

# U-BOOT



Regolamento

# U-BOOT

**Willkommen an Bord, Herr Kaleun!**

Benvenuti a bordo!

Grazie per aver acquistato U-BOOT Il gioco da tavolo. Quando abbiamo iniziato questo progetto ci siamo posti un obiettivo: creare il primo simulatore di sottomarini da tavolo mai esistito. Un gioco che avrebbe permesso ai giocatori di provare sulla propria pelle il brivido di una guerra sottomarina nel contesto della Seconda Guerra Mondiale come nessun altro gioco ha mai fatto prima. Un gioco che vi permetterà di esplorare i diversi aspetti della sopravvivenza e del combattimento in mare, dal vivere all'interno di una bara d'acciaio sottomarina al giocare al gatto e il topo con il nemico.

Ora, dopo un lungo lavoro e approfondite ricerche, siamo fieri di presentare il gioco che ridefinirà l'idea di gioco da tavolo sui sottomarini: vivrete l'esperienza di una navigazione reale e identificherete via via i bersagli e affronterete sfide mai viste nei giochi da tavolo che conoscete. Può sembrare spaventoso ma state tranquilli: tutto quello che vi serve per padroneggiare rapidamente dei sommergibili da guerra è dentro questa scatola.

Innanzitutto troverete un Manuale Tattico: all'interno è spiegato l'essenziale del gioco, le cose da fare e quelle da evitare, in un testo che vi catapulterà velocemente nel vivo del gioco senza elencare dettagli non necessari e dandovi subito un'idea di come portare avanti un combattimento. Inoltre troverete le Carte Guida, che riassumono le informazioni più importanti per ciascun ruolo. Non dimenticate che è possibile trovare online i video che spiegano come giocare a U-BOOT. Tutti questi elementi vi aiuteranno a comprendere velocemente le basi del gioco. Tutto il resto si apprende con l'esperienza.

Quella che vivrete grazie a U-BOOT è un'esperienza unica: avvicinare i bersagli senza farsi scoprire dai radar, lanciare colpi di siluro perfettamente mirati, riuscire a sfuggire rapidamente sott'acqua ai contrattacchi nemici... O farsi abbattere da implacabili attacchi di bombe subacquee. Questo gioco include tutto questo e ben altro, dunque per assaporare davvero questa imperdibile esperienza, fate attenzione al vostro allenamento. Fidatevi: ne varrà la pena.

Artur Salwarowski & Bartosz Pluta

# INDICE

<b>1. Introduzione</b> .....	<b>4</b>	7.6. Gettoni Equipaggio .....	33
1.1. Ruolo dei Giocatori e Scopo del Gioco .....	4	7.7. Carte del Capitano .....	33
1.2. L'App .....	4	<b>8. Il Primo Ufficiale</b> .....	<b>34</b>
1.3. L'Esperienza di Gioco in Tempo Reale .....	4	8.1. Nozioni Base sull'App .....	34
1.4. Imparare a Giocare .....	4	8.2. Visuale in Prima Persona (FPV) e Identificazione Visiva .....	35
<b>2. Lista dei Componenti</b> .....	<b>4</b>	8.3. Osservatori in Plancia .....	35
<b>3. Glossario dei Termini Nautici</b> .....	<b>9</b>	8.4. Altri Ordini tramite App .....	36
<b>4. Idea del Gioco</b> .....	<b>11</b>	8.5. Compressione Temporale .....	36
4.1. Scopo del Gioco .....	11	8.6. Primo Soccorso .....	37
4.2. Tornare alla base .....	11	8.7. Carte Evento .....	37
4.3. Modalità di Gioco .....	11	8.8. Carte Ferita .....	37
<b>5. Preparazione del Gioco</b> .....	<b>12</b>	<b>9. L'Ufficiale di Rotte</b> .....	<b>38</b>
5.1. Scelta dei Ruoli .....	13	9.1. Navigazione Strategica .....	38
5.2. Preparazione dei Componenti .....	14	9.1.1. Righello .....	39
5.3. Scelta della Modalità di Gioco e dei Livelli di Difficoltà .....	15	9.1.2. Sestante .....	39
5.4. Lettura del Briefing .....	15	9.2. Navigazione Tattica .....	39
<b>6. Regole Fondamentali</b> .....	<b>18</b>	9.2.1. Usare il Regolo d'Attacco .....	39
6.1. Responsabilità del Giocatore .....	18	9.2.2. Aggiornare la Mappa Tattica .....	40
6.2. Marinai .....	18	9.3. Osservatori in Plancia .....	42
6.3. Elementi Base del Gioco: Mobilitazione e Ordini .....	18	9.4. Cibo .....	43
6.4. Mobilitazione .....	19	9.4.1. Preparazione del Pasto .....	43
6.5. Eseguire gli Ordini .....	20	9.4.2. Mangiare .....	44
6.6. Attivazione .....	22	9.4.3. Cibo Deteriorato .....	44
6.7. Marinai Impegnati .....	23	<b>10. Il Direttore di Macchina</b> .....	<b>45</b>
6.8. Turni di Guardia .....	23	10.1. Motori .....	45
6.9. Salute .....	25	10.2. Casse Zavorra .....	45
6.10. KIA .....	26	10.3. Riparazioni e Risorse .....	45
6.11. Riparazioni .....	26	10.3.1. Condizioni Tecniche .....	46
6.12. Risoluzione Danni all'Equipaggio .....	27	10.3.2. Riparazione Condizioni Tecniche .....	46
6.13. Sigarette .....	28	10.3.3. Le Carte del Direttore di Macchina .....	47
6.14. Conflitti Temporali .....	28	10.3.4. Condizioni Ambientali .....	48
<b>7. Il Capitano</b> .....	<b>29</b>	10.3.5. Affrontare Condizioni Ambientali .....	48
7.1. Comandare l'Equipaggio .....	29	10.3.6. Breccie nello Scafo .....	49
7.2. Il Tracciato Ordini .....	29	10.3.7. Sigillare una Breccia nello Scafo .....	49
7.3. Il Tracciato Morale .....	30	10.3.8. Altre Regole per le Breccie nello Scafo .....	50
7.4. Equipaggio Esausto .....	31	10.3.9. Accedere a Sezioni Separate dall'U-Boot .....	50
7.5. Lista Ordini .....	32	10.4. Visuale Tecnica .....	51
7.5.1. Manovrare .....	32	<b>11. Commenti Conclusivi</b> .....	<b>51</b>
7.5.2. Acquisizione Bersagli, Navigazione e Informazioni di Missione .....	32		
7.5.3. Armamenti .....	32		
7.5.4. Sicurezza e Gestione dell'Equipaggio .....	33		

# 1. INTRODUZIONE

## 1.1. Ruolo dei Giocatori e Scopo del Gioco

U-BOOT è un gioco cooperativo per 1-4 giocatori che vi permetterà di immedesimarvi negli ufficiali di bordo di un sottomarino tedesco durante la Seconda Guerra Mondiale.

I giocatori assumono i ruoli di Capitano, Primo Ufficiale, Ufficiale di Rotte e Direttore di Macchina a bordo di un U-Boot Tipo VIIC. Essi coordinano le proprie azioni per eseguire gli obiettivi di missione affidati loro dal Quartier Generale U-Boot tedesco. I giocatori costituiscono l'Equipaggio e vincono o perdono insieme.

## 1.2. L'App

**Per giocare è necessario scaricare un'App gratuita che è parte integrante del gioco: non è possibile giocare a U-Boot senza.** L'App contribuisce a rendere il gioco un'esperienza in tempo reale presentando nemici dinamici dotati di Intelligenza Artificiale e altri elementi essenziali: U-Boot sarà ancora più immersivo e vi sentirete davvero parte della ciurma! Assicuratevi di aver scaricato e installato l'App prima di andare avanti a leggere. L'App è disponibile per Android, iOS, Mac, e Windows PC. Per scoprire come usare l'App durante il gioco, vedi il regolamento del Primo Ufficiale nella sezione 8.1.

## 1.3. L'Esperienza di Gioco in tempo Reale

Dal momento che U-BOOT funziona in tempo reale tramite l'app, è necessariamente diverso dai tipici giochi da tavolo: non ci sono infatti turni definiti per ciascun giocatore.

Al contrario, il ritmo del gioco è dettato dall'App e dagli ordini del Capitano. L'App avvisa i giocatori in vista di nuove minacce od opportunità, e il Capitano coordina le risposte dei giocatori. Bisogna saper prendere rapidamente le decisioni senza perdere di vista gli obiettivi o le minacce imminenti.

## 1.4. Imparare a Giocare

Prima di leggere oltre, puoi guardare i nostri video sul regolamento di U-BOOT su <http://uboottheboardgame.com/>. Una volta comprese le regole, è tempo di preparare la vostra prima partita. Se avete già stabilito quali ruoli dare a ciascuno, potete seguire questi suggerimenti:

- \* **Capitano** - leggi il Manuale Tattico
- \* **Primo Ufficiale** - segui il tutorial dell'app
- \* **Ufficiale di Rotte** - impara a usare il Regolo d'Attacco, la Mappa Strategica e quella Tattica
- \* **Direttore di Macchina** - prendi familiarità col Puzzle Tecnico e le risorse del Direttore di Macchina

Questi suggerimenti permetteranno a tutti i giocatori di familiarizzare con i compiti più critici di ciascun ruolo, poi tutti saranno pronti a giocare.

# 2. LISTA DEI COMPONENTI

La lista seguente vi permetterà di familiarizzare con il contenuto della scatola di U-BOOT.



## Il modello 3D del sommergibile

Il modello è una rappresentazione di un U-Boot Tipo VIIC e comprende tutte le sue sezioni più importanti per permettere ai marinai di muoversi a bordo e sbrigare le proprie mansioni. Prima della vostra prima partita, assemblate il modello come illustrato nella preparazione alla sezione 5 del Regolamento.

## Carte Sezione Scafo



Queste carte costituiscono la Visuale Tecnica dell'U-Boot. Sono collocate su entrambi i lati del modello 3D per mostrare i nomi delle sezioni e le icone specifiche che indicano dove è possibile svolgere i diversi compiti.

## Plance Giocatore

Ogni giocatore riceve una plancia per tenere traccia dello status dei propri marinai e delle risorse del proprio ruolo.



Capitano



Primo Ufficiale



Ufficiale di Rotta



Direttore di Macchina

## Tessere Equipaggio



Capitano



Primo Ufficiale



Ufficiale di Rotta



Direttore di Macchina

Queste tessere vengono poste al di sopra della Plancia Giocatore. Contengono simboli geometrici per ogni marinaio e le icone specifiche. I termini "Capitano", "Primo Ufficiale", "Ufficiale di Rotta" e "Direttore di Macchina" saranno usati per tutto il Regolamento per fare riferimento ai giocatori che giocheranno in quel ruolo e appaiono singolarmente su ciascuna delle Tessere Equipaggio.

## Carte Guida



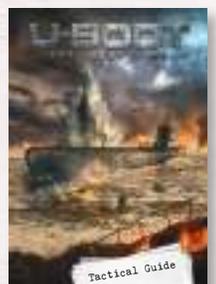
Quattro schede di riepilogo dei compiti di ciascun giocatore contenenti le informazioni chiave per ciascun ruolo.

## Regolamento

Il manuale che stai leggendo.

## Manuale Tattico

Un manuale a parte che contiene consigli di gioco.





### Miniature Marinaio

Queste miniature raffigurano i marinai in servizio sull'U-Boot. Ogni giocatore ne controlla un gruppo di 4 con la base di forma differente ma dello stesso colore:

- **Bianco:** Capitano
- **Blu:** Primo Ufficiale
- **Verde:** Ufficiale di Rotte
- **Marrone:** Direttore di Macchina

Ogni miniatura ha una base di forma diversa dalle altre del suo stesso gruppo.



### Cannone da 88mm

Questo cannone di plastica deve essere montato sul Ponte di Prua del modello 3D, di fronte alla torretta.



### Cannone da 20mm

Questo cannone di plastica deve essere montato sulla Plancia (ovvero la piattaforma della Torretta) del modello, rivolto all'indietro.

### Carte Evento



**Il cuoco brucia la cena**  
Riducete il Morale di 1.  
Impedisce: Attivazione del marinaio con l'icona ✂.

Carte con effetto positivo o negativo sull'Equipaggio.

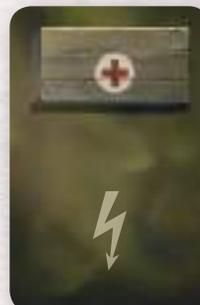
### Carte Morale



**Dito Lussato**  
Assegnate questa carta a un marinaio casuale.  
🔴: Piazzate un Gettone 🎲 addizionale quando Attivate questo marinaio per eseguire riparazioni.

Carte con effetto negativo dovuto al deteriorarsi del Morale dell'Equipaggio.

### Carte Ferita



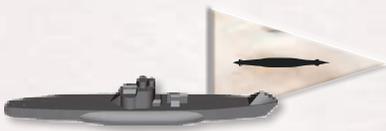
**Ustioni di Primo Grado**  
Assegnate questa carta a un marinaio casuale.  
Ustioni di Primo Grado

Carte che rappresentano problemi di salute che possono essere assegnate a marinai esposti a pericoli.

### Equipaggiamento Torretta

Questo pezzo speciale in plastica deve essere montato nella parte anteriore della Torretta (sulla Plancia)





### Segnalino U-Boot

Rappresenta l'U-Boot sulla Mappa Tattica.



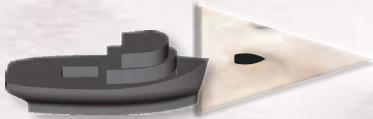
### Segnalino Mercantile

Rappresenta un mercantile sulla Mappa Tattica



### Segnalino Scorta

Rappresenta un'imbarcazione di scorta sulla Mappa Tattica.



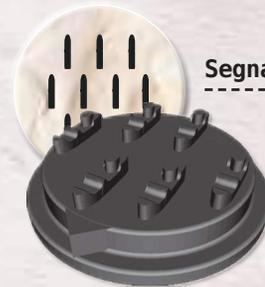
### Segnalino Piccola Imbarcazione

Rappresenta una piccola imbarcazione sulla Mappa Tattica.



### Segnalino Nemico

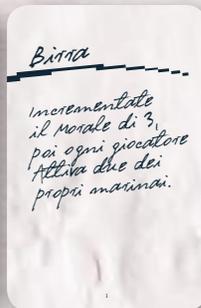
Rappresenta un nemico non identificato sulla Mappa Tattica.



### Segnalino Convoglio

Rappresenta un convoglio sulla Mappa Tattica.

### Carte del Capitano



Carte che il Capitano gioca per influenzare l'Equipaggio in vario modo.



### Gettoni Ordine in plastica

Il Capitano sposta questi gettoni sui Tracciati Ordine e Morale per pagare i costi di Ordine o di Morale.



### Sacchetta di tela

Sacchetta di tela da cui pescare a caso i Gettoni Equipaggio.

### Carte del Direttore di Macchina



Carte che il Direttore di Macchina gioca per migliorare le capacità di riparazione dell'Equipaggio.



### Gettoni Condizione Tecnica

Questi gettoni indicano una vasta gamma di questioni tecniche da affrontare. Vengono collocati sulla Visuale Tecnica dal Direttore di Macchina. Il fronte del gettone denota vari gradi di criticità tecnica e sul retro è presente l'icona Attivazione.



### Gettoni Condizione Ambientale

Questi gettoni indicano effetti sull'ambiente circostante che possono verificarsi durante il gioco come incendi, allagamenti, cortocircuiti, ecc.

Vengono collocati sulla Visuale Tecnica dal Direttore di Macchina e possono avere gravi conseguenze se trascurati troppo a lungo.



### Gettoni Equipaggio

16 gettoni, ognuno corrispondente a un marinaio secondo la forma della base e secondo il colore. Il Capitano pesca a caso da questi gettoni quando qualche episodio del gioco colpisce un marinaio casuale.

### Gettoni Strumento



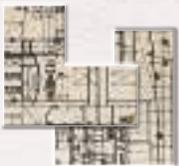
Questi gettoni indicano una serie di strumenti ed equipaggiamenti che il Direttore di Macchina usa per risolvere le Condizioni Ambientali.

### Segnalini Cassetta degli Attrezzi



Questi due segnalini indicano la posizione delle Cassette degli Attrezzi del Direttore di Macchina.

### Puzzle Tecnico



Un puzzle da risolvere quando l'U-Boot affronta danni strutturali critici. Mescolare i pezzi prima di iniziare a risolverlo.



### Gettone Sezione Allagata

Questo gettone indica una sezione allagata dell'U-Boot.



### Gettoni Attivazione

Questi gettoni segnalano quanti Ordini sono stati svolti da un singolo membro dell'Equipaggio. I Gettoni Osservazione e Condizione Tecnica hanno l'icona Attivazione sul retro.



### Gettoni Osservazione

L'Ufficiale di Rotte usa questi gettoni per indicare chi si sta occupando dell'osservazione.



### Gettoni Provviste

Questi gettoni rappresentano il cibo presente in Cambusa.

### Gettoni Condizione Medica



Questi gettoni indicano i marinai che si sono ammalati o feriti durante il servizio. Presentano un lato "ferita" e un lato "affaticamento".

### Gettoni Medicinale



Questi gettoni rappresentano le scorte che il Primo Ufficiale usa per curare i marinai ammalati o feriti.



### Gettone Kit Medico

Questi gettoni consentono al Primo Ufficiale di tenere traccia dei Medicinali rimanenti.



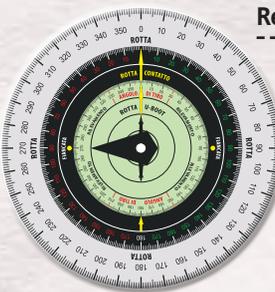
### Gettoni KIA

Questi gettoni indicano un marinaio ucciso durante il servizio.



### Gettoni Sigaretta

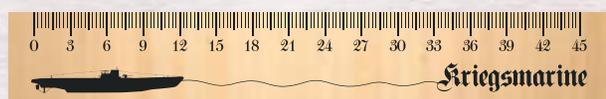
Questi gettoni rappresentano le sigarette che i marinai possono fumare in Plancia per rilassarsi.



### Regolo d'Attacco

L'Ufficiale di Rotte usa questo strumento per determinare la posizione delle imbarcazioni nemiche sulla Mappa Tattica e per individuare le rotte di intercettazione per attaccarle. Prima della vostra prima partita, assemblate il Regolo d'Attacco come illustrato nella preparazione alla sezione 5 del Regolamento

### Righello e Matita

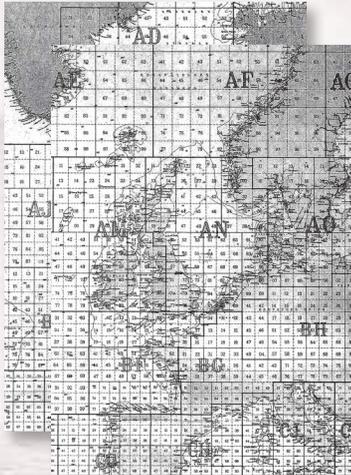


L'Ufficiale di Rotte usa questi strumenti per tracciare la rotta sulla mappa. Il Righello può anche essere usato per calcolare la distanza percorsa.



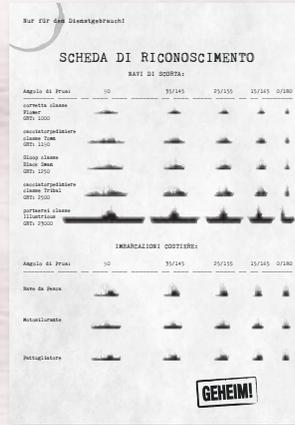
**Goniometro**

Usato per tracciare la rotta dell'U-Boot sulla Mappa Strategica.



**Mappe Strategiche**

Usate dall'Ufficiale di Rotta per tracciare le rotte e determinare la posizione dell'U-Boot. Consiste di due parti: una per il Mare del Nord e una per l'Atlantico.



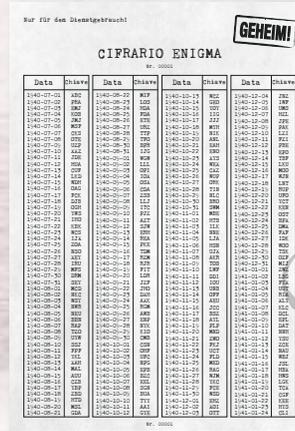
**Scheda di Riconoscimento**

Una scheda contenente i profili delle imbarcazioni, usata dal Primo Ufficiale per identificare i nemici.



**Registro del Capitano**

Usato dal Capitano per prendere nota di informazioni relative alla missione in corso.



**Cifrario Enigma**

Una scheda contenente i codici Enigma, usata dal Primo Ufficiale per decifrare i messaggi radio.

IMPORTANTE: Se doveste terminare i fogli Registro del Capitano o le Mappe Strategiche, potrete scaricarle gratuitamente dal sito [craniocreations.it](http://craniocreations.it).

**3. GLOSSARIO DEI TERMINI NAUTICI**

**ASDIC (Sonar Attivo)**

L'ASDIC (Anti-Submarine Detection Investigation Committee) era uno strumento usato per localizzare e tracciare la rotta degli U-Boot in immersione. Emetteva un'onda sonora concentrata in grado di viaggiare sott'acqua e, dopo aver colpito un oggetto, l'onda sonora tornava indietro al trasmettitore, fornendo le prime informazioni generiche sulla posizione e sulla profondità del bersaglio. I primi modelli di ASDIC non erano particolarmente precisi ma i modelli successivi erano in grado di fornire una lettura approfondita dell'oggetto

con cui entravamo in contatto. Il lato negativo dell'ASDIC era che non poteva localizzare gli U-Boot in superficie. Se un ASDIC vi individua, sentirete il caratteristico "ping" dell'onda sonora che colpisce lo Scafo dell'U-Boot.

**Contatto**

Un'unità di superficie, sommersa o aerea rilevata.

