

Séquence de jeu d'une patrouille

1

TORPEDO MOVE/DETINATION

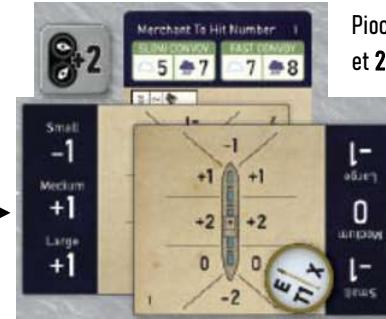
(Sur MAP d'attaque)

25

1. Réduire les marqueurs d'information sur les torpilles de 1.
2. Arriver à zéro, vérifier la détonation des torpilles.



1. Placer le marqueur "Attack" sur le navire de convoi ciblé.
2. Vérification du hit de la torpille: piochez 1 "Combat Card" et 2 "Angle DRM Cards, puis placer la torpille et le marqueur TDC.
3. Piocher une "Battle Card" pour le hit.



Piochez 1 "Combat Card" et 2 "Angle DRM Cards"

Si la 1^{re} carte montre une détonation, piochez une 2nd "Detonation damage card".

Placement d'un marqueur de demande d'escorte sur la colonne centrale, déplacez-le vers la gauche ou vers la droite. 48

Marqueurs de demande d'escorte

Maximum 1 marqueur de demande d'escorte dans chaque cadran.

Lors de leur placement dans un cadran:

- 1 Marqueur "Targeted Request" remplace TOUTE demande d'escorte existante.
- 1 Marqueur "Escort Request" remplace SEULEMENT un marqueur "Escort Request" existant.

no/failure

success

Hit ! 26

Attaque de torpille ratée ? 10 = 10 27

1. Détonation ou raté ?

2. Dommage au navire de convoi ?

3. Escort Request ?



Escort Request
réglé sur 4 sur le navire.

en cas de doute, tirer au hasard

à moins d'instructions contraires, choisir parmi plusieurs options par tirage au sort # 5

Dommage aux navires de convoi ?

- **Résultat:** - Dommage superficiel, aucun effet (Placez un marqueur "escort Request").
- **Résultat:** D Gagne ½ VP (arrondi au supérieur) puis placer un marqueur de dommage.
- **Résultat:** S Gagne full VP, placez un marqueur "Sunk", et placez le marqueur "Sunk" sur le plateau de l'U-Boat - Récompense du tonnage à la fin de la patrouille.

1. Entrer dans la MAP d'attaque 31

Turn	Enter Attack map?
1 - 7	May not enter Attack map.
8 - 10	Must enter Attack map if no Escort contact and : Turn 8: 9-10 Turn 9: 8-10 Turn 10: 7-10 
11+	Must enter Attack map once no Escort contact.

Espaces d'entrée de la carte d'attaque → C

Un U-Boat peut entrer sur la MAP d'attaque mais ne peut pas aller plus loin durant ce tour, mais il peut changer de profondeur et ajuster son orientation.

2. Vérification de l'état du sous marin

1. Descente du à des dommages "Heavy" ou Inondation 28
(Si inondation à l-N-G et gouvernail/plans "Heavy Damage" ou détruit)
2. Implosion ? 28
3. Remonter d'urgence ? 35
4. Sabordage ? 29
Doit se saborder si moteur diesel détruit.
5. Désengagement ? → D
6. Silent Running
 → 29
A 30m uniquement

ASW Attack Table			
	Contact	Last 1	Last 2
Surface	LT	N/A	N/A
30 m	LT		
60 m	HYV	LT	
90 m	HYV		
120 m		MED	
150 m			
180 m			

		Outcome	
Early War	Late War	Oct '41 - Jun '42	Jul '42 - Mar '43
		1	1
		2 - 6	2 - 7
		7 - 10	8 - 10

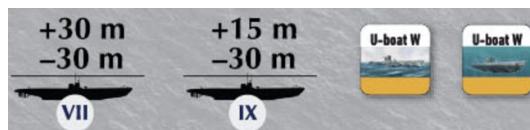
Captured: -15VPs. Mark log Cp. Lose all crew enhancements.

Lost at Sea: Mark log S. Lose all crew enhancements.

Scuttled: Mark log Sc. Keep all crew enhancements.

