

PQ-17

Arctic Naval Operations, 1941-43

Decision at Sea Series, Volume I



INSTRUKCJA wersja 1.1

SPIS TREŚCI

Wstęp.....	2	10. Lód.....	22
1. Komponenty.....	2	11. Paliwo.....	23
2. Jak wygrać.....	5	12. Specjalne warunki.....	25
3. Sekwencja gry.....	5	13. Losowe wydarzenia.....	27
4. Inicjatywa i dowodzenie.....	6	14. Niehistoryczne siły.....	27
5. Ruch.....	7	15. Kampania.....	28
6. Rekonesans.....	9	Wyjaśnienie skrótów.....	31
7. Walka.....	12	Indeks.....	31
8. Czas.....	20	Rozszerzona sekwencja gry.....	33
9. Pogoda.....	20		

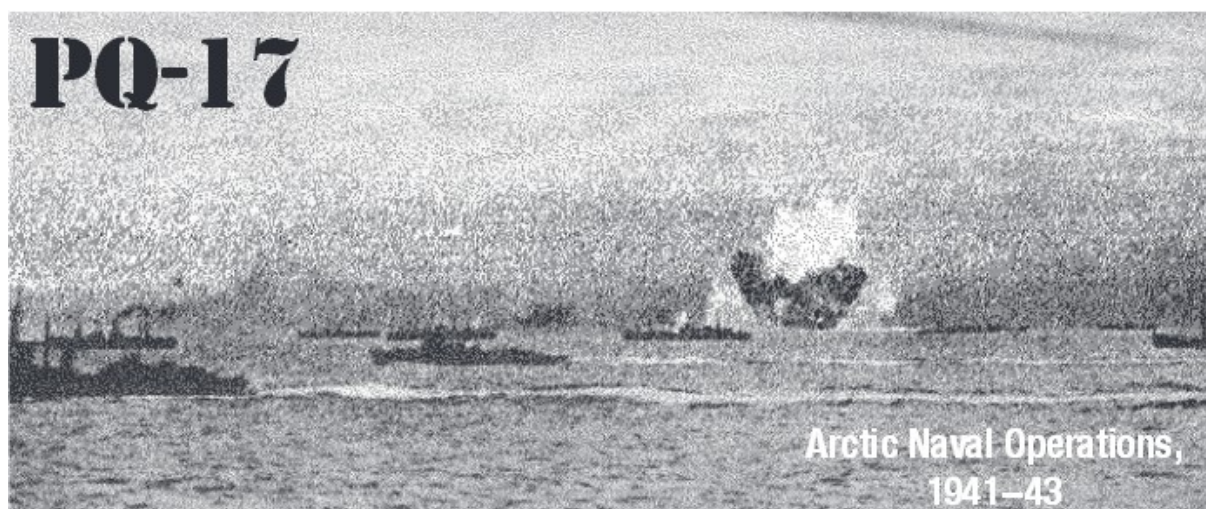
Tłumaczył Rafał Findziński



GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com

© GMT Games, LLC



WSTĘP

PQ-17 jest grą dla dwóch graczy o morsko-powietrznych walkach na wodach Arktycznych. Gracz Aliancki porusza konwoje z niezbędnymi do wysiłku wojennego materiałami do sowieckich portów w Murmańsku i Archangielsku, podczas gdy gracz Niemiecki stara się odciąć ten ruch. Większość scenariuszy Operacji przedstawia historyczne konwoje, zazwyczaj także z konwojem pustych statków wracających z Rosji. Kampania pozwala na odtworzenie krytycznego okresu od Marca 1942 do końca roku.

Zasady

Zmiany w zasadach w porównaniu z instrukcją dołączoną do gry są przedstawione **kolorem niebieskim**.

Zasady posiadają numerację, która ułatwia odnajdywanie powiązanych zasad (podane są w [])

Zasady opcjonalne

Zasady opcjonalne (podane na szarym tle) są opcjonalne i mogą być użyte jeżeli obaj gracze zgodzą się na nie przed rozpoczęciem gry. Większość z nich zwiększa realizm kosztem lekkiego wzrostu skomplikowania.

1. KOMPONENTY

1.1 Mapa

Mapa przedstawia obszar operacji na Morzach Norweskim i Barentsa od Islandii i wysp Brytyjskich na zachodzie do Nowej Ziemi na wschodzie i od Szlezewiku na południu do Svalbardu na północy. Nałożona na mapę siatka heksów służy do uregulowania ruchów i zasięgu pokrywy lodowej. Każdy heks ma długość około 96 mil morskich (około 178km). Większy heks z logo PQ-17 może być używany jako miejsce poza mapą dla wielu bloczków. Symbole na mapie pokazują lokalizację kluczowych portów i baz lotniczych. Jeżeli oba znajdują się na tym samym heksie, przestrzeń na żetony bazy lotniczej znajduje się obok, aby uniknąć tłoku. Warunki pogodowe i inne kluczowe informacje także znajdują się na mapie.

1.1.1 Porty tymczasowe: Część portów nie jest używana we wszystkich scenariuszach, ale tylko wtedy, gdy jest podany w sekcji Siły scenariusza lub w Warunkach Specjalnych [12]. Lerwick jest zawsze uważane za port, ale tylko dla alianckich okrętów podwodnych.

1.1.2 Myśliwce przechwytyjące: Część pól baz lotniczych zawiera grafikę jednostki myśliwskiej. Te jednostki są **zawsze w pogotowiu bojowym** [7.2.1] oprócz jednostek podanych w scenariuszu. Jeżeli strzałka posiada datę, w scenariuszu i operacji dziejącym się podczas lub po tej dacie używa się jednostki po prawej stronie strzałki.

1.1.3 Przyjazne wybrzeże: Część przybrzeżnych heksów (morskie heksy zawierające fragment lądu) są traktowane jako "przyjazne" dla potrzeb zwiadu [6.2] dla jednej lub drugiej strony.

*Alianci (Wielka Brytania (oraz Północna Irlandia)

*Niemcy (Dania, Niemcy i Norwegia)

Pozostałe wybrzeża, jak Islandia lub Związek Radziecki były zbyt rzadko zamieszkałe lub pozbawione łączności, aby zapewnić znaczącą premię dla rozpoznania.

1.2 Siły morskie

Zanim przystąpi się do pierwszej gry należy nakleić niebieskie i czerwone naklejki na jedną stronę drewnianych, niebieskich bloczków, a szare naklejki na szare bloczki. Gra posiada 14 zapasowych naklejek, aby wymienić te zaginione lub uszkodzone.

Te niebieskie Alianckie i szare Niemieckie bloczki są używane tylko na mapie, gdzie reprezentują siły złożone z okrętów wojennych, statków handlowych i/lub okrętów podwodnych. Jeden bloczek może reprezentować dowolne jednostki powyższych typów lub zaden z nich (patrz atrapy [1.3]). Każdy bloczek posiada miejsce na znajdującej się poza mapą Karcie Sił, gdzie podane są okręty wchodzące w skład bloczka. Cyfry 0 do 3 na obrzeżach bloczka nie pokazują punkty siły bojowej (PS, ang. Combat Strength CS) jak w wielu innych grach bloczkowych. Zamiast tego cyfra na szczycie bloczka określa stopień identyfikacji (SI ang. Identification Level ID) siły, kiedy leży odsłonięty. Liczba bloczków załączonych do gry jest nieprzekraczalnym limitem.

Nie używa się bloczków, których miejsca na Karcie Sił są oznaczone kreskowaną obwódką (zamiast pełnego koloru). Są one zawarte dla przyszłego rozszerzenia 1940.

1.2.1 Grupy operacyjne i konwoje: Większość sił zawierających okręty wojenne jest traktowana jako Grupy Operacyjne (ang. Task Force, TF). Wszystkie siły zawierające statki handlowe są traktowane jako konwoje (ang. Convoy), używające odpowiedniego bloczka. Alianckie konwoje mogą zawierać okręty podwodne (nie więcej, niż 2 PS) i nie mogą zawierać więcej, niż 4 PS eskorty (ang. Escort, ES). Mogą zostać rozproszone poprzez Wicher [9.3.2] lub rozwiązane [5.5]. Dla potrzeb identyfikacji [6.2.1] konwoje zawierające 11 i więcej eskortowanych statków są traktowane jako duże, a 10 i mniej jako małe.

1.2.2 Wilcze stada: W skład wilczych stad wchodzi tylko okręty podwodne w ilości nie większej, niż 4PS każde. Alianckie okręty podwodne muszą być grupowane w bloczki o odpowiednim kolorze Wilczego Stada.

1.2.3 Rozdzielanie sił: Siły można rozdzielić w dwie lub więcej sił podczas Fazy Ruchu Morskiego dowodzącego nimi gracza poprzez położenie dodatkowych bloczków na tym samym polu i ruszenie przynajmniej jednego okrętu nawodnego lub podwodnego do nowego pola na Karcie Sił. Stworzone w ten sposób nowe Grupy Operacyjne i Wilcze Stada posiadają taki sam stopień identyfikacji (SI) oraz poziom paliwa jak pierwotne siły. Statki handlowe nie mogą dobrowolnie opuszczać konwoju. Patrz też 6.3.3.

1.2.4 Łączenie sił: Siły kończące fazę walki morskiej na tym samym heksie mogą połączyć się w jedną siłę z **NAJWYŻSZYM** SI pośród łączących się. Patrz też zasada opcjonalna [9.4]. Atrapy na tym samym heksie **MUSZA** się połączyć, chyba, że nie odnajdą się zgodnie z zasadą opcjonalną [9.4].

1.2.5 Wymiana sił: Siły podczas segmentu łączenia sił mogą wymienić się jednostkami między sobą, aby uniknąć kar paliwowych (patrz 11.1.1). Jest to dozwolone.

1.3 Atrapy

Każdy z graczy może wprowadzić do gry bloczki atrapy w ilości nie przekraczającej ograniczeń scenariusza. Atrapę można stworzyć, gdy PI konwoju lub grupy operacyjnej spada poniżej P10 [6.6] lub gdy grupa operacyjna (**ale nie konwój, ani atrapa**) wejdzie do portu. **Wilcze stada nigdy nie generują atrapy.** Tylko jedna atrapa może zostać stworzona na jednym heksie portu w jednej turze. Gracz może w każdej chwili zdecydować, aby wyeliminować własną atrapę. Gracz **musi** wyeliminować wszystkie, poza jedną atrapą, jeżeli więcej, niż jedna znajdzie się na heksie podczas segmentu łączenia sił [1.2.4].

1.4 Statki

Statki są opisane typem i kategorią [patrz karta jednostek, ang. Unit Chart], Pancerniki (BB), krążowniki liniowe (BC) i lotniskowce floty (CV) są uznawane za duże okręty. Lotniskowce oraz lotniskowce eskortowe (CVE) są także klasyfikowane jako lotniskowce. Krążowniki ciężkie (CA), lekkie (CL) i przeciwlotnicze (CLAA), duże stawiacze min (CM) oraz niemieckie Panzerschiffy (CB) są określane jako

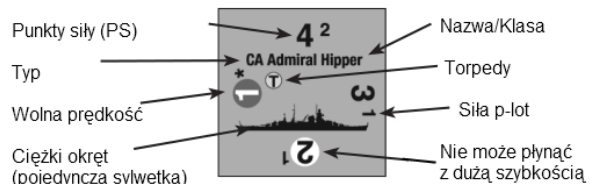
krążowniki. Duże okręty, lotniskowce oraz krążowniki są traktowane jako Ciężkie Okręty i posiadają pojedynczą sylwetkę na żetonie. Niszczyciele (DD), torpedowce (TB) oraz eskortowce (ES) są określane jako lekkie okręty i posiadają podwójną sylwetkę na żetonach. Okręty podwodne (SS) tworzą własny typ i kategorię. Okręty pomocnicze (AX) i handlowe (MX) są określane jako statki konwoju, które nie są określane okrętami wojennymi dla celów rozpoznawczych [6.2.1].

Wszystkie okręty są przedstawione jako duże, kwadratowe żetony. Kolor tła żetonu określa narodowość:

KOLOR	NARODOWOŚĆ
Średnio niebieski	Brytyjska
Lekko niebieski	Amerykańska
Niebiesko/czerwony	Brytyjska 1/6MF*
Czerwony	Sowiecka
Szary	Niemiecka

* (musi przestrzegać ograniczeń Sowieckiego Dowództwa 4.3.2, 15.8)

Każdy żeton reprezentuje 1 pancernik, krążownik liniowy, lotniskowiec lub krążownik, 1-4 niszczycieli i jednostek pomocniczych, 1-8 kutrów torpedowych, okrętów podwodnych lub statków handlowych oraz 1-16 eskortowców. Okręty nigdy nie pojawiają się na mapie, zamiast tego pozostają na Kartach Sił graczy (zakryte przed przeciwnikiem) lub na Karcie Bitwy (ang. Battle Display).



Każdy statek posiada 1 do 5 stopni, pokazywanych przez wielką liczbę PS przy krawędzi. **Niezależnie, czy jest pokazany na żetonie, czy nie, każdy ciężki okręt i posiadający nazwy jednostki pomocnicze posiadają stopień „0*” PS.** Aktualne PS jednostki są liczbą na wierzchu żetonu, patrząc od strony właściciela.

Większość statków jest zdolna do poruszania się z dużą szybkością [5.1], gdy nie jest trafiony. Białe kółko wokół PS oznacza, że jednostka z tą siłą nie może poruszać się z dużą szybkością [5.1]. Czerwone kółko wokół PS oznacza, że jednostka może poruszać się tylko wolną szybkością. Liczba w potęgde oznacza siłę przeciwlotniczą (ang. anti-aircraft AA). Litera T w kółku oznacza, że jednostka może atakować torpedami [7.3]. Cyfra w kwadracie na lotniskowcach oznacza pojemność lotniczą [1.5.1]

- **Pancerniki (BB)** - 4-5 PS każdy, 1 na żeton
- **Krążowniki liniowe (BC)** - 3 PS każdy, 1 na żeton
- **Lotniskowiec floty (CV)** - 3-4 PS każdy, 1 na żeton
- **Lotniskowiec eskortowy (CVE)** - 1-2 PS każdy, 1 na żeton
- **Krążowniki (CA/CB/CL/CLAA/CM)** = 1-4 PS każdy, 1 na żeton
- **Niszczyciele (DD)** - 1 na PS, 1-4 na żeton
- **Torpedowce (TB)** - 1-2 na PS, 1-8 na żeton
- **Eskortowce (ES)** - 2 niszczyciele eskortowe lub fregaty/3-4 korwety, stawiacze min lub uzbrojone kutry na PS, 2-16 na żeton

Dopisek autora: Wszystkie niszczyciele z działami mniejszymi niż 115mm (4.5") są klasyfikowane jako eskortowce lub torpedowce dla zasad gry. Eskortowce poruszają się ze średnią prędkością, a torpedowce z dużą prędkością, niezależnie od posiadanej liczby wyrzutni torpedowych.

- **Okręty podwodne (SS)** -1-2 na PS, 1-8 na żeton
- **Okręty pomocnicze (AX)** – 1-2PS każdy, 1 na żeton. Wliczają się tutaj okręty przeciwlotnicze AA, tankowce AO i inne specjalistyczne okręty
- **Statki handlowe (MX)** = 5000 BRT statków na 1 PS, zazwyczaj 1 statek. Do kategorii wliczają się statki z katapultą (CAM, zwykle typu MC), cywilne tankowce (MO) oraz statki motorowe (MV). **Statki motorowe MV liczą się jako 1 statek na PS podczas określania liczebności konwoju [2.1.2; 6.2.1; 9.3.1; 9.3.2]**

Żetony tej samej klasy mogą być łączone lub rozdzielane gdy Grupa Uderzeniowa łączy się lub rozdziela, o ile łączna ilość PS nie ulega zmianie. **Ważne:** W jednej sile morskiej, lekkie okręty tego samego typu i klasy **muszą** zostać połączone w minimalną ilość żetonów, o ile opcjonalna zasada 7.9 nie pozwala inaczej.

Np. 3PS torpedowców Hunt II mogą płynąć razem jako żeton 3PS, ale nie jako 2 żetony (2PS i 1PS), ani jako 3 żetony po 1PS każdy.

Dopisek autora: Chociaż klasy (a często nawet pojedyncze jednostki w danej klasie) różniły się od siebie, posiadały podobne zdolności do walki z okrętami podwodnymi lub lekkimi okrętami innych nacji

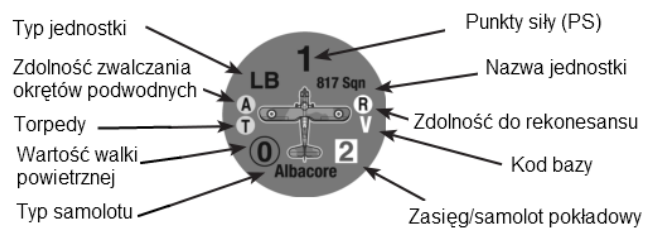
1.4.1 Okręty podwodne: Kiedy okręt podwodny zużyje w walce wszystkie torpedy [7.3.2], należy odwrócić żeton na rewers (z otoczonymi okręgiem PS).

1.4.2 Tankowce: Tankowce (AO i MO) mogą być użyte do uzupełniania paliwa na morzu (ang. Refueling at Sea, RAS) [11.3.2]. Gdy zostają odwrócone na rewers nie mogą uzupełniać paliwa na morzu do czasu uzupełnienia go w porcie.

1.4.3 Statki z katapultą: Statki z katapultą (CAM: MC) mogą zostać użyte raz na operację, o ile pogoda jest dobra lub ograniczająca widoczność, aby zmienić pojedynczy rzut kością obrony przeciwlotniczej lub zanegować pociągnięcie karty rozpoznania przez przeciwnika [6.2.2]. Raz użyty żeton statku z katapultą należy odwrócić rewersem, aby pokazać, że nie może już być ponownie użyty.

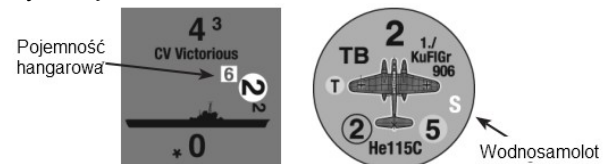
1.5 Samoloty

Samoloty są reprezentowane przez okrągłe żetony. Każdy żeton reprezentuje średnio 4-15 myśliwców (F), samolotów rozpoznania fotograficznego (P), bombowców nurkujących (DB), lekkich bombowców (LB), średnich bombowców (MB), bombowców torpedowych (TB) lub ciężkich bombowców (HM), zazwyczaj w ilości 6 na poziom. Niektóre muszą lądować na lądzie/pokładzie (z zasięgiem w kwadracie), niektóre są wodnosamolotami (z zasięgiem w niebieskim okręgu). Część może wykonywać ataki torpedowe (litera T w kółku) lub zwalczać okręty podwodne (litera A w kółku), czy też dokonywać rekonesansu (litera R w kółku).



Każda jednostka samolotów posiada jeden lub dwa poziomy, po 1PS każdy. 2 poziomowe jednostki posiadają 1PS na rewersie. Żetony jednostek lotniczych korzystają z tych samych kolorów co okręty [1.4]. Sowieckie samoloty VVS-SN (lotnictwo morskie floty Północnej) posiadają białą nazwę jednostki, w odróżnieniu ich do sił powietrznych. Te żetony są głównie używane na mapie, ale przenosi się je na Kartę Bitwy, kiedy następuje atak lotniczy. Większość żetonów posiada kod zgodny z lotniskiem lub lotniskowcem na którym (zazwyczaj) bazują.

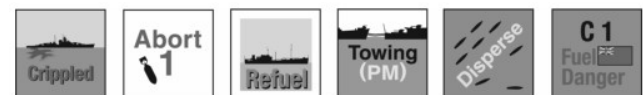
1.5.1 Bazowanie: Nie więcej niż 20 poziomów samolotów (w dowolnej kombinacji) może znajdować się w każdej bazie lotniczej (włączając myśliwce przechwytyjące [1.1.2]). Lotniskowce posiadają własną pojemność hangarową wyrażaną w PS.



1.5.2 Wodnosamoloty: Wodnosamoloty lądują zwykle w portach, a nie na lotniskach, ale względem innych zasad funkcjonują jak pozostałe jednostki lotnicze.

1.5.3 Myśliwce przechwytyjące: Dowolny żeton o tej samej wartości siły ognia i PS może być użyty do rozstrzygania walk powietrznych, jeżeli te jednostki zostają wysłane w odpowiedzi na atak lotniczy [7.2.1].

1.6 Znaczniki



Odpowiednie znaczniki pozwalają graczom śledzić status ich jednostek i różne zmienne podczas gry.

1.7 Karty

Każdy z graczy posiada talię 40 kart, których używa do rozstrzygnięcia zwiadu oraz prób łączenia [6.2, 9.4] oraz możliwych uszkodzeń jednostek wskutek działania wichur i sztormów [9.3.1] lub lodu [10.2]. Dla większej losowości, talia powinna być przetasowywana co turę (np. podczas ruchu przeciwnika)

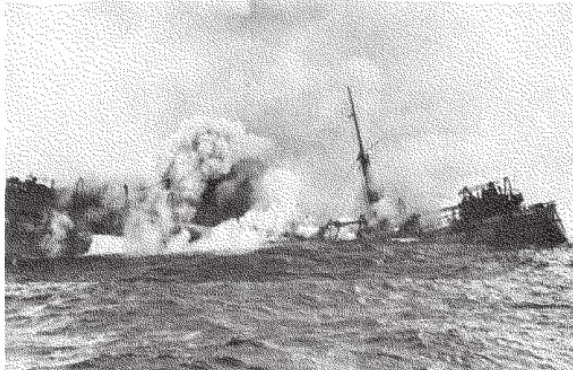
DAY	Reduced			Fog/
	Fair	Vis	Storm	Gale
Force	-	-	-	-
Air	U	U	U	U
Both	S	±	-	-
ID:	+3	+2	+1	+1
Photo:	ID4	ID4	ID4	-
NIGHT	Reduced			Fog/
	Fair	Vis	Storm	Gale
Force	-	-	-	-
Air	U	U	U	U
Both	-	-	-	-
ID:	+3	+1	+1	+1
DAMAGE				
1 Hvy Ship, 1 DD/TB, 2+2 AX/MX				

1.8 Kości

Do gry dołączono pięć 10-sięciennych kości. W odróżnieniu od wielu innych gier, 0 liczy się jako 0, nie jako 10. Rzuty są zawsze jawne.

1.9 Karty planowania

Każdy z graczy używa jednej karty planowania, to opracowania własnych operacji [4.2], śledzenia zużytych punktów dowodzenia (PD, ang. Command Points, CP) i strat myśliwców przechwytyjących [4.3.2, 7.2.3] i zapisywania zgromadzonych punktów zwycięstwa (PZ, ang. Victory Points, VP).



2. JAK WYGRAĆ

Punkty zwycięstwa (PZ) są zdobywane i tracone poprzez różne wydarzenia, które będą miały miejsce podczas rozgrywki, jak utrata statków i samolotów (patrz Karta Jednostek) oraz bezpieczne dotarcie do celu statków handlowych. Liczbę PZ należy zapisywać na karcie planowania, dodając PZ za zniszczone jednostki Niemieckie i odejmując za straty Aliantów. Na koniec gry liczba PZ określa zwycięzcę:

- +1 i więcej - Wygrali Alianci
- 0 - Remis
- -1 i mniej - Wygrali Niemcy

2.1 Konwoje

2.1.1 Statki handlowe z ładunkiem: Statki handlowe z ładunkiem (MX) dodają 1 PZ, gdy dotrą do celu, ale odejmuje się 1 PZ w dodatku do zwykłego -1PZ jeżeli taki statek zatoni. Należy oznaczyć konwój opuszczający Związek Radziecki żetonem konwój pod balastem (Convoy in Ballast) na Karcie Sił. Znacznik ułatwia graczowi alianckiemu rozróżnienie konwojów, gdy znajdują się w pobliżu, co utrudni przypadkowe zawrócenie konwojów.

2.1.2 Dotarcie konwoju: O ile przynajmniej $\frac{3}{4}$ konwoju nie dotrze do celu, odejmij dodatkową $\frac{1}{2}$ PZ za każdy MX, który nie dotrze do celu oprócz kilku wyjątków (np. uszkodzenia od pogody [9.3.1])

2.2 Grupy operacyjne

Odcicz PZ, jeżeli Alianckie okręty opuszczą pozycje Białego Patrolu [5.1.9]. Także dodaj (jeżeli Niemieckie) lub odejmij (jeżeli Alianckie) PZ dla okrętów w grupach uderzeniowych z krytycznym poziomem paliwa [11.2.3] podczas fazy Punktów Zwycięstwa:

2 PZ za każdy ciężki okręt

1 PZ za każdy krążownik lub lotniskowiec eskortowy

$\frac{1}{2}$ PZ za każdy niszczyciel/torpedowiec

2.3 Punkty dowodzenia (PD)

Gracz aliancki musi odejmować PZ, a Niemiecki dodawać je, zgodnie z kartą planowania, dla użytych PD podczas operacji do aktywowania ciężkich okrętów [4.3].

2.4 Uszkodzone ciężkie okręty

Dodaj 10 PZ za każdy PS utracony przez uszkodzenie (ale nie zatopienie) ciężkiego okrętu Niemieckiego [patrz Karta Jednostek]. Odejmij 5PZ za każdy PS utracony przez uszkodzenie ciężkiego okrętu Aliantów.



3. SEKWENCJA GRY

Większość scenariuszy PQ-17 obejmuje pojedynczą operację, w której gracz Aliancki próbuje przeprowadzić jeden lub dwa konwoje pomiędzy Wielką Brytanią/Islandią, a Związkiem Radzieckim, jak podano w instrukcji scenariusza. Kampania [15] łączy razem operacje.

Sekwencja gry podaje kroki, jakie należy wykonać w podanej kolejności podczas gry. Gracze mogą korzystać z rozszerzonej Sekwencji gry na tylnej okładce instrukcji podczas gry.

