

ПОДЛОДКА

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА



Правила игры

ПОДЛОДКА

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

Вилькоммен ан борд, герр калейн!

Благодарим вас за приобретение настольной игры «Подлодка»! Приступая к этому проекту, мы поставили перед собой цель — создать первый настольный симулятор подводной лодки. Игру, которая позволит участникам почувствовать себя на борту подлодки, ведущей боевые действия в годы Второй мировой войны. Симулятор, который позволит испытать на себе все тяготы жизни в «железном гробу» и смертельную опасность игры в кошки-мышки с хорошо подготовленным противником.

Мы с гордостью представляем вам результат нашей кропотливой работы и исследований — настольную игру о подводной лодке, в которой вас ждёт приближенная к реальной навигация, визуальная идентификация целей и многие другие элементы, ещё не встречавшиеся в настольных играх. Поначалу игра может показаться сложной, но не беспокойтесь: в ней есть всё необходимое для того, чтобы вы очень быстро стали настоящим асом-подводником.

Во-первых, к игре прилагается отдельное тактическое руководство, позволяющее освоить её основные принципы, не вдаваясь в подробности, например, вы сможете получить представление о том, как вести бой. Во-вторых, у каждого игрока есть памятка, где собрана основная информация о каждой роли. Всё это поможет быстро понять основы игры, остальное придёт с опытом.

А опыт, который вы получите в игре «Подлодка», действительно уникален. Вы будете незаметно подбираться к цели и атаковать её торпедами, ускользать от контратак вражеского эскорта... или погибнете при ожесточённой атаке глубинными бомбами. В игре есть всё это и даже больше, поэтому, если вы хотите победить, отнеситесь к происходящему с полной серьёзностью. Поверьте, оно того стоит!

Артур Сальваровский и Бартош Плуца

СОДЕРЖАНИЕ

1. Введение	4	8. Старший помощник	34
1.1. Роли игроков и цель игры	4	8.1. Основы работы с приложением	34
1.2. Электронное приложение	4	8.2. Вид от первого лица и визуальная идентификация	35
1.3. Игра в реальном времени	4	8.3. Наблюдение на мостике	35
1.4. Знакомство с игрой	4	8.4. Другие приказы в приложении	36
2. Список компонентов	4	8.5. Изменение игрового времени	36
3. Термины «Подлодки»	9	8.6. Медицинская помощь	37
4. Ход игры	11	8.7. Карты событий	37
4.1. Цель игры	11	8.8. Карты ранений	37
4.2. Возвращение на базу	11	9. Штурман	38
4.3. Режимы игры	11	9.1. Стратегическая навигация	38
5. Подготовка к игре	12	9.1.1. Линейка	39
5.1. Выбор ролей	13	9.1.2. Секстант	39
5.2. Подготовка компонентов игры	14	9.2. Тактическая навигация	39
5.3. Выбор режима игры и уровня сложности	15	9.2.1. Использование диска атаки	39
5.4. Инструктаж перед началом миссии	15	9.2.2. Обновление тактической карты	40
6. Основные правила	18	9.3. Наблюдение на мостике	42
6.1. Обязанности игроков	18	9.4. Питание	43
6.2. Моряки	18	9.4.1. Приготовление пищи	43
6.3. Основные принципы игры. Смена позиций и другие приказы	18	9.4.2. Приём пищи	44
6.4. Смена позиций	19	9.4.3. Испорченные продукты	44
6.5. Исполнение приказов	20	10. Главный механик	45
6.6. Активация	22	10.1. Двигатели	45
6.7. Занятые моряки	23	10.2. Балластные цистерны	45
6.8. Вахты	23	10.3. Ресурсы главного механика и ремонт	45
6.9. Недомогания	25	10.3.1. Неисправности	46
6.10. Гибель	26	10.3.2. Устранение неисправностей	46
6.11. Ремонт	26	10.3.3. Карты главного механика	47
6.12. Получение урона	27	10.3.4. Аварийные ситуации	48
6.13. Сигареты	28	10.3.5. Устранение аварийных ситуаций	48
6.14. Нехватка времени	28	10.3.6. Пробоина	49
7. Командир	29	10.3.7. Ликвидация пробоины	49
7.1. Командование экипажем	29	10.3.8. Другие правила, связанные с пробоинами	50
7.2. Шкала приказов	29	10.3.9. Доступ к отрезанным отсекам	50
7.3. Шкала боевого духа	30	10.4. Схема подлодки	51
7.4. Измождённый экипаж	31	11. Заключительные комментарии	51
7.5. Список приказов	32		
7.5.1. Манёвры	32		
7.5.2. Прицеливание, навигация и разведданные	32		
7.5.3. Вооружение	32		
7.5.4. Обеспечение безопасности и управление экипажем	33		
7.6. Жетоны моряков	33		
7.7. Карты командира	33		

1. ВВЕДЕНИЕ

1.1. Роли игроков и цель игры

«Подлодка» — кооперативная настольная игра для 1—4 участников, которые станут членами экипажа немецкой подводной лодки типа VIIC времён Второй мировой войны.

