte ou grise). Chaque boîte à outils doit contenir au moins deux jetons.



Ci-dessus de gauche à droite. **Fil - Masque à gaz - Pompe à eau - Ampoule - Extincteur.**

10.3.5. Traiter des Conditions Environnementales

- Afin de se débarrasser d'une Condition environnementale, une boîte à outils contenant les fournitures requises doit être présente dans le Compartiment où se trouve le jeton Condition Environnementale.
- Tout marin se déplaçant depuis ou à travers une section contenant une boîte à outils peut la ramasser et la placer dans la section où il a terminé son mouvement.
- La difficulté de réparation de toutes les Conditions environnementales est de 1.
- Activer le marin exécutant l'ordre avec un jeton d'activation régulier.
- Le traitement des Conditions environnementales ne nécessite pas l'application. Le Capitaine paie le coût de l'ordre normalement et le marin effectuant les réparations est activé avec un jeton d'activation.
- L'Officier contrôlant ce marin enlève le jeton Conditions environnementales.
- Un feu, un risque électrique ou un gaz toxique peuvent rendre un Compartiment dangereux.
- Posséder les bonnes fournitures **ne protège pas** un marin contre les effets d'un incendie ou d'une panne électrique (le gaz toxique est une exception).

Voici la liste des Conditions environnementales possibles, leurs effets et les fournitures utilisées pour les éliminer.

DANGEREUX

Panne électrique *Effet:* résoudre les dégâts de l'équipage dans cette section (choc électrique).
Éliminé par: Fil électrique.

Incendie *Effet:* résoudre les dégâts de l'équipage dans cette section (brûlures) puis tous les marins dans ce Compartiment doivent se déplacer vers une ou plusieurs section(s) adjacente(s). S'ils doivent se déplacer vers un Compartiment dangereux, résolvez les dégâts normalement.
Éliminé par: Extincteur*

Gaz toxique *Effet:* résoudre les dégâts de l'équipage dans ce Compartiment (empoisonnement)
Neutralisé par: Masque à Gaz.
Éliminé par: ventilation en Surface **

NON DANGEREUX

Panne d'Eclairage *Effet:* un marin supplémentaire sera requis pour exécuter chaque ordre dans cette section (cela s'applique également avec cette Condition environnementale particulière).

Éliminé par: Ampoule

Voie d'Eau

Effet: avancez d'une case sur la piste du Moral et reculez de un lorsque la voie d'eau est jugulée.

Éliminé par: Pompe à eau

*Un extincteur peut être utilisé pour éteindre le feu dans une section adjacente.

**Les gaz toxiques ne peuvent pas être éliminés autrement que par leur évacuation à l'extérieur du sous-marin en surface. Par conséquent, et bien que les masques à gaz permettent aux marins de ce Compartiment d'éviter d'avoir à résoudre des dommages d'équipage, cette Condition environnementale persistera jusqu'à ce que l'équipage puisse ouvrir l'écouille et laisser entrer de l'air frais. Si une fuite de gaz toxique se produit pendant que le sous-marin navigue à la surface, résolvez les dommages d'équipage une fois, puis défaissez le jeton de gaz toxique.

10.3.6. Brèche dans la Coque

Une brèche dans la coque est le type de défaillance la plus grave pouvant survenir sur un sous-marin. Cela signifie que la coque de pression a été compromise et que l'U-boat se remplit d'eau. C'est beaucoup plus grave qu'une voie d'eau et elle doit être scellée immédiatement. Si elle est ignorée pendant trop longtemps, le Compartiment affecté sera inondé et isolé par une cloison étanche. **Si un deuxième Compartiment est inondé, le U-Boat coule!**

10.3.7. Sceller une Brèche de la Coque

Avec une brèche de coque, commencera un compte à rebours dans l'application. Ce compte à rebours indique le temps qu'il reste aux joueurs pour sceller la brèche. Ceci est fait en résolvant le puzzle technique. Le puzzle technique se compose de 16 pièces de puzzle qui montrent le schéma de U-Boat dans ses sections.