**Enigma**

Una macchina crittografica usata ampiamente dalle forze tedesche durante

la Seconda Guerra Mondiale. Criptava i messaggi in base a una "chiave giornaliera". La chiave giornaliera conteneva le impostazioni del rotore che trasformava la frase leggibile in testo criptato. Il codice Enigma a tre rotori fu violato dai crittoanalisti polacchi prima della Seconda Guerra Mondiale. Usando un metodo analogo, i crittoanalisti Alleati del Bletchley Park furono in grado di violare il codice Enigma a quattro-cinque rotori e di scoprire il codice Enigma navale tedesco. Questo diede agli Alleati un'inestimabile fonte di informazioni sulle operazioni degli U-Boot tedeschi.

### **GRT (Registro Tonnellaggio Consentito)**

Durante la Seconda Guerra Mondiale, il Regno Unito faceva forte affidamento sulle proprie rotte marittime commerciali. La strategia degli U-Boot tedeschi era fondamentalmente quella di privare il Regno Unito dei rifornimenti, nel tentativo di far morire il paese di fame fino a indurlo alla resa, tagliando le vie di approvvigionamento. Il GRT fa riferimento all'ammontare dei rifornimenti (carburante, munizioni, ecc.) che un'imbarcazione mercantile poteva trasportare. I mercantili erano l'obiettivo primario delle operazioni U-Boot.

### **GRT (Registro Tonnellaggio Consentito)**

Lo strumento dell'Ufficiale di Rotte per determinare le rotte di intercettazione dei bersagli. È composto da tre dischi concentrici e fornisce risposte rapide sulla posizione del nemico e sulle soluzioni ottimali di lancio dei siluri.

Il Regolo d'Attacco è molto simile all'autentico strumento usato dai marinai degli U-Boot per calcolare i dati dei bersagli. Padroneggiare questo strumento è assolutamente indispensabile per l'Ufficiale di Rotte al fine di trovare sempre soluzioni efficaci.

### **Idrofono (Sonar passivo)**

Un dispositivo che funzionava come le orecchie dell'U-Boot. Quando l'U-Boot era in immersione, poteva usare l'idrofono per captare le onde sonore che viaggiavano attraverso l'acqua, permettendo all'operatore di calcolare rilevamento e distanza delle imbarcazioni nemiche ascoltando i suoni delle loro eliche. Un operatore esperto avrebbe potuto perfino determinare la rotta e la velocità dell'imbarcazione. L'idrofono era un sistema di acquisizione primaria per gli U-Boot Tipo VIIC. In condizioni meteorologiche difficili, poteva fornire dati più attendibili della semplice osservazione visiva.

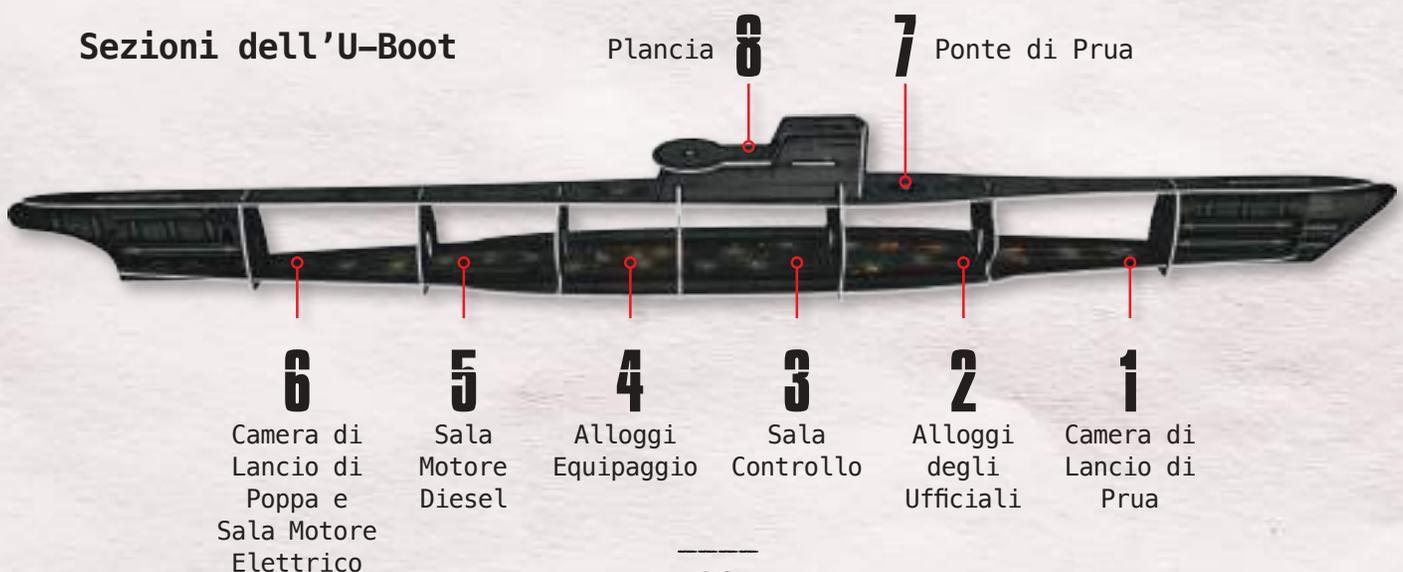
### **TDC (Calcolatore di Tiro)**

Questo dispositivo, noto come "Torpedovorhaltrechner", serviva come sistema di puntamento dei siluri dell'U-Boot. La soluzione di tiro ottimale era calcolata in base a rilevamento, distanza, velocità e rotta del contatto.

### **Sezioni**

L'U-Boot è diviso in otto sezioni. Sei di esse si trovano all'interno dello scafo e due si trovano all'esterno. Di seguito trovate un diagramma della numerazione delle sezioni e della loro posizione.

### **Sezioni dell'U-Boot**



## 4. IDEA DEL GIOCO

### 4.1. Scopo del gioco

In U-BOOT, impersonerete dei giovani marinai e ufficiali in cerca di gloria a bordo di un sottomarino tedesco. Dovrete dunque dimostrare il vostro valore completando le missioni affidatevi e guadagnare in questo modo i punti vittoria, chiamati Punti Fama. Si ottengono Punti Fama:

- completando gli obiettivi di missione,
- affondando le imbarcazioni nemiche.

Ogni missione ha un obiettivo primario e uno o più obiettivi secondari. L'obiettivo primario è spiegato nel briefing prima della missione, mentre quelli secondari sono inviati via via dal Quartier Generale e arrivano all'equipaggio durante lo svolgimento del gioco. Completare l'obiettivo primario permette di guadagnare un gran numero di Punti Fama, mentre gli obiettivi secondari forniscono ulteriori opportunità di guadagnare punti.

Il risultato finale può essere ampiamente migliorato affondando le navi nemiche incontrate durante la missione. Il totale di Punti Fama ottenuti in questo modo è determinato da quanto GRT (Registro Tonnellaggio Consentito) i giocatori riescono ad affondare prima che la missione termini.

#### Terminare una missione

---

La missione termina in caso avvenga una qualsiasi di queste condizioni:

- \* il tempo per completare la missione è scaduto,
- \* l'U-Boot è tornato alla base,
- \* l'U-Boot è stato distrutto o perduto. In tal caso i giocatori hanno perso. Può capitare se:
  - \* l'U-Boot viene speronato da una nave nemica,
  - \* l'U-Boot collide con un oggetto sommerso o si incaglia,
  - \* l'U-Boot subisce abbastanza danni strutturali da affondare,
  - \* un attacco nemico uccide l'intero equipaggio.

Quando la missione termina, l'App calcola il totale dei Punti Fama ottenuti e valuta l'andamento della missione dandovi un voto. I voti a fine missione sono:

S - sublime	D - insoddisfacente
A - eccellente	E - pessimo
B - buono	F - missione fallita
C - discreto	

Il vostro obiettivo è ottenere il miglior risultato possibile: se davvero cercate la fama e la gloria eterna, non potrete a scendere a compromessi con nessuno!

### 4.2. Tornare alla base

Potete scegliere di tornare alla base attraverso il menu dell'App quando l'U-Boot non è Impegnato in battaglie con nemici. Questa opzione di movimento ultra rapido verso la base è stata pensata per concludere il gioco prima che scada il tempo a vostra disposizione. Potreste voler scegliere questa opzione perché siete già soddisfatti del risultato ottenuto o potreste, al contrario, scegliere di abbandonare perché avete perso ogni speranza di completare la vostra missione con successo.

Quando si fa ritorno alla base, tutti i progressi ottenuti durante la missione (come i GRT che avete affondato e gli obiettivi portati a termine) vengono registrati dall'App.

### 4.3. Modalità di gioco

#### Missione Singola

---

La modalità Missione Singola è la modalità di gioco più semplice. Potete scegliere qualunque missione disponibile nel gioco e tentare di ottenere il miglior punteggio possibile. Provate diverse tattiche, migliorate la vostra strategia e scoprite più obiettivi secondari. Una volta che avrete preso dimestichezza con le singole missioni è il momento di provare le altre modalità di gioco.

#### Missioni Correlate

---

Le Missioni Correlate sono pattugliamenti su larga scala che hanno luogo nel corso di un paio di settimane. Dal momento che sarebbero troppo lunghe per una sola sessione di gioco, esse sono state divise in molteplici missioni, ognuna delle quali può essere giocata in modalità Missione Singola, ma le Missioni Correlate possono anche essere giocate una

dietro l'altra per vivere un'autentica esperienza di pattugliamento.

L'App permetterà ai giocatori di salvare lo stato del gioco fra una missione e l'altra e il Registro del Capitano verrà usato per annotare le informazioni di gioco essenziali.

### **Modalità Campagna**

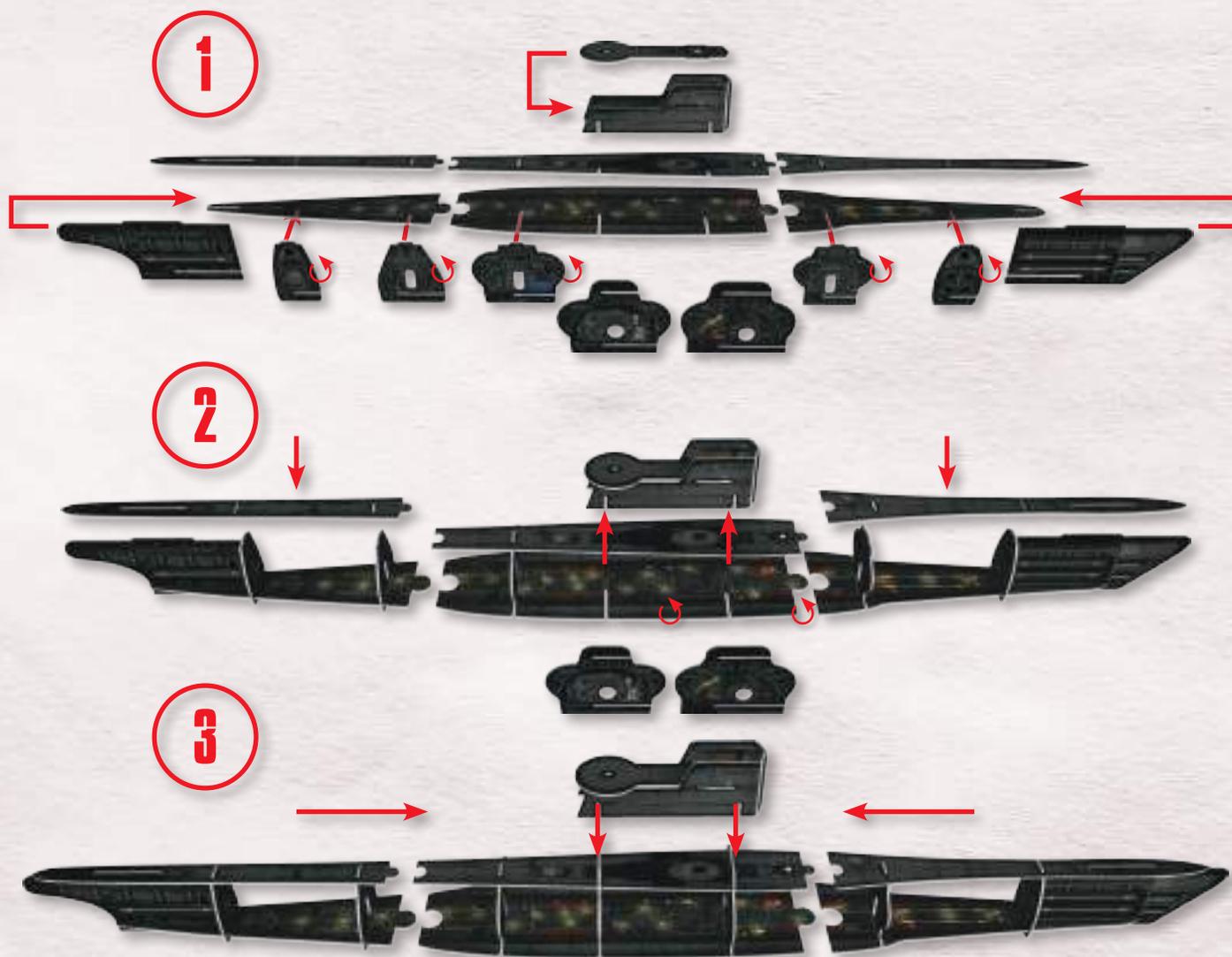
La Modalità Campagna vi permetterà di affrontare tutte le missioni del gioco. L'App salverà i vostri progressi di missione in missione, registrerà i Punti Fama che avete guadagnato, i GRT affondati e le valutazioni finali di ciascuna delle vostre

missioni. Tutte le missioni in modalità Missioni Correlate verranno giocate secondo le regole della modalità Missioni Correlate. La cosa più importante di questa modalità è che dovrete ottenere almeno una "E" come valutazione di fine missione per avanzare alla missione successiva.

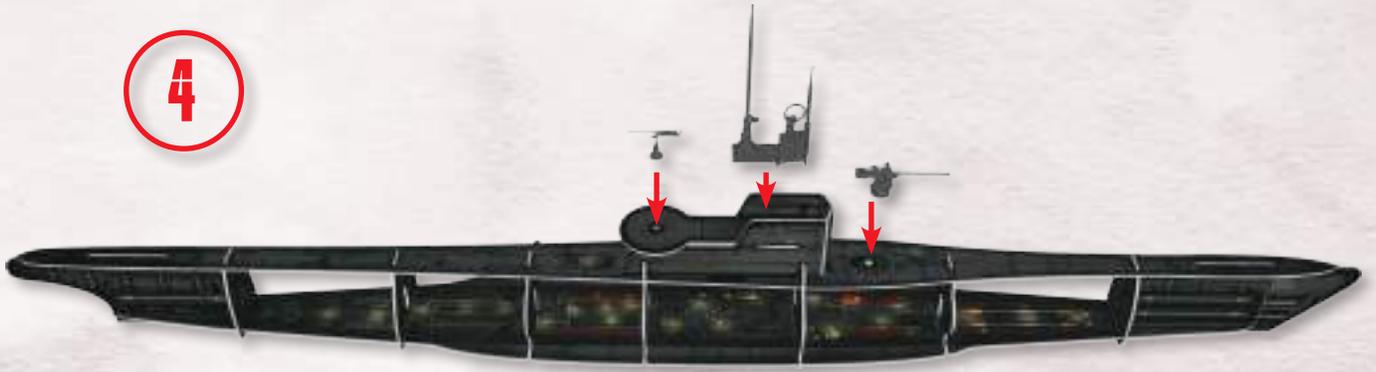
Dopo aver completato la campagna, l'App vi attribuirà una valutazione di fine campagna. Se avrete affondato abbastanza GRT e vi sarete comportati come un equipaggio efficiente sarete finalmente diventati i più celebri e temuti marinai di U-Boot al mondo!

## **5. PREPARAZIONE DEL GIOCO**

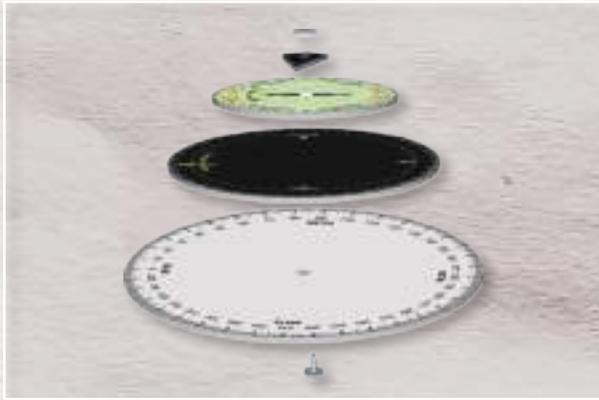
Prima della vostra prima partita, assemblate i pezzi del modello 3D dell'U-Boot e il Regolo d'Attacco come mostrato in figura:



4



NB: il disco nero è a doppia faccia. Un lato riporta numeri in rosso e verde, mentre l'altro lato no. Il lato coi numeri è consigliato ai giocatori più esperti, dal momento che verrà usato nelle modalità difficile. Il lato senza numeri è consigliato per i giocatori alle prime armi, non riportando un volume di informazioni eccessivo. Tenete presente questa cosa quando assemblate il Regolo.



Collocate i dischi uno sull'altro come illustrato (mantenendo il più largo alla base e il più piccolo in cima). Collocate la freccia sull'ultimo dei tre dischi. Infilate il perno attraverso il foro centrale e attaccate le due parti. Ora il Regolo d'Attacco è pronto per essere utilizzato sul campo.

Attaccate le lancette del profondimetro e del telegrafo della sala motore alla plancia giocatore del Direttore di Macchina, come mostrato in figura:



#### Per preparare il gioco:

1. Scegliete i ruoli
2. Preparate i componenti di gioco
3. Scegliete la modalità di gioco e i livelli di difficoltà
4. Leggete il briefing della missione

### 5.1. Scelta dei ruoli

Per scegliere il ruolo più adatto a voi considerate queste indicazioni:

- \* **Capitano** – per giocatori in grado di prendere decisioni in modo rapido e nati per il comando.
- \* **Primo Ufficiale** – per giocatori con buone capacità di comunicazione e familiarità coi dispositivi elettronici.
- \* **Ufficiale di Rotta** – per giocatori con un buon senso dell'orientamento (o con esperienze di navigazione).
- \* **Direttore di Macchina** – per giocatori abili nel gestire risorse e priorità.

Se siete meno di quattro giocatori ecco qualche suggerimento:

- \* impostare tutti i livelli di difficoltà dell'App su "facile" o "medio", in particolare durante le prime partite,
- \* distribuire i ruoli come di seguito:

#### 3 Giocatori

Uno dei giocatori controlla il Capitano insieme al Direttore di Macchina o all'Ufficiale di Rotta.

#### 2 Giocatori

Un giocatore controlla il Capitano e l'Ufficiale di Rotta, mentre l'altro controlla il Primo Ufficiale e il Direttore di Macchina.

#### 1 Giocatore

Il giocatore controlla tutti i 4 ruoli.

Questi suggerimenti non sono obbligatori; una volta acquisita dimestichezza con il gioco, potrete distribuire i ruoli liberamente.

**Per comodità e chiarezza, il regolamento presuppone che giochino sempre 4 giocatori. La differenza, giocando in meno di 4, è che le regole "per giocatore" sono da intendersi "per ruolo".**

## 5.2. Preparazione dei componenti

1. Collocate il modello 3D al centro del tavolo e piazzate le Carte Sezione Scafo su entrambi i lati del modello dell'U-Boot, allineando le Carte con le sezioni corrispondenti del modello come mostrato (pag. 16-17).
2. Collocate le Plance giocatore come mostrato in figura.
3. Date a ogni giocatore i componenti relativi al suo ruolo:

### Il Capitano

- \* 4 4 miniature marinaio con base bianca
- \* Plancia del Capitano
- \* Tessera Equipaggio del Capitano
- \* Carta Guida del Capitano
- \* 2 Gettoni Ordine in plastica
- \* 3 Mazzi di Carte Morale
- \* 16 Gettoni Equipaggio
- \* Sacchetta di tela
- \* Carte del Capitano
- \* 12 Gettoni Attivazione
- \* Registro del Capitano
- \* 2 Gettoni Sigaretta

### Il Primo Ufficiale

- \* 4 miniature marinaio con base blu
- \* Plancia del Primo Ufficiale
- \* Tessera Equipaggio del Primo Ufficiale
- \* Carta Guida del Primo Ufficiale
- \* Dispositivo su cui è attiva l'app
- \* Carte Evento
- \* Carte Ferita
- \* Gettoni Medicinale
- \* Gettone Condizione Medica
- \* Gettoni KIA
- \* 12 Gettoni Attivazione
- \* Gettone Kit Medico (in Modalità Campagna / Missioni Correlate)
- \* Scheda di Riconoscimento
- \* Cifrario Enigma
- \* 2 Gettoni Sigaretta

### L'Ufficiale di Rotta

- \* 4 miniature marinaio con base verde
- \* Plancia dell'Ufficiale di Rotta
- \* Tessera Equipaggio dell'Ufficiale di Rotta
- \* Carta Guida dell'Ufficiale di Rotta
- \* Mappe Strategiche
- \* Regolo d'Attacco
- \* Matita, Goniometro e Righello
- \* Gettoni Provviste
- \* 12 Gettoni Osservazione
- \* Segnalino U-Boot, segnalino Nemico e i Gettoni Mappa Tattica rimanenti
- \* 2 Gettoni Sigaretta

### Il Direttore di Macchina

- \* 4 miniature marinaio con base marrone
- \* Plancia del Direttore di Macchina
- \* Tessera Equipaggio del Direttore di Macchina
- \* Carta Guida del Direttore di Macchina
- \* Gettoni Condizione Tecnica (10 di ciascun colore)
- \* Gettoni Condizione Ambientale
- \* Gettoni Sezione Allagata
- \* Gettoni Strumento
- \* Segnalini Cassetta degli Attrezzi
- \* Carte del Direttore di Macchina
- \* Tessere del Puzzle Tattico
- \* 2 Gettoni Sigaretta

4. Mescolate tutti i mazzi di carte e posizionatele come mostrato in figura. Nello specifico:

- \* Dividete le Carte Morale in tre diversi mazzi a seconda del colore, mescolate ciascuno separatamente e collocateli negli spazi designati sulla Plancia del Capitano.
- \* Mescolate le Carte Evento e collocatelo nello spazio designato sulla Plancia del Primo Ufficiale.
- \* Mescolate ciascun mazzo di Carte Ferita separatamente e collocate ciascun mazzo accanto alla Plancia del Primo Ufficiale.
- \* Collocate le Carte del Capitano accanto alla Plancia del Capitano.
- \* Collocate le Carte del Direttore di Macchina accanto alla Plancia del Direttore di Macchina.