3.1 Tura przygotowania (przed operacją)

A. Faza środowiska

B. Faza planowania

(1) Pociągnij kartę do Specjalnych warunków (Pierwszy gracz Aliancki)

(2) Określ inicjatywę i rozstaw siły

3.2 Tury operacji (powtarzane do końca operacji [3.4]; pomiń, jeżeli żaden PD nie został wydany podczas scenariusza kampanii)

A. Faza pogody

- B. Faza Aliantów
- (1) Segment Losowego wydarzenia
 - (2) Segment Rekonesansu fotograficznego
 - (3) Segment Ruchu morskiego
 - a. Postawienie sił z PI0 (ID0) i generowanie atrap
 - b. Podział sił nawodnych
 - c. Określenie sił, które pobierają paliwo lub uzbrojenie
 - d. Ruch konwojów/grup uderzeniowych/wilczych stad/atrap
 - e. Jeżeli jest tura popołudniowa (PM), zredukuj PI (ID) nie ruszonych sił
 - (4) Segment Ruchu powietrznego
 - (5) Segment Rekonesansu
 - (6) Segment Walki lotniczej
 - a. Przeciwnik podrywa samoloty w pogotowiu bojowym (jeżeli dostępne)
 - b. Rozstrzygnięcie walk powietrznych
 - c. Rozstawienie jednostek celu
 - d. Rozstawienie atakujących jednostek
 - e. Rozstrzygnięcie każdej fali ataków bombowych/torpedowych
 - f. Podniesienie PI celu i dostosowania paliwa atakowanej grupy operacyjnej
 - g. Powrót samolotów do bazy
 - (7) Segment Walki okrętów podwodnych
 - a. Określenie kolejności ataków przeciwko oraz okrętów podwodnych
 - b. odniesienie PI celu i dostosowania paliwa atakowanej grupy operacyjnej
 - c. Powrót wrogich samolotów do baz
 - (8) Segment Walki nawodnej
 - a. Próba przechwycenia
 - b. Testowanie zaskoczenia
 - c. Rozstawienie walczących sił na Karcie Bitwy
 - d. Rundy walki nawodnej
 - (i) Testowanie starcia
 - (ii) Manewry
 - (iii) Ataki wymianą artyleryjską
 - (iv) Rozstrzygnięcie ataków torpedowych
 - (v) Próby wycofania się
 - (vi) Zwiększenie PI (ID) sił
 - e. Dostosowania paliwa grup operacyjnych
 - (9) Segment Łączenia Sił
- C. Faza Niemców – powtórz fazę B, zamieniając graczy rolami
- D. Faza Specjalnych Warunków
- E. Faza Paliwa
- (1) Przesuń znaczniki tury
 - (2) Sprawdź zmianę statusu paliwa

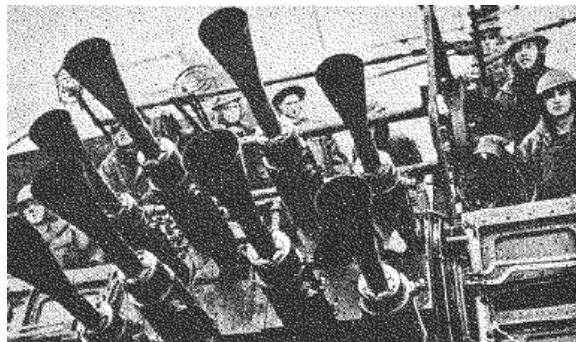
3.3 Faza zarządzania (po operacji)

- A. Faza potwierdzania – odkryj specjalne warunki i punkty dowodzenia
- B. Faza Punktów Zwycięstwa
- C. Faza Planowania organizacji (tylko w scenariuszach kampanii)

3.4 Zakończenie Operacji

Operacja kończy się, kiedy wszystkie konwoje dotrą do portów przeznaczenia **oraz** dojdzie do sytuacji:

- a) Wszystkie grupy operacyjne jednego gracza znajdują się w portach **lub**
- b) Zakończy się faza popołudniowa 15 dnia (Day 15PM); w zależności, które wydarzy się wcześniej.



4. INICJATYWA I DOWODZENIE

4.1 Inicjatywa

Inicjatywa określa czy gracz Aliancki wykonuje segment ruchu morskiego podczas poranka dnia pierwszego (Day 1 AM), czy nie oraz kto rozstawia się pierwszy

4.1.1 Scenariusze operacji: Gracz aliancki zawsze ma inicjatywę

4.1.2 Scenariusze kampanii: Gracze w sekrecie licytują Inicjatywę poprzez ukrycie kości pod ręką na stole i równoczesne odsłonięcie. Cyfra wskazuje wylicytowaną wartość (maksymalną 9, 0 w przypadku odpuśczenia licytacji). Specjalne warunki mogą pozwolić któremuś z graczy (w przypadku obu graczy Aliancki jest pierwszy) na dodatnie premii +1 [12]. Gracz z wyższą wartością zyskuje inicjatywę na tą operację i traci PZ w tej liczbie. Jeżeli obaj gracze odpuszczają licytację, nie wykonuje się operacji w tym 2 tygodniowym okresie (ang. Fortnight). W przypadku remisu inicjatywę zyskuje gracz Aliancki.

4.1.3. Rozstawienie: Gracz z inicjatywą zawsze rozstawia się (lub wprowadza posiłki w scenariuszach kampanii) jako ostatni. Gracz Niemiecki umieszcza jeden bloczek w Tromsø (atrapę o ile warunkami specjalnymi nie jest Niemiecki konwój). Obaj gracze umieszczają atrapy w pozostałych przyjaznych portach (oprócz atrap umieszczonych zgodnie z instrukcją scenariusza).

4.2 Planowanie

Przed zaczęciem tur tur operacji gracze muszą zapisać na ich Kartach Planowania porty z których wyruszają konwoje, skład (AX i MX), trasę, przeznaczenie oraz dokładną turę (dzień oraz rano, czy popołudniem) kiedy opuści port. O ile gracz Niemiecki nie ma inicjatywy, przynajmniej jeden Aliancki konwój musi opuścić port w dniu 1 każdej operacji. Gracz aliancki powinien zawsze tą informację dla wpierających grup operacyjny i wilczych stad najpóźniej w początkowej turze scenariusza [8.3]. Niektóre Specjalne Warunki wymagają od gracza zapisania składu sił, celu i oraz turę dotarcia do celu[12.8, 12.14].

Niemieckie siły nie muszą posiadać rozkładu ruchów przed początkową turą, o ile nie zaczynają gry w Kiel lub w Niemczech.

Gdy rozpocznie się faza gracza [8.3], siły nie są zmuszane do poruszania się planowanym ruchem.

4.3 Dowodzenie

Gracze muszą używać Punkty Dowodzenia [PD], aby wystawiać Ciężkie Okręty podczas Operacji, wystawiać Sowieckie okręty lub poruszać je poza Sowieckie sektory/sektory sowieckiej osłony lotniczej. Wszystkie pozostałe statki i samoloty można wystawić i poruszać bez kosztów. Gracz z inicjatywą musi wydać przynajmniej 1 PD podczas jego pierwszego segmentu Ruchu Morskiego. Każdy z graczy może zdecydować się na wydanie PD podczas następnym segmentów ruchu morskiego.

4.3.1 Rozstawienie: Aliancka *Home Fleet* rozpoczyna każdą fazę planowania z 8 punktami dowodzenia. *Severnny Flot* i Niemiecka *Gruppe Nord* zaczynają grę z PD podanymi w opisie scenariusza.

4.3.2 Zużywanie PD: Zużywane PD oznacza się zakreślając pola od lewej do prawej na Karcie Planowania. Każdy wydany punkt pozwala graczowi na opuszczenie portu przez jeden Duży Okręt lub dwa krążowniki/lotniskowce eskortowe (lub dowolną/wszystkie jednostki Sowieckiej *Severnny Flot*) w tej lub następnym turach operacji. Dodatkowe PD *Severnny Flot* muszą być wydane za każdy heks poza zasięgiem Sowieckiego zasięgu lotnictwa [Soviet Air Radius] lub sektora poszukiwań lotniczych [ang. Air Search Sector] na który wkracza Grupa Operacyjna z Sowieckimi jednostkami. **Nie trzeba używać PD aby poruszać krążowniki Białego Patrołu [5.1.9].** Ilość wydanych PD kosztuje pewną ilość PZ podaną na Karcie Planowania, które podlicza się podczas fazy potwierdzania [2.3]. Zużywa się PD w ilości całkowitej, ale połówki, które zostaną można użyć w następnych turach, ale podczas fazy potwierdzania zachowane połówki są tracone.

4.3.3 Niemcy: Wystawienie ciężkich okrętów z Niemczech lub Kiel nie zużywa żadnych PD.

4.3.4 Trening (Opcjonalna): Raz na operację, gracz Niemiecki może wystawić Grupę Operacyjną na trening (patrz 11.4.1). Może ona zawierać ciężkie okręty bez potrzeby wydawania PD, o ile wrócą do początkowego portu.



5. RUCH

Siły i Atrapy mogą ruszyć się z jednego całego lub częściowo morskiego heksu do innego, do 3 heksów na turę, ale nigdy szybciej, niż ich najwolniejsza jednostka. W odróżnieniu o konwoju na morzu [5.1.5] nie muszą ruszać się wcale. Tylko samoloty mogą poruszać się nad heksami całkowicie pokrytymi lądem.

5.1 Ruch Morski

Okręty (i Atrapy) poruszają się z jedną z 4 prędkości w zależności od ich stopnia uszkodzenia.

Duża – Atrapy i większość okrętów może ruszać się do 3 heksów na turę do czasu uszkodzenia, ale będą musiały szybciej uzupełnić paliwo [11.1.3].

Średnia (biały okrąg wokół PS) – Wszystkie nieuszkodzone okręty wojenne i podwodne mogą ruszać się do dwóch heksów na turę.

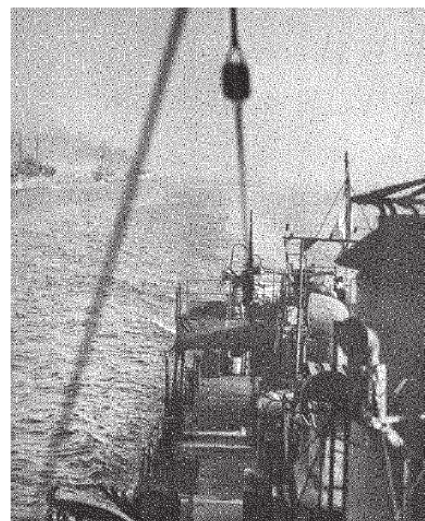
Wolna (czerwony okrąg wokół PS) – statki z obniżoną pływalnością [7.3.1], siły z krytycznym poziomem paliwa [11.2.3] i statki handlowe (a co za tym idzie konwoje) mogą poruszać się tylko 1 heks na turę.

Ślimacza – Statki na holu [5.1.1] poruszają się 1 heks w każdej południowej turze (PM).

5.1.1 Holowanie: Statki dryfujące (ang. Dead in the Water, DiW) [7] muszą być holowane, aby się ruszyć. Duże okręty wymagają krążownika lub większej jednostki, aby zostać wzięte na hol; krążowniki, statki konwoju oraz niszczyciele mogą być holowane przez IPS niszczycieli.

Decyzja o holowaniu musi zostać podjęta podczas fazy łączenia sił. Dryfujące okręty NIE wzięte na hol są automatycznie zatopione na koniec segmentu. Hol może zostać dobrowolnie porzucony podczas Segmentu Ruchu Morskiego, pozostawiając statki znów w stanie dryfowania.

5.1.2 Wchodzenie do portu: Siły na morzu na heksie portu muszą wydać 1 heks ruchu, aby wejść do portu. Błoczek należy położyć awersem do dołu i jeżeli to grupa operacyjna, dołożyć do niego błoczek atrapy [1.3]. Grupy operacyjne nie mogą używać dużej prędkości podczas wchodzenia do portu.



Ogólna liczba nieuszkodzonych niesowieckich jednostek, które mogą wejść do portów w Murmańsku i Arkhangelsku podczas operacji jest ograniczona:

- July II 41 (II Lipiec 41) – Nov I 42 (I Listopad 42):
1 Krążownik+ 5PS of DD/TB
- Nov II 42 (II Listopad 42) – Nov I 43 (I Listopad 43):
2 Krążowniki + 8PS of DD/TB
- Nov II 43 (II Listopad 43) – May I 45 (I Maj 43):
1 duży okręt + 3 krążowniki + 10PS of DD/TB
- Dowolna liczba eskortowców (ES) i statków handlowych

Północne porty Rosyjskie posiadały minimalne zapasy paliwa, amunicji i prowiantu, dla zaopatrywania okrętów innych bander. Np. Brytyjczycy musieli trzymać w Murmańsku własny tankowiec do uzupełniania paliwa eskorty.

5.1.3 Opuszczanie portu: Siły muszą wydać 1 punkt ruchu, aby wyjść w morze. Bloczek siły jest wówczas stawiany na morzu obok portu. Siły nie mogą opuszczać portu z dużą szybkością i wchodzić do portu w tej samej turze. Jednostki ze znacznikiem niesprawny (ang. Inop) nie mogą opuszczać portu.

5.1.4 Wrogie porty: Siły morskie nie mogą wchodzić do wrogich portów. **Wyjątek:** Jedno Niemieckie Wilcze Stado może zajmować Murmańsk, a także operacja SIZILIEN [12.11])

Baterie nabrzeżne, pola minowe i lokalne patrole zwykle powodowały, że zbliżanie się do wrogich baz było zbyt niebezpieczne i bezowocne. Niemieckie U-Booty jednakże osiągnęły sukcesy na podejściu do Murmańska, na skutek niezbyt efektywnych sowieckich patroli przeciw podwodnych.

5.1.5 Konwoje: Instrukcje scenariusza podają porty docelowe konwojów. O ile nie są rozproszone lub zatrzymane przez wichry lub lód, konwoje muszą ruszyć się w każdej turze, ani wrócić na heks na którym już były, ani poruszać się na heks bardziej oddalony od ich miejsca przeznaczenia, o ile nie wymaga tego ład.

5.1.6 Norweskie podejścia (ang. Inner Leads): Grupy operacyjne nie mogą używać dużej prędkości podczas tur, w których wkraczają na Norweskie podejścia (heksy wybrzeża od Bergen do Banak włącznie)

5.1.7 Lód: Siły Niemieckie nie mogą wkraczać na tereny dużego zagęszczenia lodu lub paku lodowego [10.1]

5.1.8 Restrykcje Hitlera: *Tirpitz* nie mogą opuścić portu do czasu aż wszystkie lotniskowce alianckie wymienione w scenariuszu zostaną odnalezione (na morzu lub w porcie).

5.1.9 Biały patrol: Na początku każdej operacji gracz aliancki musi wystawić dwa nieuszkodzone ciężkie krążowniki: Jeden w grupie operacyjnej w Cieśninie Duńskiej (na heksie 0305 lub sąsiednim) a drugi w tej samej grupie lub w porcie w Reykjaviku. Jeżeli jest na morzu, umieść znacznik Ostrzeżenia Paliwowego Grupy (ang. TF's Fuel Warning) na południe dnia 10 (Day 10 PM). Jeżeli którykolwiek z krążowników opuści wyznaczoną strefę, gracz Aliancki traci 2 PZ na

krążownik, o ile nie będzie Niemieckiego zidentyfikowanej Grupy Operacyjnej w granicach Brytyjskiego zasięgu lotniczego (ang. British Air Radius) lub Niemieckiego Dużego okrętu na morzu podczas trwania tej operacji.

5.2 Wilcze stada

Wilcze stada **nie mogą inicjować walki okrętów podwodnych, jeżeli się ruszyły**. Ruch może doprowadzić do automatycznego ataku przeciw okrętom podwodnym pod pewnymi okolicznościami [7.4.5].

5.2.1 Alianckie rozgraniczenie: Sowieckie wilcze stada muszą pozostawać w sowieckiej strefie patroli podwodnych. Brytyjskie wilcze stado nie może zajmować tego samego heksa co Aliancki konwój lub sowieckie wilcze stado, nawet tymczasowo podczas ruchu.

5.3 Samoloty

Jednostki lotnicze (**ale nie myśliwce przechwytyjące**) lecące na misje są kładzione na heksie w ich zasięgu ruchu, dokonując zwiadu lub walki i powracając do bazy na końcu segmentu lotniczego. Z wyjątkiem dozwolonym w Specjalnych Warunkach lub Wydarzeniu losowym [12,13] tylko jednostki mogące dokonywać rekonesansu i brytyjskie bombowce mogą latać podczas nocnych tur. Tylko jednostki mogące dokonywać rekonesansu oraz fotografowania mogą lecieć na heksy, gdzie nie mogą atakować celów. Pogoda może ograniczać część lub wszystkie samoloty od wykonywania lotów [9.2]. Myśliwce obronne mogą zostać poderwane w powietrze w odpowiedzi na atakujące samoloty [7.2.1]. Samoloty muszą powracać do bazy lub lotniskowca z którego wystartowały (podane w siłach scenariusza i zwykle poprzez kod bazy na żetonie).

5.3.1 Patrole lotnicze (ang. Air Radii): Zamiast lecieć na zwykle misje, jednostki mogące dokonywać zarówno rekonesansu, jak i ataków na okręty podwodne, mogą ustanowić tymczasowy patrol lotniczy [6.4] na jednym heksie w ich zasięgu na poziom. Takie jednostki wracają do bazy pod koniec następnego **wrogiego segmentu walki okrętów podwodnych**, zamiast po własnym segmencie lotniczym. Patrole nie mogą być prowadzone nad wrogimi portami, a Niemieckie jednostki nie mogą prowadzić patroli podczas nocnych tur przed sierpniem 1943.

Lotniskowce na morzu zawsze wysyłają patrole lotnicze na heks, który zajmują ich siły, jeżeli pogodą nie jest mgła, sztorm lub wicher [9.2.3-9.2.5]. Jest to ogłaszane tylko, kiedy kontrolujący okręt gracz chce skorzystać z jej obecności.

5.4 Śledzenie

Śledzący MUSZĄ ruszyć się Z wrogimi siłami, które śledzą – **nie mogą** ruszyć się podczas własnej fazy [6.3]. Wrogie siły nie redukują SI kiedy się ruszają [6.6]. Śledzenie kończy się gdy wrogie siły wejdą na heks poza zasięgiem śledzącej jednostki lotniczej lub wejdą do portu.

5.5 Rozwiązanie konwoju

Każdy konwój może rozwiązać się zamiast ruchu. Wówczas towarzyszące mu okręty wojenne tworzą osobną grupę operacyjną. Konwój składający się wyłącznie z konwojowanych statków zaatakowany przez grupę operacyjną [7.5.8] musi rozwiązać się po ataku. Na blocku konwoju należy położyć znacznik rozwiązania (ang. Scatter). W kolejnych turach konwój porusza się normalnie i jest mniej podatny na ataki nawodne [7.7], ale jest bardziej podatny na ataki lotnictwa i okrętów podwodnych. Raz rozwiązany konwój **nie może** się ponownie zebrać do czasu wejścia do portu.

5.6 Rozproszenie

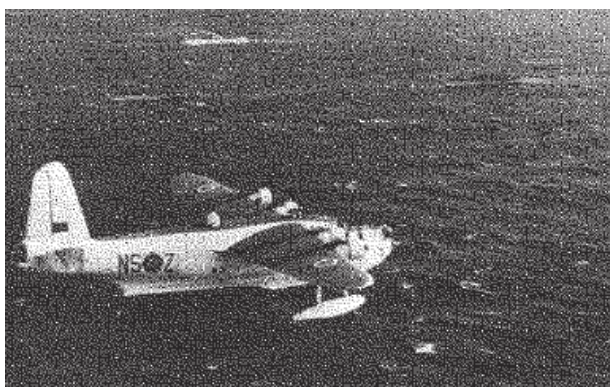
Wichry mogą doprowadzić do rozproszenia konwoju [9.2.5] Rozproszone części konwoju pozostają zawsze na tym samym heksie co reszta konwoju.

5.7 Obszary poza mapą

5.7.1 Niemcy (ang. Germany): Niemieckie siły mogą wchodzić i opuszczać porty w Niemczech przez poświęcenie na to całej tury ze średnią prędkością poruszając się z lub do heksów 1707 lub 1708.

5.7.2 Morze Karskie (ang. Kara Sea): Siły mogą wchodzić lub opuszczać Morze karskie przez poświęcenie całej tury na ruch ze średnią prędkością do lub z heksów 0122, 0421 lub 0622. Strefa III Wschodnia (Zone III East) musi być pozbawiona lodu lub posiadać małe zagęszczenie lodu, a Niemcy mogą wejść tylko poprzez warunki specjalne Operacji WUNDERLAND [12.12]

5.7.3 Kanał Angielski (ang. English Channel): Alianckie siły mogą wejść/opuścić Kanał Angielski przez wykorzystanie jednego heksa ruchu z lub do 1706. Siły wkraczające na obszar są usuwane z operacji (nie dają żadnych PZ).



6. REKONESANS

Gracze muszą dokonywać rekonesansu, aby zlokalizować i zidentyfikować wrogie siły, zanim zostaną zaatakowane. Rekonesans jest obowiązkowy i dotyczy wszystkich jednostek na heksie.

6.1 Stopień Identyfikacji

Wszystkie siły morskie mogą być niezidentyfikowane lub zidentyfikowane. Niezidentyfikowane blocki stawia się awerssem do właściciela, aby przeciwnik nie mógł go zobaczyć. Zidentyfikowane blocki leżą płasko, awerssem do góry z właściwym Stopniem Identyfikacji (SI, ang. ID) w kierunku góry z punktu widzenia właściciela. **Siły na morzu nigdy nie przekraczają SI3.**

Dopisek autora: Stopień identyfikacji określa jak dokładnie i kiedy ostatnio zlokalizowano wroga, podobnie jak wiedza o jego siłach:

- SI0 — Ostatnio zlokalizowany dawniej, niż 6 godzin wcześniej
- SI1 — Wstępnie zlokalizowany 6 godzin temu, bez dokładnego określenia składu
- SI2 — Dokładnie zlokalizowany 6 godzin temu z dobrym określeniem składu.
- SI3 — Dokładnie zlokalizowany nie więcej niż 6 godzin wcześniej z wyśmienitym określeniem składu.
- SI4 — Dokładnie sfotografowany w porcie (tylko).

6.2 Procedura Rekonesansu

Podczas segmentu rekonesansu, pociągnij jedną kartę przeciwko każdemu wrogiemu blockowi na heksie, który:

- a) jest w zasięgu lotnictwa (Air Radius)
- b) jest określonym hekssem w sektorze poszukiwań lotniczych (Air Search Sector)
- c) jest zajmowany przez jedną lub więcej przyjaznych sił, atrap lub jednostek lotniczych zdolnych do rekonesansu.
- d) śledzone

Sprawdź sekcję Dzień lub Noc na karcie i porównaj ze składem sił dokonujących rekonesansu oraz pogodą na heksie. Jeżeli w poszukiwaniach bierze udział siła morska, korzystaj z linii Siły (Force), jeżeli jest w zasięgu lotnictwa, na wyznaczonym heksie sektora poszukiwań lotniczych lub jednostkę lotniczą, która szuka wroga, użyj linii lotniczej (Air). Jeżeli obie są używane, skorzystaj z linii obie (Both). Jeżeli:

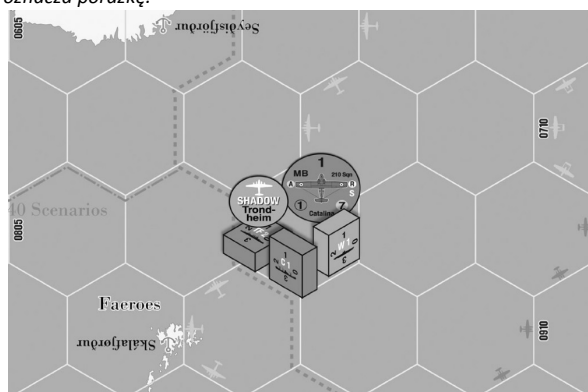
- wynikiem jest „U”
- stopień identyfikacji wrogich sił jest większy lub równy podanej cyfrze
- lub wynikiem jest „S”, a heks znajduje się na przyjaznym wybrzeżu [1.1.3] lub jest śledzony [6.3],

Rekonesans jest udany. Należy zwiększyć stopień identyfikacji wrogiej siły o liczbę podaną w odpowiedniej kolumnie lub usunąć ją, jeżeli to atrapa. Jeżeli wynikiem jest symbol (samolot), traktuj go jako U, chyba, że siły celu posiadają lotniskowiec lub statek z katapultą (CAM) [6.2.2], czy też są na lub w sąsiedztwie bazy lotniczej z myśliwcami przechwytyjącymi [1.1.2]. Jeżeli sekcja karty jest oznaczona znakiem wodnym o kształcie okrętu podwodnego, a celem jest wilcze stado, przeciwnik może zdecydować się na zanegowanie rezultatu [6.8]. We wszystkich innych wynikach (**włączając poszukiwania za pomocą atrap**) lub gdy sekcja karty jest oznaczona symbolem flagi floty sowieckiej i wszystkie jednostki poszukujące są sowieckie, poszukiwania się nie udają. Gracz dokonujący rezultatu nie musi pokazywać przeciwnikowi karty, o ile nie będzie posiadał sukcesu.

Aby ukryć naturę nierozpoznanych sił i atrap, gracz powinien pobrać kartę i ogłosić porażkę dla wszystkich poszukiwań poza udanymi poszukiwaniami właściwych sił.

Przykład: Jest tura dnia, a pogodą jest ograniczona widoczność. Aliancki TF2 (zawierający CV Victorius) jest śledzony przez Niemieckie samoloty z Trondheim.

Aliancki gracz może pociągnąć kartę, aby poszukiwać Niemieckiego bloczka, sprawdzając kolumnę *Ograniczona widoczność (reduced Vis)* i linię obie (*Both*). Każdy wynik poza U i symbolem samolotu oznacza porażkę.



Jeżeli sekcja karty dnia zawiera sylwetkę okrętu podwodnego gracz Niemiecki może ogłosić „Celem jest wilcze stado”, a wynik oznacza porażkę. Gracz Niemiecki może pociągnąć kartę dla śledzonej grupy operacyjnej (TF), używając linii obie (*Both*). Osiągają sukces na każdym wyniku poza 2 i 3, ale jeżeli wynikiem będzie symbol samolotu, gracz aliancki może (ale nie musi) ogłosić „Grupa operacyjna zawiera lotniskowiec”, a poszukiwania nie udają się. Gracz Niemiecki może pobrać kolejną kartę dla niezidentyfikowanego bloczka używając linii „Siły” (*Force*) (ponieważ samoloty śledzące grupę operacyjną nie mogą poszukiwać innych sił, niż te, które śledzą [patrz 6.3], osiągając sukces tylko na „U”).