Les joueurs doivent assembler trois sections adjacentes du puzzle. Ces sections sont l'endroit où la brèche dans la coque s'est produite et les sections d'avant et d'arrière. Notez que ces sections ont des "sections" adjacentes à chaque extrémité du U-Boat pour les besoins du puzzle technique.

Si les joueurs ne terminent pas le puzzle technique avant la fin du compte à rebours, ils doivent isoler et inonder le Compartiment où la brèche dans la coque s'est produite. Cette action est un dernier effort pour sauver le U-Boat du naufrage. Voici une description de la façon dont le processus entier est géré:

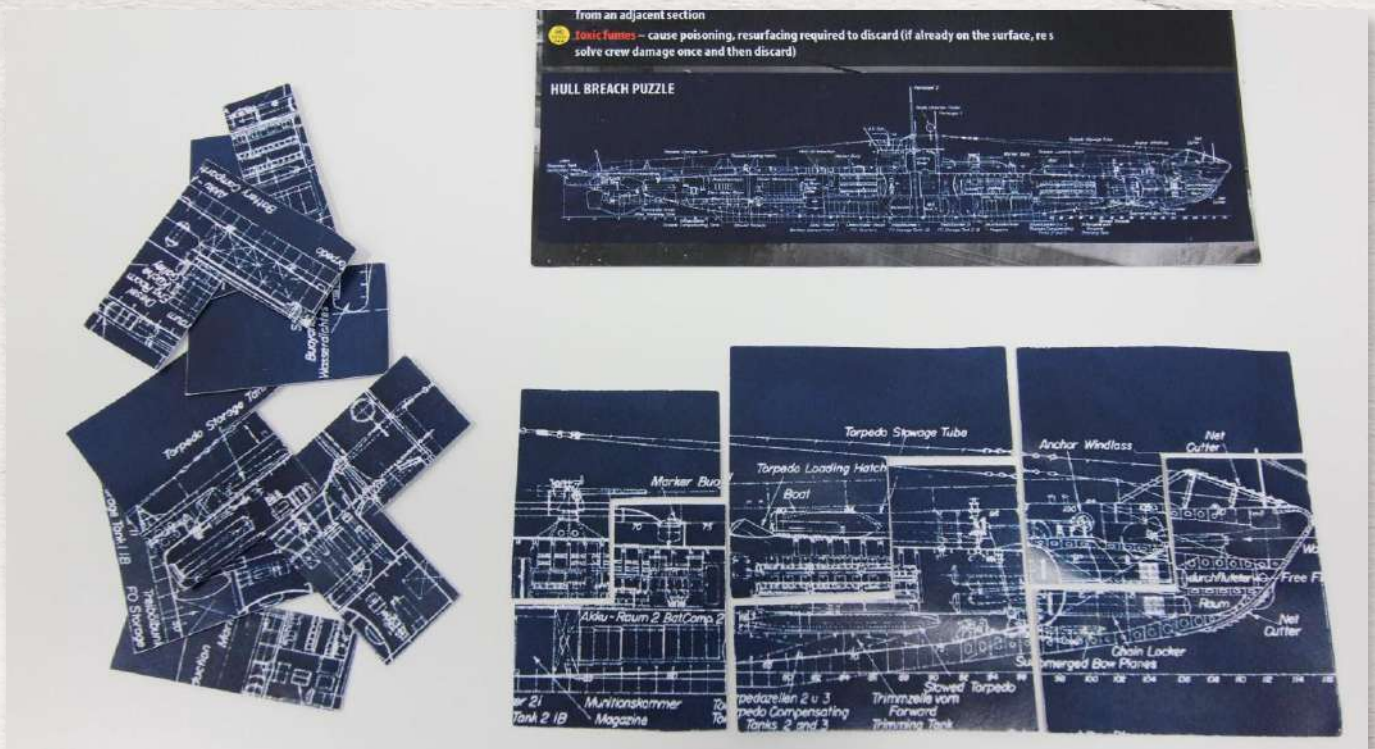
- La difficulté d'un ordre de réparation pour sceller une brèche de coque est toujours de 5 (c'est-à-dire que 5 marins sont requis pour exécuter l'ordre de réparation d'une brèche dans la coque).
- Les marins doivent être dans le Compartiment où la brèche de la coque s'est produite. Ils sont activés en utilisant des jetons d'activation de base.
- Le Chef Mécanicien prend la pile des pièces du puzzle technique et la pose devant lui.
- Tous les joueurs peuvent fouiller dans les pièces et aider le Chef mécanicien.
- Placez les pièces appropriées sur la vue technique du sous-marin pour résoudre le puzzle.
- Trois sections doivent être assemblées avant que la fin de la minuterie. Par exemple, s'il y a une brèche de coque dans le quartier des Officiers, alors la salle de Contrôle, le quartier des