5. Collocate tutti i gettoni come mostrato in figura. Nello specifico:

- \* Collocate i Gettoni Equipaggio nella sacchetta di tela (o in un altro contenitore opaco) accanto alla Plancia del Capitano.
- \* Mescolate tutti i Gettoni Provviste e collocateli a faccia in giù sulla Plancia dell'Ufficiale di Rotta nello spazio corrispondente alla Cambusa. Poi pescate 6 Gettoni a uno a uno dalla Cambusa per riempire la Piramide dei Prodotti Disponibili dall'alto verso il basso e da sinistra a destra per ogni riga.
- \* Collocate tutti i Gettoni Medicinale sulla Plancia del Primo Ufficiale nello spazio corrispondente a "Verbandkasten". Se state giocando in modalità Missioni Correlate o in Modalità Campagna aggiungete un Gettone Kit Medico per ogni missione addizionale che desiderate giocare dopo aver completato la prima missione.
- \* Collocate tutte i Gettoni Condizione Medica e i Gettoni KIA a portata di mano del Primo Ufficiale.
- \* Collocate i Gettoni Strumento e i segnalini Cassetta degli Attrezzi sulla Visuale Tecnica. La Cassetta degli Attrezzi verde si colloca nella Sezione 2 mentre quella grigia nella Sezione 4. I Gettoni Strumento vanno collocati come preferite nelle Sezioni dalla 1 alla 6, collocando al massimo un Gettone per Sezione.
- \* Ogni giocatore colloca 2 Gettoni Sigaretta accanto alla propria Plancia Giocatore.

6. Collocate le miniature dei marinai sul modello 3D come mostrato nella figura di posizione di partenza dei marinai.

7. Piazzate i componenti rimasti seguendo la figura (p. 16-17) e tenendo come riferimento le Guide dei Giocatori.



#### Posizione Iniziale Marinai

**SEZIONE 4**  
(Alloggi  
dell'Equipaggio)



**SEZIONE 3**  
(Sala Controllo)



**SEZIONE 2**  
(Alloggi degli  
Ufficiali)



**SEZIONE 1**  
(Camera di Lancio  
di Prua)



### 5.3. Scelta della modalità di gioco e dei livelli di difficoltà

Attivate l'App sul vostro dispositivo e scegliete la modalità di gioco e la missione, poi seguite le istruzioni dell'App e accedete alle impostazioni di difficoltà. Ogni giocatore seleziona il livello di difficoltà adeguato al proprio ruolo. Il menu dell'App consente a ciascun giocatore di scegliere il livello di difficoltà che preferisce, mostrando anche le differenze fra i vari livelli di difficoltà. L'App guiderà ogni giocatore al completamento delle impostazioni per il proprio ruolo. Quando ogni giocatore avrà selezionato il livello di difficoltà desiderato, il gioco potrà cominciare.

### 5.4. Lettura del briefing

Leggete le istruzioni per la missione sull'app, che comprendono tutto quello che dovete sapere riguardo ai vostri obiettivi di missione. Quando tutti avranno letto e compreso il briefing, il Primo Ufficiale potrà premere il pulsante "Inizia Missione".

## FIGURA DELLA PREPARAZIONE



1. 3D model and Hull Section cards
2. Dispositivo con App
3. Carte Evento
4. Gettoni Condizione Medica e KIA
5. Gettoni Attivazione
6. Tessera Equipaggio del Primo Ufficiale
7. Carte Ferita
8. Gettoni Medicinale
9. Plancia Giocatore del Primo Ufficiale

10. Segnalini Mappa Tattica (in plastica e cartone)
11. Gettoni Osservazione
12. Gettoni Provviste
13. Tessera Equipaggio dell'Ufficiale di Rotta
14. Plancia Giocatore dell'Ufficiale di Rotta
15. Matita
16. Mappe Strategiche
17. Goniometro e Righello
18. Regolo d'Attacco



- 19. Sacchetta di Tela con Gettoni Equipaggio
- 20. Carte del Capitano
- 21. Plancia Giocatore del Capitano
- 22. Gettoni Ordine
- 23. Tessera Equipaggio del Capitano
- 24. Carte Morale
- 25. Plancia Giocatore del Direttore di Macchina
- 26. Tessera Equipaggio del Direttore di Macchina
- 27. Gettoni Condizione Tecnica
- 28. Gettoni Condizione Ambientale

- 29. Gettone Sezione Allagata
- 30. Gettoni Strumento
- 31. Cassetta degli Attrezzi (I)
- 32. Cassetta degli Attrezzi (II)
- 33. Pezzi del Puzzle Tecnico
- 34. Miniature Marinaio
- 35. Gettoni Sigaretta
- 36. Cifrario Enigma
- 37. Scheda di Riconoscimento
- 38. Registro del Capitano
- 39. Carte del Direttore di Macchina

## 6. REGOLE FONDAMENTALI

### 6.1. Responsabilità del giocatore

Ciascun giocatore:

- \* controlla quattro miniature marinaio dello stesso colore e può muovere solo le proprie miniature.
- \* ha la responsabilità di eseguire i compiti descritti sulla propria Carta Guida.
- \* può usare i propri marinai per aiutare un altro giocatore a portare a termine un Ordine.

### 6.2. Marinai

I giocatori muovono i marinai sull'U-Boot per eseguire gli Ordini.

- \* I marinai sono rappresentati dalle miniature di plastica. La forma delle basi dei marinai ed il loro colore corrisponde a quelli sulle Tessere Equipaggio dei giocatori.
- \* Ogni giocatore controlla due Turni di Guardia costituiti da 4 marinai ciascuno. I due Turni sono disponibili solo uno alla volta. Le Tessere Equipaggio infatti sono reversibili: da un lato è illustrato il primo Turno di Guardia, dall'altro il secondo Turno di Guardia.
- \* Per il primo Turno di Guardia (all'inizio del gioco), le Tessere Equipaggio sono collocate sulle Plance Giocatore come mostrato di seguito.
- \* Il Turno di Guardia in servizio è chiamato Attivo. L'altro Turno di

Guardia è chiamato Turno di Guardia Non Attivo.

- \* **Tranne quando espresso esplicitamente, tutti gli effetti del gioco si applicano solo al Turno di Guardia Attivo.** Ricordatelo quando risolverete gli effetti delle carte.
- \* Ogni marinaio ha due icone Specialità stampate sull'immagine del marinaio che le possiede sulla Tessera Equipaggio e tre spazi Attivazione sulla Plancia Giocatore. Gli spazi del marinaio sulla Tessera Equipaggio sono allineati con gli spazi Attivazione della Plancia Giocatore.
- \* Le Specialità permettono ai marinai di eseguire certi ordini in modo più efficiente. Tutte le icone Specialità sono elencate di seguito (p.19).

### 6.3. Elementi base del gioco: Mobilitazione e Ordini

Durante la partita, il Capitano impartirà ordini agli altri giocatori. Ci sono vari ordini che consentono ai marinai di svolgere specifiche azioni, ma c'è un solo ordine che consente loro di muoversi per l'U-Boot.

Tale ordine è la "Mobilitazione". È un ordine speciale che segue delle regole autonome, con il quale potrete muovere un qualsiasi numero di marinai con una singola azione - a differenza delle altre azioni specifiche nelle varie sezioni dell'U-Boot.

A prescindere da questo, la Mobilitazione è un ordine e come tale va pagata normalmente.



## ICONE SPECIALITÀ

	Periscopio		Preparazione del pasto
	Rivolgersi all'Equipaggio		Idrofono
	TDC		Enigma
	Ricaricare Siluri		Primo soccorso
	Allagare Tubi o Lanciare Siluri		Riparazioni
	Osservazione		Casse Zavorra
	Sestante		Timone
	Cannone da 20mm		Motori
	Cannone da 88mm		

### 6.4. Mobilitazione

La Mobilitazione si svolge secondo questo ordine:

1. Avanzamento del Tracciato Ordini e annuncio Mobilitazione.
2. Movimento dei marinai.
3. Risoluzione danni all'Equipaggio (se necessario).
4. Fine della Mobilitazione.

- \* Il Capitano Mobilita l'Equipaggio per permettere ai giocatori di muovere i propri marinai in giro per l'U-Boot.
- \* Il Capitano avanza col Gettone Ordine in plastica sul Tracciato Ordini di uno spazio per ogni Mobilitazione. Il costo di questa azione deve essere pagato prima che i giocatori muovano i marinai.
- \* Non assegnate ai marinai Mobilitati alcun Gettone Attivazione a causa della Mobilitazione.
- \* È possibile muovere un qualsiasi numero di marinai durante una singola Mobilitazione.
- \* I marinai possono muoversi di un numero qualsiasi di Sezioni a partire da qualsiasi Sezione. La loro destinazione deve essere raggiungibile attraverso un percorso ininterrotto di Sezioni adiacenti. **I marinai non possono attraversare o accedere a Sezioni allagate.** Vedi paragrafo 10.3.6 "Breccia nello Scafo" per ulteriori dettagli.
- \* Le Sezioni inferiori 1, 2, 3, 4, 5 e 6, sono adiacenti. Le Sezioni superiori, 7 e

8, sono adiacenti fra loro. Le Sezioni 3 e 7 sono adiacenti solo quando l'U-Boot si trova in superficie. **Quando l'U-Boot è in immersione, i marinai non possono muoversi dalla Sezione 3 alla Sezione 7.**

- \* Gli Ordini non possono mai essere impartiti o eseguiti durante la Mobilitazione. Gli Ordini possono essere impartiti ed eseguiti nuovamente solo dopo la conclusione della fase Mobilitazione. Vedi il paragrafo "Concludere la Mobilitazione" per ulteriori dettagli.
- \* La Mobilitazione permette inoltre al Direttore di Macchina di riposizionare i suoi Gettoni Strumento. I marinai che muovono da o attraverso una Sezione in cui sia presente un Gettone Strumento, possono portarlo con sé per posizionarlo nella Sezione in cui terminano il proprio movimento.
- \* Sia il Direttore di Macchina che gli altri giocatori possono far trasportare ai propri marinai dei Gettoni Strumento.
- \* Un marinaio può muovere un solo Gettone Strumento per ogni fase Mobilitazione.

#### Sezioni Pericolose

Una Sezione diventa Pericolosa quando vi si trova un Gettone Condizione Ambientale: Incendio, Nube Tossica o Cortocircuito Elettrico.



- \* I marinai possono entrare, uscire e muoversi attraverso le Sezioni Pericolose.
- \* Dopo aver finito il movimento, risolvere i danni all'Equipaggio per ogni Sezione Pericolosa. I marinai che si sono mossi dentro o attraverso una Sezione Pericolosa e tutti i marinai che hanno terminato il movimento in quella Sezione subiscono quella Condizione Ambientale contemporaneamente. Vedi paragrafo 6.12. "Risoluzione danni all'Equipaggio" per ulteriori dettagli.

#### Concludere la Mobilitazione

- \* Quando tutti i marinai hanno terminato il movimento e risolto gli eventuali danni all'Equipaggio, il Capitano deve ricevere una conferma ad alta voce da ogni giocatore.
- \* Quando tutti i giocatori coinvolti nella Mobilitazione confermano di essere pronti, il Capitano annuncia la conclusione della fase corrente di Mobilitazione. Da questo momento i marinai non possono più muoversi fino alla fase di Mobilitazione successiva annunciata nuovamente dal Capitano.

*I marinai si trovano nelle posizioni iniziali e il Capitano annuncia una Mobilitazione verso le postazioni di manovra: "Equipaggio, mobilitarsi! Motori, zavorre, timone, Osservatori, uomini ai vostri posti!"*

1



*I marinai si riposizionano in accordo con gli ordini del Capitano. Gli Osservatori si recano in Plancia, gli addetti ai motori, quelli alle zavorre e quelli al timone raggiungono le proprie posizioni. L'Equipaggio ora è pronto per eseguire gli Ordini.*

2



*Il Capitano domanda: "Equipaggio ai propri posti?" e i giocatori confermano con un "sissignore!", "jawohl, Herr Kaleun!", o con qualunque altra frase a scelta. A questo punto termina la Mobilitazione.*

## 6.5. Eseguire gli Ordini

L'esecuzione di un Ordine è costituita dalle seguenti fasi:

1. Avanzamento del Tracciato Ordini e annuncio Ordine.
2. Selezione dell'Ordine sull'App (se necessario).
3. Conferma verbale del posizionamento dei marinai designati.
4. Attivazione dei marinai che eseguono gli Ordini.
5. Esecuzione dell'Ordine (sull'app, se necessario).

\* Il Capitano paga il costo dell'Ordine avanzando sul Tracciato Ordini di uno spazio per ciascun Ordine impartito.

\* Ogni Ordine ha requisiti da soddisfare prima che l'Ordine venga eseguito. Per rispettare i requisiti di un Ordine, i marinai coinvolti devono:

- essere presenti nelle specifiche Sezioni.
- eguagliare (o superare) collettivamente il numero di icone Specialità richiesto dall'Ordine.

\* **Tutti i marinai che eseguono un Ordine vanno Attivati** (vedi paragrafo 6.6. "Attivazione" per ulteriori dettagli). Se un marinaio non ha abbastanza spazi Attivazione disponibili, non può essere Attivato e quindi non può eseguire l'Ordine.

\* **I marinai senza le icone Specialità necessarie possono comunque eseguire un Ordine, ma subiscono una penalità:**

aggiungono un **Gettone Attivazione** **addizionale** negli spazi **Attivazione di quel marinaio**. Questi marinai contano a questo punto come se avessero la Specialità richiesta dall'Ordine.

\* Alcuni ordini consentono al marinaio di essere attivato più volte per ordine, come

"Primo Soccorso", "Enigma", "Preparazione del Pasto" e "Lanciare Siluri".

\* I giocatori dovrebbero sempre confermare che i propri marinai sono pronti a completare l'ordine. Se lo sono, l'ordine viene eseguito. Se necessario, il Primo Ufficiale esegue l'ordine sull'App.

### Ecco la lista degli Ordini disponibili:

#### Manovra

ORDINE	SEZIONE(I)	REQUISITI
Nuova Velocità	5 (diesel) o 6 (elettrico)	 
Nuova Rotta	3	 
Nuova Profondità	3	   
Immersione/Emersione	3, 5, 6	     

#### Armamenti

ORDINE	SEZIONE(I)	REQUISITI
TDC	3	
Allagare Tubi Lanciasiluri	1 e/oppure 6	
Lanciare Siluri	1 e/oppure 6	
Ricaricare Siluro	1 oppure 6	  
Cannone da 88mm	7	  
Cannone da 20mm	8	 

#### Sicurezza e Gestione dell'Equipaggio

ORDINE	SEZIONE(I)	REQUISITI
Riparazioni	qualsiasi	a seconda del tipo di riparazione*
Primo Soccorso	qualsiasi	
Rivolgersi all'Equipaggio	3	
Preparazione del Pasto	4	
Mobilitazione	tutte le Sezioni	nessuno

#### Puntamento, navigazione, raccolta informazioni

ORDINE	SEZIONE(I)	REQUISITI
Osservatori in Plancia	8	max 6x 
Periscopio	3	
Idrofono	2	
Sestante	8	
Enigma	2	

\*Condizione Tecnica: menu riparazioni dell'app

Condizione Ambientale:  +gettone strumento richiesto

Breccia nello Scafo:     



Due timonieri sono già in posizione quando il Capitano decide di cambiare rotta.



Il Capitano avanza sul Tracciato Ordini di uno spazio e impartisce l'Ordine: "Nuova rotta: 330 gradi".



Il Primo Ufficiale attiva i marinai che eseguiranno l'Ordine.

Il Primo Ufficiale seleziona velocemente l'Ordine sull'App e imposta la rotta ordinata. L'App domanda sempre se l'Equipaggio è in posizione. In questo caso si tratta dei marinai del Primo Ufficiale quindi non serve la conferma degli altri giocatori.

## 6.6. Attivazione

- \* Ogni volta che un marinaio esegue un Ordine, viene Attivato. L'Attivazione può anche essere l'effetto di una carta.
- \* Per Attivare un marinaio, collocate un Gettone Attivazione (o qualsiasi altro Gettone con la faccia Attivazione rivolta verso l'alto) su uno spazio Attivazione libero di quel marinaio.
- \* Se un marinaio non ha la Specialità richiesta dall'Ordine, deve coprire due spazi liberi con due Gettoni Attivazione.
- \* Un marinaio che non ha gli spazi liberi necessari non può essere Attivato.
- \* Un marinaio non può mai avere più di tre Gettoni Attivazione.
- \* Quando dovete collocare un Gettone Attivazione in uno spazio Attivazione libero di un marinaio, assicuratevi di collocarlo sul bordo corrispondente al Turno di Guardia Attivo (in cima per il Primo Turno o in basso per il Secondo Turno) e in uno degli spazi Attivazione disponibili del marinaio designato.
- \* Nel caso finite i Gettoni Attivazione, usate liberamente qualsiasi tipo di segnalino sostitutivo.



Il Primo Ufficiale non ha ancora eseguito Ordini, quindi i suoi spazi Attivazione sono tutti liberi. L'Ufficiale Radio ha già eseguito tre Ordini e non può più eseguirne perché tutti i suoi spazi Attivazione sono occupati. I due marinai rimasti hanno effettuato un cambio di rotta, dunque ognuno di loro ha un solo Gettone Attivazione.

- \* I giocatori possono rimuovere Gettoni Attivazione quando i marinai riposano.
- \* I marinai riposano quando cambia il Turno di Guardia. Il cambio del Turno di Guardia avviene alle ore 0600, 1200 1800 e 0000.
- \* Il cambio del Turno di Guardia è indicato dall'App tramite il suono di una campanella. Vedi paragrafo 6.8. "Turno di Guardia" per ulteriori dettagli.

## 6.7. Marinai Impegnati

- \* Osservazione e Riparazioni di Condizioni Tecniche differiscono da tutti gli altri Ordini poiché hanno luogo in un periodo di tempo prolungato e, per questo, i marinai che eseguono questi due tipi di Ordine sono Attivati usando Gettoni Osservazione o Gettoni Condizione Tecnica al posto dei normali Gettoni Attivazione.
- \* I Gettoni Osservazione e i Gettoni Condizione Tecnica hanno due facce: su uno dei due lati mostrano l'icona Attivazione, sull'altro il simbolo dell'Ordine Osservazione o Riparazioni. Girate il Gettone con il lato dell'Attivazione rivolto verso l'alto quando l'Ordine in corso viene portato a termine o fermato.
- \* Quando si Attiva un marinaio per un Ordine Osservazione o Riparazione, prendete il Gettone corrispondente all'Ordine da eseguire e collocatelo in uno spazio Attivazione come fareste con un normale Gettone Attivazione, ma con il lato Ordine rivolto verso l'alto. Per esempio se un marinaio deve effettuare una Riparazione, collocate, in uno spazio Attivazione libero, il Gettone Condizione Tecnica del colore corretto con la chiave inglese rivolta verso l'alto. In questo modo si segnala che quel marinaio è al momento Impegnato (e lo sarà per un certo lasso di tempo).
- \* **Se un marinaio Impegnato si muove, smette immediatamente di lavorare all'Ordine.** In questo caso, girate il Gettone "Impegnato" con il lato Attivazione verso l'alto e aggiornate il livello di Osservazione e di Riparazioni sull'App.
- \* Un marinaio può eseguire altri Ordini **nella Sezione in cui si trova** anche se Impegnato, senza girare il Gettone "Impegnato" sul lato Attivazione. Tuttavia, nessun marinaio può gestire due Ordini "Impegnati" contemporaneamente (per esempio Riparazioni e Osservazione contemporaneamente).
- \* Quando si Attivano i marinai per Osservazione e Riparazioni, collocate un Gettone Attivazione addizionale in uno spazio Attivazione se il marinaio non possiede la Specialità richiesta.
- \* Se un marinaio Impegnato muore o non può più partecipare al conseguimento di un Ordine, aggiornate tempestivamente le informazioni dell'Ordine sull'App.
- \* Aggiornare le informazioni di un Ordine sull'App può portare a un'interruzione dell'Osservazione o una pausa nelle Riparazioni. Per ulteriori dettagli, vedi paragrafi 8.3 e 9.3. "Osservatori

in Plancia" e il paragrafo 10.3.2. "Riparazione Condizioni Tecniche".



*I tre marinai con Gettoni Condizione Tecnica sono Impegnati, poiché stanno eseguendo l'Ordine di riparare una Condizione Tecnica. Sono stati attivati usando i Gettoni Condizione Tecnica del colore adeguato.*



*Quando i marinai finiscono le Riparazioni o si muovono, i Gettoni Condizione Tecnica vengono girati sul lato Attivazione.*

## 6.8. Turno di Guardia

Fasi del cambio del Turno di Guardia:

1. Arretrare sul Tracciato Ordini.
2. Risolvere danni all'Equipaggio (se necessario).
3. Aggiornare i Gettoni e voltare la Tessera Equipaggio.
4. Attribuire o rimuovere i Gettoni KIA (se necessario).

Il Turno di Guardia cambia alle ore 0600, 1200, 1800 e 0000. In questi orari, il Turno di Guardia Attivo diventa Non Attivo e viceversa. L'App annuncia il cambio del Turno di Guardia emettendo il suono di una campanella. Quando i giocatori sentono questo suono:

- \* Il Capitano fa arretrare il Gettone Ordine sul Tracciato Ordini di 3, 4 o 5 spazi, a seconda del livello di difficoltà scelto. Il Gettone Ordine non può mai andare oltre lo spazio VIII del Tracciato.
- \* I giocatori risolvono i danni all'Equipaggio derivanti dalle Condizioni Ambientali delle Sezioni Pericolose. Vedi paragrafo 6.12 "Risoluzione danni all'Equipaggio" per ulteriori dettagli.