6.2.1 Wynik poszukiwań: Jeżeli rekonesans się uda, sprawdź SI na karcie (ang. ID), aby określić o ile wzrasta SI celu (niezidentyfikowane siły mają SI0). Przeciwnik musi ujawnić następujące informacje o siłach:

- **SI1** — Liczba żetonów okrętów wojennych $\pm 50\%$, oraz czy siły są dużym (ponad 10 konwojowanych statków) czy małym konwojem.
- **SI2** — Liczbę żetonów okrętów wojennych, liczbę ciężkich okrętów oraz czy jakikolwiek lotniskowiec jest w siłach oraz całkowitą liczbę konwojowanych statków.
- **SI3** — Dokładną liczbę żetonów i sumę PS okrętów każdej kategorii
- **SI4** — Dokładną liczbę, typ, PS wszystkich lekkich okrętów, konwojowanych statków oraz okrętów podwodnych oraz nazwy wszystkich ciężkich jednostek.

Przykład: *Aliancki konwój składa się z BB Duke of York, CV Victorious, CA Suffolk, CL Jamaica, 4 DD A-1, 1 AO, i 24 MV. Udane niemieckie poszukiwania skutkują następującą odpowiedzią alianckiego gracza:*

SI1: „(Liczba między 3, a 7) żetonów okrętów wojennych w dużym konwoju.”

SI2: „Pięć żetonów okrętów wojennych, z których 4 są ciężkimi okrętami, w tym przynajmniej jeden lotniskowiec oraz 25 konwojowanych statków”

SI3: „Dwa żetony dużych okrętów – 8PS, jeden żeton lotniskowca – 4PS, dwa żetony krążowników – 6PS, jeden żeton lekkich okrętów – 4PS oraz 25 konwojowanych statków.”

Jeżeli rekonesans się nie uda, SI celu nie zmienia się, o ile nie jest śledzony [6.3.5]

6.2.2 Typ Celu: Przeciwnik gracza dokonującego poszukiwań może (ale nie musi) zanegować próbę udanego rozpoznania przeciwko wilczemu stadu lub siłom zawierającym lotniskowiec lub statek wyposażony w katapultę (CAM) **po** odkryciu karty ze znakiem wodnym w kształcie okrętu podwodnego (dla Wilczych stad o ile nie przechodzą przez heks [6.6.1]) lub symbolem samolotu, a gracz chce to ogłosić [6.2]. Lotniskowiec nie potrzebuje jednostki myśliwców na pokładzie. Wykorzystany CAM zostaje obrócony na rewers [1.4.3].

6.3 Śledzenie

Część jednostek, które udanie zidentyfikują wrogi konwój lub grupę operacyjną podczas segmentu rekonesansu mogą natychmiast zdecydować się na śledzenie tej siły, aby utrzymać ich SI oraz zyskać dodatkowe losowanie lokacji ataku [7.1.1.] Jeżeli na to się zdecydują MUSZĄ ruszać się **wraz z wrogimi siłami – nie mogą** ruszać się w własnej fazie. **Ważne: Wrogie siły nie redukują SI do czasu zakończenia śledzenia [6.6]** Śledzące siły w każdej turze poszukują tylko sił ich śledzonych i nie mogą poszukiwać innych sił na tym samym heksie. Atrapy nie mogą śledzić, a wilcze stada nie mogą być śledzone.

6.3.1 Śledzenie powietrzne: Udany test poszukiwania powietrznego (lub obu poszukiwań) może doprowadzić do śledzenia powietrznego wrogiej Grupy Operacyjnej lub konwoju o ile nie został rozwiązany lub rozproszony, a szukające siły nie są Sowieckie, ani cel nie znajduje się w sąsiedztwie lub na heksie z bazą lotniczą posiadającą myśliwce przechwytyjące [1.1.2]:

Jednostki lotnicze: Oznacz jednostkę lotniczą zdolną do zwiadu znacznikiem śledzenia (ang. Shadow) i nie zwracaj jej do bazy.

Patrole lotnicze (ang. Air Radii): Oznacz siły zidentyfikowane w zasięgu wrogich stałych zasięgów lotnictwa znacznikiem śledzenia o ile pogodą nie jest wichura.

Sektory lotnicze: Połóż odwróconą stroną znacznik sektora lotniczego (shadow) na celu. Zredukuj liczbę heksów dostępnych do poszukiwania w tym sektorze o 1 za każdą wrogą siłą oznaczoną symbolem.

6.3.2 Wilcze Stada: Jedno Niemieckie Wilcze Stado (tylko) może śledzić każdy z Alianckich konwojów, o ile nie jest rozproszony lub rozwiązany. Jeżeli dwa lub więcej wilczych stad zakończy sukcesem poszukiwania, gracz Niemiecki może wybrać, które będzie śledzić cel. Połóż śledzący bloczek pod bloczkiem celu awersem do dołu (jeżeli nierozpoznany) lub awersem do góry, jeżeli rozpoznany. Śledzące wilcze stada nie mogą atakować.

6.3.3 Krążowniki: Alianckie Grupy Operacyjne składające się wyłącznie z nieuszkodzonych krążowników (a przynajmniej jednego) mogą śledzić Niemiecką Grupę Operacyjną, jaką odnajdą podczas segmentu rekonesansu lub tranzytu. Jeżeli Niemiecka GO zawiera duży okręt, Alianckie krążowniki mogą także śledzić go po walce nawodnej. Aby to zrobić, śledzące krążowniki mogą rozdzielić się w nową Grupę Operacyjną po zidentyfikowaniu celu lub zakończeniu segmentu walki nawodnej [1.2.3]

6.3.4 Podział celu: Jeżeli śledzone siły się dzielą, przeciwnik może wybrać, które z sił będzie śledził. Śledzący może zdecydować się, kogo śledzi bazując na znanym składzie pierwotnych sił.

Przykład. „Śledzę konwój”, lub „śledzę większą GO”, czy też „Śledzę duży okręt”.

6.3.5 Zaprzestanie śledzenia: Śledzenie kończy się natychmiast, jeżeli wystąpią okoliczności, które powstrzymają śledzące siły lotnicze przed startem lub lataniem [7.8, 9.2.3-5] lub poszukiwanie przez śledzącego się nie uda. Śledzenie kończy się także, jeżeli wrogie siły wyjdą poza odpowiedzialne sektory lotnicze/zasięgi lotnictwa, wejdą na heks poza zasięgiem śledzącej jednostki lub sąsiadujący z bazą posiadająca myśliwce przechwytyjące [1.1.2] lub wejdzie do portu. Gracz śledzący może dobrowolnie zawiesić śledzenie, zanim wrogie siły ruszą się podczas swojego segmentu ruchu morskiego.

Dopisek autora: Porażka poszukiwania śledzonego celu może być wynikiem wielu czynników, jak niekorzystna lokalna pogoda, błąd nawigacyjny, awaria urządzeń na śledzącej jednostce, czy też awaria samolotu.

Gdy śledzenie się zakończy, należy usunąć żeton śledzenia/sektora lotniczego (lub postawić wcześniej śledzące wilcze stado/grupę operacyjną) i zwrócić śledzące jednostki lotnicze do ich bazy. Natychmiast należy zredukować SI sił, które nie są dłużej śledzone o 1 [6.6] {tekst usunięty}

6.4 Regularne rekonesanse powietrzne

6.4.1 Patrole lotnicze (Air Radii): Patrole lotnicze z baz lądowych obejmują wszystkie heksy w zasięgu patroli lotniczych oznaczone na mapie (chyba, że pogodą jest Wicher). O ile nie mają obniżonej pływerności lub nie są dryfujące alianckie lotniskowce (oraz *Graf Zeppelin* podczas dnia) wypuszczają patrole lotnicze na zajmowanym polu, o ile pogoda jest dobra lub ograniczająca widoczność. Jednostki lotnicze zdolne zarówno do rekonesansu i walki z okrętami podwodnymi mogą prowadzić patrole lotnicze na jednym heksie w zasięgu na poziom o ile pogoda w bazie (lub warunki na lotniskowiec [7.8]) pozwalają na latanie. Jednopoziomowe jednostki posiadają znacznik patrolu lotniczego (ang. Air Radius) na rewersie, pozostałe muszą używać znaczników.

Przeszukuje się każdy heks w zasięgu patroli lotniczych, jak gdyby wykonywała go jednostka powietrzna ze zdolnością rekonesansu. Wilcze stada poruszające się na polu patrolu lotniczego lub opuszczające je, czy też atakujące na heksie mogą podlegać niekorzystnym efektom [7.4.5].

6.4.2 Sektory poszukiwań lotniczych (ang. Air Search Sectors): Każdy scenariusz wskazuje ile heksów może być przeszukanych przez hipotetyczne jednostki lotnicze w każdym z pięciu sektorów (jeden brytyjski, jeden sowiecki, trzy niemieckie) zaznaczonych na mapie w każdej turze, wliczając tury nocne. Podczas segmentu Rekonesansu poszukujący gracz może wybrać i przeszukać te heksy (które mogą zawierać też inne siły), jak gdyby była tam obecna jednostka lotnicza. W miejscu gdzie Niemieckie sektory Trondheim i Barentsa nakładają się, gracz Niemiecki może skorzystać z każdego z tych sektorów, aby przeszukiwać

heksy. Gracze powinni określić, które heksy będą przeszukane, zanim pociągnie karty i można użyć znaczników sektorów lotniczych (ang. Air Sector), aby je oznaczyć.

6.5 Atrapy

Przeszukuje się heksy poza zasięgiem lotnictwa, zajmowane przez pojedynczą makietę, aby ukryć tożsamość makiety, ale zawsze deklarujemy porażkę. Jeżeli karta mówi inaczej i przypadkiem ją odsłonimy, eliminujemy atrapę zamiast identyfikowania wrogich sił. Atrapy nie mogą śledzić.

6.6 Poruszanie i SI

Siły zmniejszają swój SI po każdej turze, w której poruszają się jeden lub więcej pól, o ile nie są na początku ruchu śledzone [6.3]. Obraca się je o 90° w przeciwną stronę do ruchu wskazówek zegara po zakończeniu ruchu. Zmniejsza się SI nie ruszający się sił o 1 na koniec każdego własnego popołudniowego segmentu ruchu morskiego, o ile nie są śledzone.

Wszystkie siły zaczynające turę ze SIO stają się niezidentyfikowane. {tekst usunięty} Stawia się bloczek na krawędzi i można dołożyć do niego żeton atrapy (ale nie przekraczając dostępnej liczby [1.3]).

6.6.1 Tranzyt: Jeżeli siły lub atrapy aktywnego gracza poruszające się z dużą lub przeciętną szybkością [5.1] wejdzie, a następnie spróbuje opuścić heks zawierający jakiegokolwiek nie śledzące siły wroga, przeciwnik może natychmiast wykonać jedną próbę rekonesansu przeciwko poruszającym się siłom. Jeżeli rekonesans się udał, jedna z lokalizujących sił może zacząć śledzenie [6.3.3] lub którykolwiek z graczy (nieaktywny jako pierwszy, ale bez poruszania Wilczych Stad [5.2]) może spróbować zainicjować walkę na polu sił, które siły próbują opuścić, o ile jest to dozwolone [7.1]. Jeżeli dojdzie do walki, siły muszą zakończyć ruch na tym heksie.

6.7 Walka i SI

Po każdej rundzie walki nawodnej, siły biorącej w niej udział automatycznie zwiększają swój Stopień Identyfikacji do SI3 podczas dnia i SI2 podczas nocy. Ataki lotnicze zwiększają SI celu do SI2. Walka okrętów podwodnych zwiększa SI biorących udział w walce do SI1. Walka nie powoduje obniżenia SI.

6.8 Konwoje

Konwoje bez okrętów wojennych nie mogą przeszukiwać pól.

6.8.1 Rozwiązane konwoje: Rozwiązane konwoje pozostają na SI3 do czasu wejścia do portu. Wrogie siły mogą przeszukiwać heks z bloczkiem konwoju lub jeden z sąsiednich heksów na które konwój mógłby wejść. Jeżeli rekonesans się uda, poszukujące siły mogą natychmiast zaatakować [7.7].

Dopisek autora: Po rozwiązaniu bloczek konwoju reprezentuje tylko środek grupy statków, które rozproszyły się po sąsiednich heksach i żeglują indywidualnie. Ponieważ każdy statek musi być zlokalizowany oddzielnie, nie stosuję się zwykłych reguł SI.

6.9 Rekonesans fotograficzny

Jednostki lotnicze oznaczone literką P mogą dokonywać rekonesansu przeciwko wrogim portom podczas segmentu rekonesansu fotograficznego podczas tur Dnia. Nie posiadają innych funkcji.

Pociągnij jedną kartę dla rekonesansu fotograficznego i sprawdź linię fotografii (Photo). Sukces pozwala poznać informacje o wszystkich siłach znajdujących się w porcie. Ponieważ jednostki w porcie nie posiadają SI, ich SI nie jest zwiększany. Nie ujawnia się, ani nie usuwa obecnych atrap.



7. Walka

Większość walk rozstrzyga się przez odnalezienie w odpowiedniej tabeli wyniku trafienia (Hit #) na skrzyżowaniu typu jednostki strzelającej z typem celu. Gracz strzelający rzuca liczbą kości równą PS i otrzymuje trafienie za każdy wynik większy lub równy wynikowi trafienia (Hit #).

Dla większości jednostek różnica między poziomami wynosi 1 Punkt Siły. Za każde trafienie, eliminuje się 1 PS poprzez obrócenie jednostki o 90° **zgodnie z ruchem wskazówek zegara**, aby pokazywało nowe PS u góry, obracanie dwupunktowych jednostek lotniczych na stronę jednopunktową lub eliminowanie jednostki lotniczej o 1PS.

Jeżeli jednostka ma różnicę 2PS między poziomami, musi uzyskać 2 trafienia do **obrotu o 90°**, aby utracić 1 poziom. **W przypadku trafienia**, obraca się **żeton** o 45°, aby oznaczyć pojedyncze **trafienie**, ale **nie** redukuje się PS podczas **strzelania** do czasu utraty poziomu. Po zakończeniu rundy

lub segmentu walki ignoruje się wszystkie „nieparzyste” trafienia – nie pozostają na jednostce.

Jeżeli jednostka straci ostatni poziom jest usuwana z gry. Więcej jednostek nawodnych (ale nie okręty podwodne/lekkie okręty/MV) zredukowanych do 0PS **zatonie, jeżeli dostaną jeszcze** jedno trafienie. Oznacza się je żetonem dryfu (ang. DiW, Dead in Water), muszą one być odholowane przez posiadającego je gracza [5.1.1] lub zostaną automatycznie zatopione na końcu następnego segmentu Łączenia Sił. Dryfujące (i holowane) statki nie liczą się do modyfikatora walki okrętów podwodnych i ataków przeciwko okrętom podwodnym, a ich siły nie mogą poszukiwać. Każde kolejne ataki przeciwko dryfującym lub holowanym statkom otrzymują premię +2 podczas rzutu na trafienie.

7.1 Ataki

Cel może zostać zaatakowany tylko raz przez jednostki lotnicze w Segmentcie walki Lotniczej. Każde wilcze stado zawsze atakuje osobno, **ale tylko jeżeli się nie poruszało** [5.2]. Grupy Operacyjne mogą atakować wspólnie. Każdy atak przeciwko wrogim siłom należy zadeklarować w odpowiednim segmentcie walki.

7.1.1 Lokalizacja celu: Gracz może zadeklarować atak przeciwko celowi na morzu tylko, jeżeli ten został zidentyfikowany [6.1]. Kiedy atak zostaje ogłoszony, pociągnij kartę dla nalotu lub ofensywy lotniczej przeciw okrętom podwodnym lub dla każdej Grupy Operacyjnej lub Wilczego stada próbującego atakować. Sprawdź wynik poszukiwania używając linii sił nawodnych (Force) lub lotnictwa (Air) {**nigdy** obu}, w zależności od użytych sił. Jeżeli pierwsza próba jest nieudana, a cel jest śledzony [6.3] lub jest rozproszonym konwojem, pociągnij drugą kartę. Walkę rozstrzyga się, jeżeli **którykolwiek** wynik będzie udany. Niezależnie od wyniku, nie zmienia się SI, za wyjątkiem opisanych w zasadzie 6.7.

Przykład: Niemieckie jednostki lotnicze próbują zaatakować Aliancki konwój (ID2) w warunkach organicznej widoczności, ciągną jedną kartę i sprawdza się linię lotniczą sekcji dnia dla kolumny ograniczonej widoczności. O ile wynik nie jest udany identyfikacją (0,1,2, U lub symbol samolotu), atak nie udaje się i jednostki Luftwaffe wracają do bazy. Jeżeli konwój jest śledzony, gracz Niemiecki powinien pociągnąć drugą kartę, a atak odbędzie się, jeżeli **którakolwiek** wskaże sukces.

Opcjonalna zasada: Jeżeli pierwsza próba jest nieudana, pociągnij drugą kartę tylko jeżeli:

- Cel jest rozproszonym konwojem, lub
- Jedna lub więcej jednostek lotniczych atakuje i pogoda jest dobra lub cel jest śledzony przez sojuszniczy samolot (jednostkę, sektor lotniczy, patrol lotniczy), lub
- Wilcze Stado atakuje cel śledzony przez sojusznicze Wilcze Stado, lub
- GO atakuje cel, który jest śledzony przez aliancki samolot (jednostkę, sektor lotniczy, patrol lotniczy) lub GO

Dopisek autora: Kooperacja pomiędzy Niemieckimi siłami była niezwykle słaba. Samoloty nie łączyły się bezpośrednio z okrętami i nie mogły skontaktować się z U-Bootami, w wyniku czego śledzenie przez jedną z sił często nie umożliwiała zaatakowaniu przez inną.

7.1.2 Skoordynowane ataki lotnicze (opcjonalna): Zamiast łączyć ataki lotnicze w jedno uderzenie, gracz może podzielić samoloty z różnych baz lotniczych lub grup i pociągnąć kartę dla każdej. Grupa która się uda (U lub symbol samolotu) musi atakować osobno przed pozostałymi atakami.

7.1.3 Lotniska i Porty: Bazujące na lądzie samoloty mogą atakować samoloty w bazach oraz statki w portach tylko, jeżeli pozwala na to Losowe Wydarzenie lub Specjalne Warunki. Porty i bazy lotnicze w Wielkiej Brytanii (wliczając Orkady i Szetlandy) nie mogą być atakowane. Statki w porcie nie mogą być atakowane przez samoloty za pomocą torped.

Dopisek autora: Brytyjskie zaplecze było mocno chronione przez Fighter Command, którego eskadry zostały pominięte w grze, aby przyspieszyć rozstawienie i oszczędzić na ilości żetonów, które praktycznie nie byłyby używane.

7.2 Walka lotnicza

Jednostki lotnicze mogą atakować siły morskie (jeżeli odnaleziono je zgodnie z 7.1 lub w porcie) oraz bazy lotnicze używając następującej procedury:

- Obrońca może poderwać w powietrze dostępne jednostki myśliwskie [7.2.1]
- rozstrzygnięcie walk powietrznych [7.2.2-3].
- Rozstawienie jednostek celów [7.2.4].
- Wyznaczenie celów ataku dla jednostek lotniczych i deklaracja ataków torpedowych [7.2.4].
- Określenie wyniku ataku fali przed rozstrzygnięciem ataku następnej fali
 - Rozstrzygnięcie ognia przeciwlotniczego [7.2.5].
 - Rozstrzygnięcie ataków bombowych i torpedowych [7.2.6-7.3.1].

Spośród sowieckich jednostek lotniczych tylko VVS (te z białą nazwą) mogą atakować konwoje i GO na morzu

Po zakończeniu walki lotniczej, zwiększa się SI grupy, jeżeli wymagane [6.7], przesunąć znacznik Ostrzeżenia Paliwowego Grupy (TF's Fuel Warning) o 1 turę wstecz [11.1.3] i powrócić wszystkimi jednostkami do pierwotnych baz/lotniskowców.

7.2.1 Poderwanie w powietrze: Podczas tury dnia (tylko) obrońca może poderwać w powietrze wszystkie jednostki myśliwców na heksie (w tym myśliwce przechwytyjące [1.1.2, 1.5.3]), aby przechwycić wroga.

Opcjonalna zasada: Wykonaj rzut na zaskoczenie [7.6] po zadeklarowaniu ataku lotniczego. Jeżeli jest udany, tylko 1 jednostka myśliwska obrońcy (lub myśliwce przechwytyjące) nad celem może poderwać się w powietrze. Jeżeli test się nie powiedzie, 1 jednostka myśliwców (lub myśliwców przechwytyjących) z sąsiedniego heksa może także poderwać się do lotu, oprócz wszystkich jednostek obrońcy na heksie celu.

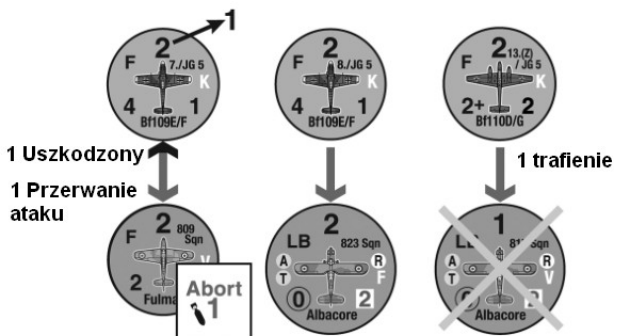
7.2.2 Walki powietrzne: Poderwane myśliwce równocześnie wymieniają się ogniem jedną turę z atakującymi jednostkami. Broniące myśliwce mogą rozdzielać ogień, ale muszą przeznaczyć przynajmniej tyle sąp PS na pojedynki 1 na 1 ile PS posiadają atakujące myśliwce, zanim przeznaczą PS do atakowania pozostałych celów powietrznych. Poderwanie w powietrze powstrzymuje **wszystkie** atakujące myśliwce od wykonywania ataków bombowych.

7.2.3 Rozstrzygnięcie walk powietrznych: Odejmij wartość walki powietrznej celu od wartości walki powietrznej jednostki atakującej i dodaj otrzymany modyfikator do rzutu w tabeli walk powietrznych (ang. Air Combat Table) (ale myśliwce nie otrzymują ujemnych modyfikatorów). Rzuć 1 kością za każdy atakujący PS:

- Przerwanie ataku (Abort):** PS celu są zmniejszone o 1 do końca fazy gracza. Umieść znacznik przerwania ataku (abort) na jednostce.
- Uszkodzony (Damaged):** Zredukuj poziom jednostki o 1 poziom na czas operacji, ale nie otrzymujesz PZ.
- Trafiony (Hit):** Permanentnie redukuje poziom jednostki o 1 poziom.

Straty myśliwców przechwytyjących należy zapisywać na karcie planowania. Jednostki z symbolem '+' zwiększają wartość walki powietrznej o 1, gdy strzelają do jednostki bombowców. Jednostki z wartością walki powietrznej w kółku nie mogą toczyć walki powietrznej, o ile nie zostaną zaatakowane.

Przykład: Dwa Albacore'y (w sumie 3PS) i jeden Fulmar (2PS) atakują Kirkenes. Dwa Bf-109E/F (4PS, włączając myśliwce przechwytyjące) i 1 Bf-110 (2PS) zostają poderwane do lotu, aby odpowiedzieć na atak. 2PS broniących myśliwców muszą zostać skierowane na Fulmar'y, więc jeden Bf-109 zajmuje się eskortą, wyrzucając 5 i 6 (zmodyfikowane do 7 i 8): jeden stopień Fulmara przerywa atak. Pozostałe dwie poderwane jednostki atakują Albacore'y. 109ki wyrzucają 0 i 9, kiepsko nawet z premią +4. 110ki wyrzucają 2 i 7, a ponieważ posiadają '+' zwiększają wartość walki powietrznej o 1 przeciwko bombowcom. 7 staje się 10 i 1 PS Albacore'a zostaje zestrzelony.



Ponieważ strzela się jednocześnie, Fulmary odpowiadają ogniem 109kom z 2PS i rzutami 2 i 9, uszkodzając 1 poziom Messerschmitta. Albacore'y (włączając te zniszczone) mogą rzucać przeciw myśliwcom przechwytyjącym, ale nie mają szans na zadanie obrażeń lub trafienie, więc gracz Aliancki decyduje się nie rzucać kośćmi.

7.2.4 Rozstawienie nalotu: Należy rozstawić cele (statki lub samoloty) odsłoniętą stroną (wskazane na Karcie Bitwy) w jednej linii. MX/AX mogą tworzyć jeden stos do 10PS, a lekkie okręty mogą tworzyć stos do 4PS, ale okręty dryfujące/holowane nie mogą wchodzić w skład stosu, chyba, że cel znajduje się w porcie. W innym wypadku okręty nie mogą stanowić jednego stosu. Atakujący, którzy przetrwali walki powietrzne są rozstawiani przed celami, które będą atakować. Maksymalnie 2 jednostki lotnicze mogą atakować jeden cel w każdej fali. Gracz atakujący musi zadeklarować, **które jednostki** lekkich i średnich bombowców z torpedami (symbol (T)) atakują za pomocą bomb, czy torped oraz rzucić w Tabeli Lodu (ang. Ice Table), jeżeli jest to wymagane [7.3]

Dopisek autora: Podczas ataku holujące okręty rzucają hol (dlatego nie ma modyfikatora rzutu dla holujących statków). Holujące statki nie muszą być kładzione obok celów, które je holowały.

7.2.5 Ogień przeciwlotniczy: Przeciw każdej fali atakujących, cele odpowiadają ogniem z łączną wartością przeciwlotniczą skierowanym do atakujących je jednostek. (np. 1+*=1; *+*=*) Jednostki sąsiadujące z celami, które nie są same celem ataku, mogą strzelić w **jedną** jednostkę lotniczą atakującą sąsiedni cel, jeżeli posiadają wartość liczbową siły przeciwlotniczej. Jeżeli atak następuje w porcie, portowa obrona przeciwlotnicza może strzelić w każdą z atakujących jednostek. Obrona przeciwlotnicza lotnisk także strzela w **każdą** atakującą jednostkę. Należy rzucić kością za każdy atak przeciwlotniczy, zgodnie z tabelą obrony przeciwlotniczej (ang. AA Defense Table). Jeden rzut może zostać zmodyfikowany na niewykorzystany CAM w siłach atakowanej siły morskiej, ale po takim wykorzystaniu CAM obraca się na rewers [1.4.3]. Stosu z siłą przeciwlotniczą * rzucają tylko 1 raz.