Officiers et le Compartiment d'Avant doivent être assemblés pour sceller la brèche.

- Une fois le puzzle résolu, appuyez sur le bouton «OUI» dans l'application et la minuterie s'arrêtera.
- Si les joueurs ne parviennent pas à compléter le puzzle à temps, tous les marins qui sont restés dans le Compartiment où la brèche s'est produite sont considérés comme morts. Mettez un jeton de «Compartiment inondé» dans le Compartiment où la brèche de coque s'est produite.
- Les marins ne peuvent jamais se déplacer *dans* ou à *travers* un Compartiment inondé. Aucun effet de jeu ne peut le cibler et il sera inaccessible aux marins jusqu'à la fin de la mission.

- Les sections qui ont été coupées mais qui ne sont PAS inondées peuvent être utilisées normalement.
- L'application conserve toutes ses fonctionnalités pendant la durée d'une brèche de coque.
- Après avoir résolu une brèche dans la coque, récupérez les pièces du puzzle technique, retournez-les face cachée et mélangez-les avant de les ranger jusqu'à la prochaine fois.

L'exemple ci-dessous montre comment compléter le Puzzle technique si le Compartiment d'avant était touché.



INDEX:

Activation:	6.6.
Disque d'Attaque:	9.3.1.
Réservoirs de Ballasts:	10.2.
Marins Occupés:	6.7.
Dommages d'Equipage:	6.11.
Jetons d'Equipage:	7.5.
Niveau de Difficulté:	5.3.
Engines:	10.1.
Conditions Environnementales:	10.3.3.

Carte Evénements:	8.10.
Premiers Soins:	8.9.
Nourriture:	9.4.
Sections Dangereuses:	6.4.
Santé:	6.9.
Brèche de Coque:	10.3.6.
Hydrophone:	8.3.
Mobilisation:	6.4.
Piste du Moral:	7.3.
Observateurs:		
- Application:	8.2.1.
- A bord:	9.2.



CREDITS

Project Director: **Bartosz Pluta**

Creative Director: **Artur Salwarowski**

Artistic Director: **Bartosz Pluta**

Board Game & Companion app design:

Iron Wolf Studio S.A. Artur Salwarowski, Bartosz Pluta

Companion App development: **Tomasz Chudy InImages**

Artwork: **Marcin Krawczyk, Jan Różański**

Graphic design:

Marcin Krawczyk, Barbara Niklas,

Krzysztof Klemiński, Andrzej Musioł

Cover art: **Chris Clor**

Rules writing and translation: **Artur Salwarowski**

Proofreading and editing:

Aaron and Lauri Lillibridge, Mark Hathaway, Michał Ozon, Adam Kokoszka

Miniatures sculpts: **HOLDEN8702**

Kickstarter and Production: **Michał Ozon**

Traduction version française: **Don Carmelo**

Remerciements spéciaux à:

Krzysztof Kostowski, Jakub Trzebiński, Michał Nowakowski, Marek Bartniczak, Jerzy Salwarowski, Jerzy Klimowicz,
Michał Klimowicz, Adam Kokoszka, Piotr Jasik, Waldemar Gumienny, Jaro Andruszkiewicz,



PHALANX

PHALANX CO. LTD

**Craven House, 40-44 Uxbridge Road,
London, W5 2BS, United Kingdom**

www.phalanxgames.co.uk



Iron Wolf Studio S.A.

**Ul. Mickiewicza 18/10, 40-092 Katowice,
Poland ironwolfstudio.com**

www.uboottheboardgame.com