- \* Ogni giocatore, quindi, rimuove un Gettone Attivazione da ciascun marinaio della sua Guardia attiva.
- \* Se un marinaio ha un Gettone "Impegnato" su uno spazio, trasferisce il Gettone "Impegnato" al marinaio del Turno di Guardia sul lato opposto della Tessera Equipaggio. **Se trasferite un Gettone "Impegnato", non rimuovete un Gettone Attivazione durante il cambio del Turno di Guardia per quel marinaio.**
- \* Collocate il Gettone "Impegnato" trasferito, in uno spazio Attivazione disponibile del marinaio sul lato diametralmente opposto a quello che ha cambiato il Turno (il collega ha preso il suo posto per quell'Ordine).
- \* I marinai del Turno di Guardia appena Attivato che hanno ricevuto Gettoni "Impegnato" e non possiedono le Specialità richieste per quell'Ordine ottengono un Gettone Attivazione aggiuntivo.
- \* Se non ci sono abbastanza spazi Attivazione liberi, o se il marinaio del nuovo Turno di Guardia è KIA, quel marinaio non può prendere il posto del collega e l'Ordine in corso non viene portato a termine: tale aggiornamento deve essere riportato sull'App il prima possibile.



*I marinai a sinistra stanno portando a termine delle Riparazioni e i marinai a destra hanno un Gettone Attivazione ciascuno. Ora verranno sostituiti dal nuovo Turno di Guardia.*



*I Gettoni Condizione Tecnica vengono trasferiti ai marinai a sinistra, mentre i Gettoni Attivazione vengono rimossi.*

- \* Se un marinaio ha una Condizione Medica e i Medicinali richiesti sono stati collocati su quella Carta Condizione Medica, rimuovete uno dei Gettoni Condizione Medica invece di un Gettone Attivazione quando avviene il cambio del Turno di Guardia. Questo Gettone Condizione Medica è rimosso ANCHE SE avete già trasferito un Gettone "Impegnato".



*I marinai sulla destra hanno una Condizione Medica ciascuno ma solo uno di essi ha ricevuto il trattamento medico necessario.*



*Quando subentra il nuovo Turno di Guardia solo i marinai che hanno ricevuto i Medicinali richiesti possono sbarazzarsi del Gettone Condizione Medica (uno per marinaio).*

- \* Il Primo Ufficiale aggiorna i valori di Osservazione e Riparazioni sull'App se, per qualsiasi ragione, hanno subito cambiamenti (incluso quando i marinai del nuovo Turno di Guardia non possono portare a termine gli Ordini iniziati dai colleghi del Turno precedente a causa di mancanza di spazi Attivazione liberi).
- \* Girate la Tessera Equipaggio quando avrete finito di aggiornare i vari Gettoni.
- \* Se qualche marinaio è KIA, alcune miniature potrebbero dover essere rimosse dal o riposizionate sul modello 3D alla fine del cambio Turno di Guardia. Vedi paragrafo 6.10. "KIA" per ulteriori dettagli.

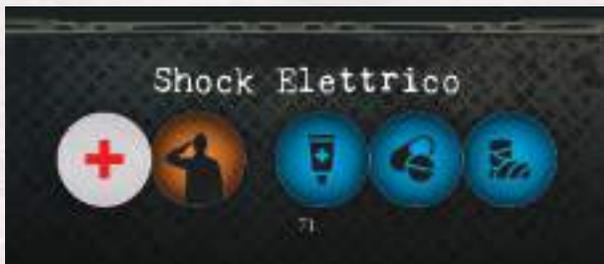
## REGOLA OPZIONALE – Cambio Turno semplice

Al livello di difficoltà “Facile”, potete far scorrere (verso l’alto o verso il basso) la Tessera Equipaggio al posto di girarla quando effettuate il cambio del Turno di Guardia. Ciò renderà la partita un po’ più semplice, riducendo il numero di Mobilitazioni necessarie.

*Nota dei creatori: girando la Tessera Equipaggio, i marinai del nuovo Turno di Guardia presenteranno Specialità diverse dai marinai a cui danno il cambio. Dovrete quindi prevedere i cambi di Turno per massimizzare l’efficienza delle vostre squadre. Per quanto astratta possa sembrare questa meccanica, simula efficacemente i problemi logistici legati al cambio del Turno di Guardia senza complicare troppo il gioco.*

## 6.9. Salute

- \* Quando un marinaio si ammala o è ferito, riceve una Carta Condizione Medica.
- \* Un marinaio può ottenere una Carta Condizione Medica a causa di una Carta Evento, di una Carta Morale o risolvendo una fase di danni all’Equipaggio.
- \* Le Carte Condizione Medica hanno una barra informazioni in alto e in basso. Quando un marinaio riceve una Carta Condizione Medica, inflatela sotto alla Plancia Giocatore, sotto (o sopra) agli spazi di Attivazione di quel marinaio, lasciando la barra informazioni visibile.
- \* Le barre informazioni mostrano gli effetti della Carta sul marinaio e i Medicinali richiesti per il trattamento medico adeguato sotto forma di icone. Quando contate il numero di icone presenti sulla Carta, usate soltanto una barra (quella visibile), non entrambe.



Barra informazioni inferiore di una Carta Condizione Medica.

- \* La barra informazioni può contenere icone Attivazione (👤), icone Affaticamento (👤), icone Ferita (+), o icone di effetti speciali (⚡).
- \* Quando un marinaio riceve una Carta Condizione Medica, prende i Gettoni

Ferita, Affaticamento o Attivazione corrispondenti a ciascuna icona Ferita, Affaticamento o Attivazione sulla Carta e li colloca negli spazi Attivazione di quel marinaio.

- \* Se non ci sono abbastanza spazi, scartate tanti Gettoni Attivazione da quel marinaio quanti sono gli spazi necessari per mettere quelli derivanti dalla Carta Condizione Medica. I Gettoni Ferita vanno piazzati per primi, seguiti dai Gettoni Affaticamento e, per ultimi, quelli Attivazione. I Gettoni Attivazione e Affaticamento in eccesso sono ignorati e non hanno effetti.
- \* I Gettoni “Impegnato” dovrebbero essere scartati solo se non rimangono Gettoni Attivazione rimasti. Se viene scartato un Gettone “Impegnato”, il marinaio smette di eseguire l’ordine e l’App va immediatamente aggiornata.



Uno dei marinai ha già tutti gli spazi Attivazione occupati quando viene ferito e riceve la Carta Condizione Medica corrispondente.



La Carta Condizione Medica richiede che si collochino un Gettone Ferita e un Gettone Affaticamento, quindi due dei Gettoni Attivazione presenti vengono rimossi per fare spazio.

- \* Alcune Carte Condizione Medica impediscono ad un marinaio di portare a termine specifici Ordini. Tali Carte contengono un segno di divieto (🚫).
- \* Alcune Carte Condizione Medica contengono un’icona (👤). Il suo effetto è spiegato sulla Carta stessa e resta attivo per tutto il tempo in cui la Carta resta assegnata a quel marinaio.

- \* I Gettoni Condizione Medica restano attivi fino a quando non vengono curati. Vedi paragrafo 8.6. "Primo Soccorso" per ulteriori dettagli.

## 6.10. KIA

- \* Se un marinaio riceve un secondo Gettone Ferita, quel marinaio muore ed è rimosso dal gioco. Collocate un Gettone KIA in uno degli spazi Attivazione e rimuovete la miniatura di quel marinaio dal modello 3D, riponendolo sullo spazio del marinaio corrispondente della Tessera Equipaggio. Questo marinaio non fa più parte del gioco.
- \* Se il marinaio che dà il cambio al marinaio KIA è ancora vivo, allora durante il cambio del Turno di Guardia questi resta vivo e in gioco: si rimette dunque la miniatura sul modello 3D in una Sezione a scelta del giocatore. Questo avviene alla fine del cambio del Turno di Guardia. Non risolvete i danni all'Equipaggio su un marinaio tornato in questo modo sul modello 3D in una Sezione Pericolosa.
- \* In modo similare, quando avviene il cambio del Turno di Guardia, rimuovete le miniature dei marinai KIA dal modello 3D.
- \* **Ogni volta che un marinaio diventa KIA, il Capitano fa avanzare il Gettone Ordine in plastica sul Tracciato Morale di due spazi.**
- \* Tutti i marinai che si trovano nella Sezione 7 e nella Sezione 8 quando l'U-Boot effettua un'immersione diventano KIA (muoiono, ovviamente, annegati). **Quando succede, il Morale non può scendere più di 6 spazi.**



*Durante un cambio del Turno di Guardia, il nuovo Turno di marinai presenta un marinaio KIA. Il giocatore che controlla quel marinaio rimuove la sua miniatura dal modello 3D e la ripone sulla Tessera Equipaggio. Quando il Turno cambierà di nuovo, la miniatura sulla Tessera Equipaggio ricorderà al giocatore di rimetterla sul modello 3D in una Sezione a sua scelta.*

## 6.11. Riparazioni

L'U-Boot può subire una serie di malfunzionamenti e danni. Il Direttore di Macchina gestisce le Riparazioni. Esistono tre categorie di problemi che l'Ordine Riparazioni può risolvere:

### Condizioni Tecniche



Le Condizioni Tecniche rappresentano vari componenti dell'U-Boot che richiedono manutenzione o riparazione. Aumentano di gravità se trascurate. Vedi paragrafo 10.3.1. "Condizioni Tecniche" per ulteriori dettagli.

### Condizioni Ambientali



Le Condizioni Ambientali influenzano direttamente la salute, il morale e le prestazioni dell'Equipaggio. Vengono collocati sulla Visuale Tecnica e devono essere trattati usando gli Strumenti adeguati. Tre di essi, (Incendio, Cortocircuito Elettrico e Nube Tossica) rendono le Sezioni Pericolose e possono portare i giocatori a dover risolvere dei danni all'Equipaggio.

È responsabilità del Direttore di Macchina monitorare la Visuale Tecnica e ricordare agli altri giocatori di risolvere i danni all'Equipaggio. Vedi paragrafo 6.12. "Risoluzione danni all'Equipaggio", e il paragrafo 10.3.3. "Condizioni Ambientali" per ulteriori dettagli. Quando l'Equipaggio è esausto, le Condizioni Ambientali diventano minacce letali.

### Breccia nello Scafo

Uno Scafo forato è la peggior minaccia possibile a bordo di un sottomarino. L'integrità della pressione nello Scafo è compromessa e l'U-Boot inizia ad imbarcare acqua. Ogni volta che si apre una Breccia nello Scafo, inizia un countdown sull'app: è il tempo che vi rimane per cercare di riparare la Breccia. Vedi paragrafo 10.3.6. "Breccia nello Scafo" per ulteriori dettagli.

## 6.12. Risoluzione danni all'Equipaggio

I danni all'Equipaggio devono essere risolti quando i marinai vengono esposti a Condizioni Ambientali o ad attacchi nemici. Sezioni contenenti incendi, nubi tossiche o pericoli elettrici sono definite "sezioni pericolose".

Risolvete danni all'Equipaggio quando:

- \* Un Gettone Incendio, Cortocircuito Elettrico o Nube Tossica viene collocato in una Sezione in cui sono presenti uno o più marinai. Le Sezioni diventano Pericolose.
- \* Un marinaio entra in o attraversa una Sezione Pericolosa.
- \* Un marinaio si trova all'interno di una Sezione Pericolosa alla fine della fase Mobilitazione o quando avviene un cambio Turno di Guardia.
- \* L'App spiegherà ai giocatori come risolvere danni causati da un attacco nemico.

Risolvete i danni all'Equipaggio come segue:

- \* Il Capitano pesca tanti Gettoni Equipaggio quanti sono i marinai colpiti in una determinata Sezione.
- \* Se qualcuno dei Gettoni pescati fa riferimento a uno dei marinai presenti effettivamente in quella Sezione, quegli sfortunati marinai sono feriti. Il Primo Ufficiale pesca e assegna una Carta Ferita del tipo indicato ad ogni marinaio sfortunato. L'Incendio causa Ustioni, il Cortocircuito Elettrico causa uno Shock Elettrico, la Nube Tossica provoca Intossicazioni e gli attacchi dei nemici provocano Ferite da Arma da Fuoco.
- \* Quando si risolvono danni all'Equipaggio durante una Mobilitazione, risolvetele simultaneamente su tutti i marinai che sono entrati o hanno attraversato Sezioni Pericolose assieme ai marinai che sono rimasti in quelle Sezioni al termine del movimento. Includete tutti i marinai coinvolti quando contate il numero di Gettoni Equipaggio da pescare per ogni Sezione. I marinai che sono usciti dalla Sezione non sono influenzati dalle sue condizioni ambientali.
- \* Pescate e assegnate Carte Ferita ai marinai, uno alla volta nell'ordine che preferite. La Carta Ferita non deve essere rivelata prima di aver scelto a quale marinaio verrà assegnata.
- \* Risolvete i danni all'Equipaggio un Gettone alla volta nell'ordine che preferite. Se ci sono molteplici Gettoni

Condizione Ambientale **di vario tipo** in una stessa Sezione, i marinai possono essere colpiti più volte.

- \* Se ci sono più Gettoni Condizione Ambientale **dello stesso tipo** in una stessa Sezione, moltiplicate il numero dei Gettoni Equipaggio da estrarre a sorte dal sacchetto per il numero di Gettoni Condizione Ambientale presenti nella Sezione (ad esempio, se ci sono tre marinai in una Sezione in cui sono presenti due Gettoni Incendio, bisognerà estrarre sei Gettoni Equipaggio dal sacchetto di tela quando si risolve i danni all'Equipaggio derivanti dall'incendio in quella Sezione).
- \* Quando si risolvono i danni all'Equipaggio **nelle Sezioni 7 e 8, queste Sezioni sono trattate come un'unica Sezione** (qualunque marinaio all'aperto può infatti subire attacchi nemici).



*Un Gettone Incendio viene collocato nella Sezione 5. In questa Sezione sono presenti quattro marinai...*



*...quindi il Capitano pesca quattro Gettoni Equipaggio a caso. Sfortunatamente, uno dei Gettoni corrisponde a uno dei marinai nella Sezione 5! L'incendio*

*ferisce il marinaio con la base quadrata marrone.*



*Questo marinaio riceve una Carta Ferita dal mazzo "Ustioni". La carta indica che il giocatore che controlla quel marinaio deve mettere un Gettone Ferita e un Gettone Attivazione sugli spazi Attivazione di quel marinaio.*

## 6.13. Sigarette



Ogni giocatore riceve 2 Gettoni Sigaretta durante la preparazione che potranno essere usati per alleviare lo stress dell'Equipaggio.

- \* Quando almeno uno dei marinai di un giocatore si trova nella Sezione 7 o nella Sezione 8, quel giocatore può scartare un Gettone Sigaretta.
- \* In questo modo fino a 4 marinai (non necessariamente dello stesso giocatore) che si trovino nella Sezione 7 o nella Sezione 8 possono rimuovere un Gettone Attivazione (e nessun altro tipo di Gettone) da uno spazio Attivazione della Tessera Equipaggio.
- \* È possibile fumare solo una volta per Turno di Guardia, ma i giocatori possono scartare collettivamente più di un Gettone Sigaretta durante quella pausa per fumare. Ogni Gettone Sigaretta scartato permette a un massimo di 4 marinai nella Sezione 7 o nella Sezione 8 di scartare un Gettone Attivazione. Qualunque Gettone in eccesso non ha effetto.
- \* Il giocatore che scarta un Gettone Sigaretta decide quali marinai beneficeranno dell'effetto.
- \* Un giocatore può scartare un solo Gettone Attivazione durante una pausa per fumare.
- \* Fumare non è da considerarsi un Ordine e quindi non ha costi.

## 6.14. Conflitti temporali

Dal momento che il gioco si svolge in tempo reale, possono capitare situazioni in cui accadono cose diverse nello stesso momento. Può anche succedere che a un giocatore sia richiesto di pescare o risolvere delle carte quando si sta occupando di questioni più incalzanti. Quando questo accade:

- \* La risoluzione di Carte Evento, Carte Morale e Carte Ferita può essere rimandata a dopo che il Capitano termina di impartire Ordini. Queste Carte vengono comunque pescate normalmente ma vanno poste a faccia in giù, a portata di mano, fino a quando sarà possibile risolverle.

- \* Tutte le carte rimandate in questo modo devono essere risolte **il prima possibile** quando il Capitano smette di impartire Ordini.
- \* Il Primo Ufficiale deve ricordare ai giocatori di risolvere gli effetti delle questioni in sospeso sull'App. Si raccomanda di controllare regolarmente gli ultimi aggiornamenti nel Flusso Informazioni dell'app, in particolare dopo un momento di azione particolarmente intenso.
- \* In caso di dubbio o disaccordo riguardo al tempo e allo svolgimento delle questioni rimandate è il Capitano a prendere le decisioni.
- \* Alcune attività dei giocatori (come tracciare una rotta) non sono Ordini e dunque non hanno costi. Queste attività possono essere eseguite in qualunque momento.

### In caso di errori

Se avete dimenticato di risolvere gli effetti di una carta, qualche effetto del gioco o qualunque altra cosa da fare, fate del vostro meglio per rimediare. Non è la fine del mondo. Il gioco si svolge in tempo reale e ci sono parecchie cose da ricordare, quindi può capitare che si lasci indietro qualcosa (specie durante le prime partite).

Se vi accorgete di aver dimenticato qualcosa, correggete l'errore e andate avanti con la partita. A meno che non stiate barando intenzionalmente, gli errori occasionali sono ammessi: quello che conta è divertirsi!

La Regola d'Oro è:

- \* **Portate sempre a termine un Ordine o risolvete un effetto di gioco prima di passare a un altro Ordine o effetto.**

Se, ad esempio, venite presi alla sprovvista da una pattuglia aerea durante un cambio del Turno di Guardia, continuate il cambio del Turno di Guardia e solo dopo aver finito il cambio, risolvete la questione della pattuglia aerea (applicando gli effetti al nuovo Turno di Guardia).

---

*Nota dei creatori: se pensate che il gioco vada troppo veloce (anche nei momenti in cui dovrebbe essere tutto più calmo), potete sempre mettere in pausa il gioco premendo il pulsante "Pausa" sull'app: facendolo interromperete l'atmosfera e il ritmo del gioco, ma in caso di necessità è sempre una scelta.*

---

## 7. IL CAPITANO

Il ruolo del Capitano è forse il più impegnativo del gioco. Richiede strategia, pianificazione, attitudine al comando e una, seppur minima, conoscenza delle tattiche degli U-Boot della Seconda Guerra Mondiale. Il Capitano è responsabile degli Ordini da impartire all'Equipaggio, del Tracciato Morale e degli attacchi con siluri. Per cominciare, leggete il paragrafo seguente su come impartire Ordini agli altri giocatori. Per una spiegazione più dettagliata su come condurre le operazioni a bordo dell'U-Boot in modo efficiente, leggete la Guida Tattica inclusa nel gioco.

### 7.1. Comandare l'Equipaggio

Il Capitano ha il compito di mobilitare l'Equipaggio e di impartire Ordini. La Mobilitazione permette all'Equipaggio di muoversi a bordo dell'U-Boot, in genere verso le Sezioni in cui devono eseguire un determinato Ordine. Ogni Capitano avrà il suo stile e potrà impartire Ordini nel modo che preferisce. Come determinare il momento giusto per mobilitare l'Equipaggio o impartire Ordini? Aiutatevi col grafico seguente.



*Se il Capitano desidera, ad esempio, eseguire un immersione dell'U-Boot, deve innanzitutto assicurarsi che l'Equipaggio sia pronto:*

**CAPITANO:** Pronti all'immersione?

**DIRETTORE DI MACCHINA:** Zavorre non pronte.

**CAPITANO:** Bene, Mobilitazione. In posizione per l'immersione!  
(Il Direttore di Macchina muove gli addetti alle zavorre in posizione nella Sala Controllo)

**CAPITANO:** Tutti in posizione?

**DIRETTORE DI MACCHINA:** Sissignore!

**CAPITANO:** Bene, immersione alla profondità di periscopio.

-----  
*Nota dei creatori: un Capitano con più esperienza può controllare da solo che tutti i marinai siano nella posizione adeguata prima di impartire un nuovo Ordine. Questo velocizza il processo, anche se richiede una maggiore attenzione da parte del Capitano. Non è obbligatorio attenersi al grafico sopra illustrato, ma è bene tenerlo a mente quando il Capitano non ha un'idea precisa di come comandare l'Equipaggio.*  
-----

### 7.2. Il Tracciato Ordini

- \* Il Tracciato Ordini presenta 9 spazi indicati da uno spazio vuoto e con valori crescenti da I a VIII.
- \* Il Capitano deve pagare i costi della Mobilitazione e degli Ordini avanzando col Gettone Ordine sul Tracciato Ordini. Ciascuna Mobilitazione e ciascun nuovo Ordine fa avanzare il Gettone Ordine di uno spazio.



*Finora il Capitano ha annunciato una sola Mobilitazione (uno spazio) e ha impartito Ordini due volte (due spazi).*

- \* All'inizio del gioco, si colloca il Gettone Ordine sullo spazio vuoto del Tracciato Ordini. Quando il Gettone Ordine raggiunge la fine del Tracciato Ordini, i costi di ulteriori Ordini o Mobilitazioni verranno pagati sul Tracciato Morale. (Vedi "Tracciato Morale" di seguito per ulteriori dettagli).



*Il Capitano ha raggiunto la fine del Tracciato Ordini, quindi ora deve pagare i costi sul Tracciato Morale.*

- \* Il Primo Ufficiale deve assicurarsi che il Capitano arretri sul Tracciato Ordini ogni volta che avviene il cambio del Turno di Guardia. Il Capitano fa arretrare il Gettone Ordine sul Tracciato Ordini (verso sinistra) di un numero di spazi corrispondente alla difficoltà di gioco. Il numero di spazi sarà indicato dall'App durante la preparazione.
- \* Il Capitano può usare il Tracciato Ordini per pagare gli Ordini e la Mobilitazione finché vi sono spazi disponibili. Se non ce ne sono, dovrà usare il Tracciato Morale.



*Sono le 0600 e il Capitano sente la campanella. Il Capitano fa arretrare il Gettone Ordine sul Tracciato Ordini in accordo col livello di difficoltà scelto.*



### 7.3. Il Tracciato Morale

Il Tracciato Morale funziona come il Tracciato Ordini e vi interagirrete con un Gettone Ordine.

