

# Séquence de jeu d'une patrouille

- 1** **TORPEDO MOVE/DETONATION** (25)  
(Sur MAP d'attaque)
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<sup>re</sup> carte montre une détonation, piochez une 2<sup>nd</sup> "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**

Attaque de torpille ratée ? =10 **27**

**success**

Hit ! **26**

1. Détonation ou raté ?
2. Dommages au navire de convoi ?
3. Escort Request ? **47**

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



## Dommages aux navires de convoi ?

- **Résultat:** - Dommages superficiels, aucun effet (Placez un marqueur "escort Request").
- **Résultat:** D Gagne ½ VP (arrondi au supérieur) puis placez un marqueur de dommages.
- **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	<b>Must</b> enter Attack map if no Escort contact <b>and</b> : Turn 8: 9–10 Turn 9: 8–10 Turn 10: 7–10
11+	<b>Must</b> 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

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

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

Early War Oct '41 – Jun '42	Late War Jul '42 – Mar '43	Outcome
1	1	<b>Captured:</b> –15VPs. Mark log Cp. Lose all crew enhancements.
2 – 6	2 – 7	<b>Lost at Sea:</b> Mark log S. Lose all crew enhancements.
7 – 10	8 – 10	<b>Scuttled:</b> 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.

+30 m –30 m	+15 m –30 m	U-boat W	U-boat W
VII	IX		

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

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**

37

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 météorologiques.

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

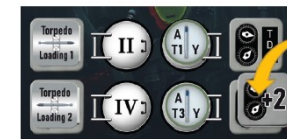
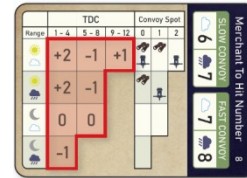
Piochez une "Combat Card" pour chaque navire ciblé.

4

**TDC CALCULATION**

38

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).



5

**ASW MOVE, SEARCH, ATTACK**

MAP d'approche et d'attaque:

MAP d'approche



MAP d'attaque



6

**CONVOY MOVEMENT**

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

7

**TORPEDO RELOAD**

58

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

Retirer

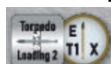


Retourner



Sélectionnez des torpilles disponibles et réduire leur rechargement de 1.

Placez



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

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



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**

L'U-Boat sort de la MAP ?



Collision ?



= 1

56

Convoi Spot ?

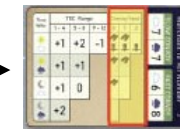


= 1

57

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"

failure

success =

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

47

# U-BOAT ATTACK

MAP d'attaque:

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

59

## U-Boat vs Navire de convoi

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

### 1. Modificateur d'angle de tir.

59

0° - 45°



pas modificateur supplémentaire.

46° - 135°



-1 de modificateur supplémentaire.

### 1. Distance et vitesse de torpille.

59

### 2. Attaque non ciblée.

60

(jusqu'à 45°)



### 3. Repérage d'une torpille G7a durant la journée.



65 Piochez une  
"Combat Card"

failure

success

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



47

Torpedo Type	War Period	Range	Speed
G7a	Early/Late	1 - 4	1
		5 - 8	2
		9 - 12	3
G7e	Early	1 - 3	1
		4 - 6	2
		7 - 9	3
G7e	Late	1 - 4	1
		5 - 8	2
		9 - 12	3

## U-Boat vs Escorte sur la MAP d'attaque

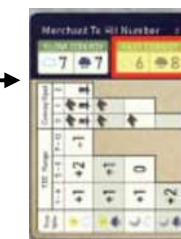
60

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"

failure



success

10= succès automatique

### 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 bord de l'U-Boat qui a attaqué; +20 XP en fin de patrouille.

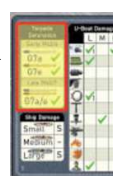
### Détonation ou raté?

### Dommage escorte

(Les escortes sont des cibles médium).

### Dommage superficiel?

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.






Si la 1<sup>re</sup> carte montre une détonation, piochez une 2<sup>nd</sup> "Detonation damage card".

9

## CONTROLE DES DOMMAGES

MAP d'approche et d'attaque: TP si "Silent Running".

Réparation   $4 \geq$    (61)

 En surface uniquement

Inondation et feu contenu  (62)

Dommage du au gaz ?  (62) 

Soins membre d'équipage/Officiers   (64)

Promotion Officier ? (64)

Réaffectation des membres d'équipage (65)




Maintient total du niveau de blessure (71)

DRM Réparation

. Heavy damage:  -3 DRM

. 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.

## END OF PATROL ?

(65)



L