3. Changement de profondeur 30

Un sous-marin ne peut pas changer de profondeur s'il est en mode "Silent Running" ou lorsqu'il est sur la MAP d'approche jusqu'à ce qu'une escorte soit dans la zone de recherche de son emplacement.



Lorsqu'un U-Boat descend sous la profondeur périscopique, retirer tous les marqueurs TDC sur les cibles.
Lorsqu'un U-Boat fait surface, déplacer tous les dégâts causés par le gaz vers le bas de la piste "Gas".

4. Mouvement 31 Un U-Boat ne peut pas avancer s'il est entré sur la MAP d'attaque ce tour, s'il est en mode "Silent Running", ou s'il a changé de profondeur + - 30m (Type VII) ou 15m (Type X). **Une escorte au contact se déplace avec l'U-Boat ciblé.**

- Sur la MAP d'approche 32

- Sur la MAP d'attaque 34

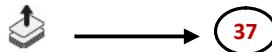
U-boat Depth		Slow	Fast	U-boat Depth		1 free turn, plus...	
	1 box	1 box on even turns			2 spaces OR 1 space then 1 turn		
	1 box on even turns				1 space		

• Orientation 33
Map d'attaque uniquement.
Pas de changement si "Silent Running". Peut tourner une fois si la profondeur a changé + - 30m (Type VII) ou + - 15m (Type X).

When turning, rotate up to...			
	180° (4 sides)		135° (3 sides)
	90° (2 sides)		45° (1 side)

3

U-BOAT OBSERVATION



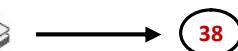
MAP d'attaque: en surface ou à profondeur périscopique uniquement.

Un sous-marin à la surface ou à la profondeur périscopique sur la MAP d'attaque détermine sa portée de repérage et sa portée d'identification en utilisant le tableau suivant la nuit/jour et les conditions météorologique.

Conditions	Spot Range	ID Range
Day Good	12	8
Day Bad	8	6
Night Good	6	4
Night Bad	4	2

4

TDC CALCULATION



MAP d'attaque: MAX 1 Calcul de TDC vs chaque navire de convoi ciblé à chaque tour (peut être modifié par l'amélioration du capitaine ou de l'équipage).



Piochez une "Combat Card" pour chaque navire ciblé.

TDC	Convey Spot	Merchant To Hit Number
Range 1-4	+2	6
5-8	-1	7
9-12	+1	7
0	0	8
1	-1	8



5

ASW MOVE, SEARCH, ATTACK

MAP d'approche et d'attaque:

MAP d'approche

H

MAP d'attaque

I

6

CONVOY MOVEMENT

MAP d'attaque: (et d'approche dès que la MAP d'attaque est active).

Retourner les marqueurs Damaged/Sunk et déplacer les navires de convoi endommagés sur la piste des tours. Déplacer les marqueurs d'escortes: "Escort Request", "Targeted Request" et "Escort Assigned".

38



1 espace/case à chaque tour



1 espace/case les tours impairs
2 Espace/case les tours pairs

7

TORPEDO RELOAD

58

MAP d'attaque: Pas si en mode "silent Running".



Retirer

Retourner

Sélectionnez des torpilles disponibles et réduire leur recharge de 1.

Placez

Max 1 nouvelle torpille à l'avant et 1 à l'arrière

Pas de recharge dans les sections avec des "Heavy Wound/KIA"

L'U-Boat sort de la MAP ?

E

Collision ?  56

Convoi Spot ?  57

TDC Range	Convey Spot	Merchant To Hit Number
1-4	+2	6
5-8	-1	7
9-12	+1	7
0	0	8
1	-1	8



failure



success = /



47

De nuit un U-Boat à 2 espaces d'une demande d'escorte est traité comme étant de jour/ beau temps.

57

Piochez une "Combat Card"

Targeted Request
Réglé sur 4 sur l'U-Boat.