- \* Il Tracciato Morale è composto da 12 spazi, contrassegnati da valori che vanno da XI a uno spazio vuoto.
- \* Se non ci sono più spazi disponibili nel Tracciato Ordini, il Capitano deve pagare gli ulteriori ordini muovendo il Gettone Ordine verso destra sul Tracciato Morale di uno spazio per ciascun ordine.
- \* Il Morale si riduce quando il Gettone Ordine si muove verso destra e aumenta quando si muove verso sinistra.
- \* Oltre agli Ordini, il Morale può anche aumentare o ridursi a causa di altri effetti del gioco. Aumentate o riducete il Morale seguendo le istruzioni delle carte, dell'App o delle regole.
- \* Quando aumentate il Morale, il Gettone Ordine non può mai muoversi a sinistra dello spazio XI del Tracciato Morale o influenzare il tracciato Ordine in qualsiasi modo.
- \* **Tornate indietro sul Tracciato Morale di tre spazi per ogni imbarcazione nemica affondata.**
- \* **Avanzate sul Tracciato Morale di due spazi per ogni marinaio KIA.**
- \* Quando il gettone Ordine si sposta verso destra e raggiunge o oltrepassa gli spazi X, VIII, VI, IV, II o lo spazio finale del Tracciato Morale, il Capitano deve pescare e risolvere una Carta Morale dal mazzo corrispondente. Ciò capita sia quando il Capitano paga per un Ordine, sia quando il Morale si riduce per qualsiasi altro effetto in gioco.
- \* Pescate carte dal primo mazzo per gli spazi X e VIII, dal secondo per gli spazi VI e IV e dal terzo mazzo per lo spazio II e quello finale del Tracciato Morale.
- \* Non pescate Carte Morale quando incrementate il Morale.
- \* Se il Morale si riduce portando il Gettone Ordine su o attraverso più di uno spazio che farebbe pescare una Carta Morale, pescate una carta adeguata per ciascuno spazio coinvolto e risolvetele al più presto.
- \* Quando risolvete una Carta Morale, assegnatela a un marinaio casuale - se indicato dalla carta - oppure risolvete il suo effetto e scartatela in fondo al mazzo di provenienza. Scartate allo stesso modo se un marinaio riesce a liberarsi dell'effetto della carta.



*Il Gettone Ordine è giunto all'ultimo spazio disponibile sul Tracciato Ordine, quando il Capitano impartisce un nuovo Ordine. Avanza dunque di uno spazio sul Tracciato Morale e pesca una carta dal mazzo sottostante corrispondente allo spazio in cui si trova il Gettone.*

- \* Raggiungere la fine del Tracciato Morale può avere gravi conseguenze. Una volta che il Gettone Ordine raggiunge l'ultimo spazio, l'Equipaggio è esausto. Vedi il prossimo paragrafo per ulteriori dettagli.
- \* Se entrambi i Gettoni Ordine sui tracciati Ordine e Morale hanno raggiunto l'ultimo spazio (quello più a destra), il Capitano non può più impartire Ordini finché almeno uno spazio di qualsiasi Tracciato torna disponibile.

#### 7.4. Equipaggio esausto

Quando il Gettone Ordine raggiunge la fine del Tracciato Morale, l'Equipaggio è esausto e prossimo al collasso. Il capitano può ancora utilizzare il Tracciato Ordine (fintanto che questo presenti spazi disponibili), ma non può più usare il Tracciato Morale per pagare ordini.

L'Equipaggio rimane esausto fintanto che il Gettone Ordine rimane nell'ultimo spazio del Tracciato Morale. Si tratta di una situazione estremamente rischiosa, specialmente se vi trovate sotto attacco nemico. Se l'U-Boot subisce danni tali da causare una Condizione Ambientale o una Breccia nello Scafo, un Equipaggio esausto non sarà in grado di gestire la situazione.

**Se un Equipaggio Esausto si trova a dover fare i conti con una nuova Condizione Ambientale o Breccia nello Scafo, non sarà in grado di contenere l'emergenza. Nonostante gli sforzi, tutti i marinai muoiono e l'U-Boot affonda.**

**Rimuovete il Gettone Ordine dal Tracciato Morale e premete il bottone "Tutto è Perduto" nel menu dell'App.** La missione termina immediatamente e i giocatori hanno perso. **Tenete presente che solo Condizioni Ambientali e Breccie nello Scafo possono portare a questa opzione.** Ogni altro effetto che influenzi il Morale (cibo, Carte Evento, KIA ecc.) **NON** causa la rimozione del Gettone Ordine dal Tracciato Morale, consentendovi quindi di continuare a giocare.

*Nota dei creatori: tematicamente, questo effetto mostra come anche i marinai più preparati possano raggiungere un momento in cui non gli è più possibile eseguire i propri compiti. Abbiamo scelto il termine "morale" per il suo significato ampio ma potreste anche considerare il deterioramento del morale come la manifestazione di uno stress da combattimento o il sopravvento della stanchezza. Un Capitano che si prende cura dell'Equipaggio in modo appropriato, non fa sorgere tali problemi, ma un Capitano che porta continuamente l'Equipaggio al limite della sopportazione o espone i marinai a situazioni di stress eccessivo, annienta la disciplina dell'Equipaggio e la forza combattiva dei marinai. In questa condizione un incendio improvviso, una falla o una qualsiasi crisi inaspettata si trasforma rapidamente in una condanna a morte.*



*Il Gettone Ordine ha raggiunto l'ultimo spazio del Tracciato Morale. Se l'U-Boot subisce un danno tale da causare una Condizione Ambientale o una Breccia nello Scafo, allora non c'è più alcuno spazio per poter muovere il Gettone Ordine - viene quindi rimosso dal Tracciato Morale e la partita è persa.*

## 7.5. Lista Ordini

Tutti gli Ordini che è possibile impartire sono elencati di seguito. Sono stati organizzati in categorie in modo da rendere più veloce l'apprendimento. L'elenco abbreviato è anche presente sulla Carta Guida del Capitano come riferimento rapido.

- \* Ogni Ordine è di responsabilità di uno o più giocatori. I marinai possono essere mobilitati prima dell'Ordine affinché si trovino già in posizione.
- \* I giocatori assegnati devono assicurarsi che ciascun Ordine sia stato eseguito completamente prima di iniziare altre attività.
- \* **Il Capitano deve pagare per ciascun Ordine impartito.** Ciò significa ogni volta che estenderete il periscopio, userete l'idrofono, ecc.
- \* Eseguendo ordini relativi ai Siluri, ricordatevi che i tubi di lancio da 1 a 4 si trovano nella Sezione 1, mentre il tubo 5 si trova nella Sezione 6. Dunque se volete lanciare, allagare o ricaricare il tubo lanciasiluri di poppa per colpire un nemico alle vostre spalle, dovrete eseguire questi ordini nella Sezione 6.

### 7.5.1. Manovrare



x2

#### Nuova Velocità **Direttore di Macchina**

Cambiare la velocità dell'U-Boot. Le velocità sono: Indietro Tutta, Stop!, Avanti Adagio, Avanti Mezza e Avanti Tutta.



x2

#### Nuova Rotte **Primo Ufficiale**

Cambiare la rotta. Discutete la nuova rotta con l'Ufficiale di Rotte, se avete tempo, altrimenti parlate direttamente col Primo Ufficiale.



x2

#### Immersione/Emersione **Primo Ufficiale e Direttore di Macchina**

Immergere o far emergere l'U-Boot. Questa operazione è più complessa del cambio di profondità (vedi paragrafo seguente "Nuova Profondità") quando si è già sott'acqua, perché richiede che si scambino la propulsione di motori elettrici e motori diesel. Fate attenzione: Immersione/Emersione e Nuova Profondità hanno richieste diverse.



x2



x2



x2

#### Nuova Profondità **Primo Ufficiale e Direttore di Macchina**

Cambiare la profondità dell'U-Boot quando è già sott'acqua. Per questa operazione non si considera lo scambio di propulsione di motori elettrici e motori diesel. Per tornare in superficie si usa l'Ordine di Immersione/Emersione.



x2

### 7.5.2. Acquisizione bersagli, navigazione e informazioni sulla missione



max  
6x

#### Osservatori in Plancia **Ufficiale di Rotte**

I marinai nella Sezione 8 iniziano l'osservazione.



#### Periscopio **Capitano**

Quando l'U-Boot è alla profondità del periscopio (entro 10 metri dalla superficie), entrare in Visuale Periscopio in prima persona.



#### Idrofono **Primo Ufficiale**

Quando ci si trova sott'acqua, utilizzare l'Idrofono.



#### Sestante **Ufficiale di Rotte**

L'Ufficiale di Rotte conferma la posizione dell'U-Boot sulla Mappa Strategica. L'U-Boot deve trovarsi in superficie e il cielo deve essere visibile e non coperto.



#### Enigma **Primo Ufficiale**

Il Primo Ufficiale può inviare o ricevere messaggi al/dal QG.

### 7.5.3. Armamenti



#### TDC **Capitano**

Programmare il Calcolatore di Tiro (aprire il menu di lancio siluri sull'app). Il TDC deve essere programmato prima che si lancino i siluri.



#### Allagare Tubi Lanciasiluri **Capitano**

Allagate quanti tubi lanciasiluri volete con un solo Ordine. Quest'Ordine richiede una sola Attivazione, a prescindere dal numero di tubi allagati. I tubi vanno allagati prima di poter lanciare i siluri.



#### Lanciare Siluri **Capitano**

Più di un marinaio può partecipare a quest'Ordine e poter lanciare quanti siluri desiderate (anche un'intera salva di siluri dai quattro

tubi di prua e il quinto di poppa). Ogni siluro richiede l'attivazione di un marinaio. Un singolo marinaio può lanciare più di un siluro per Ordine, a patto che abbia sufficienti spazi attivazione liberi.



x3

**Ricaricare Siluro** **Capitano**  
Caricare un nuovo siluro all'interno di un tubo lanciasiluri libero (solo uno per Ordine).



x3

**Cannone da 88mm** **Primo Ufficiale**  
Sparare con il Cannone da 88mm di prua.



x2

**Cannone da 20mm** **Ufficiale di Rotta**  
Sparare col cannone antiaereo.

#### 7.5.4. Sicurezza e Gestione dell'Equipaggio



**Riparazioni** **Direttore di Macchina**  
Riparare Condizioni Tecniche o Ambientali e Breccie nello Scafo.



**Primo Soccorso** **Primo Ufficiale**  
Trattare le Condizioni Mediche.



**Rivolgersi all'Equipaggio** **Capitano**  
Il Capitano gioca una Carta Capitano.



**Preparare il Pasto** **Ufficiale di Rotta**  
L'Ufficiale di Rotta prepara il pasto per l'Equipaggio.

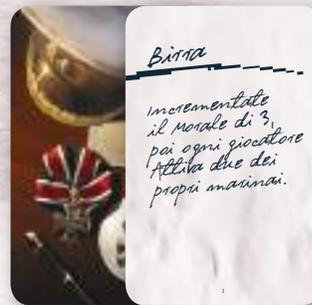
#### Mobilizzazione - tutti gli Ufficiali

I giocatori possono muovere i propri marinai sull'U-Boot. Dovrebbero raggiungere le locazioni per poter eseguire l'Ordine impartito.

## 7.6. Gettoni Equipaggio

- \* I Gettoni Equipaggio vengono usati per scegliere casualmente i marinai per risolvere gli effetti di qualche azione, inclusi effetti di Carte Evento, Carte Morale, e danni all'Equipaggio derivanti da Condizioni Ambientali e attacchi nemici.
- \* Quando una carta chiede di "assegnare questa Carta ad un marinaio scelto a caso" pescare un Gettone Equipaggio e assegnare la carta al marinaio corrispondente al simbolo pescato.
- \* Quando pescate un Gettone Equipaggio, ricordatevi che non potete risolvere gli effetti delle carte su marinai KIA. Per esempio, se una Carta Morale o Evento dovesse influenzare uno specifico marinaio divenuto KIA, la Carta viene scartata senza effetto (manca il marinaio per innescarla). Se la carta colpisce più marinai, i marinai non KIA ne subiscono normalmente l'effetto.

## 7.7. Carte del Capitano



Il Capitano ha una mano di Carte Capitano. Queste Carte rappresentano risorse speciali e abilità per influenzare

l'Equipaggio in diversi modi.

- \* Il Capitano può giocare una Carta durante un Ordine "Rivolgersi all'Equipaggio". Il costo dell'Ordine deve essere pagato e il Capitano (o un marinaio che sta eseguendo l'Ordine) deve essere regolarmente attivato prima di risolvere gli effetti della Carta.
- \* Rimettere le Carte nella scatola dopo averle giocate.
- \* Il numero di Carte Capitano che il Capitano riceve durante la preparazione dipende dal livello di difficoltà scelto.

-----  
*Nota dei creatori: le Carte Capitano, specialmente quelle che migliorano il Morale, sono più utili quando se ne paga il costo sul Tracciato Ordini piuttosto che sul Tracciato Morale. Tenetelo a mente per trarne maggiori benefici!*  
-----

## 8. IL PRIMO UFFICIALE

Il Primo Ufficiale è il secondo al comando dopo il Capitano. Il compito principale del Primo Ufficiale è mantenere attivo il flusso di informazioni e interagire con l'App per inserire gli Ordini e riportare gli eventi. Il Primo Ufficiale è anche responsabile del timone, dell'Enigma, del mazzo del cannone da 88mm. Il Primo Ufficiale si occupa anche di mantenere in salute l'Equipaggio fornendo il servizio di Primo Soccorso. Inoltre è incaricato dell'identificazione di bersagli. Molti dei compiti del Primo Ufficiale sono legati all'App e sono spiegati nel dettaglio dal tutorial dell'App.

*Nota dei creatori: è importante che il Primo Ufficiale segua il tutorial dell'App almeno una volta prima della sua prima partita. Imparare a conoscere l'interfaccia dell'App e le specifiche funzioni è più semplice e più naturale se appreso direttamente sull'App, per questo abbiamo scelto di mettere le spiegazioni sul funzionamento dell'App, nel tutorial dell'App stessa. Per questo motivo, questo regolamento non dà altro che informazioni generiche sulle funzioni dell'App. Per conoscere i dettagli, scopriteli direttamente nel tutorial dell'App stessa.*

### 8.1. Nozioni di base sull'App

#### Schermata Principale

Presenta il Flusso Informazioni principali (in alto), i pulsanti di manovra (a sinistra), l'acquisizione bersagli (al centro), e altre opzioni (a destra). Tramite l'App avrete tutte le informazioni al riguardo di opportunità e minacce che l'U-Boot dovrà saper cogliere o affrontare.

#### Flusso Informazioni principali (in alto)

Questa è la parte più importante della schermata principale. Il Primo Ufficiale deve costantemente controllare quello che vi compare. Si tratta della fonte primaria di informazioni alla quale l'Equipaggio deve far riferimento per poter reagire, quindi **il Primo Ufficiale deve riportare TUTTO quello che apprende dal Flusso Informazioni agli altri giocatori.**

#### Pulsanti di manovra (a sinistra)

I tre pulsanti sulla sinistra rappresentano le opzioni di manovra: velocità, rotta e profondità. Ogni opzione prevede i controlli necessari per eseguire i nuovi Ordini.

#### Acquisizione bersagli (al centro)

Questa area diventa molto importante quando viene stabilito un contatto. Il Primo Ufficiale controllo le informazioni di contatto: rilevamento, distanza, velocità e rotta. Queste informazioni devono essere riportate all'Ufficiale di Rotta.

#### Altre opzioni (a destra)

I pulsanti sulla destra sono "Armamenti", "Riparazioni" e "Attrezzature". "Armamenti" permette di gestire i siluri, "Riparazioni" dà accesso al menu di riparazione dell'U-Boot. "Attrezzature" permette di monitorare i livelli di carica della batteria e i messaggi radio e di usare il sestante.



## Condividere l'App

Altri giocatori possono richiedere di dare uno sguardo all'App, ma solo quando i marinai sotto il loro controllo stanno eseguendo un Ordine legato all'App. Per esempio, l'Ufficiale di Rotta potrebbe richiedere di accedere alla visuale dalla Plancia per avere più consapevolezza della situazione, il Capitano può voler lanciare i siluri o il Direttore di Macchina potrebbe aver bisogno di accedere alla lista delle Riparazioni. Non dimenticate di restituire l'App al Primo Ufficiale, il quale deve controllare immediatamente il Flusso Informazioni non appena torna in possesso dell'App.

## 8.2. Visuale in prima persona (FPV) e identificazione visiva

L'App vi permette di guardare attraverso cinque tipi diversi di visuale in prima persona (FPV): Visuale Osservatore, Visuale Periscopio, Visuale di Puntamento Siluri (TDC), e le visuali dai cannoni da 88mm e 20mm.

L'osservazione delle unità nemiche vi consentirà di identificarle visivamente. Tale procedura andrebbe sempre eseguita prima di lanciare un attacco. Consentirà all'Ufficiale di Rotta di aggiornare la Mappa Tattica e al Capitano di decidere quali bersagli attaccare. Ciò può essere fatto tramite gli osservatori o il periscopio. Identificare i bersagli non è un Ordine e, dunque, non ha alcun costo.

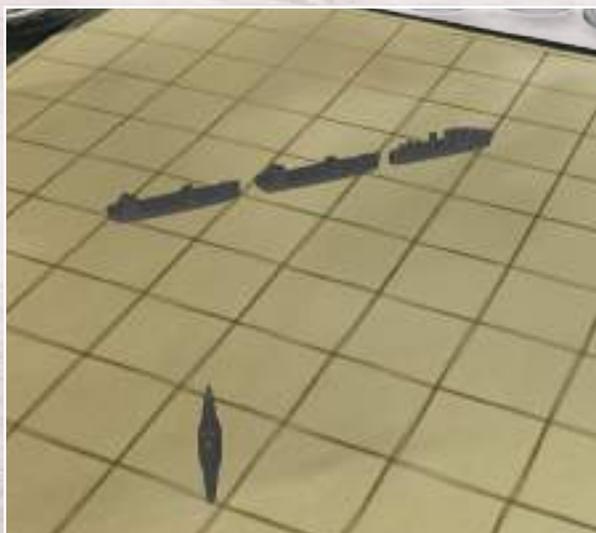
Il Primo Ufficiale dovrebbe riferire all'Ufficiale di Rotta quante navi scorta e quanti mercantili vede. L'Ufficiale di Rotta, quindi, sostituirà, nella Mappa Tattica, i Segnalini Nemico con i Segnalini appropriati: questo è il primo passo dell'identificazione visiva.

Una volta che l'Ufficiale di Rotta ha aggiornato la mappa, il Primo Ufficiale dovrebbe usare la Scheda di Riconoscimento per determinare il "valore" in GRT di ciascun bersaglio. Dopo aver scelto il bersaglio (solitamente il più pesante), il Primo Ufficiale dovrebbe determinare il suo numero di contatto nell'area di acquisizione bersagli, confermando il rilevamento del bersaglio prescelto. Quando il Primo Ufficiale è sicuro di quale contatto attaccare, dovrebbe

guidare l'Ufficiale di Rotta ad attaccare il bersaglio.



*Il Primo Ufficiale guarda attraverso il binocolo e rileva due mercantili (visibili a sinistra e al centro dell'esempio) e una nave di scorta (a destra).*



*L'Ufficiale di Rotta rimpiazza i Segnalini Nemico con i segnalini appropriati nella Mappa Tattica (due mercantili e una nave scorta).*

## 8.3. Osservatori in Plancia

- \* Quando gli Osservatori si trovano nella Sezione 8, il Capitano può ordinare loro di controllare i propri settori e riferire le informazioni di contatto. Questo dà accesso alla FPV Osservatore.
- \* Ognuno dei marinai partecipanti deve essere attivato tramite Gettone Attivazione.
- \* Una volta che gli Osservatori sono stati attivati, il Primo Ufficiale inserisce il numero di Osservatori sull'App.
- \* Ogni volta che il numero di Osservatori in servizio cambia, l'Ufficiale di Rotta deve riportare il numero di Osservatori correnti al Primo Ufficiale. Più è alto il numero di Osservatori (fino a un massimo di 6), più sarà efficiente l'Osservazione.
- \* Quando c'è almeno un Osservatore nella Sezione 8, il Primo Ufficiale può premere sul pulsante Binocolo per entrare nella FPV Osservatore per avere un'immagine più chiara della situazione tattica.

- \* Entrare in FPV Osservatore non è un ordine e non ha alcun costo.
- \* Quando siete in FPV osservatore, avete accesso al TDC e ai cannoni.

-----

*Nota dei creatori: come detto in precedenza, i dettagli sulle funzioni dell'App sono spiegate nel dettaglio nel tutorial dell'App stessa, in particolare per quanto riguarda il prossimo paragrafo.*

-----

## 8.4. Altri Ordini tramite App

### Periscopio

-----

A profondità di periscopio (quando l'U-Boot è in immersione entro 10 metri dalla superficie), questo Ordine consente di entrare in FPV Periscopio. Tramite Visuale Periscopio si può accedere anche alla Visuale TDC.

### Enigma

-----

Quando riceverete messaggi radio, o quando sarete in grado di inviarne, sarà l'App ad avvisarvi. Quest'ordine viene usato per decifrare e cifrare tali messaggi. Potete accedere ai messaggi tramite il menu Strumenti, scegliendo la voce "Enigma". Potete attivare solo un marinaio per ciascun ordine Enigma. Tuttavia, quel marinaio può essere attivato più volte con tale ordine: ogni attivazione consentirà di inviare o ricevere un messaggio.

### TDC

-----

Questo Ordine consente di accedere alla FPV TDC, premendo il pulsante Attacco sia tramite FPV Periscopio sia tramite FPV Osservatore.

### Cannoni

-----

Quando dovrete fare fuoco col cannone da 88mm o da 20mm, i serventi al pezzo dovranno prima prendere posizione (il cannone da 88mm si trova sul Ponte di Prua; quello da 20mm è in Plancia). Gli osservatori possono usare il cannone da 20mm SENZA interrompere il loro ordine di osservazione.

### Hydrophone

-----

Quando l'U-Boot è in immersione, l'idrofono consente di individuare e tracciare le imbarcazioni nemiche.