Игроки займут должности командира, старшего помощника, штурмана и главного механика. Им предстоит координировать свои действия, чтобы выполнить миссию, порученную немецким командованием. Они — одна команда и вместе либо побеждают, либо проигрывают.

1.2. Электронное приложение

Перед началом игры скачайте и установите бесплатное приложение с сайта uboottheboardgame.com (либо из App Store, Google Play или Steam, введя в строку поиска «U-BOOT The Board Game»).

Без приложения вы не сможете играть в «Подлодку». Приложение в реальном времени генерирует вражеские действия, а также выполняет многие другие ключевые функции, которые составляют важную часть игры и помогают максимально вжиться в роль настоящего подводника.

Прежде чем продолжить, убедитесь, что скачали и установили приложение. Оно доступно для Android, iOS, macOS и Windows PC. Как использовать приложение, описано в параграфе 8.1, «Основы работы с приложением».

1.3. Игра в реальном времени

В отличие от большинства настольных игр, в «Подлодке» у игроков нет отдельных ходов. Игра протекает в режиме реального времени, и всё происходящее определяется приложением и приказами командира лодки.

Приложение сообщает игрокам об опасностях и возможностях, а командир координирует действия экипажа. Важно принимать решения быстро, не упуская из виду цели и серьёзные угрозы.

1.4. Знакомство с игрой

Разобравшись с правилами, приступайте к подготовке первой партии. Если каждый участник уже решил, за кого он хочет играть, рекомендуем членам экипажа сделать следующее:

- * **Командиру** — прочитать «Тактическое руководство».
- * **Старшему помощнику** — пройти обучение в приложении.
- * **Штурману** — научиться работать с диском атаки, стратегической и тактической картами.
- * **Главному механику** — ознакомиться с техническим заданием (головоломкой) и доступными ресурсами.

Это поможет каждому члену экипажа справиться со своими главными задачами. Затем кратко объясните основные правила, расскажите о компонентах и начинайте игру.

2. СПИСОК КОМПОНЕНТОВ

Прочтите этот раздел, чтобы ознакомиться с составом игры «Подлодка».



3D-модель подлодки

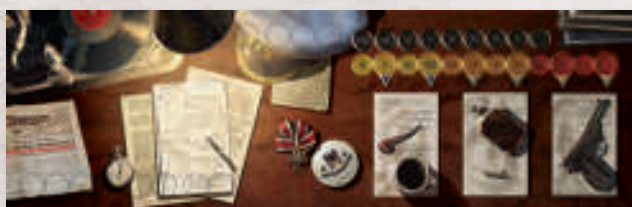
Модель подводной лодки типа VIIC с наиболее важными отсеками, по которым перемещаются моряки для выполнения своих обязанностей. Перед первой партией соберите эту модель, как описано в разделе 5.

Карты отсеков



Карты отсеков выкладываются по обеим сторонам модели подлодки, образуя **схему подлодки**. На картах указаны названия отсеков и символы специализации, определяющие, где могут исполняться те или иные приказы.

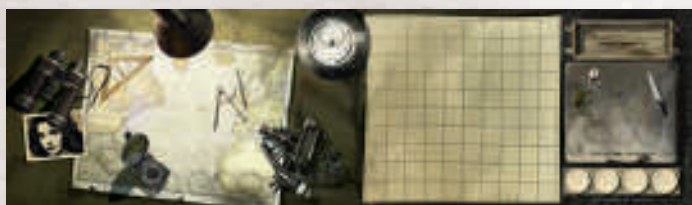
Рабочие столы игроков



Командир



Старший помощник



Штурман



Главный механик

С помощью рабочего стола каждый член экипажа управляет моряками и выполняет свои функции.