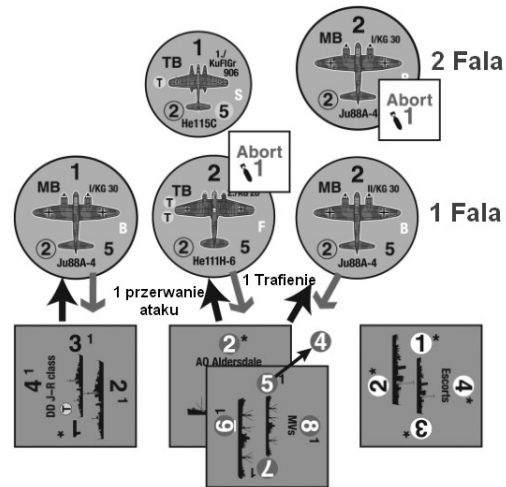
7.2.6 Ataki bombowe/torpedowe: Atakujący, którzy przetrwali bombardują cele morskie/jednostki lotnicze, rzucając 1 kością na każdy PS w odpowiedniej linii tabeli bombardowania celów Morskich/Baz lotniczych (ang. Naval/Airbase Bombing Table). Samoloty z torpedami muszą wykonać ataki torpedowe [7.3] zamiast bombardowania.

Jednostki atakujące w drugiej i późniejszych falach muszą zaatakować wcześniej wybrany cel, o ile nie został wyeliminowany. W takim przypadku samoloty mogą zaatakować sąsiednią (istniejącą) jednostkę lub zrezygnować z ataku. Jednostki rezygnujące z ataku nie są atakowane ogniem przeciwlotniczym.

Przykład: Jeden He111H-6 (2PS), jeden He115C (1PS) i trzy Ju-88A-4 (ogółem 5PS) atakują mały konwój składający się z jednej jednostki DD (3PS), 1 ES, 1 AO i 5MV. Gracz Aliancki rozkłada konwojowane statki w jeden stos w centrum formacji. Gracz Niemiecki chce skoncentrować się na statkach handlowych, więc rozstawia samoloty w dwóch falach

W pierwszej fali He111ki i jeden Ju88 atakują statki konwoju, podczas gdy druga jednostka Ju88 (1PS) atakuje niszczyciele. Pozostałe samoloty będą w 2 fali atakowały statki konwoju.

W pierwszej fali niszczyciele będą atakowały ogniem plot. atakujące je Ju88, podczas gdy konwój wykonuje 1 rzut przeciwko każdej z atakujących je jednostek. ES nie będą strzelały, ponieważ ich siła przeciwlotnicza wynosi *, a nie są atakowane.



Wynikiem ataku jest:

DD => Ju88 = 4 = bez efektu

MV => He111 = 7 = 1 przerywa atak

MV => Ju88 = 7 = bez efektu

He111 jest oznaczony znacznikiem przerywania ataku [Abort 1] i samoloty przystępują do ataku:

Ju88=>DD = 2 = bez efektu

He111=> MV = 5,7 = 1 trafienie

Ju88=> MV = 0,3 = bez efektu

Rzut w tabeli obrażeń torpedowych określa 1 zatopienie. Aliancki gracz losowo określa, że AO nie został trafiony, więc żeton 5PS statków MV zamienia na 4PS. Teraz następuje druga fala, znów zaczynając od obrony przeciwlotniczej. Ponieważ tym razem niszczyciele nie są atakowane, mogą strzelić w jedną jednostkę lotniczą atakującą statki handlowe:

DD => He115 = 6 = bez efektu

MV => He115 = 1 = bez efektu

MV => Ju88 = 9 = 1 przerywa atak

He115 => MV = 3 = bez efektu

Ju88 => MV = 8 = trafienie.

Kolejny PS statków MV zostaje wyeliminowany, a atak się kończy.

7.2.7 Ju88: Niemieckie Ju88 korzystają z rzędu Lekkich Bombowców (Light Bomber) w tabeli bombardowania celów morskich (ang. Naval Bombing Table) o ile nie atakują portu w nocy.

Dopisek autora: Junkersy Ju88 posiadały hamulce opadania i atakowały nurkując pod kątem do 60°. Choć nie były tak zabójcze jak typowe bombowce nurkujące, były skuteczniejsze od innych średnich bombowców atakując cele nawodne.

7.3 Ataki Torpedowe

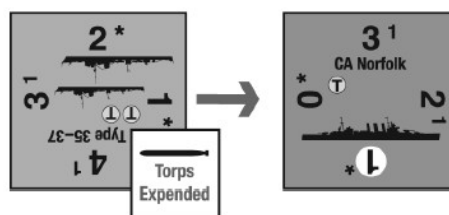
Jednostki oznaczone symbolem (T) mogą atakować statki na morzu za pomocą torped, zamiast bomb, czy ostrzału. Statki tak zaznaczone również mogą wykonać jeden atak torpedowy na symbol w trakcie kroku (iv) podczas Rundy Walki Nawodnej (Jednostki z dwoma symbolami nie muszą używać obu w jednym ataku). Lekkie okręty, okręty podwodne i samoloty deklarujące atak torpedowy, wykonują atak torpedowy na symbol w ilości równej ich obecnym PS. Jeżeli bombowce atakują torpedami na polu, które nie jest określone jako Wolne od Lodu (ang. Clear of ice), należy rzucić 1 kością w tabeli lodu (ang. Ice Table). Jeżeli wynikiem jest cokolwiek innego od pusto (ang. Clear) bombowce torpedowe nie mogą atakować.

7.3.1 Procedura ataku torpedowego

- i. Rzuć jedną kością w tabeli ataków torpedowych (ang. Torpedo Attack Table) za każdy atak torpedowy. Atak kończy się sukcesem, jeżeli zmodyfikowany wynik wynosi 8 lub więcej.
- ii. Rzuć jedną kością za każdy udany atak w tabeli obrażeń torpedowych (ang. Torpedo Damage Table), aby określić jak wiele uszkodzeń otrzymano oraz czy okręt obniża pływalności lub czy jest zatopiony:

- (a) Trafiony (**Hit**) — Pancerniki, krążowniki liniowe, większość lotniskowców i krążowników, a także **niektóre konwojowane statki** toną po kilku trafieniach. Liczba w tabeli oznacza ile PS traci cel lub ile PS lekkich okrętów i MV zaczyna dryfować [7]
- (b) **Obniżenie pływalności (Crippled)** – statek, który wskutek ataku zmniejsza pływalność oznacza się żetonem obniżenia pływalności (Cripple). Statki te utrzymują swoje zdolności bojowe, ale mogą poruszać się tylko z wolną prędkością [5.1]. Kolejne ataki przeciwko jednostkom o obniżone pływalności otrzymują premię do rzutów na atak.
- (c) **Zatopiony (Sunk)** – natychmiast się eliminuje cel, niezależnie od pozostałych PS. „1 zatopiony” (1 sunk) lub „2 zatopienia” (2 sunk), określa ile PS jest eliminowane.

7.3.2 Zużycie torped: Po wykonaniu ataku torpedowego oznacza się jednostkę nawodną żetonem zużycia torped (ang. Torps Expended). Okręty podwodne obraca się na rewers, gdy wskazuje to Tabela Walki Okrętów Podwodnych (Submarine Combat Table) i nie mogą dłużej wykonywać ataków [7.1.1]. Okręty które zużyły wszystkie torpedy nie mogą dłużej dokonywać ataków do czasu spędzenia całej tury w wyznaczonym porcie (Bergen, Trondheim, Narvik, Scapa Flow, Lerwick (tylko okręty podwodne) i Murmańsk (tylko sowieci)) podczas której nie uzupełnia paliwa.



Przykład: Niemieckie torpedowce typ35-37 (2PS) dokonują ataku torpedowego na aliancki krążownik. Gracz Niemiecki chce oszczędzić część torped na późniejsze ataki, więc używa tylko 1 kości na PS i dołącza żeton zużycia torped. Gracz mógłby też zużyć wszystkie torped, rzucając 4 kośćmi (i kładąc 2 żetony zużycia torped).

7.4 Walka okrętów podwodnych

Wilcze Stada atakujące siły nawodne lub atakowane przez nie muszą określić kolejność działań przeciw okrętom podwodnym oraz ataków torpedami okrętów podwodnych. Należy wykonać rzut jedną kością w tabeli Walki Okrętów Podwodnych (ang. Submarine Combat Table). Po zaaplikowaniu odpowiednich modyfikatorów (do maksymalnie +/- 6, określa się **maksymalną** liczbę okrętów podwodnych, które {tekst wycięty} mogą zaatakować przed atakami na okręty podwodne (każdy okręt może zaatakować **tylko raz**), jeżeli okręty podwodne zużyły swoje torpedy po ataku [7.3.2], siły nawodne mogą kontynuować uzupełnianie paliwa [11.3.2]. Nieparzysty wynik rzutu (po dodaniu modyfikatorów) oznacza, że okręty podwodne zużywają torpedy, jeżeli wszystkie zaatakują. Gracze później dokonują działań przeciwko okrętom podwodnym i ataki okrętami podwodnymi w następujący sposób:

7.4.1 Procedura ataków przeciwko okrętom podwodnym (ASW): Rzuć 1 kością za każde 3PS (zaokrąglane w dół) niszczycieli i/lub torpedowców lub 1 PS eskortowców i samolotów oznaczonych symbolem zdolności do walki z okrętami podwodnymi (A), ale w ilości nie przekraczającej dwukrotności liczby okrętów podwodnych :

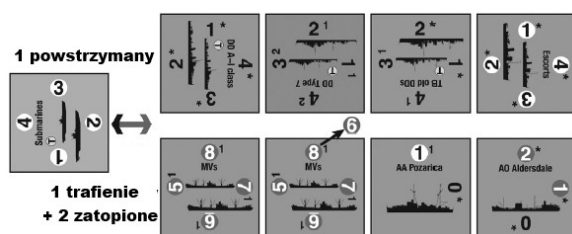
- (a) **Sukces (Success)** – rzuć 1 kością, której wynik określa:
 - (i) **Zatopienie (Sunk)** – Wyeliminuj 1 PS okrętów podwodnych
 - (ii) **Uszkodzenie (Damaged)** – usuń 1PS okrętów podwodnych z gry (reprezentuje okręty zmuszone do powrotu do portu), ale nie dostaje się za nie PZ.
- (b) **Powstrzymany (Held Down)** – zredukuj liczbę okrętów podwodnych, które mogą następnie wykonać atak torpedowy podczas tej walki o 1PS. Wyniki przekraczające liczbę okrętów, które mogą zaatakować liczą się. Jeżeli jest więcej wyników, niż obecnych okrętów podwodnych, stosuje się głośniejsze (dla okrętów podwodnych) wyniki.

7.4.2 Ofensywne patrole przeciw-podwodne: Samoloty oznaczone symbolem (A) mogą zaatakować okręty

podwodne podczas własnego segmentu walk lotniczych. Grupy Operacyjne (nie **konwoje**) mogą próbować zaatakować Wilcze Stado podczas własnego Segmentu Walki Okrętów Podwodnych lub gdy wykryją tranzyt Wilczego Stada [6.6.1], ale muszą przestrzegać procedury zwykłej walki okrętów podwodnych [7.4]. W tym przypadku stosuje się modyfikator -1 do rzutów przeciw okrętom podwodnym (ASW), a grupa operacyjna zużywa 1 dodatkową turę paliwa [11.1.3].

7.4.3 Procedura ataku okrętów podwodnych: Kiedy walka okrętów podwodnych (Submarine Combat) wskazuje na atak okrętu podwodnego (Submarine Attack), okręt podwodny musi zaatakować, **jeśli to możliwe**. Obrońca nie pokazuje jednostek w siłach. Zamiast tego atakujący wybiera kategorię celu dla każdego PS okrętów podwodnych **przed** wykonaniem ataków torpedowych [7.3.1]. Jeżeli wybierze kategorię, której nie ma w celu, atak nie odnosi sukcesu. Losowo wybiera się cel(e) w kategorii, jeżeli uzyskano trafienia.

Przykład: Niemieckie wilcze stado z 3PS i SI1 atakuje załadowany brytyjski konwój o SIO zawierający 16 MV, 1 AA i 1 AO w towarzystwie 3 DD, 2 TB i 1ES podczas nocnej tury we mgle.



Gracz Niemiecki wyrzuca 3 w tabeli ataków okrętów podwodnych, modyfikując rzut (+2 Noc, +1 za 3 okręty, -1 za SI1, -3 za eskortę (DD, TB, ES)) do 2. Najpierw następuje atak na okręty podwodne. Gracz Aliancki rzuca 3 razy w tabeli ASW: 2 i4 dla Brytyjczyków, 7 (zmienione na 6) dla Sowieców. Wynik „Powstrzymany” oznacza, że tylko 1 okręt podwodny przystępuje do ataku. Gracz Niemiecki deklaruje, że atakuje statki konwojowane i wyrzuca 7 w tabeli ataków torpedowych – trafienie! Wynik 8 rzucony w tabeli obrażeń oznacza, że 2 konwojowane statki zatona. Losowo określone zostało, że zatona MV, więc 4PZ zostają utracone. Konwój zmienia stopień identyfikacji na SI1.

Niezidentyfikowane Wilcze Stado 2 okrętów podwodnych później atakuje ten sam konwój. Tym razem gracz Niemiecki wyrzuca 6 w tabeli ataków okrętów podwodnych, zmodyfikowane go 5. Oba U-Booty atakują pierwsze: Pierwszy atakuje ciężkie okręty, drugi atakuje konwojowane statki. Ponieważ w konwoju nie ma ciężkich okrętów, pierwszy atak nie udaje się. Drugi okręt podwodny pułtuje wynikiem 5. Alianckie rzuty przeciw okrętom podwodnym: 1 i 7 (Brytyjczycy) oraz 9 zmodyfikowane do 8 (Sowieci) wskazuje wynik 1 powstrzymania i 1 sukcesu. Kolejny rzut 5 oznacza, że jeden okręt jest uszkodzony, podczas gdy powstrzymanie nie daje efektu, bo wszystkie okręty podwodne stada już zaatakowały.

Uszkodzony okręt podwodny jest usuwany (ale Alianci nie dostają za niego punktów), a znacznik jednostki jest obracany na rewers, pokazujący, że nie ma już torped (ponieważ wynik walki okrętów podwodnych był nieparzysty a wszystkie okręty podwodne atakowały).

Chociaż tankowiec przetrwał, rezultat drugiego ataku okrętów podwodnych wskazuje, że jeżeli by chciał uzupełnić paliwo na morzu [11.3.2], byłoby to anulowane. Drugie stado staje się SI1, a SI konwoju pozostaje bez zmian.

7.4.4 Okręt podwodny kontra okręt podwodny: Wilcze stado może tylko zaatakować inne wilcze stado, jeżeli uda się uzyskać zaskoczenie [7.6]. Atakujące okręty podwodne, którym nie uda się zaskoczyć przeciwnika zostają zaatakowane przez ich cel. W tym przypadku nie stosuje się zwykłej procedury walki okrętów podwodnych. Zamiast tego rzuć **tylko raz** w tabeli ASW (ignorując liczbę obecnych PS okrętów podwodnych). Nie ma w tym wypadku kontrataku. Sukces oznacza zniszczenie 1PS.

Dopisek autora: W odróżnieniu od obecnych czasów, okręty podwodne nie były podczas drugiej wojny światowej idealnymi środkami zwalczania okrętów podwodnych. Sukcesy zależały raczej od skutecznych raportów wywiadu, czy przypadkowego spotkania, gdzie zaskoczenie było zawsze głównym czynnikiem.

7.4.5 Lotnicze patrole przeciw okrętom podwodnym: Każde wilcze stado próbują się ruszyć do lub poza heks w zasięgu wrogich patroli lotniczych, wykonuje jeden rzut w tabeli ASW za każdą granicę pól, które próbuje przekroczyć, jeżeli jest zidentyfikowane podczas tury Dnia lub jeżeli próbuje ruszyć się dwa heksy. Nie stosuje się premii +1 za patrole lotnicze. Jeżeli wynikiem jest powstrzymanie, uszkodzenie lub zatopienie, **oprócz zwykłych rezultatów**, Wilcze Stado otrzymuje SI1 i traci ten heks ruchu. Jeżeli w rezultacie nie opuści początkowego heksa, jego SI nie zmniejsza się.

Przykład: Niemieckie Wilcze stado zaczyna grę na tym samym polu co HMS Victorious w warunkach ograniczonej widoczności deklarując chęć ruchu o 2 heksy. Gracz Aliancki rzuca raz w tabeli ASW. Na wyniku 4 lub mniej Wilcze Stado opuszcza pole i może poruszyć się jedno dodatkowe pole. Na wyniku 5 i więcej Wilcze Stado pozostaje na heksie z 1 pozostałym heksem ruchu (i może spróbować znów opuścić to pole).

Dopisek autora: Okręty podwodne poruszające się na terenach z wrogą osłoną lotniczą, były ciągle zagrożone atakami.

7.4.6 Okręty podwodne w konwojach: Alianckie okręty podwodne w konwojach zaatakowanych przez grupy operacyjne, które nie osiągnęły zaskoczenia mogą natychmiast wydzielić się w Wilcze Stado i zainicjować Walkę Okrętów Podwodnych z grupą operacyjną, zanim rozstrzygnie się walkę nawodną.

7.5 Walka nawodna

Każda grupa operacyjna może brać udział w jednej walce nawodnej na segment walki nawodnej.

7.5.1 Przechwycenie: Jeżeli aktywna grupa operacyjna zadeklaruje atak w segmencie walki nawodnych i uda się jej odnaleźć cel [7.1.1], inna wroga grupa operacyjna na tym samym heksie może spróbować osłonić cel, przechwytyjąc aktywną grupę. Nieaktywny gracz ciągnie 1 kartę (dwie, jeżeli śledzi aktywną grupę). Jeżeli wynik wskazuje na udaną identyfikację, przechwytywająca grupa atakuje aktywną grupę. W innym wypadku atakujący może spróbować osiągnąć zaskoczenie w nocy lub przy kiepskiej pogodzie [7.6].

7.5.2 Procedura walki nawodnej: Obie strony wystawiają swoje jednostki (awersami do góry) na strefach rozstawienia (ang. Deployment area) na karcie bitwy, stosując te same restrykcje tworzenia stosów, jak podczas ataków powietrznych [7.2.4]. Walka trwa do dziesięciu rund [patrz krok vi poniżej i 7.5.8], a każda runda składa się z 6 etapów:

i. Dołączanie — Począwszy od 2 rundy, każda inna GO na polu (pierwsze aktywnego gracza) mogą spróbować dołączyć do walki, przez pociągnięcie karty rekonesansu. Połóż jednostki, którym udało się rozpoznać wrogi cel w odpowiedniej strefie rozstawienia na karcie bitwy.

ii. Manewry — Najpierw broniący się, a potem atakujący mogą ruszyć jednostki (ale nie dryfujące i o obniżonej pływalności) ze strefy wystawienia do stref ataku torpedowego (ang. Torpedo Attack), osłony (ang. Screening) lub wycofania (ang. Withdrawal) na Karcie Bitwy **lub** położyć znacznik uników (ang. Evasion) na dowolnych jednostkach (utrudniają wrogi ataki torpedowe, kosztem redukcji celności dział). Jednostki w strefach wycofania nie poruszają się. Jeżeli wszystkie jednostki obu stron znajdują się w strefach wycofania, walka kończy się automatycznie.

Ważne: Jednostki nie mogą się poruszyć do strefy ataku torpedowego w pierwszej rundzie w której uczestniczą w walce, za wyjątkiem uzyskania zaskoczenia w Nocy lub podczas kiepskiej pogody [7.6].

iii. Ostrzał — Obaj gracze wyznaczają cele przed strzelaniem. Wrogi jednostki nie mogą być brane na cel, jeżeli są osłaniane [7.5.4]. Każda wroga jednostka (poza osłanianymi) musi zostać zaatakowana, zanim dwie lub więcej jednostek będzie atakowało ten sam cel. Rozdzielanie ognia jest niedozwolone, chyba, że cała grupa operacyjna składa się z pojedynczej jednostki lekkiego statku. Ostrzał rozstrzyga się **równocześnie** rzucając jedną kością na PS w tabeli ostrzału morskiego (ang. Naval Gunnery).

Można użyć znaczników przerwania ataku, aby oznaczyć otrzymane uszkodzenia przed ostrzałem drugiego gracza.

iv. Ataki torpedowe — Obaj gracze (pierwszy broniący się) mogą wyznaczyć ich jednostkom, które przetrwały etap ostrzału i znajdują się w strefach ataków torpedowych w ten sam sposób, jak dla ataków ostrzałem. Jednocześnie rozstrzyga się procedurę ataków torpedowych [7.3.1]. Po rozstrzygnięciu ataków, każda jednostka jest oznacza znacznikiem zużycia torped (ang. Torps Expended).

v. Wycofanie — Każdy lub obaj gracze (broniący się jako pierwszy) mogą rzucić w tabeli wycofania (ang. Withdrawal Table) (a **gracz Niemiecki musi rzucić, jeżeli jakkolwiek jednostka straciła poziom od czasu rozpoczęcia walki**) o ile mają jednostki w strefie wycofania. Jeżeli zmodyfikowany rzut wynosi 7 lub więcej, jednostka wraca do Karty Sił. Chociaż gracz może rzucić raz na rundę, modyfikator stosuje się indywidualnie dla każdej jednostki, więc niektóre mogą się wycofać, a inne nie. Wszystkie pozostałe jednostki, które nie są w strefie rozstawienia, wracają do strefy rozstawienia.

vi. SI sił — Zwiększ SI wszystkich sił uczestniczących w bitwie do SI3 (za dnia) lub SI2 (w nocy) [6.7]. Jeżeli obaj gracze mają wciąż okręty wojenne na Karcie Bitwy, gracz niemiecki rzuca 1 kością. Jeżeli gracz nie posiadają statków lub wynik jest mniejszy od numeru rundy, walka nawodna kończy się. W innym wypadku walka trwa dalej, o ile nie stosuje się zasady 7.5.8.

7.5.3 Zaskoczenie: Jeżeli udało się osiągnąć zaskoczenie [7.6], wrogi jednostki nie mogą się ruszyć podczas pierwszej rundy Walki Nawodnej [7.5.2ii]. Atakujący, który osiągnął zaskoczenie może strzelać z dział i torped, zanim przeciwnik odpowie ogniem podczas pierwszej rundy.

7.5.4 Osłanianie: Każda jednostka w strefie osłaniania lub ataków torpedowych, która nie dryfuje, ani nie ma obniżonej pływalności może powstrzymać dwie wrogi jednostki przed atakowaniem sojuszniczej jednostki w strefie wycofania lub jedną wrogą jednostkę przed atakowaniem sojuszniczej jednostki w strefie rozstawienia. Połóż jednostki osłaniające sąsiadującą z osłanianą jednostką w strefie rozstawienia, naprzeciw blokowanych jednostek. Każda osłaniająca jednostka może tylko strzelać do jednostek, które blokuje, a blokowane jednostki mogą strzelać tylko do celów nie bronionych przez stojącą naprzeciw osłaniającą jednostkę. Osłonięte jednostki nie mogą strzelać do jednostek, powstrzymanych przed atakowaniem ich.

7.5.5 Eskortowce: Eskortowce (ES) mogą osłaniać jednostki w walce, ale nie mogą strzelać do wrogich jednostek działami lub torpedami. Wylimitowane PS Eskortowców wracają do gry **w tej samej sile** po zakończeniu bitwy.

Dopisek autora: Każdy PS eskortowców reprezentuje wiele małych statków, których jedynym zadaniem w walce nawodnej było pokrywanie konwoju dymem, ponieważ posiadały niewielką lub żadną siłę przeciw atakującym okrętom. Nawet jeżeli kilka z nich zatoniło, a reszta została zmuszona do odwrotu lub ominięta, pozostałe jednostki kontynuowały obronę przeciw okrętom podwodnym po bitwie.

7.5.6 Lotniskowce: Jeżeli obrońca posiada przynajmniej w swoich siłach 1 lotniskowiec, a pogoda jest dobra albo ograniczająca widoczność podczas tury dnia, lotniskowiec może atakować od początku drugiej i następnych rund. Wykonaj segment walki powietrznej używając tylko etapów od (d) do (e) [7.2]

7.5.7 Restrykcje Hitlera: Niemieckie grupy operacyjne mogą atakować tylko słabsze siły:

- Nie mogą atakować sił z nieuszkodzonymi pancernikami i krążownikami liniowymi
 - O ile niemieckie siły z ciężkimi okrętami nie posiadają nieuszkodzonych pancerników lub krążowników liniowych, nie mogą atakować, jeżeli cel posiada pancerniki lub krążowniki liniowe lub ma przynajmniej tyle samo krążowników, co Niemiecka grupa.
 - Nie mogą atakować sił, które mają więcej PS niszczycieli/torpedowców, niż suma PS wszystkich jednostek Niemieckich
- Jeżeli podczas walki z wrogiem okaże się, że ten nie jest słabszy, Niemieckie okręty muszą poruszyć się do strefy wycofania podczas etapu ii i rzucać na wycofanie w każdej rundzie

Przykład walki: Niemieckie siły nawodne próbują zaatakować Aliancki konwój JW-51B (SI1) w nocy przy ograniczonej widoczności. Aby zwiększyć szanse, niezidentyfikowana GO rozdziela się na dwie przed wejściem na pole konwoju. Aliancka GO osłaniająca konwój jest na tym samym polu.

Siły Niemców składające się z Admiral Hippera i 3 DD pociągają 0 na karcie poszukiwań – sukces. Zanim zaatakują, gracz Aliancki decyduje się spróbować przechwycić wroga osłaniającą grupą operacyjną, ale wyciąga kartę na której nie ma wyniku „U” lub ikonki samolotu i nie udaje mu się. Gracz Niemiecki rzuca na zaskoczenie, ale wynik 3+1 (za ograniczoną widoczność) + 1 (atakujący jest nierozpoznany) = 5, jest mniejsze niż 7, więc JW-51B nie jest wzięty z zaskoczenia.

Konwój składa się z 1DD (klasa J-R), 4TB (1x stary DD, 3x klasa O-P), 1ES oraz 13MV i jest rozkładany jako pierwszy. Gracz Niemiecki rozstawia swoje okręty w obszarze rozstawienia i zaczyna się pierwsza runda.