### Sestante

-----

Se l'U-Boot si trova in superficie e il cielo è ben visibile e non coperto, l'App rivelerà il quadrato della Mappa Strategica in cui si trova l'U-Boot in quel momento.

### Riparazione Condizioni Tecniche

-----

Se richiesto dal Direttore di Macchina, il Primo Ufficiale deve controllare la lista riparazioni premendo "Riparazioni" nella schermata principale. Quando viene impartito un Ordine Riparazione, selezionare la riparazione desiderata, inserire il numero di marinai assegnati a tale scopo dal Direttore di Macchina e premere "Conferma".

### Riparazione Condizioni Ambientali e Brecce nello Scafo

-----

Per riparare delle Condizioni Ambientali non serve inserire informazioni nell'App. Per riparare le Brecce nello Scafo, al contrario, appariranno chiare informazioni sullo schermo. Seguite le istruzioni e NON premete "Sì" a meno che il Direttore di Macchina non abbia confermato di aver finito il Puzzle Tecnico.

### Lanciare Attacchi con Siluri

-----

I siluri sono lanciati tramite visuale TDC, alla quale si può accedere tramite FPV Osservatore e FPV Periscopio. Premete il pulsante rosso d'attacco e seguite gli Ordini del Capitano.

### Ricaricare siluri

-----

Selezionare "Armamenti" sull'app, poi premere su un tubo lanciasiluri vuoto per ricaricarlo.

## 8.5. Compressione Temporale

Impostare la giusta compressione temporale per ogni situazione è un compito importante del Primo Ufficiale, del quale dovrebbe sempre discutere col Capitano. Ci sono 4 impostazioni di compressione temporale:

- \* **tempo reale** - ottima per gestire i combattimenti o le decisioni più difficili
- \* **azione** - ideale per manovrare e avvicinarsi al nemico
- \* **avanti veloce** - utile quando dovrete tallonare un nemico per un periodo di tempo prolungato

- \* **transito** – appropriata solo per lunghi viaggi

Cambiare la compressione temporale non è un ordine e non ha alcun costo. Inoltre l'App cambierà automaticamente questo settaggio ogni volta che riceverete un messaggio nel flusso di informazioni.

## 8.6. Primo Soccorso

- \* L'Ordine di Primo Soccorso non è gestibile tramite l'App.
- \* Un marinaio attivato per prestare Primo Soccorso deve trovarsi nella stessa Sezione del marinaio che riceve le cure.
- \* Un singolo Ordine "Primo Soccorso" può attivare un solo marinaio. Tuttavia, quel marinaio potrà curare più marinai presenti nella sua Sezione, un marinaio per attivazione.
- \* Potete curare qualsiasi numero di Condizioni Mediche alla volta per ogni marinaio.
- \* Ogni Carta Condizione Medica indica i Medicinali richiesti per trattare quella condizione. Esistono cinque tipi di Medicinali: pillole, unguenti, bende, siringhe e strumenti chirurgici.
- \* Dopo aver ricevuto l'Ordine del Primo Soccorso, medicare il marinaio collocando i Gettoni Medicinali richiesti sulle Carte Condizione Medica del marinaio designato.
- \* Una volta curata una Condizione Medica, potrete scartare un Gettone Condizione Medica accumulato a causa di essa al posto di un Gettone Attivazione durante un cambio del Turno di Guardia. Un Gettone Condizione Medica viene scartato ANCHE SE un marinaio ha trasferito un Gettone "Impegnato" durante il cambio del Turno di Guardia.
- \* Quando tutti i Gettoni Condizione Medica sono stati rimossi dagli spazi Attivazione di un marinaio ferito, scartate la Carta Condizione Medica e i Gettoni Medicinale usati per curare il marinaio.

## Terminare i Medicinali

Quando si gioca una missione singola, le risorse del Primo Ufficiale sono limitate dal numero di gettoni contenuti negli spazi della riserva della sua plancia. In modalità Missioni Correlate, tuttavia, è possibile accedere ai Kit Medici per riempire nuovamente la riserva dei gettoni. Per farlo, è necessario scartare un Gettone Kit Medico: a questo punto è possibile ricollocare i Gettoni Medicinali nello spazio 'Verbandkasten' sulla Plancia Giocatore del Primo Ufficiale. Usare un Gettone Kit Medico non è considerato un Ordine e dunque questa azione non ha costi.

## 8.7. Carte Evento

L'App vi segnalerà quando dovrete pescare una Carta Evento. Il primo Ufficiale deve pescare la carta in cima al mazzo delle Carte Evento e risolverne gli effetti. Alcune Carte Evento hanno effetto immediato, altre devono essere aggiunte alla mano di Carte del Capitano e possono essere giocate durante l'Ordine di 'Rivolgersi all'Equipaggio'. Quando una Carta Evento è stata risolta, rimettetela in fondo al mazzo di Carte Evento. Le Carte del Capitano, incluse le eventuali Carte Evento aggiunte alla sua mano, dopo essere state giocate, devono essere rimesse nelle scatola.

## 8.8. Carte Ferita

Queste Carte si dividono in quattro mazzi e sono assegnate ai marinai in caso di danni all'Equipaggio. Quando si risolvono i danni all'Equipaggio, aspettate che il Capitano peschi i Gettoni Equipaggio. Se uno dei marinai deve subire una Ferita, mescolate il mazzo di Carte Ferita appropriato una volta, poi pescate e assegnate una carta ad ogni marinaio ferito. Dopo aver curato una Carta Ferita (attraverso il Primo Soccorso), scartatela e rimettetela in fondo al mazzo di Carte Ferita da cui è stata pescata.

Se doveste assegnare una Carta Ferita di un certo tipo di cui però è stato esaurito il mazzo, scegliete un altro tipo di Carta Ferita e pescate da quel mazzo.



## 9. L'UFFICIALE DI ROTTA

L'Ufficiale di Rotta istruisce il Capitano sulle manovre dell'U-Boot. Questo compito include la pianificazione di rotte strategiche di transito verso le aree di pattuglia, le manovre tattiche per acquisire i migliori angoli di tiro durante il contatto coi nemici e l'aggiornamento della Mappa Strategica e della Mappa Tattica. L'Ufficiale di Rotta è inoltre responsabile degli Osservatori e del consumo di cibo da parte dell'Equipaggio.

### 9.1. Navigazione Strategica

La Mappa Strategica è divisa in quattro settori e il briefing della missione indica sempre il settore di partenza dell'U-Boot. Quando la missione inizia, l'Ufficiale di Rotta calcola la rotta ottimale per raggiungere gli obiettivi di missione. Non si tratta di un Ordine dunque è un'azione completamente senza costi.

Per stabilire una rotta:

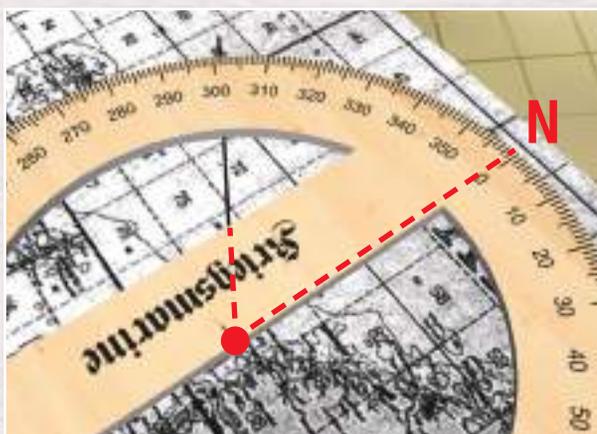
1. Concordare la destinazione col Capitano.
2. Individuare il settore in cui si trova al momento l'U-Boot.
3. Individuare il settore di destinazione e il quadrato corrispondente e disegnare una linea che colleghi il centro dei due quadrati.
4. Centrate il Goniometro sulla linea che avete disegnato e allineate lo 0/360 con il Nord. Leggete il risultato sul Goniometro - il grado è la rotta per la destinazione.
5. Riportare la rotta al Capitano e al Primo Ufficiale.



L'U-Boot si trova nel quadrato AF76 (freccia blu) e l'Ufficiale di Rotta deve individuare la rotta ottimale per raggiungere il quadrato AE69 (freccia rossa).



L'Ufficiale di Rotta disegna una linea che colleghi i due quadrati...

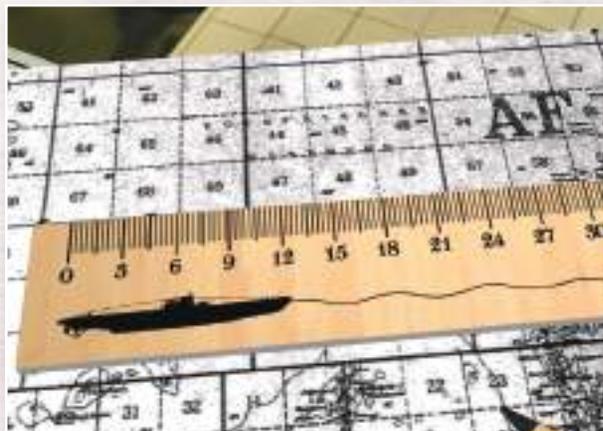


...e ruota il Goniometro affinché il '360' sia allineato col Nord, facendo passare la linea disegnata attraverso il centro del Goniometro. L'Ufficiale di Rotta legge il risultato: la rotta ottimale da AF76 a AE69 è 301 gradi.

Nota dei creatori: chi gioca nel ruolo dell'Ufficiale di Rotta, può perdersi sulla Mappa Strategica (e non è raro). Non è la fine del mondo e fa parte dell'esperienza di gioco. Ricordate che durante la Seconda Guerra Mondiale, la navigazione era molto meno accurata di come avviene ai giorni nostri e gli errori di navigazione erano frequenti. Ricordatevi questo dettaglio e non cercate di essere troppo precisi. Se il Capitano dovesse arrabbiarsi potrete sempre dare la colpa alle correnti marine...

### 9.1.1. Righello

La scala del Righello corrisponde alla velocità "Avanti Tutta" sulla Mappa Strategica (da un lato in superficie e dall'altro in immersione). Grazie a questo strumento potrete individuare la posizione dell'U-Boot quando il Sestante è inutilizzabile. Il lato in immersione può anche essere utilizzato per calcolare le distanze coperte dai convogli e per calcolare quanti convogli hanno viaggiato alla velocità dell'U-Boot in immersione.



*Usato sulla Mappa, il Righello può essere usato come convertitore tempo-distanza. L'esempio illustrato mostra come partendo dal quadrato AE67 è viaggiando Avanti Tutta in superficie, l'U-Boot impiegherà 9 ore all'incirca per raggiungere AE69, e circa 24 ore per raggiungere AF49).*

### 9.1.2. Sestante

Il Sestante aiuta a individuare la posizione esatta dell'U-Boot. Questo Ordine deve essere eseguito nella Sezione 7, quindi quando l'U-Boot non si trova in immersione. Per portare a termine questo Ordine, il Primo Ufficiale controlla il Sestante nella sezione "Strumenti" del menu dell'App. In alcuni casi, le condizioni climatiche possono impedire la consultazione del Sestante.

## 9.2. Navigazione Tattica

**Se intendete giocare nel ruolo dell'Ufficiale di Rotta, leggete questi paragrafi con attenzione.** Non appena si verificherà un contatto con un'altra imbarcazione, la Navigazione Tattica diverrà la priorità dell'Ufficiale di Rotta. Dovrete usare il Regolo d'Attacco per individuare la posizione e la rotta del nemico. Queste informazioni permettono all'Ufficiale di Rotta di aggiornare la Mappa Tattica che è una vera e propria fonte di informazioni per il Capitano.

Esistono 4 parametri da tenere in considerazione quando si aggiorna la Mappa Tattica:

- \* **La rotta dell'U-Boot** (la direzione verso cui l'U-Boot si sta dirigendo)
- \* **La rotta del nemico** (la direzione verso cui il nemico si sta dirigendo)
- \* **Rilevamento** (la direzione in cui il contatto è stato individuato)
- \* **Distanza** (la distanza fra l'U-Boot e l'oggetto del contatto)

### 9.2.1. Usare il Regolo d'Attacco

**Il Regolo d'Attacco è il miglior amico dell'Ufficiale di Rotta.** Per usarlo in modo efficace è necessario comprendere i seguenti paragrafi e in particolare la differenza fra rilevamento del nemico e rotta del nemico. Notate che le rotte (sia dell'U-Boot che del nemico) fanno riferimento ai punti cardinali Est, Ovest, Nord e Sud. Entrambe devono essere impostate in base ai valori del disco bianco.

Viceversa, il **rilevamento** fa riferimento alla Prua dell'U-Boot (di fronte ad essa, alla sua sinistra, alla sua destra ecc.) e deve essere impostato in base ai valori del disco verde. Di seguito trovate le descrizioni dettagliate dei primi 3 parametri della Navigazione Tattica e del modo in cui devono essere impostati sul Regolo d'Attacco:

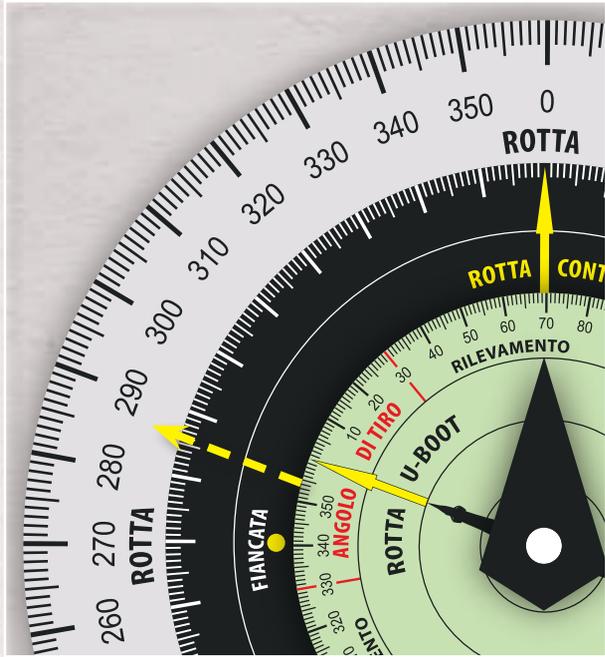
**La rotta dell'U-Boot** deve essere impostata sul disco verde. La freccia gialla sul disco verde deve puntare il valore di rotta corrente dell'U-Boot sul disco bianco.

**La rotta del nemico** deve essere impostata sul disco nero. La freccia gialla sul disco nero deve puntare il valore di rotta corrente del nemico sul disco bianco.

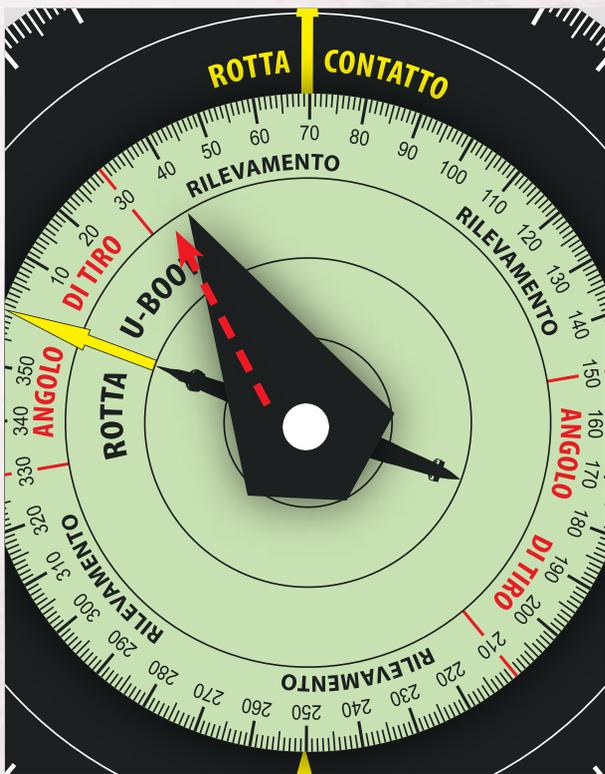
**Il rilevamento nemico** deve essere impostato usando la freccia in cima al Regolo d'Attacco. Il rilevamento si riferisce alla direzione in cui il nemico è situato. Deve essere calcolato in base alla Prua dell'U-Boot. Un rilevamento a 0/360 indica che il nemico si trova dritto di fronte all'U-Boot, un rilevamento a 90 gradi indica che il nemico si trova perfettamente a destra mentre a 180 gradi il nemico si trova esattamente dietro all'U-Boot ecc. Usate la freccia in cima al Regolo d'Attacco per impostare il rilevamento usando i valori del disco verde.

Una volta completati i passi indicati in precedenza usando il Regolo d'Attacco, l'Ufficiale di Rotta è finalmente pronto per aggiornare la Mappa Tattica..

L'U-Boot procede secondo la rotta 290 (Nord-Ovest) quando il Primo Ufficiale annuncia un contatto: rilevamento 40 gradi, (di fronte a destra), distanza 4 miglia, rotta 70 gradi (Nord-Est).



L'Ufficiale di Rotta inizia dal disco verde, assicurandosi che la freccia gialla su di esso punti verso la rotta corrente dell'U-Boot (290 gradi sul disco bianco).



Poi ruota la freccia nera al centro affinché punti verso il valore di rilevamento sul disco verde.



Poi ruota il disco nero affinché la freccia gialla (la rotta del nemico) punti i 70 gradi sul disco bianco.

L'Ufficiale di Rotta è pronto ora per aggiornare la Mappa Tattica.

Nota dei creatori: in un primo momento, il Regolo d'Attacco può sembrarvi complicato ma, una volta che ne avrete compreso le semplici meccaniche, scoprirete che è davvero facile da usare. Se non confondete il rilevamento del nemico con la sua rotta, e memorizzate il fatto che il rilevamento si riferisce alla Prua dell'U-Boot mentre la rotta è assoluta, il resto sarà una passeggiata.

NB: non è necessario impostare i valori del Regolo d'Attacco nell'ordine che vi abbiamo proposto. Potete eseguire i passi nell'ordine che preferite: non importa se impostate prima la rotta del nemico e poi aggiornate la rotta dell'U-Boot e per ultimo il rilevamento nemico. L'unica cosa che conta è che tutti e tre i valori siano al loro posto quando avrete finito di maneggiare il Regolo d'Attacco. Lavorate a stretto contatto col Primo Ufficiale e concordate uno schema di cooperazione: può essere cruciale per entrambi i ruoli.

**UN'ULTIMA DRITTA:** se avete già impostato un valore su uno dei dischi, può essere un'idea tener fermo quel disco col pollice, così che non giriate per errore un disco già impostato mentre ruotate gli altri. Buona fortuna e divertitevi a pianificare colpi perfetti!

### 9.2.2. Aggiornare la Mappa Tattica

La Mappa Tattica è una griglia di quadrati in cui ogni quadrato rappresenta un miglio quadrato. Dopo aver usato il Regolo d'Attacco,

L'Ufficiale di Rotta posiziona il segnalino U-Boot e il segnalino Nemico sulla Mappa Tattica, in modo da ricreare la situazione di battaglia corrente. Tale ricostruzione non deve essere del tutto precisa dal momento che la situazione è in continuo mutamento ma deve comunque permettere a tutti i giocatori di avere una panoramica generale sulla situazione.

L'Ufficiale di Rotta può dare informazioni sull'orientamento e prendere decisioni in base al Regolo d'Attacco. L'Ufficiale di Rotta colloca innanzitutto il segnalino U-Boot, poi sistema posizione e orientamento del segnalino Nemico basandosi sui dati del Regolo d'Attacco. Il parametro finale è la distanza. L'Ufficiale di Rotta conta il numero di quadrati che separano il segnalino

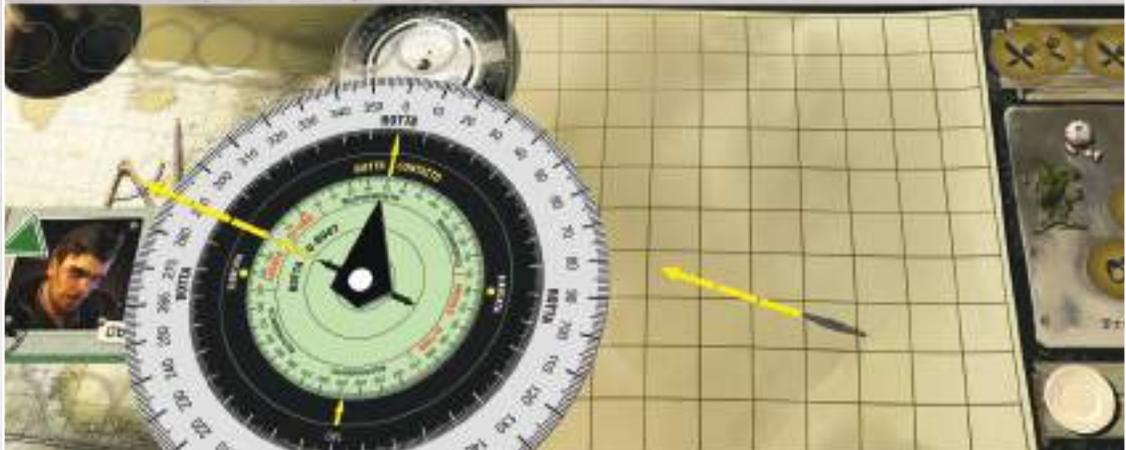
U-Boot dal segnalino Nemico e corregge le loro posizioni. L'Ufficiale di Rotta riporta quindi la situazione al Capitano.