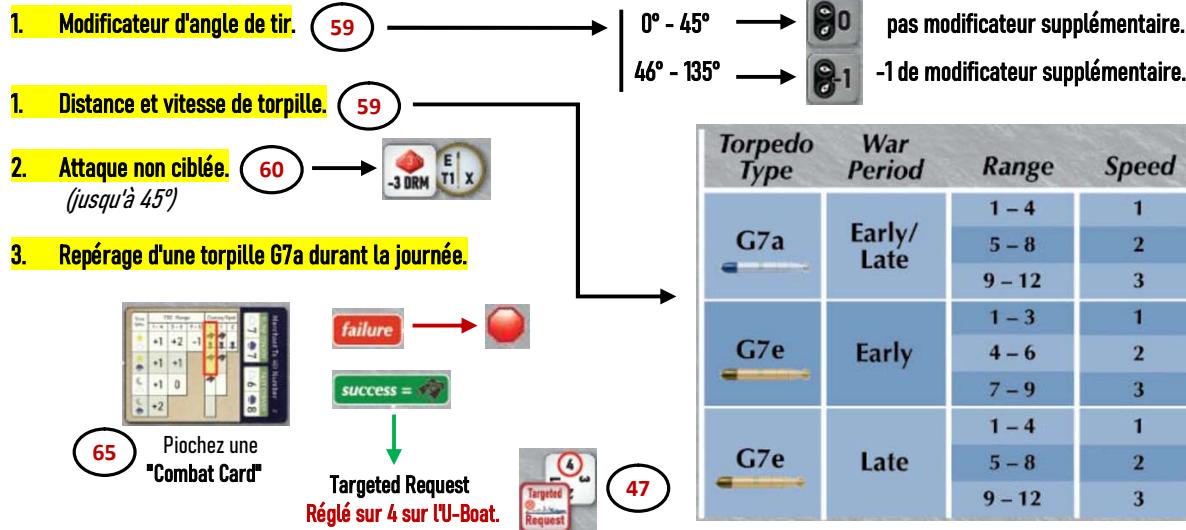
U-BOAT ATTACK

MAP d'attaque:

en surface ou à profondeur périscopique uniquement.
Un U-Boat ne peut pas tirer sur un navire ennemi **59** localiser sur le même espace sur la MAP d'attaque.

U-Boat vs Navire de convoi

Tous les tubes avant et arrière peuvent tirer si le sous marin est à la surface.
S'il est à profondeur périscopique, seulement l'avant **OU** l'arrière peuvent tirer.



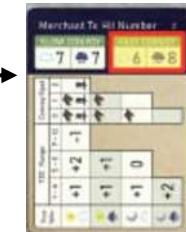
U-Boat vs Escorte sur la MAP d'attaque

Un U-Boat peut attaquer toute escorte se trouvant de 1 à 6 espaces.
Déclarer toutes les attaques, si plusieurs sous marin tirent.

Sélectionnez la torpille à tirer (Avant ou Arrière)
Déterminer le toucher en utilisant "Fast Convoy"



Piocher pour toucher en modifiant le résultat par le DRM défensif de l'escorte. 



Piochez une "Combat Card"

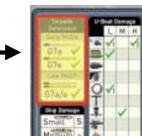


success 10= succès automatique

Détonation ou raté?

Dommage escorte
(Les escorte sont des cibles médium).

Dommage superficiel?



Si la 1^{re} carte montre une détonation, piochez une 2nd "Detonation damage card".

changer l'ID d'alarme d'escorte pour attaquer le sous-marin et placer l'escorte dans l'espace du sous-marin s'il est submergé.

Dommage à une escorte?

Résultat: - dommage superficiel, aucun effet, résoudre la prochaine torpille (si présente).

Résultat: D/S Gagne aucun VP, retirer les escortes endommagés ou coulés de la MAP et placez les près du board de l'U-Boat qui a attaqué; +20 XP en fin de patrouille.

9

CONTROLE DES DOMMAGES

MAP d'approche et d'attaque: **TP** si "Silent Running".Réparation  4 ≥   61 En surface uniquementInondation et feu contenu  62Dommage du au gaz ?  62 Soins membre d'équipage/Officiers  64 

Promotion Officier ? 64

Réaffectation des membres d'équipage 65



. Heavy dommage:

. membre d'équipage blessé:  -1 DRM  -3 DRM  -4 DRM

Augmenter de 1 L'U-Boat coule si la piste "Flooding" ou "Fire" atteint la dernière case.

1. Blessure légère sur un membre d'équipage/Officier Tirez  pour la localisation.
2. Réparation automatique des dégâts du au gaz, lorsque vous êtes à la surface.



Maintient total du niveau de blessure

71



END OF PATROL ?

65



L