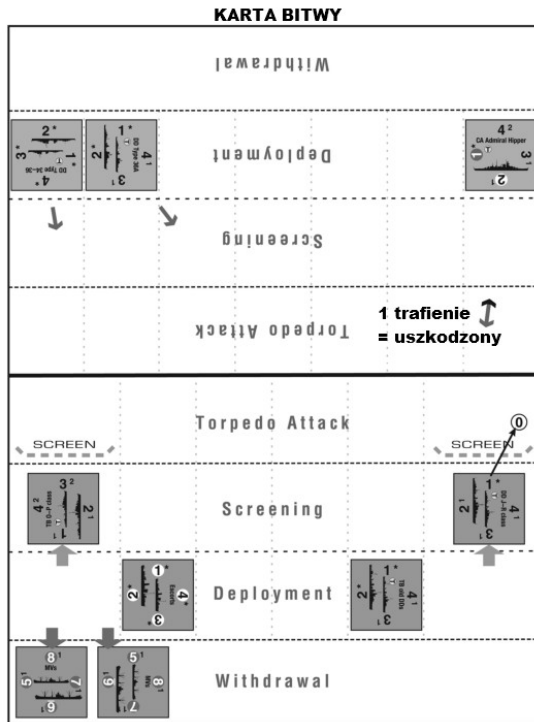
Runda 1: Gracz Aliancki przesuwa swoje MV do strefy wycofania, a niszczyciele i torpedowce do strefy osłaniania. Niszczyciele blokują Hippera przed atakowaniem MV, podczas gdy torpedowce blokują oba niemieckie DD. Ponieważ Niemcy nie mogą w 1 turze podejść do strefy ataków torpedowych, gracz Niemiecki decyduje, że nie będzie się ruszał.

Niemiecki gracz strzela pierwszy (co nie ma znaczenia, bo i tak walka jest równoczesna). Hipper strzela w DD, niszczyciele strzelają w torpedowce. Wszystkie niemieckie jednostki mają zablokowany ostrzał statków handlowych, ale DD Type36A mogą strzelać do pozostałych torpedowców (Stary DD). Wyniki są następujące:

Admiral Hipper: 0, 3, 6, 8 = 1 trafienie DD J-R

Type 34-36: 2, 7 = bez efektu

Type 36A: 1 = bez efektu

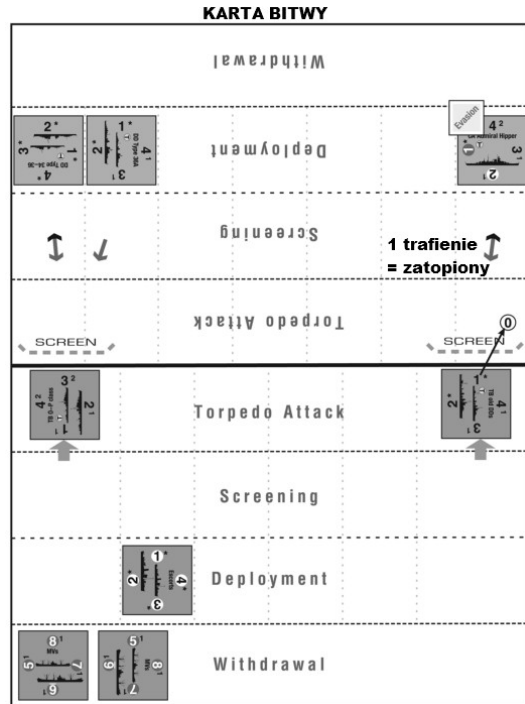


Zgodnie z opcjonalną regułą (7.9) rzuca się na trafienie DD: 7 = będzie uszkodzony i usunięty bez dawania PZ. W odpowiedzi brytyjskie DD strzelają do Hippera, zanim będą zredukowane do

OPS, ale wyrzucają 5 = pułdo. Ponieważ TB mogą atakować tylko w zasięgu torped, nie rzucają.

Ponieważ bitwa nie toczy się na przyjaznym wybrzeżu, gracz Aliancki nie może wycofać MV, ani żaden gracz nie może się wycofać. Wszystkie jednostki poza MV wracają do strefy wystawiania. Zarówno konwój, jak i Niemiecka GO są teraz SI1 [6.7]. Gracz Niemiecki wyrzuca 5, co jest większe od aktualnej rundy, więc walka toczy się dalej.

Runda 2: Zarówno drugiej niemieckiej GO jak i alianckiej GO nie udało się dołączyć w tej rundzie.



Gracz Aliancki tym razem przesuwa wszystkie jednostki w strefie ataków torpedowych, podczas gdy stare DD powstrzymują Hippera przed atakowaniem statków handlowych, a klasa O-P powstrzymuje oba niemieckie DD. MV pozostają w strefie wycofania. Ponieważ gracz Niemiecki nie chce marnować torped na lekkie jednostki Aliantów, nie wykonuje ruchów, ale kładzie znacznik uników na Hipperze.

Hipper strzela do starych DD, podczas gdy niszczyciele strzelają do O-P.

Admiral Hipper: 0, 2, 8, 9 = 1 trafienie

Typ 34-36: 4, 5 = bez efektu

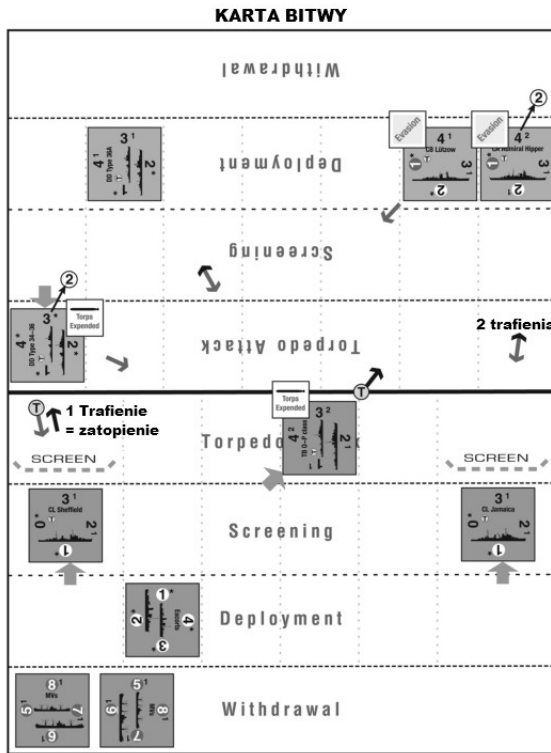
Typ 36A: 3 = bez efektu

Stare DD strzelają do Hippera, zanim zatoną, ale pułdają. O-P też nie trafiają. Ponieważ gracz aliancki chce pozostawić zagrożenie torpedowe na następne rundy, nie dokonuje ataku torpedowego.

Ponownie żadnemu z graczy nie udaje się wycofać, a Gracz Niemiecki wyrzuca 2, co nie kończy bitwy.

Runda 3: Gracz niemiecki wyciąga 2, co wreszcie pozwala jego drugiej GO dołączyć do bitwy i umiejscawia Lützowa i dodatkowe 3 niszczyciele (1x 34-36, 2x36A) w strefie rozstawiania. Nowe niszczyciele muszą połączyć się w tymi obecnymi podczas bitwy w dwa żetony o sile 3PS [1.2]. Alianckie siły osłonowe również dołączają (pociągnięto U) i lekkie krążowniki Jamaica i Sheffield dołączają do jednostek konwoju w strefie rozstawiania.

Gracz aliancki przemieszcza krążowniki do strefy osłaniania i ponownie przesuwa torpedowce O-P do strefy ataku torpedowego. Jamaica będzie osłaniać krążowniki przed atakowaniem statków handlowych, a Sheffield niszczyliście. Tym razem gracz Niemiecki przesuwa swoje niszczyciele typu 34-36 do strefy ataku torpedowego. Nie decyduje się na osłanianie ich (aby uniknąć blokowania ognia). Zamiast tego oznacza je znacznikiem uników.



W tej rundzie Hipper strzela do Jamaica'i, Lützw do Sheffielda, a niemieckie DD strzelają do torpedowców O-P. Gracz Niemiecki ma pecha i osiąga 14 pudef. Jamaica strzela do Hippera, Sheffield strzela do niszczycieli Typu 34-36, a brytyjskie torpedowce próbują storpedować niemieckie niszczyciele typu 36A. Szczęście wreszcie uśmiecha się do aliantów:

Jamaica: 1, 8, 9 = 2 trafienia w Hippera

Sheffield: 3, 6, 7 = 1 trafienie niszczycieli typu 34-36

Torpedowce O-P = 0, 2, 6 = bez efektu

Rzut na trafiony DD wynosi 3 – natychmiast tonie. TB O-P wybierają na cel ataku torpedowego Hippera, ale wyniki 0, 3 i 8 pudef. Dwa Niemieckie ocalałe niszczyciele 34-36 próbują storpedować Sheffielda, ale także pudef. (1 i 6). Wszystkie jednostki, które wystrzeliły torpedy uzyskują znacznik zużycia torped.

Ponieważ Niemcy otrzymali obrażenia, wszystkie Niemieckie jednostki muszą próbować się wycofać. Wynik na kości 5 zostaje zmodyfikowany do 7 (+1 Noc, +1 ograniczona widoczność), więc gracz Niemiecki przynosi swoje jednostki z powrotem do Karty Sił. Bitwa na Morzu Barentsa zakończyła się.

7.5.8 Konwoje bez eskorty: Gdy wszystkie okręty wojenne w konwoju zostają wyeliminowane lub nie było ich w ogóle, rozstrzyga się 2 rundy +/- (ale zawsze przynajmniej jedną) podczas której atakujący może dokonywać ostrzałów i ataków torpedowych na konwojowane statki: :

• +1 runda, jeżeli konwój początkowo nie posiadał okrętów wojennych.

• +1 runda, jeżeli atakujący osiągnął zaskoczenie

• –1 runda w nocy i/lub w warunkach ograniczonej widoczności.

• –2 rundy podczas mgły/sztormu/wichru.

Jeżeli konwój przetrwa, natychmiast zostaje rozwiązany [5.5].

7.5.9 Nocne operacje (opcjonalna): Aby odzwierciedlić trudność zidentyfikowania sił przeciwnika w nocy, gracze mogą trzymać ich żetony odwrócone na karcie bitwy podczas nocnych tur. Na zakończenie segmentu podaje się straty, jakby były oddzielną grupą operacyjną o SI2.

7.6 Zaskoczenie

Grupa Operacyjna atakują w nocy lub podczas kiepskiej pogody (wliczając przechwycenie), Wilcze Stado atakujące inne Wilcze Stado lub (opcjonalnie) atak lotniczy [7.2.1] mogą osiągnąć zaskoczenie i zyskać przewagę w następującej walce. Rzuca się jedną kością zanim zacznie się walka i sprawdza wynik w tabeli zaskoczenia (ang. Surprise Table).

7.7 Rozproszone lub rozwiązane konwoje.

Ataki na rozwiązane lub rozproszone konwoje różnią się od ataków na inne siły:

7.7.1 Grupy Operacyjne: Grupa operacyjna automatycznie zatapia jeden (i tylko jeden) losowo wybrany statek konwoju.

7.7.2. Wilcze Stado: Zamiast rzucać w tabeli walki okrętów podwodnych, każdy okręt podwodny atakuje losowo wybrany statek konwoju. Okręty podwodne mogą przypadkowo zaatakować ten sam cel. Po atakach wszystkich okrętów podwodnych rzuca się 1 kością. Wynik 0 lub 1 oznacza, że obraca się atakujące okręty podwodne na stronę ze zużyтыми torpedami.

7.7.3 Ataki lotnicze: Każda jednostka lotnicza atakuje jeden losowo wybrany statek konwoju.

7.8 Uszkodzenie lotniskowców

Zniszcz 2 losowo wybrane poziomy samolotów na lotniskowcu za każdy utracony przez lotniskowiec poziom. Lotniskowce dryfujące lub o obniżonej pływalności nie mogą dłużej wysłać samolotów (także do śledzenia), ani nie generują patroli lotniczych [6.4.1].

7.9 Trafienie Niszczycieli (opcjonalna)

Jeżeli podczas walki niszczyciel (DD) zostanie trafiony, natychmiast rzuca się kością w tabeli losu niszczycieli (ang. Destroyer Fate), aby określić los trafionej jednostki:

• Uszkodzony (ang. Damaged) — usuń poziom DD bez punktowania PZ.;

• Obniżenie pływalności (ang. Crippled) — połóż znacznik obniżenia pływalności na żetonie jednostki [7.3.1];

• Dryfujący (ang. DiW) — połóż znacznik dryfowania na żetonie jednostki [7];

• Zatopiony (ang. Sunk) — PS jest tracony permanentnie.

Niszczyciele dryfujące/o obniżonej pływalności mają 0 PS i nie biorą udziału w dalszej bitwie. Mogą zostać wydzielone do osobnej jednostki, jeżeli to wymagane (zgodnie z 1.2).



8. CZAS

8.1 Tor czasu (ang. Time Tracks)

Tor czasu składa się z 15 dni (ang. Days) podzielonych na dwie 12 godzinne tury (przedpołudniową (AM) i popołudniową (PM)). Przed operacją, kładzie się znacznik tury na turze przedpołudniowej dnia pierwszego (Day 1 AM) stroną dnia lub nocy (ang. Day/Night) w zależności od zawartych w scenariuszu instrukcji. Podczas fazy Paliwa, przesuwają się znacznik i obraca, jeżeli to konieczne. Jeżeli obecnie jest tura popołudniowa PM, to następną turą jest tura przed południem (AM) następnego dnia.

Jeżeli Operacja nie zakończy się w turze popołudniowej 15 dnia [3.4], uznaje się, że tor czasu się zapętla, więc dzień 1 na torze jest aktualnie dniem 16.

8.2 Światło dnia i ciemności

Scenariusze określają które tury są Dniem, a które Nocą w zależności od operacji.

Dopisek autora: Ponieważ na długościach tras arktycznych długość dnia waha się od niemal 24h latem i kilku godzin słabego brzasku w zimie, podział na tury przed i popołudniowe został wprowadzony dla uproszczenia. W rzeczywistości granicami podziału tur jest 6 rano i 6 wieczorem.

8.3 Wstępny tranzyt

Gracze zawsze planują ich operacje począwszy od poranka dnia 1 [4.2]. Jednakże, pomijają się fazy alianców i Niemców do czasu wylosowania wicherów lub osiągnięcia tury startowej scenariusza. W tym miejscu należy położyć wszystkie alianckie siły (nierozpoznane) i ich wskaźniki zagrożenia paliwowego na odpowiednich miejscach na końcu poprzedniej tury i rozpocząć pełną sekwencję gry. Atrapy mogą zostać dowolnie rozłożone.

Przykład: Grając scenariusz VIII (JW-51B) tura poranna 3 dnia jest turą początkową. Gracz Aliancki rzuca na pogodę do 5 razy. Jeżeli nie wypadnie wicher, rozkłada swoje siły na pozycjach zaplanowanych na koniec tury popołudniowej 2 dnia (2 Dzień PM), wliczając w to znaczniki paliwa. Pogoda jest ustanowiona piątym rzutem i gra zaczyna się od alianckiej fazy tury przedpołudniowej dnia 3 [AM Day 3].

Dla każdego przekroczonego hekza, który wymaga sprawdzenia stanu lodu [10.1], gracz aliancki rzuca kością w tabeli lodu (ang. Ice Table) i ciągnie karty, aby, jeżeli to wymagane, sprawdzić obrażenia od lodu.

8.3.1 Zmienny start (Opcjonalna): Rzuć 1 kością w tabeli zmiennego startu (ang. Variable Start) na początku fazy planowania, aby określić turę startową.

8.3.2 Kompletnie operacje (Opcjonalna): Gra się pełne fazy Alianckie i Niemieckie od popołudniowej fazy 1 dnia (Day 1 PM).

Dopisek autora: Pozwala to graczom wejść do gry szybciej. Scenariusze zaczynają się, kiedy alianckie siły zostały historycznie wykryte. Ta opcja pozwala na więcej decyzji i ciekawsze powtarzanie gry, ale wymaga więcej czasu.

8.4 Scenariusze kampanii

Kiedy rozgrywa się scenariusze kampanii, tury są grupowane w półmiesięczne tury nazywane 2 tygodniowymi okresami (ang. Fortnight). Każdy miesiąc składa się z dwóch takich okresów.



9. POGODA

Dopisek autora: Chociaż pogoda jest ważnym czynnikiem każdej bitwy, ekstremalny klimat oceanu arktycznego wymaga szczegółowych reguł, aby odzwierciedlić jego potencjał wpływania na morskie i lotnicze operacje.

9.1 Określanie pogody

Gracz Aliancki rzuca dwiema kośćmi podczas fazy pogodowej w każdej turze i sprawdza w tabeli pogody (ang. Weather Table) panujące warunki pogodowe. W niektórych przypadkach (nigdy w porannej turze 1 dnia), panującą pogodą modyfikuje rzut. Dominujące warunki są stosowane na całej mapie podczas faz obu graczy, o ile nie są zmienione przez losowe wydarzenie [9.5].

9.2 Wpływ pogody

Każda pogoda inna niż pogodna jest uznawana za kiepską pogodę. Kiepska pogoda może modyfikować rzuty, redukować liczbę rund walki przeciwko nie eskortowanym konwojom, określać limit ruchu morskiego, powstrzymywać samoloty przed lataniem, jak i uszkadzać okręty na morzu.

9.2.1 Pogodnie (ang. Fair Weather): Dobre warunki nie powodują żadnych restrykcji, ani nie modyfikują przyszłych rzutów pogodowych.

9.2.2 Ograniczająca widoczność (ang. reduced visibility): Chmury i opady (deszczu lub śniegu) modyfikują rzuty na zaskoczenie, walkę okrętów podwodnych i w tabeli wycofywania się.

9.2.3. Mgła (ang. Fog): Szerokie obszary gęstej mgły modyfikują rzuty na zaskoczenie i w tabeli wycofywania się. Jednostki lotnicze **nie mogą startować** (ale sektory lotnicze i stałe (nie z lotniskowców) patrole lotnicze ciągle działają), a statki z katapultą (CAM) nie mogą być używane.

9.2.4 Sztormy (ang. Storms): Silny wiatr z szerokimi obszarami opadów modyfikują rzuty na zaskoczenie, walkę przeciw okrętom podwodnym, walkę okrętów podwodnych, wycofania oraz w tabeli pogodowej. Lekkie okręty nie mogą poruszać się z dużą prędkością. Lotniskowce nie mogą **wysyłać** samolotów, ani generować patroli lotniczych. Niemieckie lekkie krążowniki i torpedowce oraz sowieckie okręty na morzu mogą ponieść obrażenia. Opcjonalnie siły muszą się zlokalizować do połączenia [1.2.4; 9.4].

9.2.5 Wichry (ang. Gales): Silne sztormy z mocnym wiatrem i wysokimi falami modyfikują rzuty na zaskoczenie, wycofanie się i w tabeli pogodowej. Okręty nie mogą ruszać się z dużą prędkością i mogą zostać uszkodzone. Okręty podwodne mogą poruszać się tylko z wolną prędkością, a konwoje mogą zostać rozproszone i nie móc poruszać się w ogóle. Żadne samoloty **nie mogą startować** i żadne patrole ani sektory lotnicze, nie działają. Ataki przeciw okrętom podwodnym i torpedowe są zabronione (**ale nie losowe wydarzenie pole minowe (ang. Minefield)**). Opcjonalnie siły muszą się zlokalizować do połączenia [1.2.4; 9.4].

Pociągnij jedną kartę dla każdego z konwojów na morzu i połóż ją/je obok planszy, jako przypomnienie podczas segmentu ruchu morskiego. Jeżeli cyfra w indeksie jest otoczona czerwonym oktagonem, ten konwój nie może się ruszyć w tej turze. Rozproszone konwoje losują dwie karty, jedną za każdy bloczek. Jeżeli którakolwiek powstrzymuje konwój przed ruchem, siły te nie mogą ruszyć się i muszą pozostać na tym samym polu [5.6].

9.3 Uszkodzenia od pogody i rozproszenie

9.3.1 Uszkodzenia od pogody: Jeżeli losowe wydarzenie wskaże na uszkodzenia od pogody (ang. Weather Damage) należy je sprawdzić dla każdego konwoju i grupy operacyjnej,

- Podczas wichru, należy pociągnąć jedną kartę na każde 20 ciężkich okrętów, konwojowanych statków i/lub PS DD/TB w siłach (zaokrąglając w górę, licząc wszystkie rozproszone i nierozproszone statki jako jedną siłę), aby określić liczbę losowo wybranych okrętów, które zostają uszkodzone i muszą wracać do portu. Jeżeli dwie liczby są podane (np „1+2”), nie stosuje się „+X” w dodatku do pierwszej liczby.

- Podczas sztormu należy pociągnąć jedną kartę dla każdego niemieckiego CL, PS niemieckich TB i sowieckich DD/TB na morzu nie znajdujących się na polach wybrzeża i zastosować tylko wynik CL/DD/TB.

Natychmiast aplikuje się 1 trafienie i usuwa okręty uszkodzone przez pogodę z gry (ale nie punktuje się PZ, o ile niszczyciel nie zatoni).

Dopisek autora: Niemieckie lekkie krążowniki miały bardzo wrażliwe kadłuby w porównaniu z większością zagranicznych odpowiedników, a torpedowce miały ograniczoną dzielność morską. Z tych powodów nigdy nie były wysyłane na wody Arktyki. Dwa sowieckie niszczyciele podczas eskorty QP-15 w listopadzie 1942 zostały uszkodzone przez wicher. Sokrushitelny zламаł się na pół i zatonął, a Baku został poważnie uszkodzony i nie wrócił do służby.

9.3.2 Rozproszenie: W etapie dzielenia sił w segmencie ruchu morskiego podczas wichru, Aliancki konwój **może ulec rozproszeniu, jeżeli jego** karta ruchu jest oznaczona kwadratem z D w indeksie. Należy rzucić kością na każde 11 nierozproszonej MX w konwoju (zaokrąglane normalnie (5 i mniej w dół, 6 i więcej w górę)), modyfikując rzut o modyfikator rozproszenia (ang. Dispersal DRM) z rzutu pogodowego tej tury. Wynik (lub suma) jest liczbą MX, które muszą być wydzielone (w nowy konwój o tym samym SI na tym samym heksie, jeżeli bloczek konwoju jest dostępny) i oznaczone znacznikiem rozproszenia (ang. Disperse) na karcie sił. Wszystkie rozproszone frachtowce są częścią rozproszonego konwoju, niezależnie, ile razy statki wydzielił się z właściwego konwoju.

9.3.3 Zbieranie konwoju: Podczas tur, które nie odbywają się w sztormie lub wicherów, konwój może spróbować zebrać rozproszone statki. Aby tego dokonać należy rzucić jedną kością w tabeli dołączania (ang. Rejoining Table) podczas segmentu łączenia sił.

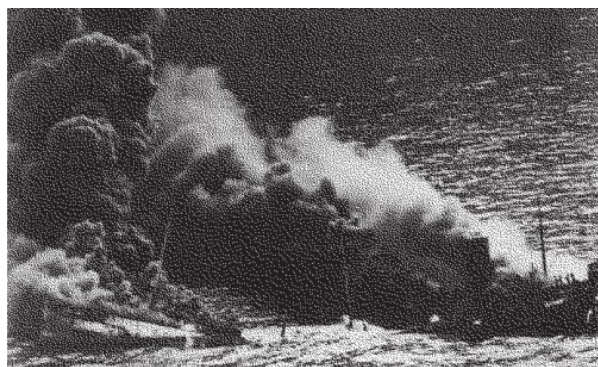
9.4 Łączenie sił (opcjonalne)

Podczas sztormów i wicherów, dwie siły na tym samym polu muszą się zlokalizować, aby móc się połączyć [1.2.4]. Należy pociągnąć jedną kartę rozpoznania, traktując cel jako S13. Jeżeli cel zostanie zidentyfikowany, siły mogą się połączyć.

Dopisek autora: W kiepskiej pogodzie, okręty często nie mogły odnaleźć statków, które eskortowały. Następowalo to na skutek błędów nawigacyjnych: w sztormach często schodzili z kursu i nie byli w stanie uzyskać namiarów na ciała niebieskie, kończąc w odległości wielu mil od punktu spotkania.

9.5 Lokalna pogoda

Losowe wydarzenia mogą wskazywać, że pogoda na niektórych heksach wybrzeża różni się od dominujących warunków pogodowych. To może pozwolić bazującym tam jednostką lotniczym na latanie (używa się wtedy sektorów lotnicze i patroli lotniczych), nawet jeżeli wynik rzutu pogodowego wskazuje na mgłę lub wicher. Lokalna pogoda wylosowana podczas Niemieckiej fazy utrzymuje się podczas następnej fazy Aliantów, nawet jeżeli dominująca pogoda ulegnie zmianie. **Notka:** Północna Norwegia nie obejmuje Kirkenes (heks 0816).





10. LÓD

Lód występuje zawsze w postaci grubego paku (ang. Solid Pack) na białych heksach i różnie na pięciu pozostałych strefach (w odpowiednich kolorach i oznaczone rzymskimi cyframi I-V) w dwóch sektorach (wschodnim i zachodnim) w zależności od pory roku i trendów pogodowych. Kiedy porusza się, Lód wpływa na siły głębszą stronę krawędzi przekraczanego heksa. Lód może także wpływać na siły wchodzące lub wychodzące z portów (np. Archangielska).

10.1 Stan lodu

Położ znaczniki w każdej strefie awerssem do góry (z „?”) na polach stanu lodu (ang. Ice Conditions), jak podano w instrukcji scenariusza, o ile warunki nie są podkreślone. Kiedy siły lub atropa któregośkolwiek z graczy spróbują przekroczyć granicę strefy lub bombowce spróbują zaatakować torpedami, należy rzucić 1 kością w tabelki lodu (ang. Ice Table), aby określić aktualne warunki dla tej siły. W zależności od wyniku gracz może zdecydować (lub być zmuszony cienkim lub grubym pakiem) to przzerwania próby wejścia na heks i natychmiast kończy ruch sił, ale wciąż musi pociągnąć karty, aby określić potencjalne obrażenia [10.2.6]. **Ważne: Niemieckie siły nie mogą wkraczać na heksy, na których następuje duże zagęszczenie lodu.**

Jeżeli stan lodu jest podkreślony, należy położyć znacznik rewerssem. W tym przypadku warunki są stałe i nie trzeba wykonywać rzutów w tabeli lodu.

10.1.1 Lokacje rozstawiania: O ile nie jest podane inaczej w instrukcjach, siły nie mogą zaczynać operacji na heksach, których przynajmniej część nie jest określona jako wolna od lodu.

10.2 Wpływ lodu

Lód może utrudniać lub uniemożliwiać ruch na heks i może uszkadzać statki poruszające się przez heks lub próbujące wejść lub wyjść z portu.