-----  
*Nota dei creatori: potete orientare i pezzi sulla Mappa nella maniera che preferite purché si ricrei in modo più o meno fedele le relative posizioni e l'orientamento dell'U-Boot e del nemico. Potete anche considerare il punto più lontano della Mappa come il Nord (ruotando l'U-Boot di conseguenza) oppure potete puntare la Prua dell'U-Boot "in avanti" e muovere i contatti attorno mentre la situazione si sviluppa. Potete anche combinare i due metodi appena suggeriti.*  
-----

*L'Ufficiale di Rotta colloca il segnalino U-Boot sulla Mappa Tattica, poi posiziona il segnalino Nemico in modo da rappresentarne la posizione rispetto all'U-Boot.*

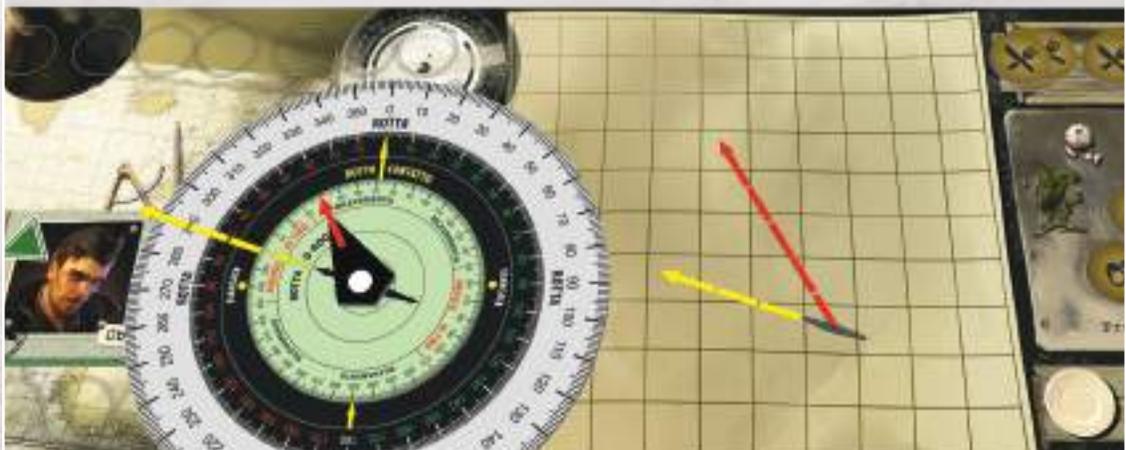
1

**Rotta dell'U-Boot: 290°**



2

**Rilevamento: 40°**



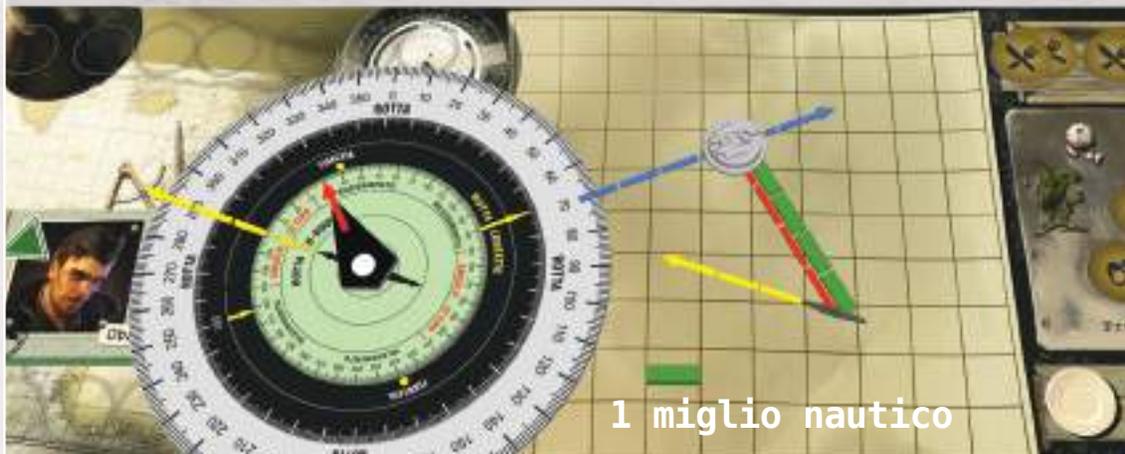
3

**Distanza: 4 miglia nautiche**



4

**Rotta del nemico: 70°**



*Dopo aver collocato il segnalino Nemico, l'unica cosa rimasta da fare è correggere la distanza e l'orientamento dei pezzi. La Mappa Tattica è pronta!*

Il segnalino Nemico è usato solo in un primo momento, prima che i bersagli vengano identificati dal Primo Ufficiale. Dopo aver preso visione delle varie imbarcazioni nemiche, infatti, il Primo Ufficiale spiegherà all'Ufficiale di Rotte con quali miniature sostituire i segnalini Nemico generici posizionati inizialmente sulla Mappa Tattica.

*Nota dei creatori: ricordate che non ci sono regole rigide su come l'Ufficiale di Rotte debba utilizzare la Mappa Tattica. Si tratta di uno strumento utile a dare un'idea chiara del campo di battaglia al Capitano e agli altri giocatori, dunque l'unico vero criterio da seguire è l'efficienza.*

### 9.3. Osservatori in Plancia

Quando i marinai sono stati mobilitati e hanno raggiunto la Sezione 8, il Capitano può impartire l'Ordine "Osservatori, a guardia dei vostri settori!". Il numero di Osservatori viene comunicato al Primo Ufficiale, il quale aggiorna l'App. Più Osservatori saranno in servizio, più efficiente sarà l'Osservazione.

- \* Tutti gli Osservatori in servizio sono considerati "Impegnati". Ricordate che è possibile eseguire l'Ordine "Sestante" senza interrompere l'Osservazione.
- \* **Gli Osservatori devono tornare all'interno dell'U-Boot prima che si esegua l'Ordine "Immersione". Tutti i marinai nelle Sezioni 7 e 8 durante l'immersione dell'U-Boot sono infatti KIA appena l'U-Boot si immerge.**

- \* Se c'è almeno un osservatore Impegnato, l'aumento del numero di osservatori Impegnati non richiede un Ordine separato: è sufficiente attivare marinai addizionali presenti nella Sezione 8 con un Gettone Osservazione per designare nuovi osservatori.
- \* Quando un osservatore Impegnato si sposta dalla Sezione 8, smette immediatamente di osservare. Quando ciò succede, girate il suo gettone Osservazione sul lato Attivazione.
- \* Ogniqualevolta cambi il numero di osservatori Impegnati, ricordatevi di aggiornare tempestivamente la nuova quantità sull'App.

## 9.4. Cibo

Oltre alla navigazione, l'Ufficiale di Rotta è responsabile anche della gestione del cibo consumato dall'Equipaggio. Il buon cibo induce il buon umore, e se i pasti non sono preparati con diligenza, il morale dei marinai nei risentirà. I pasti sono preparati tramite l'Ordine "Preparare pasto!". Una volta al giorno, l'App vi chiederà cosa è stato preparato. Un pasto può consistere in 1, 2 o 3 ingredienti, rappresentati dai seguenti Gettoni Provviste:



**Cipolle, pane, limoni, uova, tonno in scatola, carne e patate.**

3 ingredienti fanno del pasto un ottimo pasto, 2 ingredienti lo rendono decente, mentre 1 solo ingrediente indica un cattivo pasto. La peggiore situazione si verifica quando non c'è alcun ingrediente.

**Le combinazioni possibili sono:**

- + = **pane e wurstel**
- + = **panino al tonno**
- + = **uova strapazzate**
- + = **omelette al prosciutto**
- + = **salsicce e puré**
- + + = **sformato**
- + + = **stufato**
- + + = **frittata con patate**

**Un pasto ha i seguenti effetti sul Tracciato Morale:**

Tipo di Pasto	Effetto
nessun pasto	riducete il Morale di 2
1 ingrediente	riducete il Morale di 1
2 ingredienti	nessun effetto
3 ingredienti	aumentate il Morale di 1

- \* I limoni non vanno combinati insieme ad altri ingredienti, ma devono essere inclusi nella dieta (per dettagli vedi il paragrafo seguente).

### 9.4.1. Preparazione del Pasto

- \* Per preparare un pasto, un marinaio con un'icona Specialità Preparazione Pasto deve trovarsi negli Alloggi dell'Equipaggio e deve ricevere l'Ordine "Preparare pasto!".
- \* Prima di scegliere i Gettoni, l'Ufficiale di Rotta può sia scambiare la posizione di due Gettoni qualsiasi, sia scartarne uno e sostituirne con un altro pescato a caso dalla Cambusa. Ognuna di queste due opzioni richiede che il marinaio sia Attivato una volta in più.
- \* Il pasto consiste in 1, 2 o 3 Gettoni dalla Piramide dei Prodotti Disponibili. Se l'Ufficiale di Rotta sceglie più di un Gettone, questi Gettoni devono formare una linea retta continua e può svilupparsi lungo una qualsiasi delle tre direzioni possibili.
- \* Se almeno un limone è presente fra i Gettoni della Piramide, l'Ufficiale di Rotta deve selezionarlo insieme agli altri prodotti scelti per il pasto (anche se non adiacente al resto della combinazione). Il limone non conta mai tra gli ingredienti che costituiscono il pasto.
- \* Riunite tutti i Gettoni scelti e metteteli nello spazio "Pasto del giorno" sulla Plancia dell'Ufficiale di Rotta.
- \* Informate il Capitano che il pasto è pronto. Riempite in modo casuale la Piramide dei Prodotti Disponibili con nuovi Gettoni Provviste pescati dalla Cambusa.





*Una buona pescata che permette all'Ufficiale di Rotta di scegliere fra 4 diverse opzioni*



*Sceglie l'omelette e aggiunge il limone obbligatorio quando raccoglie i Gettoni per preparare il pasto*



*Questa è una pescata meno fortunata: non è possibile creare una combinazione di ingredienti*



*L'Ufficiale di Rotta decide di scambiare la posizione di due Gettoni al costo di un Gettone Attivazione addizionale.*

#### 9.4.2. Mangiare

Una volta al giorno, l'App chiederà cosa ha mangiato l'Equipaggio. Appena il Primo Ufficiale riporta questa domanda ad alta voce, l'Ufficiale di Rotta deve riferire il pasto che si trova nello spazio "Pasto del giorno", quindi si risolvono gli effetti del pasto sul Tracciato Morale. A questo punto l'Ufficiale di Rotta rimuove tutti i gettoni dallo spazio "Pasto del giorno" in una pila di scarti accanto alla Plancia dell'Ufficiale di Rotta.

#### 9.4.3. Cibo Deteriorato

Ogni volta che l'Ufficiale di Rotta dovrebbe riempire uno o più spazi liberi della Piramide dei Prodotti Disponibili ma non ci sono più Gettoni nella Cambusa, il cibo si deteriora, secondo questa procedura:

1. Ogni volta che si verifica un deterioramento, rimuovete tutti i Gettoni di un tipo dalla Piramide dei Prodotti Disponibili e dai Gettoni scartati. Rimettete tutti i Gettoni di quel tipo nella scatola del gioco.
2. La carne è il primo prodotto a deteriorarsi. Una volta rimossa la carne, ogni ulteriore

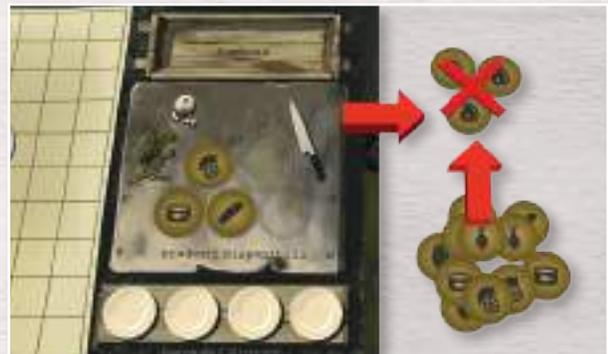
deterioramento rimuoverà un altro tipo di prodotto, in quest'ordine: cipolle; uova; pane; limoni; patate; tonno in scatola.

3. Dopo aver riposto il cibo deteriorato nella scatola, girate i gettoni rimanenti nella pila degli scarti a faccia in giù, mischiateli e rimetteteli nella Cambusa.
4. Riempite gli spazi vuoti della Piramide dei Prodotti Disponibili.

Quando tutto il cibo è deteriorato, non potete più preparare pasti.



*L'Ufficiale di Rotta vuole riempire la Piramide dei Prodotti Disponibili, ma non ci sono più gettoni nella Cambusa.*



*L'Ufficiale di Rotta rimuove tutti i Gettoni carne e li ripone nella scatola.*



*Dopodiché l'Ufficiale di Rotta mischia tutti i Gettoni rimasti, forma una nuova Cambusa e riempie la Piramide dei Prodotti Disponibili.*

## 10. IL DIRETTORE DI MACCHINA

Il Direttore di Macchina è responsabile delle operazioni a bordo dell'U-Boot e del mantenimento della propulsione del sommergibile così come delle Casse Zavorra. Il Direttore di Macchina coordina inoltre le varie riparazioni e ha la responsabilità di segnare tutte le minacce e le questioni che appaiono sulla Visuale Tecnica e di risolverne rapidamente le implicazioni. Il Direttore di Macchina ha diverse risorse per massimizzare il potenziale di riparazione dell'Equipaggio.

### 10.1. Motori

Esistono due mezzi di propulsione a bordo di un sottomarino Tipo VIIC: Motore Diesel (nella Sezione 5) e Motore Elettrico (nella Sezione 6).

Generalmente:

- \* Quando l'U-Boot si trova in superficie, fa uso del Motore Diesel e carica le batterie del Motore Elettrico.
- \* Quando l'U-Boot è in immersione, fa uso del Motore Elettrico attingendo alle batterie.

**Per cambiare velocità, i motori hanno bisogno di DUE marinai che si trovino nelle Sezioni appropriate: Sezione 5 (diesel) quando l'U-Boot è in superficie o Sezione 6 (elettrico) quando l'U-Boot è in immersione. Assicuratevi di aggiornare il telegrafo della Sala Motore sulla Plancia Giocatore del Direttore di Macchina dopo aver cambiato velocità.**

Ogni volta che l'U-Boot va in immersione o emerge, il Direttore di Macchina deve cambiare propulsione. **Questa operazione richiede che ci sia un marinaio nella Sezione 5 e uno nella Sezione 6.** Cambiare semplicemente profondità quando si è già in immersione non richiede un cambiamento di propulsione: l'U-Boot usa infatti il Motore Elettrico a qualunque livello di profondità.

Ad esempio, quando l'U-Boot marcia a profondità periscopio, e gli Ordini del Capitano dicono di andare più in profondità, non è necessario cambiare propulsione. Tuttavia, se ci si immerge a partire dalla superficie, bisogna passare dal Motore Diesel a quello Elettrico. Il Direttore di Macchina deve ricordare la differenza fra i due motori e deve sempre assicurarsi che i marinai siano dove devono essere per poter effettuare il cambiamento di propulsione.

### 10.2. Casse Zavorra

L'U-Boot può cambiare profondità solo quando le Casse Zavorra vengono allagate. **Per questa operazione è necessario che**

**DUE marinai siano nella Sezione 3 e questo vale sia per cambiare profondità sia per tornare in superficie. L'U-Boot può cambiare profondità solo quando le Casse Zavorra sono piene d'acqua. Assicuratevi di aggiornare il Misuratore di Profondità sulla Plancia Giocatore del Direttore di Macchina dopo aver cambiato profondità.**

### 10.3. Riparazioni e risorse

L'Ordine di Riparazioni ha molteplici applicazioni. In genere è usato per occuparsi di tre categorie di problemi:

- \* Condizioni Tecniche
- \* Condizioni Ambientali
- \* Breccie nello Scafo

Le Condizioni Tecniche derivano dall'usura. Sorgono come problemi di manutenzione ma peggiorano se trascurati e possono perfino portare ad un guasto totale di un componente. Le Condizioni Ambientali derivano da attacchi nemici e rappresentano minacce molto più pericolose. Hanno effetto negativo sul Morale, possono causare danni all'Equipaggio e hanno conseguenze disastrose se l'Equipaggio è esausto. Le Breccie nello Scafo richiedono una reazione immediata e portano all'annegamento dell'intero Equipaggio se non vengono richiuse velocemente.

A prescindere dal tipo di problema in gestione, un singolo Ordine Riparazioni consente al Direttore di Macchina di risolvere un solo problema alla volta, per esempio una Condizione Tecnica, un Gettone Condizione Ambientale, oppure una Breccia nello Scafo.

Il Direttore di Macchina ha varie risorse per aiutare l'Equipaggio nelle Riparazioni. Queste risorse possono far aumentare l'efficienza di Riparazioni dell'Equipaggio o affrontano in altro modo problemi di difficile risoluzione.

**Tali risorse sono:**

- \* Carte
- \* Casette degli Attrezzi
- \* Strumenti

Le **Carte** rappresentano oggetti, pezzi di ricambio e altri attrezzi utili. Si trovano in due diverse **Cassette degli Attrezzi**. Gli **Strumenti** servono a risolvere le Condizioni Ambientali. Sia gli Strumenti che le Cassette degli Attrezzi dovranno essere spostate in giro per l'U-Boot. Vedi paragrafo 6.4. "Mobilitazione" per ulteriori dettagli.

### 10.3.1. Condizioni Tecniche

Le Condizioni Tecniche hanno tre livelli di criticità:



**Manutenzione:** Lavori di manutenzione di routine. Se trascurati si trasformeranno in Guasti.



**Guasto:** Rappresenta una condizione più seria: se non riparato si verificherà a breve un'Avaria.



**Avaria:** TDi male in peggio. Il componente è completamente fuori uso e non funzionerà più a meno che non venga riparato.

### 10.3.2. Riparazione Condizioni Tecniche

- \* Non appena il Primo Ufficiale riferisce di una Condizione Tecnica, il Direttore di Macchina deve segnalarla sulla Visuale Tecnica con il Gettone Condizione Tecnica appropriato.
- \* Ogni Condizione Tecnica ha un livello di problematicità: verde minimo, giallo moderato, rosso grave.
- \* Le Condizioni Tecniche più gravi richiedono che più marinai provvedano alle Riparazioni. Il Primo Ufficiale può trovare il numero esatto nel menu Riparazioni dell'App.
- \* Attivate ciascun marinaio della squadra di Riparazioni con un Gettone Condizione Tecnica del colore corrispondente (al posto di un normale Gettone Attivazione). Tenete presente che i componenti di gioco usano il simbolo  a indicare un "Gettone Condizione Tecnica del colore corrispondente".
- \* Come sempre, se un marinaio non ha la Specialità necessaria (in questo caso la Specialità Riparazione) quel marinaio deve ricevere un segnalino Attivazione addizionale.
- \* Un marinaio con un Gettone Condizione Tecnica si considera Impegnato. Vedi paragrafo 6.7. "Marinai Impegnati" per ulteriori dettagli.
- \* L'App segnalerà quando le riparazioni sono state completate. Potete quindi

rimuovere il Gettone Condizione Tecnica corrispondente dalla Visuale Tecnica e girare i Gettoni Condizione Tecnica dei marinai della Squadra Riparazioni sul lato Attivazione.

- \* Il numero di marinai in una squadra di Riparazioni può ridursi a seguito di un danno, del Turno di Guardia o per una Mobilitazione del Capitano. Se una Condizione Tecnica è in corso di riparazione e il numero di marinai della squadra diminuisce andando sotto al numero di marinai richiesti dalla Riparazione, tutti i Gettoni Condizione Tecnica presenti sugli spazi dei marinai della Squadra di Riparazione vengono immediatamente girati sul lato Attivazione e la Riparazione viene messa in pausa sull'App.
- \* Se un nuovo Turno di Guardia non può continuare la Riparazione (perché non ha abbastanza spazi Attivazione liberi), scartate i Gettoni Condizione Tecnica invece di trasferirli al nuovo Turno di Guardia.
- \* Se una Riparazione è in pausa sull'App, può essere ripresa solo quando viene impartito un nuovo Ordine "Riparazioni".
- \* Il Direttore di Macchina può giocare una Carta durante le Riparazioni di una Condizione Tecnica. Vedi paragrafo seguente

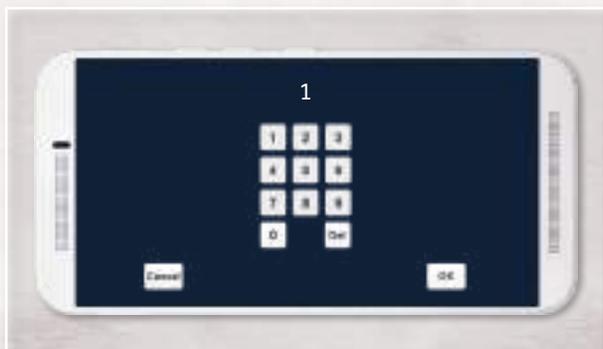


per i dettagli.

*Quando il Primo Ufficiale riporta una Condizione*



*Tecnica, colloca il Gettone richiesto nella specifica Sezione della Visuale Tecnica.*



Il Primo Ufficiale controlla il livello di difficoltà nel menu "Riparazioni".

Il Direttore di Macchina conferma il numero di marinai della squadra di Riparazione e il



Primo Ufficiale lo inserisce sull'App. Una volta che il numero è stato confermato, le Riparazioni iniziano immediatamente. Seguite i progressi nel menu "Riparazioni".



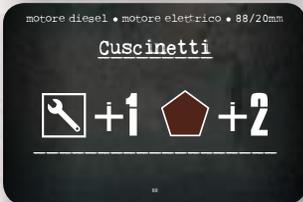
### 10.3.3. Le Carte del Direttore di Macchina

\* Il Direttore di Macchina dà dei bonus alla squadra di Riparazione che possono sia aumentare il numero effettivo di marinai della squadra ( Carte +1 e +2) sia modificare

l'Attivazione dei marinai (carte con l'icona ⏸).

\* Ogni Carta ha un effetto semplice e uno avanzato. L'effetto semplice richiede che il marinaio con Specialità 🛠 sia nella squadra di Riparazione. L'effetto avanzato richiede che nella squadra di Riparazione ci sia il più esperto dei marinai del Turno di Guardia corrente del Direttore di Macchina (🏠).

\* Durante la preparazione del gioco, le carte vanno distribuite in modo omogeneo tra i due spazi Cassetta degli Attrezzi sulla plancia del Direttore di Macchina. Ciascuno di questi spazi corrisponde a un relativo Gettone presente nella Visuale Tecnica. Le Carte presenti nella Cassetta



degli Attrezzi I possono essere usate per migliorare solo le Riparazioni nella Sezione in cui il Gettone è presente, così come le Carte presenti nella Cassetta degli Attrezzi II sono utilizzabili solo ove presente il Gettone II.