10.2.1 Brak lodu (ang. Clear): Brak ograniczeń do ruchu i niebezpieczeństw. Bombowce torpedowe mogą atakować. Brak lodu występuje zawsze poza strefami lodu.

10.2.2 Lekkie zagęszczenie lodu (ang. Light Drift): Rozproszone kry i małe góry lodowe są niewielkim zagrożeniem dla statków. Pociągnij jedną kartę dla każdej siły i zaaplikuj obrażenia od lodu (ang. Ice Damage).

10.2.3 Duże zagęszczenie lodu (ang. Heavy Drift): Skupiska kry i dużych gór lodowych są istotnym zagrożeniem dla statków. Pociągnij dwie karty dla każdej siły i zaaplikuj obrażenia od lodu.

10.2.4 Cienki pak (ang. Thin Pack): Pak stanowi poważne zagrożenie dla okrętów i może być nieprzekraczalny. Rzuć jedną kością przy próbie przekroczenia granicy heksów lub wchodząc/opuszczając port przy cienkim paku. Jeżeli wynik wynosi 5 lub mniej, siły nie mogą wejść na pole. Pociągnij 3 karty dla każdej siły i zaaplikuj obrażenia od lodu.

10.2.5 Gruby pak (ang. Solid Pack): Gruby pak jest zawsze nieprzekraczalny. Siły nie mogą przekroczyć granic heksa na pole z grubym pakiem. Jeżeli próbowały, należy pociągnąć cztery karty i zaaplikować obrażenia od lodu.

10.2.6 Obrażenia od lodu (ang. Ice Damage): Jeżeli istnieje szansa na obrażenia, należy pociągnąć jedną lub więcej kart dla każdej siły i sprawdzić obszar obrażeń (ang. Damage). Wynikiem jest liczba losowo wybranych statków, które są uszkadzane przez lód. Natychmiast otrzymują 1 obrażenie i są usuwane z gry, ale nie dają punktów żadnemu z graczy. Jeżeli dwie cyfry są podane (np. 1+2), nie stosuje się cyfry „+X” oprócz pierwszej, jeżeli stanem lodu jest lekkie zagęszczenie lub podczas próby wkraczania na obszar gęstego zagęszczenia lodu lub cienkiego paku, gracz dobrowolnie zrezygnował z ruchu [10.1].

10.3 Sowieckie lodolamacze

Jednostki alianckie mogą traktować heksy Archangielskiego kanału łamania lodu (0818-0919-1019-1119) jako pozbawione lodu, jeżeli strefy III/IV/V wschodniego stanu lodu wskazują na lekkie lub duże zagęszczenie lodu oraz jako lekkie zagęszczenie lodu, jeżeli aktualnymi warunkami jest cienki pak.

10.4 Scenariusze kampanii

Ponieważ nie ma określonego stanu lodu po pierwszym dwutygodniowym okresie scenariusza kampanii, zamiast tego rzucaj w tabeli lodu w każdej fazie środowiska (3.1.A), aby określić aktualny stan dla każdej strefy oznaczonej znacznikiem „?”.

10.4.1 Sezon cofania lodu: Kiedy rzucasz kością, aby określić stan lodu pomiędzy dwutygodniowymi okresami Kwietnia I (ang. April I) i września I (ang. September I) włącznie, należy rzucić do najniższej numerowanej strefy najpierw w każdym sektorze. Przerzucić rzuty, które są cięższe, niż w tym lub niżej numerowanym sektorze. Obróć najwyższej numerowany znacznik grubego paku na stronę „?” i obróć wszystkie znaczniki braku lodu (poza najniższą cyfrą w każdym sektorze) na jego rewers (brak rzutu).

10.4.2 Sezon zamarzania: Kiedy określa się stan lodu pomiędzy dwutygodniowymi okresami września II (ang. September II) i marca II (ang. March II) włącznie, rzuca się najpierw dla najwyższej numerowanych stref w każdym sektorze. Zawsze przerzuca się wynik, który jest lżejszy niż w tym lub wyżej numerowanej strefie. Obróć najniższy numerowany znacznik braku lodu na stronę „?” oraz obróć wszystkie znaczniki grubego paku na rewers (brak rzutu).

Dopisek autora: *Wiosną i latem lód się topi i cofa, więc warunki nigdy nie będą gorsze, niż w danej strefie i nie będą gorsze, niż bardziej na północ. Sytuacja jest odwrotna podczas jesieni i zimy.*



11. PALIWO

Każdy konwój i grupa operacyjna na morzu posiadają znacznik paliwa na torze czasu, pokazujący, kiedy stan paliwa ulegnie zmianie. Stan paliwa każdej grupy operacyjnej jest pokazany przez obecność lub absencję znacznika na polu paliwa (ang. Fuel Box) na Karcie Sił.

Dopisek autora: *Zużycie paliwa na okrętach wojennych wzrastało gwałtownie na dużych prędkościach, zwłaszcza dla lekkich okrętów. Na przykład drugowojenny niszczyciel używał cztery razy więcej oleju na dużej prędkości, niż na prędkości przeciętnej. Dla ciężkich okrętów efekt nie jest podany, a większość posiada ogromne zbiorniki paliwa zapewniające daleki zasięg.*

11.1 Paliwo i tor czasu

Kiedy konwój lub grupa operacyjna opuścić port lub zakończą uzupełnianie paliwa z tankowców, należy położyć znacznik ostrzeżenia paliwowego na torze, która nastąpi za 6 dni/12 tur względem obecnej tury, na torze czasu na karcie sił. Podczas fazy paliwowej, sprawdź odpowiednią turę na torze. Jeżeli znacznik ostrzeżenia paliwowego znajduje się na tym polu, obróć znacznik na stronę zagrożenia paliwowego i przesun go o 3 tury do przodu i połącz żółty znacznik niskiego stanu paliwa (ang. low fuel) na polu paliwowym grupy jako przypomnienie [11.2.2]. Jeżeli znacznik zagrożenia paliwowego jest na aktualnej turze, obróć znacznik niskiego stanu paliwa na czerwoną stronę krytycznego poziomu paliwa (ang. critical fuel) [11.2.3].

Wilcze stada nie posiadają znaczników zagrożenia paliwowego i zawsze są traktowane jako posiadające pełną ilość paliwa [11.2.1]. Statki konwoju i eskortowce (ES) są zawsze traktowane jako posiadające pełną ilość paliwa dla tych zasad.

11.1.1 Łączenie i rozdzielanie: Jeżeli dwa lub więcej sił łączy się, połączone siły zawsze przejmują **najgorszy** znacznik poziomu paliwa. Jeżeli siły się rozdzielają, wszystkie kładą swój nowy znacznik paliwowy na polu, gdzie znajduje się znacznik paliwowy pierwotnych sił. Siły mogą wymienić się **wszystkimi** jednostkami **wymagającymi paliwa** [11.2.1] podczas segmentu łączenia sił, zamiast łączenia się i rozdzielania, aby uniknąć tego przez zamienienie się znacznikami paliwa [1.2.5].

Przykład: *Podczas tury popołudniowej dnia 4, TF3 z wskaźnikiem zagrożenia paliwowego na polu porannym dnia 9, kończy ruch z konwojem 1, którego znaczni jest na polu porannym dnia 7. Obie siły wymieniają się wszystkimi niszczycielami i torpedowcami. Znacznik poziomu paliwa konwoju znajduje się teraz na 9 dniu, a TF3 na 7 dniu.*

Dopisek autora: *Ponieważ ekonomiczna prędkość niszczycieli była wyższa od prędkości konwoju, Brytyjczycy często używali „sztafety” eskorty, aby zapewnić osłonę podczas długich podróży. „Oceaniczna eskorta”, zmieniała się z „lokalną eskortą” kilka dni po opuszczeniu portu przez konwój.*

11.1.2 Ciężkie okręty: Kiedy grupa operacyjna składająca się w całości z ciężkich okrętów opuszcza port, albo uzupełnia paliwo, połącz jego znacznik zagrożenia paliwowego na polu oddalonym o 10 dni/20 tur od obecnej tury na torze czasu.

Jeżeli siły składające się z ciężkich i lekkich okrętów rozdzielić się w taki sposób, że jedna lub więcej części składa się wyłącznie z ciężkich jednostek, porusz ich (tych części z ciężkimi jednostkami) znacznik paliwa o 4 dni/8 tur do przodu na torze czasu i obróć go o 90 stopni. Takie siły nie mogą korzystać z tej „premi” ponownie do czasu uzupełnienia paliwa, kiedy znacznik jest obrócony z powrotem.

11.1.3 Zwiększone zużycie paliwa: Porusz znacznik zagrożenia paliwowego sił do tyłu (góry/w lewo) na torze czasu w następujących okolicznościach:

- **Duża prędkość:** Jeżeli grupa operacyjna poruszała się z dużą szybkością, przesun znacznik o 3 pola.
- **Walka nawodna:** Po zakończonej walce nawodnej, przesun znacznik o 2 pola
- **Atak lotniczy:** Porusz znacznik grupy operacyjnej (nie konwoju) o 1 pole po ataku lotniczym
- **Ofensywny patrol przeciw okrętom podwodnym:** Porusz znacznik grupy operacyjnej o 1 pole po wykonaniu ofensywnego patrolu przeciw okrętom podwodnym.

11.1.4 Sowiecka wydolność paliwowa (opcjonalna): Jeżeli siły zawierające sowieckie okręty wyjdą z portu, połącz znacznik zagrożenia paliwowego na polu oddalonym o 3 dni/6 tur od aktualnej tury na torze czasu. Jeżeli siłami jest konwój pod balastem, a sowieckie statki oddzieliły się, znacznik stanu należy przesunąć o 3 dni/6 tur do przodu na torze czasu.

Dopisek autora: *Sowieckie okręty były zaprojektowane do operowania na ograniczonych wodach Bałtyku i Morza Czarnego, gdzie wysoka wydajność paliwowa nie była wymagana.*

11.2 Stan paliwa

Stan paliwa zmienia się podczas fazy paliwowej tury, kiedy znacznik zagrożenia/niebezpieczeństwa paliwowego jest na tym samym polu lub podczas uzupełniania paliwa. [11.1, 11.3].

11.2.1 Pełna ilość paliwa (ang. Full Fuel): Konwoje i grupy operacyjne bez znacznika w ich polu, operują bez ograniczeń. **Notka:** Lotniskowce eskortowe (CVE), okręty podwodne, statki konwojowane i eskortowce (ES) zawsze są traktowane jako posiadające pełną ilość paliwa.

11.2.2 Niski stan paliwa (ang. Low Fuel): Grupy operacyjne ze znacznikiem niskiego lub treningowego [11.4.1] poziomu paliwa nie mogą poruszać się z dużą szybkością.

11.2.3 Krytyczny poziom paliwa (ang. Critical Fuel): Siły z krytycznym poziomem paliwa nie mogą ruszać się szybciej, niż z wolną prędkością i otrzymują kary podczas walki. Jeżeli pozostają na morzu, gdy kończy się operacja, liczą się jako PZ dla przeciwnika [2.2].

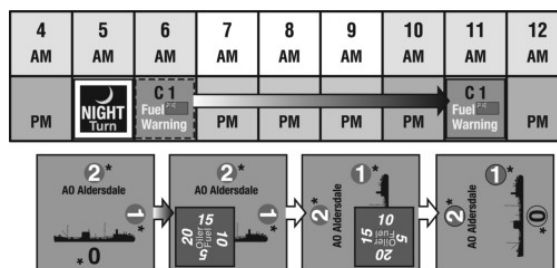
11.3 Uzupełnianie paliwa

Statki mogą uzupełniać paliwo na dwa sposoby:

11.3.1 Uzupełnianie paliwa w porcie: Grupy operacyjne mogą uzupełnić paliwo, jeżeli spędzą całą turę w porcie (wyjątek: Nie stosuje się do Barentsburgu). Połóż znacznik uzupełniania paliwa (ang. Refuel Fuel Status) na karcie grupy podczas segmentu ruchu morskiego. Podczas fazy paliwowej usuń znaczniki zagrożenia/niebezpieczeństwa paliwowego z toru czasu i znaczniki poziomu paliwa z grupy operacyjnej oraz obróć wszystkie obrócone tankowce (z otoczonymi okręgiem PS) z powrotem na awers.

11.3.2 Uzupełnianie paliwa na morzu: Grupy operacyjne uzupełniają paliwo na morzu, jeżeli posiadają przynajmniej 1 tankowiec. Połóż znacznik uzupełniania paliwa na karcie sił podczas segmentu ruchu morskiego. Grupa nie może posiadać więcej, niż 10 PS na AO/MO, nie może poruszać się szybciej, niż z wolną prędkością i nie może brać udziału w walce morskiej, ani być celem ataków lotniczych. Jeżeli wszystkie warunki są spełnione, przesunij wskaźnik zagrożenia paliwowego o 6 dni/12 tur do przodu względem obecnej tury i usuń wszystkie znaczniki uzupełniania paliwa oraz statusów paliwowych z grupy operacyjnej podczas fazy paliwowej.

Tankowce mogą uzupełnić 10 PS na każdy z własny PS zanim będą musiały uzupełnić paliwo w stałym porcie. Połóż znacznik paliwa w tankowcu (ang. Oiler Fuel) z odpowiednią cyfrą (reprezentującą pozostałą ilość okrętów, którym mogą uzupełnić paliwo) skierowaną ku górze i obracaj o 90 ° przeciwnie do ruchu wskazówek zegara na każde 5 PS, które uzupełni paliwo (zaokrąglane ku górze). Kiedy paliwo się skończy, usuń znacznik i obróć AO/MO na rewers (z otoczonymi kołem PS), oznaczając, że nie może dłużej uzupełniać paliwa, do czasu uzupełnienia własnego paliwa w porcie.

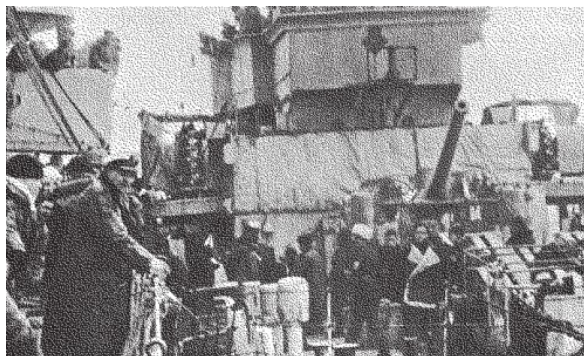


Przykład: Brytyjski tankowiec Aldersdale uzupełnia paliwo konwoju posiadającego 4PS niszczycieli podczas porannej tury 5 dnia. Po przesunięciu znacznika tury w fazie paliwowej, kładzie się znacznik zagrożenia paliwowego konwoju na turę popołudniową 11 dnia, a na tankowcu znacznik poziomu paliwa (15). W następnej turze tankowiec otrzymał 1 trafienie wskutek ataku lotniczego i obraca się do na 1PS – zauważcie, że jego znacznik paliwa obrócił się wraz z nim i teraz wskazuje 10. Po uzupełnieniu paliwa GO składającej się z 1CA i 4 DD (w sumie 7PS) dnia 7, Aldersdale jest obracany na rewers, a znacznik poziomu paliwa w tankowcu jest usuwany – tankowiec nie może dłużej uzupełniać paliwa.

11.4 Niemieckie niedobory paliwa

Podczas scenariuszy operacji w 1942 i później, Niemieckie grupy operacyjne nie mogą opuszczać portu, do czasu zidentyfikowania alianckiej grupy operacyjnej lub konwoju na morzu, za wyjątkiem specjalnych warunków. Niemieckie ciężkie okręty nie otrzymują premii z zasady 11.1.2 o ile nie są częścią Atlantyckiego Przełamania (ang. Atlantic Breakout) lub wystawione z Niemiec lub Kiel.

11.4.1. Trening (Opcjonalna): Jeżeli niemiecka grupa operacyjna jest wystawiona do treningu [4.3.4], połóż jej znacznik zagrożenia paliwowego 3 tury do przodu, względem obecnej tury i połóż znacznik paliwa treningowego (ang. Training Fuel) na polu paliwowym.



12. SPECJALNE WARUNKI

Przed operacją należy położyć wszystkie żetony specjalnych warunków w nieprzezroczystym pojemniku np. kubku. Każdy z graczy bez pokazywania wyciąga jeden żeton (gracz Aliancki pierwszy), sprawdzając odpowiednią kolumnę na karcie specjalnych warunków (ang. Special Conditions Chart), aby określić rezultat i kładzie żeton rewersem do góry (za wyjątkiem ofensywy lądowej (ang. Ground Offensive), która jest kładzona awerssem do góry) na polu specjalnych warunków (ang. Special Conditions Box) na mapie. Gracz Niemiecki umieszcza bloczek w Tromsø (atrapę, chyba, że wynikiem losowania jest Niemiecki konwój (ang. Axis Convoy). Wyniki z gwiazdką pozwalają graczowi dodać +1 do jego licytowania inicjatywy [4.1.2]. Pozostałe możliwe wyniki są opisane poniżej. Podczas fazy Specjalnych Wydarzeń, gracze ujawniają ich żetony, aby zdobyć punkty zgodnie z opisem specjalnych warunków.

12.1 Agent „Cobweb”

Począwszy od następnego dwutygodniowego okresu w kampanii 1942 (tylko), dwa następne Alianckie konwoje wyruszające z Reykjavíku są natychmiast identyfikowane (SI2) po wyjściu z portu.

Dopisek autora: *U-252 dostarczył specjalnego agenta „Dana” – Islandczyka Ib Arnesona Riisa na północno-wschodnie wybrzeże Islandii 6 kwietnia 1942. Jako aliancki podwójny agent o kryptonimie Cobweb, skutecznie poinformował o wyruszeniu konwojów PQ-16 i PQ17 w nieskutecznych próbach wyciągnięcia Tirpitz w morze i zmuszenia go do stoczenia bitwy.*

12.2 Atlantyckie przełamanie (ang. Atlantic Breakout)

Niemieckie ciężkie okręty (za wyjątkiem lekkich krążowników, ale wliczając posiłki) mogą opuścić mapę przez krawędź xx01. Gracz Niemiecki zdobywa 12 PZ za każdy duży okręt oraz 5 PZ za każdy krążownik, który opuści mapę przynajmniej 7 tur przed znacznikiem ostrzeżenia paliwowego. Ani ograniczenia Hitlera [5.1.8], ani niedobory paliwa [11.4] nie powstrzymują okrętów dokonujących przełamania przed opuszczeniem portu.

12.2.1 Przełamanie w kampanii: Podczas fazy planowania następnego dwutygodniowego okresu, gracz Niemiecki ciągnie kolejny żeton, aby określić, czy grupa wróciła do Norwegii.

Żeton	Tura odsłonięcia	Zagrożenie paliwowe
•A-B	AM Dzień 4	PM Dzień 8
•C-D	AM Dzień 5	PM Dzień 9
•E-F	AM Dzień 7	PM Dzień 11
•G-H	AM Dzień 9	PM Dzień 12
•I-V	AM Dzień 4	nie dotyczy
•W-Z	Natychmiast	nie dotyczy

Żeton odsłania się podczas fazy Specjalnych Warunków w określonej turze. Połóż grupę operacyjną oraz jedną atrapę na dowolnych heksach xx01 podczas segmentu Niemieckiego losowego wydarzenia.

Wynik I-Z oznacza, że okręty nigdy nie wracają do gry.

12.3 Niemiecki konwój (ang. Axis Convoy)

Położ Niemiecki konwój w porcie Tromsø. Konwój nie opuszcza portu przed turą wyznaczoną na początek operacji i musi dotrzeć do Kirkenes przed dniem 12 lub zapunktuje aliancom (PZ podano w nawiasie). Pociągnięty żeton określa skład:

- A-C, I-J: 1x ES, 2xMV (2PZ)
- S-X 2xES, 3xMV (3PZ)

Odejmij 1PZ za każdy MV w Kirkenes podczas fazy potwierdzania.

12.4 Bomber Command

Na początku Alianckiej fazy podczas jednej z nocnych tur po zidentyfikowaniu Niemieckiego dużego okrętu w porcie, należy położyć 6PS Cieżkich Bombowców Halifax w Wick. Mogą zaatakować Tirpitz w porcie (jeżeli jest w zasięgu) i są usuwane po powrocie do bazy. Zniszczone bombowce nie są punktowane zgodnie z 2.4.

12.5 Uderzenie FAA (ang. FFA Strike)

Wszystkie lotniskowce floty zaczynające operację w Scapa Flow muszą dokonać nalotów na Norweskie porty lub bazy lotnicze przynajmniej raz podczas operacji, albo alianci tracą 5PZ za każdy lotniskowiec, który tego nie dokona.

12.6 Ofensywa lądowa (ang. Ground Offensive)

Poza Alianckimi samolotami oraz [myśliwcami przechwytyjącymi](#) [7.2.1] (oraz skrzydłem z Grafa Zeppelina), tylko KG40, VVS-SN oraz bombowce torpedowe mogą latać podczas tej operacji. Natychmiast odsłoń ten żeton i wylosuj następny.

12.6.1 Ofensywa w kampanii: Każdy z graczy musi rzucić 1 kością podczas fazy planowania organizacji. Losowo wybierz i usuń 1/3 wyniku PS niemieckich oraz 1/2 wyniku Sowieckich PS samolotów z Północnej Norwegii i Związku Radzieckiego (bez punktowania PZ). Utracone siły mogą powrócić tylko jako uzupełnienia [15.6.3].

12.7 Atak na port (ang. Harbor Strike)

Samoloty z Północnej Norwegii mogą zaatakować statki w Murmańsku lub Archangielsku (wliczając w te rozładowywane lub pod Balastem) dwukrotnie podczas fazy potwierdzania. Każdy atak może być przeprowadzony za dnia lub w nocy, o ile wszystkie tury operacji nie dzieją się podczas dnia lub nocy. Podczas dnia atakując Murmańsk, dodaj I/StG5 (pierwotnie 4PS, trafienia i obrażenia przenoszą się na drugi atak). Jeżeli celem są MV, każde 2 trafienia zatapiają 1 wcześniej nieuszkodzony statek.

12.8 Stawianie min (ang. Minelaying)

Jeżeli strefa lodu IV wschodnia lub zachodnia jest pozbawiona lodu lub posiada lekkie zagęszczenie lodu gracz Niemiecki może zaplanować operację minowania za pomocą krążowników i/lub niszczycieli na jednym z heksów przeznaczonych do minowania zgodnie z operacją [4.2]. Jeżeli pogoda nie jest sztormem lub wichrem, a grupa operacyjna ruszy się nie więcej, niż 1 pole podczas 1 tury i zakończy ją na celu, odejmij aliancom 2 PZ za każdy krążownik i 1 PZ za każdy niszczyciel podczas fazy specjalnych warunków, nie przekraczając 5PZ.

12.9 Brak restrykcji (ang. No Restrictions)

Restrykcje Hitlera [5.1.8, 7.5.7] nie są stosowane podczas tej operacji.

12.10 Operacja GEARBOX (ang. Operation GEARBOX)

Traktuj jako "Nic", jeżeli warunki lodu w strefie IV zachodniej są cienkim lub grubym pakiem. W innym wypadku żeton określa GO zaczynającą w Reykjaviku lub Scapa Flow (wybór gracza):

- F-G: 1x CA, 1xCL, 1xDD
- H-J: 1x CL, 1xDD

Statki muszą zostać wzięte z sił będących w grze. Raz na operację, jeżeli te jednostki są w porcie w Barentsburg podczas fazy specjalnych warunków, punktują 1 PZ za krążownik i ½ PZ za niszczyciel. W innym wypadku traci się tą samą liczbę punktów podczas fazy potwierdzania.

Dopisek autora: *Aliancie statki okresowo zaopatrywały garnizowy w Spitzbergen, gdy stan lodu na to pozwalał.*

12.11 Operacja SIZILIEN (ang. Operation SIZILIEN)

Jedna Niemiecka grupa operacyjna może spędzić kompletną turę dnia na polu Barentsburgu (0215 – wyjątek od 5.1.4) raz podczas operacji. Jeżeli nie zostanie zaatakowana podczas tej tury, gracz Aliancki traci 2PZ za każdy duży okręt i 1PZ za każdy krążownik w tej grupie podczas fazy specjalnych warunków.

Dopisek autora: *8 Września 1943 Tirpitz, Scharnhorst i 9 niszczycieli pod dowództwem admirała Kummetzta ostrzelały alianckie pozycje na Spitzbergenie i wysadziły desant do zniszczenia pozostałych. Było to jedyny przypadek, gdy Tirpitz ofensywnie strzelał ze swoich dział i jego ostatnie użycie operacyjne.*

12.12 Operacja Wunderland (ang. Operation WUNDERLAND)

Jeden Niemiecki Panzerschiff i/lub jedno wilcze stado mogą wejść na Morze Kara (ang. Kara Sea) [5.7.2], jeżeli stan lodu w strefie III wschodniej jest pozbawiony lodu lub z lekkim zagęszczeniem lodu, aby operować przeciwko sowieckim konwojom. Po wejściu na morze Kara, położyć załadowany aliancki konwój (1ES, 4xMV) na polu morza Kara. Konwój nie może się ruszyć, ani dobrowolnie rozwiązać, ale może wycofać się w walki nawodnej, jakby był na polach wybrzeża. Jeżeli Panzerschiff jest użyty, alianci tracą 5PZ podczas fazy specjalnych warunków (raz na operację).

Dopisek autora: *Admiral Scheer i dwa U-Booty operowały przeciwko sowieckiej, syberyjskiej trasie morskiej na Morzu Kara w Sierpniu 1942, atakując kilka statków i ostrzeliwując Port Dikson. Podobną operację z użyciem Lützowa planowano rok później, ale ostatecznie wysłano tylko U-Booty.*

12.13 Posiłki (ang. Reinforcements)

Natychmiast położyć jednostki wymienione w specjalnych regułach scenariusza. Jeżeli ich nie ma, możesz dołożyć zamiast tego pierwsze jednostki podane w sekcji posiłki scenariusza lub OOB kampanii.