- \* Qualsiasi marinaio può spostare i Gettoni Cassetta degli Attrezzi tra le Sezioni dell'U-Boot.
- \* Quando è stato impartito un Ordine "Riparazioni" e il Direttore di Macchina sta dichiarando il numero di marinai della squadra di Riparazione, il Direttore di Macchina può giocare una carta e applicarne i bonus.
- \* Le Carte che si riferiscono a specifiche Riparazioni (ad esempio periscopio o Motore Elettrico) possono essere usate SOLO per quel tipo di Riparazione.
- \* Deve esserci sempre almeno una miniatura di un marinaio nella squadra di Riparazione: una Carta da sola non può effettuare Riparazioni.
- \* È possibile giocare solo una Carta per ciascuna Riparazione.
- \* Dopo aver giocato una Carta, scartatela e mettetela accanto alla Plancia Giocatore del Direttore di Macchina. Eccezione: le Carte con l'icona ⏸ non devono mai essere scartate e possono essere usate più volte. Invece di scartarle, girate quelle carte a faccia in giù per tutta la durata della riparazione, a indicare che sono in uso.
- \* L'effetto di una Carta dura per tutta la durata della Riparazione anche se la composizione della squadra di Riparazione cambia. Tuttavia la Cassetta degli Attrezzi della Carta giocata deve rimanere nella Sezione in cui si sta effettuando



la Riparazione per tutta la durata della Riparazione.

Il Direttore di Macchina sta riparando un ingranaggio del Motore Diesel. Dal momento che non sono disponibili molti marinai, il Direttore di Macchina decide di giocare una Carta per aumentare l'efficienza della squadra di Riparazione. Il Direttore di Macchina

si assicura che la Cassetta degli Attrezzi necessaria rimanga al proprio posto, che la Carta possa essere usata per il tipo di Riparazione che sta effettuando e che ci sia sufficiente personale qualificato per usare l'abilità della Carta (un marinaio  o ancora meglio il marinaio ). Se tutto è in regola, la Carta bonus fa aumentare il numero di riparatori nella squadra. Il Direttore di Macchina scarta poi la Carta.

#### 10.3.4. Condizioni Ambientali

Le Condizioni Ambientali influenzano la salute, il morale e le capacità dell'Equipaggio. Sono segnalate sulla Visuale Tecnica e devono essere risolte tramite gli appositi Gettoni Strumenti.

- \* Quando stabilito dall'app, collocate i Gettoni Condizione Ambientale richiesti nella Sezione appropriata sulla Visuale Tecnica e avanzate sul Tracciato Morale di uno spazio.
- \* Dopo aver collocato il Gettone, risolvete i danni all'Equipaggio in quella Sezione (se necessario).
- \* Una Sezione può presentare più di un Gettone Condizione Ambientale.

#### 10.3.5. Affrontare le Condizioni Ambientali

Il Direttore di Macchina inizia la partita con 5 Gettoni Strumenti. Durante la preparazione, può collocarli in qualunque Sezione sulla Visuale Tecnica.



Qui sopra, da sinistra a destra:  
Cavi, Maschere Anti-Gas, Pompa di Sentina,  
Lampadina, Estintore.

- \* Il requisito per tutte le Riparazioni di Condizioni Ambientali è una  oltre al Gettone Strumento richiesto. Tutti i marinai possono trasportare e usare Gettoni Strumento.
- \* Il marinaio che esegue l'Ordine e il Gettone Strumento richiesto devono trovarsi nella Sezione in cui si trova la Condizione Ambientale.
- \* Attivate un marinaio per una Riparazione tramite normale Gettone Attivazione (o due Gettoni nel caso non abbia l'icona Specificità richiesta). Rimuovete quindi il Gettone Condizione Ambientale.

- \* Quando rimuovete un Gettone Condizione Ambientale fate arretrare il Tracciato Morale di 2.
- \* Affrontare le Condizioni Ambientali non implica l'uso dell'App.
- \* Avere gli Strumenti necessari **non** protegge un marinaio dagli effetti di Incendio e Cortocircuito Elettrico (fa eccezione la Nube Tossica).

La lista di seguito mostra gli Strumenti

**Pericolose**

**Guasto Elettrico**   

Danni all'Equipaggio: Shock Elettrico  
Da affrontare con: Cavi

**Incendio**   

Danni all'Equipaggio: Ustioni  
Da affrontare con: Estintore

**Nube Tossica<sup>1</sup>**   

Danni all'Equipaggio: Avvelenamento  
Da affrontare con: Maschera Anti-Gas  
Per eliminarla: Riemergere in Superficie

**Non pericolose**

**Guasto alla luce**   

Da affrontare con: Lampadina  
Effetto speciale: un marinaio aggiuntivo nella Sezione riceve un Gettone Attivazione quando si porta si esegue un Ordine in questa Sezione<sup>2</sup>.  
ECCEZIONE: un Guasto alla Luce non può causare la perdita del gioco quando l'equipaggio è esausto. Il gioco continua normalmente – **NON premete "tutto è perduto" nell'App.**

**Falla**   

Da affrontare con: Pompa di Sentina

necessari per affrontare le varie Condizioni Ambientali e quali Carte Ferita debbano essere pescate in caso di danni all'Equipaggio:

<sup>1</sup> La Nube Tossica è leggermente diversa rispetto alle altre Condizioni pericolose. Può essere eliminata soltanto riprendendo aria facendo emergere l'U-Boot in superficie. Per questo motivo, le Maschere Anti-Gas permettono all'Equipaggio presente nella Sezione della Nube Tossica di evitare di risolvere danni

all'Equipaggio (è sufficiente che le Maschere Anti-Gas si trovino nella stessa Sezione della Nube per evitare che l'Equipaggio debba risolvere i danni derivanti dalla Nube Tossica). Questa Condizione Ambientale perdurerà finché l'Equipaggio non avrà la possibilità di aprire il portello per fare entrare aria pulita. In caso si verifichi una Nube Tossica mentre l'U-Boot naviga in superficie, risolvete i



danni all'Equipaggio una sola volta nella Sezione colpita **senza collocarvi un Gettone Nube Tossica**.

*L'U-Boot è appena stato da bombe di profondità e una falla nelle batterie ha fatto rilasciare una Nube Tossica. Un Gettone Nube Tossica viene collocato nella Sezione colpita, il Tracciato Morale viene fatto avanzare di 1 e si risolvono*



*i danni all'Equipaggio. L'U-Boot dovrà tornare in superficie per ventilare la Sezione e far fuoriuscire il gas tossico.*

*In questo esempio, l'U-Boot sta tornando in superficie quando un meccanismo del Motore Diesel viene seriamente danneggiato e inizia a rilasciare gas tossico. I danni all'Equipaggio vengono risolti una sola volta ma non viene collocato alcun Gettone Nube Tossica nella Sezione e il Tracciato Morale resta invariato.*

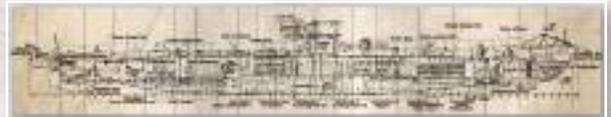
<sup>2</sup> Lo stesso vale per chi esegue la Riparazione del Guasto alla luce. Viene piazzato un singolo Gettone Attivazione a prescindere dalle icone Specialità del marinaio coinvolto.

### 10.3.6. Breccia nello Scafo

Una Breccia nello Scafo indica che il sommergibile sta imbarcando acqua. Si

tratta di un problema molto più grave di una semplice falla e deve essere richiusa immediatamente. Se ignorata troppo a lungo, la Sezione allagata dovrà essere isolata con una paratia a tenuta stagna. **Se una seconda Sezione si allaga, l'U-Boot affonda nelle profondità degli abissi!**

Una Breccia nello Scafo innescava un conto alla rovescia sull'App. Il conto alla rovescia mostra il tempo rimasto al Direttore di Macchina per saldare la breccia. Per farlo, deve risolvere il Puzzle Tecnico in tempo.



Il Puzzle Tecnico si compone di 16 tessere di puzzle che mostrano le Sezioni schematizzate dell'U-Boot.

Il Direttore di Macchina deve assemblare tre Sezioni adiacenti del puzzle: quella in cui si è verificata la Breccia nello Scafo, quella di Prua e quella di Poppa. Nota: Ai fini del Puzzle Tecnico, la Sezione 1 e la Sezione 6 sono adiacenti, rispettivamente, a Prua e Poppa. Vedete il paragrafo 10.3.8. "Altre regole relative alla Breccia nello Scafo" per maggiori dettagli.

Se il Puzzle Tecnico non sarà completato in tempo, l'App vi dirà di allagare la Sezione in cui si è verificata la Breccia nello Scafo. Si tratta di un ultimo disperato tentativo di salvare l'U-Boot. Di seguito è descritto lo svolgimento di questo processo.

### 10.3.7. Sigillare una Breccia nello Scafo

Quando si verifica una Breccia nello Scafo:

1. Fate avanzare il Tracciato Morale di uno spazio.
2. Raggruppate abbastanza marinai e risorse nella Sezione in cui si è aperta la Breccia e iniziate a richiudere la Breccia. Fondamentalmente questo richiederà che il Capitano ordini una Mobilitazione e un Ordine Riparazione.
3. Per richiudere una Breccia nello Scafo occorre una squadra di riparazione che possieda almeno 5 . I marinai della squadra di Riparazione devono trovarsi nella Sezione in cui si trova la Breccia per poterla richiudere. Attivateli tramite normali Gettoni Riparazione. I marinai senza una Specialità Riparazione ricevono due Gettoni Attivazione.

4. Solo DOPO aver impartito l'Ordine Riparazione e dopo aver Attivato l'Equipaggio il Direttore di Macchina può iniziare a risolvere il Puzzle Tecnico.
5. Una volta che il Direttore di Macchina risolve il Puzzle Tecnico, questi deve girare i pezzi per dimostrare di averlo risolto correttamente. Se il Puzzle Tecnico è risolto prima dello scadere del tempo, la Breccia nello Scafo è richiusa e i giocatori possono continuare la partita normalmente.

#### **Non riuscire a chiudere la Breccia**

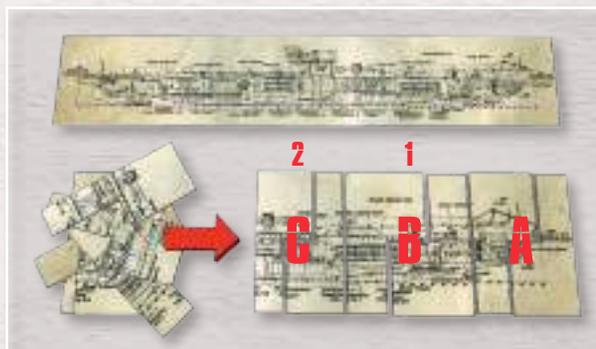
- \* Se il Puzzle non viene risolto e girato prima dello scadere del tempo, il Direttore di Macchina fallisce e deve immediatamente smettere di risolvere il Puzzle.
- \* Se il Direttore di Macchina gira i pezzi per verificare di aver risolto correttamente il Puzzle ma scopre di aver commesso degli errori, il Direttore di Macchina fallisce e deve immediatamente smettere di risolvere il Puzzle.
- \* Tutti i marinai e le risorse impiegate devono essere evacuate dalla Sezione attraverso l'Ordine Mobilitazione prima che scada il tempo.
- \* Quando il tempo scade, collocate un Gettone Sezione Allagata nella Sezione in cui si è verificata la Breccia nello Scafo. Qualunque marinaio rimasto all'interno è ora KIA, e qualunque Strumento lasciato all'interno è perduto e viene riposto nella scatola del gioco.

#### **10.3.8. Altre regole relative alle Breccie nello Scafo**

- \* Sigillare una Breccia nello Scafo richiede un Ordine Riparazione.
- \* Il Direttore di Macchina deve avere i pezzi del Puzzle Tecnico impilati a portata di mano. Dopo aver tentato di risolvere il Puzzle, rimescolate le tessere.
- \* Bisogna ricostruire **tre Sezioni** prima che il tempo finisca: la Sezione in cui si è verificata la Breccia nello Scafo, la Sezione davanti a questa e quella a Poppa (dietro). Ad esempio, per riparare una Breccia nello Scafo verificatasi nella Sezione 2, devono essere assemblate le Sezioni 1, 2 e 3.
- \* Una Breccia nello Scafo può interessare solo le Sezioni dalla 1 alla 6. Ogni Sezione è composta da due pezzi del puzzle. I pezzi riportano lettere sul loro retro, così che il Direttore di Macchina possa usare il diagramma sulla propria Carta Guida per verificare che il puzzle sia stato

risolto correttamente o meno. Consultate la Carta Guida del Direttore di Macchina per il diagramma di risoluzione completo del Puzzle Tecnico.

- \* La Prua (composta da due pezzi "A" del puzzle) e la Poppa (composta da due pezzi "H") non sono Sezioni dell'U-Boot, ma fanno parte del puzzle e devono essere assemblati nello stesso modo degli altri pezzi. Per esempio: se si verifica una Breccia nella Scafo nella Sezione 1, significa che il risultato corretto sarà "C, B, A" come da diagramma.
- \* Una Sezione allagata non è più accessibile: i marinai non possono più entrarci o attraversarla. Questa Sezione non è più interessata da alcun effetto di gioco e la Sezione resta inaccessibile per tutta la durata della missione. Per le Missioni Correlate questo significa che la Sezione resta inaccessibile per tutta la durata del pattugliamento.
- \* Se le Sezioni 2, 3, 4 o 5 si allagano, una parte dell'U-Boot sarà separata dal resto del sommergibile.
- \* Le Sezioni separate ma non allagate possono essere usate normalmente.
- \* L'App continua a funzionare normalmente



durante una Breccia nello Scafo.

- \* Il Direttore di Macchina può giocare delle Carte per richiudere una Breccia. Vedi paragrafo 10.3.3. per ulteriori dettagli. *L'esempio in figura mostra come completare il Puzzle Tecnico se nella Sezione 1 si è verificata una Breccia nello Scafo.*

#### **10.3.9. Accesso a Sezioni separate dall'U-Boot**

Quando la Sezione 2, 3, 4 o 5 è allagata, l'U-Boot è diviso in due parti. La Sezione allagata non è più accessibile ma c'è comunque un modo per raggiungere l'altro lato dell'U-Boot. Un marinaio Mobilitato può oltrepassare la Sezione allagata usando uno dei portelloni di caricamento dei siluri (che si trovano nei soppalchi delle Sezioni 1 e 6). Ciò è possibile solo se:

- \* l'U-Boot si trova in superficie e;

\* il marinaio che oltrepassa la Sezione allagata è Attivato (si tratta dell'unica



occasione in cui i giocatori Attivano per muovere le miniature).

Se tali condizioni sono soddisfatte, il movimento procede come di consueto.

*Dal momento che la Sezione 2 è allagata, diversi marinai vengono isolati nella Sezione 1. Quando l'U-Boot è in superficie, quei marinai possono abbandonare la Sezione 1 a patto che ciascuno dei marinai possa ricevere un gettone Attivazione.*

## 10.4. Visuale Tecnica

Il Direttore di Macchina è anche responsabile del monitoraggio della Visuale Tecnica dell'U-Boot. Le Condizioni Tecniche e Ambientali devono essere segnalate in modo che tutti possano vederle e il Direttore di Macchina deve monitorare la Visuale Tecnica durante la Mobilitazione per controllare se i marinai sono finiti o si sono mossi attraverso Sezioni Pericolose. In questo caso, il Direttore di Macchina deve immediatamente riferirlo.

Le Casette degli Attrezzi e gli Strumenti sono anch'essi collocati sulla Visuale Tecnica e il Direttore di Macchina deve controllare quali risorse siano necessarie per eventuali Riparazioni o se sia necessaria una Mobilitazione per muovere le risorse da una Sezione all'altra dell'U-Boot. Il Direttore di Macchina deve essere sempre consapevole della situazione sulla Visuale Tecnica e deve lavorare a stretto contatto col Capitano per far sì che Riparazioni e Manovre vadano sempre a buon fine.

## 11. Commenti Conclusivi

Ci auguriamo sinceramente che U-BOOT vi faccia divertire. In questo gioco abbiamo riposto molte riflessioni, molta ricerca e molta passione e confidiamo possa regalarvi altrettanti momenti di gioco indimenticabili. Ad ogni modo, se doveste trovare qualcosa che non sia in linea con il vostro modo di trattare il tema, vi invitiamo a trovare soluzioni che si adattino meglio a voi e al vostro modo di giocare. Le regole qui illustrate includono già alcune possibilità di personalizzazione (come i livelli di difficoltà o i cambi dei Turni di Guardia semplificati) ma se dovesse esserci ancora qualcosa che vorreste cambiare per migliorare la vostra esperienza di gioco, vi diciamo solo una cosa: sperimentate! Questo gioco è il vostro e quello che conta di più di tutto è che VOI riusciate a divertirvi!

Buona caccia, e seguite gli altri giochi sulla Seconda Guerra Mondiale di Artur Salwarowski & Bartosz Pluta dell' Iron Wolf Studio

### INDICE

Attivazione . . . . .	6.6
Breccia nello Scafo. . . . .	10.3.6
Capitano . . . . .	7.5.3
Carte Evento . . . . .	8.7
Carte Ferita . . . . .	8.8
Casse Zavorra. . . . .	10.2
Cassette degli Attrezzi . . . . .	10.3
Cibo. . . . .	9.4
Condizioni Ambientali . . . . .	10.3.4
Condizioni Tecniche. . . . .	10.3.1
Danni all'Equipaggio . . . . .	6.12
Enigma . . . . .	8.4
Gettoni Equipaggio . . . . .	7.6
Identificazione Visiva . . . . .	8.2
Idrofono . . . . .	8.4
Livelli di Difficoltà . . . . .	5.3
Marinai Impegnati . . . . .	6.7
Mobilitazione. . . . .	6.4

Motori . . . . .	10.1
Navigazione Strategica. . . . .	9.1
Navigazione Tattica. . . . .	9.2
Ordini . . . . .	
- Eseguire. . . . .	6.5
- Lista Ordini . . . . .	7.5
Osservatori . . . . .	
- App . . . . .	8.3
- in Plancia . . . . .	9.3
Periscopio. . . . .	8.4
Primo Soccorso . . . . .	8.6
Primo Ufficiale . . . . .	8.4
Regolo d'Attacco. . . . .	9.2.1
Riparazioni . . . . .	10.3
Salute . . . . .	6.9
Sezioni Pericolose . . . . .	6.4
TDC . . . . .	8.4
Tracciato Morale. . . . .	7.3
Tracciato Ordini. . . . .	7.2
Turno di Guardia. . . . .	6.8

**Mobilizzazione:**

1. Pagare gli Ordini e annunciare la Mobilizzazione.
2. Muovere i Marinai.
3. Risolvere Danni all'Equipaggio (se necessario).
4. Fine della Mobilizzazione.

**Eeguire Ordini:**

1. Pagare l'Ordine e impartire l'Ordine.
2. Selezionare l'Ordine nell'App (se necessario).
3. Confermare a voce se i Marinai sono in posizione.
4. Attivare il/i marinaio/i che eseguono l'Ordine.
5. Eeguire l'Ordine (nell'App, se necessario).

**Cambio del Turno di Guardia:**

1. Aggiornare il Tracciato Ordini.
2. Risolvere Danni all'Equipaggio (se necessario).
3. Gestire i Gettoni e girare le Tessere Equipaggio.
4. Piazzare o Rimuovere gettoni KIA (se necessario).

## RICONOSCIMENTI

Progetto del Gioco e dell'App: **Iron Wolf Studio S.A.**

**Artur Salwarowski, Bartosz Pluta**

Project Manager: **Bartosz Pluta**

Direttore Creativo: **Artur Salwarowski**

Sviluppo del Gioco: **Jaro Andruszkiewicz, Waldemar Gumienny, Michał Ozon.**

Sviluppo App: **InImages Sp. z o.o. Tomasz Chudy & Krzysztof Czerwieniec**

Illustrazioni: **Chris Clor, Marcin Krawczyk, Jan Różański, Michał Sztuka, Dawid Wiącek**

Progetto Grafico: **Bartosz Pluta, Krzysztof Klemiński, Marcin Krawczyk,**

**Barbara Niklas, Andrzej Musioł**

Regolamento e Manuale Tattico: **Artur Salwarowski**

Correzione bozze e Edizione: **Aaron and Lauri Lillibridge, Mark Hathaway,**

**Russ Williams, Jesús Sánchez, Adam Kokoszka**

Miniature: **Luis Hidalgo (Holden8702)**

Specialista DTP: **Krzysztof Klemiński**

Kickstarter e Produzione: **Michał Ozon**

Traduzione: **Floriana Luciani**

Edizione italiana: **Riccardo Rodolfi**

Revisione: **John A. Camplani, Luigi "Bove" De Feo**

Un ringraziamento speciale a: **Krzysztof Kostowski, Jakub Trzebiński, Michał Nowakowski, Marek Bartniczak, Jerzy Salwarowski, Jerzy Klimowicz, Michał Klimowicz, Adam Kokoszka, Wiktor Długaj, Piotr Jasik, Michał Parma, Wojciech Sieroń, Andrzej Cierpicki, Maciej Szafranek, Marcin Kramarczyk, Richard Ham, Thierry Vareillaud, Tomasz Bar, Michał Sapieha, Angelika Ebert, Robert Lane, Marcin Żełubowski**

*Desideriamo ringraziare tutti i nostri backer su Kickstarter e Backerkit e i nostri partner internazionali, grazie ai quali siamo riusciti a portare U-Boot nel mondo. Iron Wolf Studio S.A. desidera ringraziare Playway S.A. per aver creduto nella squadra e nel progetto.*



**Cranio Creations s.r.l.**  
Via del Caravaggio 21, 20144  
Milano, Italia  
[www.craniocreations.it](http://www.craniocreations.it)



**PHALANX**

**PHALANX CO. LTD**  
Craven House, 40-44 Uxbridge Road,  
London, W5 2BS, United Kingdom  
[www.phalanxgames.co.uk](http://www.phalanxgames.co.uk)



**Iron Wolf Studio S.A.**  
Ul. Mickiewicza 18/6, 40-092  
Katowice, Poland  
[www.ironwolfstudio.com](http://www.ironwolfstudio.com)  
[www.uboottheboardgame.com](http://www.uboottheboardgame.com)