12.14 Specjalne ataki (ang. Special Attack)

ARCHERY jest rajdem, TITLE jest atakiem na Tirpitz jeżeli jest w porcie. Muszą być zaplanowane przed operacją [4.2] i zadeklarowane w fazie specjalnych warunków, przed turą celu. Jeżeli pogodą jest sztorm lub wicher, specjalny atak automatycznie się nie udaje. Detale ataków są następujące:

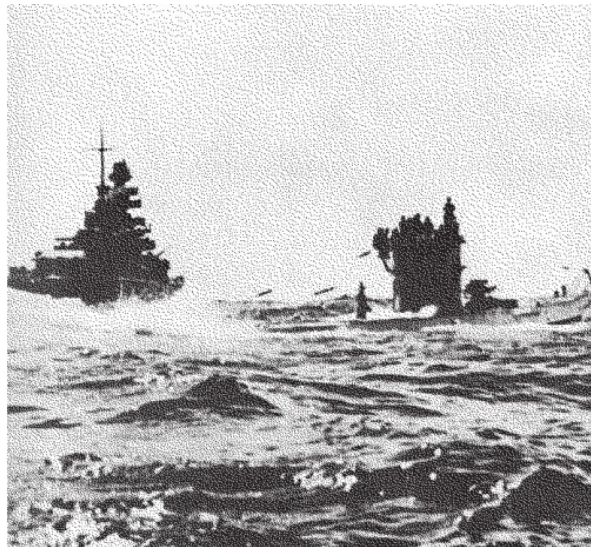
12.14.1 Operacja ARCHERY: GO zaczynająca w Scapa Flow musi się składać z przynajmniej:

1x CA/CL, 4xDD/TB, 1xES, 2xAL (LSI), 1xAO.

Statki (poza ES i AX) muszą pochodzić z sił uczestniczących w grze. Celem może być dowolne pole wybrzeża Norwegii. Jeżeli podczas danej tury jest sprzyjająca pogoda, GO nie ruszyła się szybciej, niż 1 pole i kończy swój ruch na polu celu z przynajmniej 1 PS LSI, alianci zdobywają 5PZ.

12.14.2 Operacja TITLE: Może być tylko planowana przeciwko Tirpitzowi w porcie w Południowej Norwegii (i tylko raz podczas kampanii). Rzuć 1 kością podczas fazy specjalnych warunków. Wynik 1 do 5 oznacza ilość trafień Tirpitz, które jednak nie punktują PZ, jak w zasadzie 2.4.

Dopisek autora: *Operacja ARCHERY była brytyjskim rajdem komandosów na Vågsøy (ang. Vaagsø) 27 grudnia 1941. Operacja TITLE była atakiem brytyjskich Chariotów (miniaturowych okrętów podwodnych) na Trondheim w nocy 31 Października 1942. Nie powiodła się, gdy Charioty odpadły od statki-matki na wzburzonym morzu i zatoneły.*



13. LOSOWE WYDARZENIA

Podczas segmentu losowych wydarzeń, aktywny gracz rzuca dwiema kośćmi i sprawdza wynik we własnej tabeli losowych wydarzeń (ang. Random Events Table). Większość wyników jest dobrze wyjaśniona, kilka wymaga kilku dodatkowych detali, które przedstawiono poniżej:

13.1 Konkretny cel (ang. Elusive Target): Wybierz pojedynczy statek (jednostkę z pojedynczą sylwetką) w jednej z Alianckich sił po rozstawieniu samolotów Niemieckich, ale przed ogniem przeciwlotniczym. Gracz Niemiecki musi zmienić cel samolotów atakujących ten cel na inne cele (lub cel) i otrzymują one karę -1 do rzutów na atak.

Dopisek autora: *Niemieckie bombowce dostały rozkaz skoncentrowania się na ataku lotniskowca eskortowego Avenger podczas bitwy z PQ-18. Lotnicy mieli problem z odnalezieniem celu i ich możliwości skutecznego atakowania innych celów były zmniejszone.*

13.2 Uszkodzenia od wichru/Pogody (ang. Gale/Weather Damage): Konwoje i Grupy operacyjne obu graczy muszą natychmiast sprawdzić, czy nie poniosły uszkodzeń od pogody [9.3.1]

13.3 Ostrożność dowództwa (ang. High Command Caution): Gdy efekt tego wydarzenia obowiązuje, Niemieckie GO muszą próbować wycofać się w premii +2 w każdej rundzie tury walki nawodnej. Pozostałe modyfikatory (np. za pogodę) można stosować dobrowolnie.

13.4 Lokalna pogoda (ang. Local Weather): Aktualna pogoda (ang. Current Weather) odnosi się tylko do warunków w czasie, gdy to wydarzenie jest wylosowane.

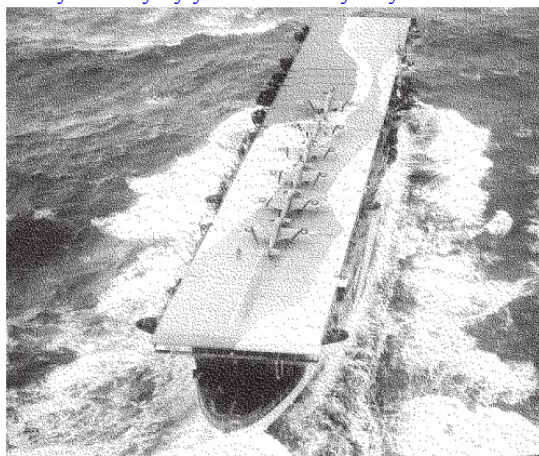
13.5 Pola minowe (ang. Minefields): Nie wykonuj więcej, niż jednego ataku na podany statek lub PS lekkich okrętów/MX. Każde trafienie przeciw wilczemu stadu zatapia jeden okręt podwodny.

13.6 Posiłki (ang. Reinforcements): Połóż grupę najniżej numerowanych jednostek podanych w instrukcji scenariusza, a jeszcze nie wziętych w określonych lokacjach, tworząc nowe siły, jeżeli to wymagane.

13.7 Zaskakujące spotkanie (ang. Surprise Encounter): Losowo wybierz jeden Niemiecki bloczek (zidentyfikowany lub nie) na tym samym polu, co Alianckie siły (ale nie atrapa). Niezależnie od składu Alianckich sił, jeżeli Niemiecki bloczek jest:

- Konwojem – rzuć raz w tabeli ostrzału DD przeciw MV
 - Grupą operacyjną – rzuć raz w tabeli ostrzału DD przeciw najniższej położonej w liście (np. TB jest niżej niż DD) grupy jednostce; jeżeli dwie lub więcej jednostek spełnia wymagania, wybierz jedną losowo.
 - Wilcze stado – rzuć raz w tabeli walki przeciw okrętom podwodnym; powstrzymanie oznacza uszkodzenie, a sukces oznacza zatopienie
 - Atrapa – usuń atrapę
- 1 PS zostaje zatopiony, jeżeli DD, TB lub MV zostanie trafiony. Jeżeli Niemieckie jednostki przetrwają, zarówno Alianckie, jak i Niemieckie siły otrzymują status S10, jeżeli wcześniej były niezidentyfikowane.

13.8 B-Dienst: Jeżeli zostanie wylosowany, gdy tylko jeden aliancki konwój uczestniczy w grze, konwój jest automatycznie wykryty i nie trzeba wykonywać rzutu.



14 NIEHISTORYCZNE SIŁY (OPCJONALNA)

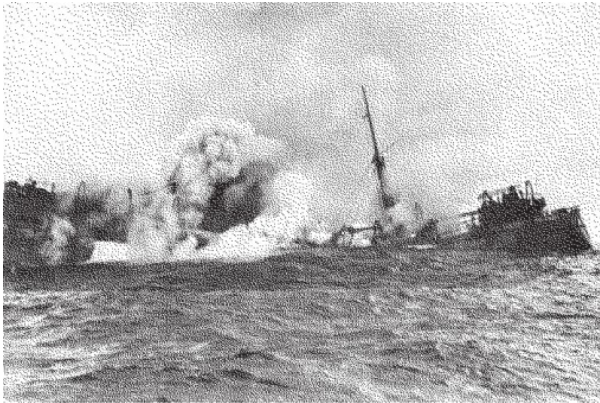
Gracze mogą kolejno zwiększać siły na początku gry, poświęcając PZ. Siły mogą zaczynać grę na mapie lub być dostępne jako posiłki za połowę podanego kosztu PZ. Jeżeli wybrane jako posiłki, siły mogą pojawić się jako grupa o dowolnym numerze, ale kara do PZ stosuje się nawet, jeżeli grupa nie wejdzie do gry. Spójrz na książeczkę ze scenariuszami, aby zobaczyć które jednostki, kiedy i za jaki koszt PZ są dostępne.



14.1 Bitwy lotniskowców

Jeżeli Graf Zeppelin jest użyty w grze i bierze udział w ataku lub jest atakowany podczas tury dnia, broniące się lotniskowce mogą wykonać ograniczony ruch lotniczy i walkę lotniczą, jeżeli siły atakującego lotniskowca zostaną zidentyfikowane a atak lotniczy nie osiągnął zaskoczenia. Wykonaj drugi segment powietrzny, zanim zaaplikuje się trafienia broniącego się lotniskowca i zanim atakujące samoloty wrócą do swojego. Poderwane do obrony myśliwce nie mogą się ruszać, a bombowce mogą atakować tylko siły, które atakują ich.





15. KAMPANIA

Zasady tego rozdziału stosuje się tylko do scenariuszy kampanii. Nie używa się ich do scenariuszy operacji.

15.1 Punkty dowodzenia

Aliancka Home Fleet zaczyna każdy dwutygodniowy okres z 8 PD. Z wyjątkiem dla fazy planowania I Marca (I March) gracz niemiecki musi pociągnąć dodatkowy żeton specjalnych warunków i sprawdzić Niemiecką kartę paliwową (ang. German Fuel Chart), aby określić, czy PD Gruppe Nord wzrastają. **Przy wylosowaniu ofensywy lądowej, ciągnie się żeton ponownie.** Dodaje się 2 PD dla Sowieckiej Severny Flot w każdej fazie planowania, ale nie mogą posiadać więcej niż 3PD, do czasu aż Niemcy zatopią więcej niż 1/3 początkowych MX konwoju. Po tym jak to nastąpi limit PD wzrasta do 4 podczas następnych operacji.

15.2 Alianckie konwoje

Gracz Aliancki może wyprowadzić z portu nie więcej, niż jeden konwój z ładunkiem, plus jeden konwój pod balastem z każdego portu Rosyjskiego podczas jednego dwutygodniowego okresu. Pojedynczy konwój może posiadać tylko ograniczoną liczbę statków typu AX (nie więcej, niż 2 AA i 2 AO) i nie może posiadać więcej, niż jedną jednostkę CAM, jedną eskortę (ES) i jedną okrętów podwodnych. Statki w polu balastu (ang. ballast Box) mogą dołączać do konwoju pod balastem w fazie planowania. Te konwoje MUSZĄ opuścić port podczas tego samego dwutygodniowego okresu.

15.2.1 Port przeznaczenia: Konwoje z ładunkiem kierują się do Murmańska i/lub Archangielska (wybiera gracz Aliancki). Konwoje pod balastem kierują się do Reykjavíku do czasu rozpoczęcia operacji EV [15.8.3], po której port zostaje zmieniony na Loch Ewe.

15.2.2 Rozładunek: Podczas fazy punktów zwycięstwa, obróć wszystkie statki w polu balastu awerssem do góry, przelóż do 11 (Murmańsk)/15 (Archangielsk) statków z pola rozładunku (ang. Unloading Boxes) rewerssem do dołu do odpowiedniego pola balastu, potem punktują zgodnie z 15.9.1. Podczas fazy planowania organizacji, przeniesij wszystkie załadowane statki handlowe w rosyjskich portach do odpowiednich pól rozładunku i usuń wszystkie statki dryfujące/o obniżonej pływalności z pól balastu.

15.2.3 Uszkodzone statki handlowe: Natychmiast połóż statki handlowe usunięte z konwoju pod balastem ze względu na **awarie**, obrażenia od lodu lub pogody awerssem **do góry na polu balastu w porcie** z którego wychodzą **{tekst usunięty}** o ile nie otrzymały obrażeń od lodu w zachodnich strefach.

15.3 Posiłki

Położ jednostki podane na liście sił (ang. order of battle) kampanii w portach przeznaczenia lub bazach lotniczych podczas fazy planowania organizacji odpowiedniego dwutygodniowego okresu.

15.3.1 Statki handlowe z ładunkiem: Położ 15 załadowanych statków handlowych (MV) w Reykjavíku podczas każdej fazy planowania organizacji, do czasu zainicjowania operacji EV [15.8.3]. Żadne MV nie będą pojawiać się do czasu zakończenia operacji EV. W późniejszych dwutygodniowych okresach, zaczynając od dwutygodniowego okresu po wykonaniu operacji EV, załadowane statki pojawiać się będą w Loch Ewe.

15.3.2 Losowe wydarzenia/specjalne warunki: Jeżeli gracz pociągnął „posiłki” jako specjalne warunki lub **wyrzucił taki wynik jako losowe wydarzenie, natychmiast** połóż jedną jednostkę ciężkiego lub lekkiego okrętu lub do dwóch PS okrętów podwodnych lub jednostek lotniczych w dowolnej kombinacji, wybranej spośród podanych na liście posiłków dla aktualnego dwutygodniowego okresu (włączając naprawione statki [15.5])

15.3.3 Warunkowe posiłki lotnicze: Dołóż sowieckie jednostki lotnicze oznaczone gwiazdką (*) tylko, jeżeli przynajmniej 3 CAM/MV na PS jednostki lotniczej zostało rozładowane w Archangielsku lub Murmańsku podczas podanego dwutygodniowego okresu. Jeżeli nie spełniono tych warunków, mogą dotrzeć w następnych dwutygodniowych okresach, kiedy odpowiednia ilość jednostek zostanie rozładowana.

15.4 Kryzysowe posiłki

Podczas kryzysu, gracz może wybrać dodatkowe jednostki, ale musi zapłacić ich koszt w PZ. Wszystkie kryzysowe posiłki muszą zostać ogłoszone podczas fazy planowania przed operacją i są kładzione w Scapa Flow lub Kiel podczas Fazy Planowania Organizacji w tym samym dwutygodniowym okresie. Muszą zostać zwrócone w następnej fazie planowania operacji lub trzeba ponownie zapłacić koszt ich PZ, o ile nie używa się opcjonalnej zasady 15.4.3.

15.4.1 Alianckie lekkie okręty: Gracz Aliancki może dołożyć do 4PS niszczycieli klasy A-I lub TB starych niszczycieli (ang. old DD) na każdy dwutygodniowy okres. Przed II Sierpniem (August II), do 4PS amerykańskich niszczycieli może zostać dołożonych. Odejmij 1 PZ za każdy dobrany PZ.

15.4.2. Niemieckie lekkie okręty: Gracz Niemiecki może dołożyć do 2PS Niemieckich torpedowców na dwutygodniowy okres. Alianci zyskują 1PZ za każdy dołożony PS.

15.4.3 Niewyszkolone jednostki (opcjonalna): Gracz może wybrać do wystawienia jednostek, których załogi nie zostały w pełni wyszkolone. Mogą nimi być zarówno jednostki, które mają pojawić się jako nowo skonstruowane posiłki (ang. New Construction reinforcements), oznaczone Nowy (ang. New) na liście porządku sił kampanii lub statki określone jako niewyszkolone jednostki kryzysowe (ang. Emergency Green Units):

a) Nowo skonstruowane posiłki mogą być wybrane do dwóch miesięcy (4 dwutygodniowych okresów) przed ich planowym dołączeniem

b) Kryzysowe niewyszkolone jednostki mogą być wybrane podczas podanego dwutygodniowego okresu. W tabelach ostrzału nawodnego/bombardowania, jednostki tak oznaczone rzucają jedną kością raz na 2PS (zaokrąglane w górę) i zostają dobite (scuttled) kiedy zaczną dryfować [7]. Nowo skonstruowane posiłki uzyskują status wyszkolonych jeden dwutygodniowy okres wcześniej, niż zaplanowane ich dostarczenie na każdą operację w której uczestniczą. Kryzysowe niewyszkolone jednostki należy zwrócić podczas fazy planowania organizacji w dwutygodniowym okresie w którym są powołane. Jeżeli zostają utracone, kiedy są niewyszkolone, dodaj/odejmij dodatkowe PZ równe połowie wartości utraconej jednostki (zaokrąglane w górę)

Przykład: Brytyjski nowo skonstruowany CL Jamaica jest przewidziany na dostarczenie podczas fazy planowania organizacji II Sierpnia, ale może być powołany jako niewyszkolony już w II Czerwca. Jeżeli bierze udział w operacji I Lipca, usuwa się znacznik niewyszkolonej załogi (ang. Green Crew) podczas fazy planowania organizacji I Sierpnia. Jeżeli okręt zatoni, gdy załoga jest niewyszkolona, gracz traci 6PZ, zamiast 4.

15.5 Naprawy

Uszkodzone samoloty i brytyjskie oraz niemieckie statki mogą zostać naprawione i wrócić do gry podczas kampanii o ile nie posiadają obniżonej pływerności lub nie dryfują [7,7.3.1]. Sowieckie, Amerykańskie, dryfujące statki oraz statki o obniżonej pływerności nie mogą być naprawiane (wyjątek: obrażenia od lodu i pogody [15.5.3]; Prinz Eugen zgodnie ze specjalną regułą 2).

15.5.1 Jednostki nawodne: Za wyjątkiem Tirpitz jednostki nawodne muszą zostać odesłane, aby zostać naprawione [15.7] Wracają do gry jako posiłki [15.3] pięć dwutygodniowych okresów po odesłaniu za każdy naprawiany PS. Jeżeli używa się opcjonalnej zasady 7.9, naprawia się niszczyciele, jakby miały IPS uszkodzeń. Naprawione brytyjskie jednostki są kładzione w Clyde lub na kanale Angielskim, a Niemieckie statki w Kiel lub w Niemczech.

Tirpitz może być naprawiany w dowolnym Norweskim porcie, za wyjątkiem Kirkenes, ale każdy PS wymaga dodatkowe miesiąca napraw (2 dwutygodniowych okresów) i poświęcenia 1PZ.

15.5.2 Niemieckie okręty podwodne: Jedna trzecia (zaokrąglane w górę) uszkodzonych okrętów podwodnych może wrócić do gry podczas fazy planowania organizacji każdego pierwszego (I) dwutygodniowego okresu miesiąca. Połóż naprawione niemieckie okręty podwodne w Bergen.

15.5.3 Losowe wydarzenie: Część okrętów jest traktowana jako niesprawna lub usunięta na skutek lodu, pogody lub losowych wydarzeń [9.3.1, 10.2.6].

• **Awarie (ang. Breakdown):** Usuń znacznik niesprawności (ang. Inop) ze statków handlowych w następnej fazie planowania organizacji, a z okrętów wojennych w trzecim dwutygodniowym okresie po wystąpieniu.

• **Kolizje i osadzenie na mieliźnie (ang. Collision and Grounding):** Stale usuń połowę (losowo wybranych, zaokrąglając w górę) statków, które osiadły na mieliźnie i wszystkie lekkie okręty i MV uczestniczące w kolizji. Połóż pozostałe osadzone na mieliźnie statki MX w najbliższym przyjaznym porcie i napraw okręty, które brały udział w tych wydarzeniach jako posiadające IPS uszkodzeń.

• **Obrażenia od lodu i pogody (ang. Ice and Weather Damage):** Uszkodzone statki wracają do gry podczas fazy planowania organizacji następnego dwutygodniowego okresu. Naprawione Brytyjskie i amerykańskie okręty podwodne pojawiają się w Scapa Flow, a Niemieckie okręty w dowolnym porcie Północnej Norwegii. Sowieckie okręty nie mogą być naprawiane.

15.5.4 Samoloty: Wszystkie uszkodzone samoloty (wliczając myśliwce przechwytyjące) wracają do ich baz.

15.6 Uzupelnienia

Gracze mogą uzupełniać utracone jednostki nawodne i lotnicze lub obracać IPS jednostki podczas faz planowania organizacji.

15.6.1 Brytyjskie AX/MX: Utracone CAMy i tankowce mogą zostać uzupełnione w Reykjavik, Scapa Flow lub Loch Ewe podczas drugiego dwutygodniowego okresu miesiąca. Utracone okręty przeciwlotnicze (AA) nie mogą być uzupełnione.

15.6.2 Okręty podwodne: Połóż zatopione lub uszkodzone brytyjskie okręty podwodne w Lerwick, a Sowieckie w Murmańsku w dwutygodniowym okresie w którym są utracone. Uzupełnia się utracone Niemieckie okręty podwodne podczas faz planowania organizacji podanych na liście sił kampanii, kładąc je w Bergen lub Trondheim.

15.6.3 Uzupelnienia samolotów: Uzupełnił PS jednostek lotniczych, jak podano na liście sił kampanii. PS mogą być dodane do jedno poziomowych jednostek na mapie, jak i do przywrócenia zniszczonej jednostki w ich bazie. Niewykorzystane PS nie przechodzą do użycia w następnych dwutygodniowych okresach.

15.6.4 Uzupelnienia dowożone konwojami: Za każde trzy MV rozładowane w Rosji (zaokrąglane w górę), 1PS sowieckich Hurricane/P-40/P-400 może zostać uzupełniony lub ulepszony.

15.6.5 Ulepszenia samolotów: Uzupełnienia PS podane z jednostkami przeznaczenia, zamieniają jednostkę lotniczą do której są przeznaczone, niezależnie od PS na mapie lub są dodawane, jeżeli są zniszczone. Połóż nową jednostkę w tej samej lokacji, co stara (jeżeli jest na mapie) lub w podanej bazie i stale usuń ulepszoną jednostkę z gry.

15.7 Odsyłanie (ang. Transfers)

Jednostki muszą być odsyłane z gry na naprawy lub, jeżeli tak każe lista sił kampanii. Usuwa się je podczas fazy planowania organizacji w wyznaczonym dwutygodniowym okresie (lub w dowolnym dwutygodniowym okresie, jeżeli uszkodzony lub płynący pod balastem MV dotrze do celu).

15.7.1 Jednostki lotnicze: Stale usuwa się wyznaczoną jednostkę z mapy.

15.7.2 Royal Navy: Wyznaczone brytyjskie okręty muszą zakończyć ostatnią aliancką fazę wyznaczonego dwutygodniowego okresu w Scapa Flow lub na kanale Angielskim lub na **Białym Patrolu**. Jeżeli nazwane okręty są przeznaczone do remontu (ang. refit) i zatoną, nie trzeba przekazywać zastępstwa. Jeżeli są przeznaczone do operacji (podane nazwą dużymi literami np. PEDESTAL) i nie dotrą do Capa Flow, zastępstwo tego samego typu (i klasy jeżeli możliwe) muszą być usunięte ze Scapa Flow. Za każde niespełnienie wymogów, odejmuje się ½ PZ (zaokrąglane w górę), jak gdyby okręt zatonął.

15.7.3 US Navy: Wszystkie amerykańskie okręty muszą skończyć ostatnią fazę II Sierpnia w Scapa Flow lub Reukjaviku. Usuwa się wszystkie amerykańskie okręty z karty grup operacyjnych, niezależnie od ich lokalizacji, ale gracz traci 1PZ za każdy niezatopiony ciężki okręt/PS niszczycieli, które nie dotarł do celu.

15.7.4 Kriegsmarine: Usuwa się Niemiecki okręt z grupy operacyjnej niezależnie od lokalizacji. Okręty podwodne mogą być usunięte z wilczych stad na morzu.

15.7.5 Transfer do Niemiec (Opcjonalna): Jeżeli obaj gracze się zgodzą, Niemiecki gracz musi poruszyć odsyłane lekkie/ciężkie okręty do Kiel lub Niemiec podczas podanego dwutygodniowego okresu, zamiast po prostu je usuwać. Mogą im towarzyszyć nie odsyłane okręty, które potem mogą wrócić do portów Norwegii zarówno podczas operacji lub na początku następnego dwutygodniowego okresu z Niemiec lub Kiel (wybór gracza).

15.7.6 Konwoje pod balastem: Usuwa się wszystkie puste MV z konwojów pod balastem w Reykjaviku lub Loch Ewe.

15.8 Operacje kampanii

Grupy operacyjne wychodzące w morze, kładzie się na początku fazy planowania organizacji w dowolnym przyjaznym porcie Islandii, Norwegii, Związku Radzieckiego (tylko jednostki sowieckie) lub Wielkiej Brytanii. Połowa (zaokrąglana w dół) okrętów podwodnych może pozostać na morzu, reszta jest kładzona w Lerwick, Narwik/Kirkenes (równi podzielone) lub Murmańsku.

15.8.1 Biały patrol (ang. Patrol White): Podczas każdej fazy planowania po I Marca (I March), gracz Aliancki musi wymienić jeden lub oba okręty na patrolu na dwa inne z portów w Islandii lub Wielkiej Brytanii. Nie jest wymagany ruch, ani uzupełnianie paliwa. Jeżeli nie ma CA, można go zastąpić BC. Jeżeli tych też nie ma, używa się CL. Gdy działa specjalne wydarzenie agent Coweb

lub zakończyła się operacja EV [12.1, 15.8.3], redukuje się patrol do 1 CA z Reykjaviku.

15.8.2 Siły sowieckie: sowieckie okręty podwodne nie mogą wchodzić na hex 0715 do czasu dwutygodniowego okresu po II Maja (II May). Tylko połowa sowieckich niszczycieli i torpedowców (zaokrąglając w dół, ale przynajmniej jeden każdy) może być na morzu w tym samym czasie.

15.8.3 Operacja EV: Raz na kampanię, gdy podczas fazy planowania Alianci zaliczają „0” na inicjatywę [4.1.2], mogą zadeklarować Operację EV. Jeżeli gracz Niemiecki nie zaliczył także „0”, gracz Aliancki musi wysłać przynajmniej 1 krążownik i 2 niszczyciele z Clyde do Murmańska (i z porwotem do Wielkiej Brytanii) podczas tego dwutygodniowego okresu, aby przewieźć dwie jednostki średnich bombowców i następne samoloty, jak opisano poniżej.

Na przykład: *USS Tuscaloosa i 3 niszczyciele dostarczyły obsługę naziemną RAF 144 i 455 eskadry do Murmańska 17 Sierpnia 1942.*

Poza efektem w postaci pojawienia się załadowanych frachtowców [15.3.1], dołóż dodatkowe posiłki, jak podano w scenariuszu kampanii. Gracz Aliancki musi wezwać wszystkie dostępne nowo skonstruowane posiłki lekkich okrętów [15.4.3a] i może zignorować wymagania białego patrolu do czasu zakończenia operacji. [5.1.9, 15.8.1]. Wszystkie konwoje pod balastem kierują się teraz do Loch Eve zamiast do Reykjaviku [15.2.1].

Operacja EV musi być wykonana przez wysłanie konwoju z ładunkiem z Reykjaviku do Północnej Rosji podczas następnego dwutygodniowego okresu. Jeżeli obaj gracze zaliczają „0” lub grupa operacyjna z Clyde osiągnie Murmańsk podczas poprzedniego dwutygodniowego okresu, gracz Aliancki może przenieść/dołożyć jednostki lotnicze podczas Operacji, jak w specjalnej regule numer 5 scenariusza PQ-18.

15.9 Wygrana kampanii

Podczas kampanii PZ są zdobywane za licytowanie inicjatywy [4.1.2], wydawanie PD [4.3.2], zniszczone jednostki [2], nie dotarcie do portu jednostek z krytycznym poziomem paliwa [11.2.3], dotarcie i rozładunek frachtowców z ładunkiem [2.1, 15.2.2, 15.9.1], porażki w odesłaniu rozładowanych statków [15.9.1], specjalne warunki [12.], kryzysowe posiłki [15.4] i naprawy Tirpitz w Norwegii [15.5.1].

Gracz Aliancki musi zgromadzić przynajmniej 30 PZ na pełny miesiąc (dwa dwutygodniowe okresy), aby wygrać. Gracz Niemiecki wygrywa, jeżeli zgromadzi mniej punktów.

Przykład: *Gracze zdecydowali się na zagranie 4-ro miesięcznej kampanii, kończącej się po dwutygodniowym okresie II Czerwca. Gracz Aliancki wygra, jeżeli zgromadzi 120 PZ lub więcej.*

Dopisek autora: *W czerwcu 1941, Winston Churchill obiecał Stalinowi, że Brytania dostarczy do Północnej Rosji 10 statków co każde 10 dni.*

15.9.1 Zaległe spedycje: Podczas każdej fazy punktów zwycięstwa, gracz Aliancki zdobywa 1 PZ za każdy statek przeniesiony z pola rozładunku do pola balastu, o ile nie jest dryfujący lub o obniżonej pływalności oraz odejmuje ½ PZ za każdy statek w polu balastu sowieckiego portu, położony awerssem do góry.



Wyjaśnienie skrótów

Przedstawiono tutaj wyjaśnienie najczęściej używanych skrótów w PQ-17. Gracze powinni skorzystać z indeksu, jeżeli szukają konkretnych zastosowań. Wyjaśnienie skrótów typów okrętów i samolotów można znaleźć na karcie jednostek.

AA przeciwlotniczy
ASW zwalczanie okrętów podwodnych
CAM statek z katapultą
GO (org. TF) grupa operacyjna
PD (org. CP) punkty dowodzenia
PS (org. CS) punkty siły
PZ (org. VP) punkty zwycięstwa
SI (org. ID) poziom identyfikacji
VVS-SF *Voyenno-Vozdushnye Sily* – *Severnnyy Flot*: (Wojskowe siły lotnicze północnej floty [sowieckiej])

Indeks

W przypadku kilku odwołań liczba **pogrubiona** oznacza główne odniesienie:

Atak ostrzałem, walka nawodna 7.5.2iii
 Atrapy 1.3; Łączenie 1.2.4; Rekoniesans 6.2, **6.5**; Rozstawianie **4.1.3**, 8.3; Ruch **5.1**, 6.6.1, 10.1; Tworzenie **5.1.2**, 6.3.5, **6.6**;
 Bazowanie, baza lotnicza 1.5.1
 Bazy lotnicze 1.5.1; Ataki lotnicze **7.1.3**, 12.5; Bazowanie 1.5.1; obrona plot 7.2.5
 Biały patrol 4.3.2, **5.1.9**, 15.7.2, 15.8.1
 Ciężkie okręty **1.4**, 9.3.1; aktywowanie 2.3, **4.3**; paliwo 11.1.2
 Dołączanie (w walce nawodnej) **7.5**, 7.5.1, 7.5.2i
 Dwutygodniowe okresy 4.1.2, **8.4**
 Dryfowanie 5.1.1, 7, 7.2.4, 7.3.1ii(a), 7.5.2ii, 7.5.4, 7.9, 15.4.3, 15.5; lotniskowce 7.8
 Eskortowce (ES) 1.2.1, **1.4**, 7.4.1, 7.5.5, 11.1, 11.2.1
 EV, Operacja 15.2.1, 15.3.1, **15.8.3**
 Grupy operacyjne (GO, org. TF) **1.2.1**, 5.1, 7.4.2, 7.7.1; śledzenie 6.3.3; a PZ 2.2
 Holowanie **5.1.1**, 7
 Inicjatywa **4.1**, 4.1.2
 Ju88 7.2.7
 Kampania 4.1.2, 8.4, 12.1, **15**; Atlantyckie przełamanie 12.2.1; ofensywa lądowa 12.6; Lód 10.4
 Karta bitwy 1.4-5, 7.2.4, **7.5.2**

Karta sił 1.2, **1.4**
 Kategorie statków 1.4
 Konkretny cel 13.1
 Konwoje **1.2.1**, 2.1.1-2, 5.1, 6.8, 13.2, 15.6.4; mały/duży 1.2.1; niebroniony 7.5.8; Niemieckie **12.3**, 13.7; pod balastem **2.1.1**, 15.2, 15.7.6; rozładunek **15.2.2**, 15.9.1; rozwiązanie konwoju **5.5**, 6.8, 7.7; ruch podczas wichrów 5.1.5, **9.2.5**; Warunkowe posiłki lotnicze 15.3.3;
 Krążowniki (CA/CB/CL/CLAA/CM) **1.4**, 2.2; lekkie, niemieckie 9.2.4, **9.3.1**; śledzenie 6.3.3
 Lekkie okręty 1.4; a ataki torpedowe 7.3; a obrażenia od pogody 9.3.1 ; jako kryzysowe posiłki 15.4.1-2; łączenie 7.2.4; podczas sztormu 9.2.4; w walce nawodnej 7.5.2iii;
 Lokacja, cel 6.3, **7.1.1**, 7.1.2, 7.5.1
 Losowe wydarzenia 5.3, 7.1.3, 9.1, 9.3.1, **13**, 15.3.2; lokalna pogoda 9.5; naprawy po 15.5.3
 Lotniskowce, samoloty (CV, CVE) **1.4**, 5.3.1, 6.2.2, 7.5.6, 9.2.4, 11.2.1; ich patrole lotnicze 6.4.1; Pojemność hangarowa 1.5.1; trafione 7.8; walka lotniskowców 14.1
 Lód 10; a bombowce torpedowe **7.3**, 10.1, 10.2.1; Kanał łamania lodu 10.3; Obrażenia od 10.2.1-5, **10.2.6**, 15.2.3, 15.5.3; rozstawianie sił 10.1.1; ruch do 5.1.5, 5.1.7, 10, **10.1**, 10.2.4-5; sektory 10; sezon cofania 10.4.1; sezon zamarzania 10.4.2; strefy 10 Warunki 10.1;
 Mgła 5.3.1, 7.5.8, **9.2.3**, 9.5
 Myśliwce przechwytyjące **1.1.2**, 1.5.3, 6.3.1, 6.3.5, 7.2.1, 12.6
 Naprawy **15.5**, 15.7
 Niemcy **4.3.3**, 15.7.5; pole **5.7.1**, 11.4, 15.5.1, 15.7.5
 Niewyszkolone jednostki 15.4.3
 Niezidentyfikowany **6.1**, 6.6, 7.4.5
 Niszczyciele (DD) 1.4; Sowieckie 9.2.4, **9.3.1**, 15.8.2; trafienia 7.9; Noc 5.3.1, 6.7, 7.5.2ii; 7.5.9, **8.2**
 Norweskie podejścia 5.1.6
 Obniżona pływerność 5.1, 6.4.1, **7.3.1**, 7.5.2ii, 7.5.4, 7.9; Lotniskowce 7.8
 Ofensywny patrol przeciw okrętom podwodnym 7.1.1, **7.4.2**, 11.1.3
 Ograniczona widoczność 6.4.1, 7.5.6, 7.5.8, **9.2.2**
 Okręty podwodne 1.1.1, 1.2.2, **1.4**, 1.4.1, 5.2, 7.3.2, 11.2.1; naprawianie 15.5.2; powstrzymanie 7.4.1; przeciw OP 7.4.4; uszkodzanie 7.4.1; uzupełnianie 15.6.2; walka 7.4; w konwojach 7.4.6; patrz także: Wilcze Stada
 Operacja **3**, 3.4, 15.8; EV 15.2.1, 15.3.1, **15.8.3**; planowanie 1.9, **4.2**; scenariusze 4.1.1; zakończenie **3.4**, 8.3.2;
 Osłanianie, przez eskortowce 7.5.5 ; walka nawodna 7.5.2ii-iii, **7.5.4**;
 Ostrożność dowództwa 13.3
 Paliwo 11; a ataki lotnicze 7.2, a ofensywny patrol przeciw okrętom podwodnym 7.4.2;**11.1.3**; a PZ 2.2; Ostrzeżenie paliwowe 8.3, **11.1** ; ciężkie okręty 11.1.2; Eskortowce 7.6; Krytyczny poziom 2.2, 11.1, **11.2.3**; Niemieckie braki 11.4; Niski poziom 11.1, **11.2.2**; opuszczanie portu 11.1; Poziom 1.2.3, **11.2**; ; Sowieckie 11.1.4; Treningowe **4.3.4**, 11.4.1; Uzupełnianie 11.1, **11.3**; Zużywanie 7.4.2, **11.1.3**;
 Patrole lotnicze 5.3.1, 6.3.1, **6.4.1**; ataki przeciw OP 7.4.5; podczas wichru **9.2.5**, 9.5; śledzenie 6.3.1 ; we mgle **9.2.3**, 9.5; z lotniskowca **5.3**, 7.8;
 Planowanie operacji 4.2; karta **1.9**, 2.3, 4.3.2, 7.2.3
 Poderwanie w powietrze 1.1.2, 1.5.3, 5.3, **7.2.1**, 12.6, 14.1
 Pogoda 9.1; a Rekoniesans 6.2; kiepska 7.5.2ii, **9.2**; lokalna **9.5**, 13.4; mgła 9.2.3; obrażenia od **9.3.1**, 13.2, 15.5.3; Ograniczona Widoczność 9.2.2; pogodnie 9.2.1; Sztorm **9.2.4**, 9.3.1, 9.4; wicher 8.3, **9.2.5**, 9.3.1-2, 9.4;

- Pola balastu 15.2, **15.2.2**, 15.9.1
- Pola minowe 9.2.5, **13.5**
- Pola wybrzeża, przyjaznego **1.1.3**, 6.2
- Pole kanału Angielskiego **5.7.3**, 15.5.1, 15.7.2
- Pole Morza Karskiego **5.7.2**, 12.12
- Porty 1.1.1, **5.1.2-4**, 5.3.1, 15.2; a poziom paliwa 11.1; ataki lotnicze 7.1.3, **7.2.5**, 7.2.7; na polu Niemieckim 5.7.1; obrona plot 7.2.5; opuszczanie 4.3.2, **5.1.3**, 10.2, 11.1, 11.4; rekonesans fotograficzny 6.9; Sowieckie 5.1.2; Tymczasowe 1.1.1; uzupełnianie paliwa 11.3.1; wchodzenie do 1.3, **5.1.2**, 10.2; wrogie 5.1.4;
- Posiłki **12.13**, **13.6**, 14, 15.3, 15.5.1; kryzysowe 15.4; nowo skonstruowane **15.4.3**, 15.8.3
- Powstrzymanie **7.4.1**, 7.4.5
- Prędkość 1.4, **5.1**, 5.5; a paliwo 11.1.3a
- Przechwycenie **7.5.1**, 7.6
- Przedstawienie** zasad reguł opcjonalnych, 1.2.4
- Punkty dowodzenia (PD) **2.3**, 4.3, 15.1
- Punkty siły (PS) 1.2, 1.4, 1.4.1-3, 7, 7.3
- Punkty zwycięstwa (PZ) **2**, 4.3.2, 11.2.3; a Biały Patrol 5.1.9; a GO 2.2; a konwoje 2.1; a niewyszkolone jednostki 15.4; a Punkty Dowodzenia 2.3; kampanijne 4.1.2, 15.2.2, 15.4, 15.5.1, **15.9**;
- Rekonesans 1.7, 6, **6.2**; fotograficzny 6.9; na polach przyjaznego wybrzeża 1.1.3; regularne lotnicze 6.4; Sowiecki 6.2; tranzyt 6.6.1
- Rekonesans fotograficzny 1.5, 5.3, **6.9**
- Restrykcje Hitlera **5.1.8**, 12.2, 12.9; w walce 7.5.7
- Rozładunek **15.2.2**, 15.3.3, 15.9.1
- Rozproszenie (konwoju) 1.2.1, 5.6, 7.7, **9.3.1-2**; zbieranie konwoju 9.3.3
- Rozstawienie **4.1.3**, 4.3.1, 10.1.1
- Rozwiązanie konwoju **5.5**, 6.8.1, 7.5.8, 7.7
- Runda, walka nawodna 6.7, **7.5.2**
- Ruch 5; Lotniczy 5.3; konwoju 5.1.5; a SI 6.6; Morski **5.1**, 5.2, 5.5, 5.7, 7.4.5, 9.2.5, 10.2
- Samoloty **1.5**, 5.3, 7, 7.2; bazowanie 1.5.1; Myśliwce przechwytyjące **1.1.2**, 1.5.3; podczas sztormu 9.2.4; podczas wichru **9.2.5**, 9.5; śledzenie **6.3.1**, 7.8; transfery 15.7.1; ulepszenia 15.6.5; Uzupełnienia 15.6.3-4; we mgle **9.2.3**, 9.5;
- Samoloty bazujące na lotniskowcach, patrz lotniskowiec, samoloty
- Sektory poszukiwań lotniczych 6.2, **6.4.2**; podczas wichru **9.2.5**, 9.5; śledzenie **6.3.1**, 6.3.5
- Sezony, Lód 10.4.1-2
- Siła przeciwlotnicza (AA) 1.4; patrz także Walka
- Siły 1.2; atropy **1.3**, 5.1, 5.1.2, 6.3.3, 6.4, 6.5, 8.3; łączenie **1.2.4**, 1.7, 9.2.4-5, 9.4, 11.1.1; niehistoryczne 14; rozdzielanie **1.2.5**, 11.1.1; Sowieckie **1.4**, 1.5, 4.3.2, 11.1.4, 15.8.2; wymiana **1.2.3**, 6.3.3-4, 11.1.1-2;
- Specjalne warunki 4.1.2, **12**
- Statki 1.4; transfer 15.7
- Statki handlowe z katapultą (CAM, MC) **1.4.3**, 6.2, 6.2.2, 7.2.5, 9.2.3-4, 15.2
- Stopień Identyfikacji (SI) 1.2, 1.2.3-4, **6.1**, 6.2.1, 6.9; a rozproszony konwój 6.8.1; a ruch 5.4, **6.6**; a śledzenie 5.4, **6.3**; niezidentyfikowany **6.1**, 6.6, 7.4.5; po walce 6.7;
- Sukces **7.4.1**, 7.4.4, 13.7
- Sztormy **9.2.4**, 9.3.1, 9.4
- Śledzenie 5.4, 6.2.1, **6.3**, 6.6; lotnicze 6.3.1; przez siły 6.3.2-3; zaprzestanie **6.3.5**, 7.8; zlokalizowanie celu **7.1.1**, 7.5.1, 7.8;
- Tankowce (AO, MO) **1.4.2**, 11.3.1-2, 15.6.1
- Torpedy **1.4**, 1.5; Atak 7.1.3, 7.2, 7.2.4, 7.2.6, **7.3**, 7.4.1(b), 7.4.3, 7.5.2ii, 7.5.2iv, 7.5.3, 7.5.8, 9.2.5, 10.1; zużycie **7.3.2**, 7.4, 7.7.2
- Trafienia 7; Jednostki lotnicze 7.2.3; Niszczyciele 7.9; obrażenia od lodu 10.2.6; torpedami 7.3.1
- Transfer samolotów 15.7.1; statków 15.4, **15.7**
- Tranzyt 6.6.1; wstępny 8.3
- Tura początkowa 4.2, **8.3**, 12.3; zmienna 8.3.1
- Uniki 7.5.2ii
- Uszkodzenia dużych okrętów 2.4; jednostek lotniczych **7.2.3**, 15.5.4; niszczycieli 7.9; okrętów podwodnych 7.4.1
- Uzupełnianie paliwa 11.1, **11.3**; na morzu 1.4.2, 7.4, **11.3.2**; w porcie 11.3.1
- Uzupełnienia 12.6, **15.6**
- VVS-SF (*Voyenno-Vozdushnye Sily – Severnyy Flot*: Wojskowe siły lotnicze Północnej Floty [Sowieckiej]) 1.5, **7.2**, 12.6
- Walka 7; SI po walce 6.7; zadeklarowanie walki 7.1; zlokalizowanie celu 6.3, **7.1.1**, 7.1.2, 7.5.1;
- Nawodna 6.7, **7.5**, 7.5.2; dołączanie **7.5**, 7.5.1, 7.5.2i; Eskortowce 7.5.5; Lotniskowce w walce 7.5.6; manewrowanie 7.5.2ii; Noc **7.5.2ii**, 7.5.9; Oslanianie 7.5.2ii-iii, **7.5.4**, 7.5.5; ostrzał **7.5.2iii**, 15.4.3; przeciw konwojowy **7.5.8**, 7.7.1; restrykcje Hitlera 7.5.7; Wycofanie się 7.5.2ii, **7.5.2v**; Zaskoczenie 7.5.2ii, **7.5.3**; zużycie paliwa 11.1.3;
- Jednostki lotnicze 6.7, **7.2**; atakowanie bazy lotniczej 7.1.3; bombardowanie **7.2.6**, 15.4.3; Ju88 atakujący cele morskie 7.2.7; ogień przeciwlotniczy 7.2.5; przerwanie misji 7.2.5; Skoordinowane uderzenie 7.1.2; trafienia 7.2.3; uderzenie 7.2.4; Uszkodzenia **7.2.3**, 15.5.4; walka lotniskowców 14.1; walka powietrzna **7.2.2-3**; walka z rozproszonym/rozwiązanym konwojem 7.7.3; zużycie paliwa 11.1.3;
- Okrętami podwodnymi 1.4.1, 6.7, 7.4, **7.4.3**; przeciw okrętom podwodnym 7.4.4; przeciwko rozproszonym/rozwiązanym konwojom 7.7.2; w konwoju 7.4.6
- Przeciw okrętom podwodnym (ASW) **7.4.1**, 7.4.4-5; Powstrzymanie 7.4.1; przez patrol lotniczy 7.4.5; ofensywny patrol **7.4.2**, 11.1.3; Uszkodzenie 7.4.1
- Torpedowa 7.2.4, **7.3**, 7.3.1; atak lotniczy **7.2.6**, 7.3, 10.1, 10.2.1; atak nawodny 7.5.2ii, **7.5.2iv**; atak okrętów podwodnych 7.4.3; zużycie torped **7.3.2**, 7.4, 7.7.2
- Wichry 8.3, **9.2.5**, 9.3.2, 9.4-5; obrażenia **9.3.1**, 13.2; ruch podczas 5.1.5, **9.2.5**
- Wileze stado **1.2.2**, 5.1.4, 5.2, 6.2, 6.2.2, 6.4.1, 11.1; śledzenie przez **6.3.2**, 6.3.5; tranzyt przez pola z wrogimi siłami 6.2.2, **6.6.1**; w walce 7.1, **7.4**, 7.6, 7.7.2; patrz też: Okręty podwodne
- Wodnosamoloty 1.5.2
- Wycofanie się 7.5.2ii, **7.5.2v**, 13.3
- Zaskoczenie 7.6; a poderwanie w powietrze 7.2.1; a walka nawodna 7.5.1, 7.5.2ii, **7.5.3**; podczas walki między okrętami podwodnymi 7.4.4; spotkanie 13.7;
- Zatonięcie dryfujących okrętów **5.1.1**, 7, 15.4.3
- Znacznik niesprawności (Inop) **5.1.3**, 15.5.3
- Zwalczanie okrętów podwodnych (ASW) 7.4, **7.4.1**, 7.4.4, 9.2.4-5; ofensywne **7.4.2**, 11.1.3; przez patrol lotniczy 7.4.5

PODSUMOWANIE TURY

1. Tura przygotowania (przed operacją)

A. Faza środowiska— Ustala się główne warunki pogodowe [10.1, 10.4]

B. Faza planowania

- (1) Losowanie specjalnych warunków (Pierwszy gracz Aliancki) [12]
- (2) Określenie Inicjatywy, rozstawienie sił, włączając jeden bloczek w Tromsø i jedną atrapę w każdym innym porcie z sojusznicznymi siłami.
- (3) Określenie harmonogramu konwojów [4.2] i Specjalnych Warunków [12] oraz ogłoszenie kryzysowych posiłków [15.4] lub Operacji [15.8.3].

2. Tury operacji (powtarzane do zakończenia operacji [3.4]; omijana w kampanii, jak nikt nie wydał PD)

A. Faza pogody— Wykonaj rzut pogodowy [9.1] i wylosuj kartę dla ruchu i rozproszenia konwojów podczas wichru [9.2.5, 9.3.2]

B. Faza Aliantów

- (1) Segment losowego wydarzenia [13]
- (2) Segment rekonesansu lotniczego (tylko podczas dnia) [6.9]
- (3) Segment ruchu morskiego (pomijamy AM Dnia 1, jeżeli gracz niemiecki ma inicjatywę) — Wydanie PD [4.3, 11.4]
 - a. Postawienie pionowo sił SI0 i (oprócz wilczych stad) generowanie atrap [6.6]
 - b. Podział sił nawodnych, włączając rozproszenie [1.2.3, 9.3.2, 11.1.1]
 - c. Określenie konwojów/GO/Wilczych Stad uzupełniających paliwo lub uzupełniających torpedy [7.3.2, 11.3.2]
 - d. Ruch konwojów/GO/Wilczych Stad/Atrap i śledzących wrogich jednostek, redukcja SI i sprawdzanie tranzytowych SI oraz przechwycenia, jeżeli możliwe [6.6]
- (4) Segment ruchu powietrznego [5.3]
- (5) Segment rekonesansu— Pociągnij jedną kartę dla każdego wrogiego bloczka, który jest poszukiwany [6.2]
- (6) Segment walki lotniczej — Dla każdego ogłoszonego ataku, pociągnij kartę(y) zlokalizowania, jeżeli wymagane [7.1], a następnie:
 - a. Podczas tur dnia, obrońca może poderwać myśliwce na tym (lub opcjonalnie sąsiednim) polu [7.2.1]
 - b. Rozstrzygnięcie walk powietrznych [7.2.2-3]
 - c. Rozstawienie jednostek celu [7.2.4]
 - d. Przypisanie atakujących jednostek do celów i deklaracja ataków torpedowych [7.2.4]
 - e. Określenie rezultatu każdej fali ataków przed rozstrzygnięciem następnym
 - (i) Rozstrzygnięcie ognia przeciwlotniczego [7.2.5]
 - (ii) Rozstrzygnięcie ataków przeciw okrętom podwodnym [7.4.2], bombowych [7.2.6] oraz torpedowych [7.3.1]
 - f. Zwiększenie SI celu do SI2 (dzień)/SI1 (noc) [6.7]; jeżeli atakowano GO porusza się wskaźnik zagrożenia paliwowego o 1 turę wstecz [11.1.3]
 - g. Powrót samolotów do ich pierwotnych baz, za wyjątkiem tych generujących patrole lotnicze oraz śledzących [7.2]
- (7) Segment walki okrętów podwodnych — Dla każdego ogłoszonego ataku, pociągnij kartę lokalizowania [7.1] i jeżeli udane:
 - a. Określenie kolejności ataków ASW i okrętów podwodnych, sprawdzanie zaskoczenia dla walk op kontra op [7.4, 7.6]
 - (i) Rozstrzygnięcie ataków przeciw okrętom podwodnym [7.4.1] i/lub
 - (ii) Rozstrzygnięcie ataków torpedowych [7.4.3] w określonej kolejności
 - b. Zwiększenie SI uczestniczących sił do SI1 [6.7]; jeżeli GO dokonywała ofensywnego patrolu przeciw okrętom podwodnym, porusz wskaźnik zagrożenia paliwowego o 1 turę do tyłu [11.1.3]
 - c. Powrót samolotów generujących patrole lotnicze do ich pierwotnych baz [7.2]
- (8) Segment walki nawodnej — dla każdego ogłoszonego ataku, pociągnij kartę lokalizowania [7.1] i jeżeli udane:
 - a. Próby przechwycenia [7.5.1]
 - b. Sprawdzenie zaskoczenia [7.6]
 - c. Rozstawienie uczestniczących Grup Operacyjnych oraz konwojów na Karcie Bitwy [7.5.2]
 - d. Rundy walki nawodnej
 - (i) Sprawdzenie dołączenia kolejnych GO (pierwszy aktywny gracz, nigdy w rundzie pierwszej) [7.5.2i]
 - (ii) Manewry (obrońca pierwszy) [7.5.2ii]
 - (iii) Wymiana ognia (ostrzał) [7.5.2iii]
 - (iv) Rozstrzygnięcie ataków torpedowych (obrońca pierwszy wyznacza cele) [7.5.2iv]
 - (v) Wykonywanie rzutów na wycofanie (obrońca pierwszy) [7.5.2v]
 - (vi) Zwiększenie SI wszystkich zaangażowanych sił do SI3 (dzień)/SI2 (noc) [6.7] i rzut na zakończenie walki [7.5.2vi]
 - e. Poruszenie wskaźnika zagrożenia paliwowego uczestniczących w walce GO o 2 tury (1 dzień) wstecz [11.1.3]
- (9) Segment łączenia sił [1.2.4, 9.3.3, 9.4, 11.1.1] — wszystkie nieholowane dryfujące statki zostają zatopione [5.1.1, 7]

C. Faza Niemców— Powstarczy faza B, zamieniając graczy rolami

D. Faza Specjalnych Warunków — Zdobywa się PZ za specjalne warunki, jeżeli spełniono ich kryteria [12]

E. Faza Paliwa

- (1) Poruszenie do przodu znaczników tury [8.1]
- (2) Sprawdzenie poziomu paliwa i uzupełnienie paliwa/torped [11.1-2]

3. Faza zarządzania (po operacji)

A. Faza potwierdzania — Ujawnia się wydane PD oraz specjalne warunki [4.3.2, 12]

B. Faza Punktów zwycięstwa — Zsumuj PZ [2] i rozładuj MX w Sowieckich Portach (tylko w scenariuszach kampanii) [15.2.2]

C. Faza Planowania Organizacji (Tylko scenariuszach kampanii) [15]