Планшеты экипажа

Игроки помещают эти планшеты на свои рабочие столы. На планшетах указаны геометрические фигуры, соответствующие каждому



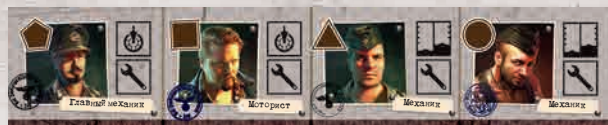
Командир



Старший помощник



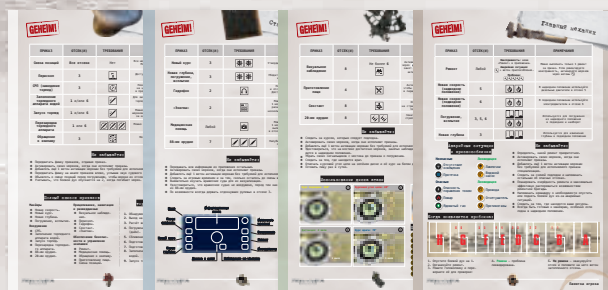
Штурман



Главный механик

моряку, а также символы их специализации. Должности «командир», «старший помощник», «штурман» и «главный механик», упоминаемые в данных правилах, относятся к ролям игроков, хотя они встречаются и на планшетах экипажа.

Памятки игроков



Четыре памятки с описанием приказов, за исполнение которых отвечает каждый игрок. Также памятки содержат наиболее важную информацию, относящуюся к каждой роли, и указания по подготовке к игре.

Книга правил

Буклет с правилами игры, который вы сейчас читаете.



Тактическое руководство

Отдельный буклет с рекомендациями по игре.

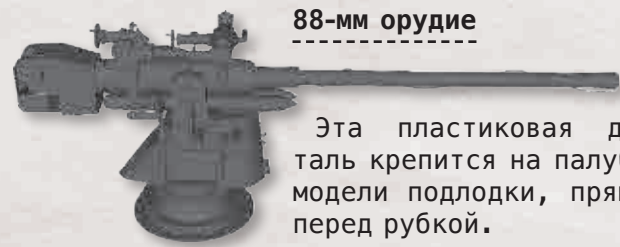


Фигурки моряков

Эти фигурки обозначают моряков, служащих на подводной лодке. Каждый игрок управляет группой из 4 фигурок своего цвета:

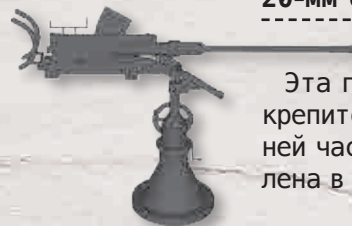
- * **Командир** — белыми.
- * **Старший помощник** — синими.
- * **Штурман** — зелёными.
- * **Главный механик** — коричневыми.

Обратите внимание, что у фигурок одного цвета форма подставок разная.



88-мм орудие

Эта пластиковая деталь крепится на палубе модели подводки, прямо перед рубкой.



20-мм орудие

Эта пластиковая деталь крепится на мостике (верхней части рубки) и направлена в сторону кормы.

Карты боевого духа



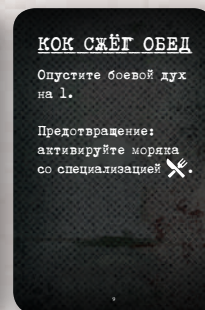
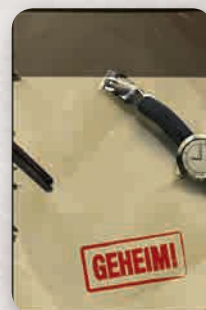
Карты, описывающие результат падения боевого духа экипажа.

Оборудование рубки

Эта пластиковая деталь крепится на передней части рубки.

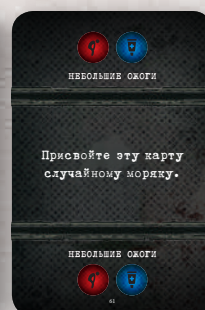
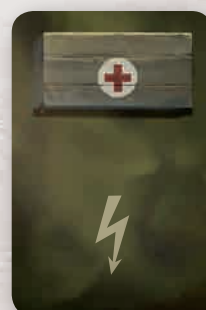


Карты событий

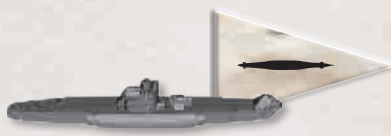


Карты, оказывающие на экипаж благоприятное или негативное воздействие.

Карты ранений



Карты, отражающие проблемы со здоровьем моряков, возникшие в результате опасных ситуаций.



Маркер подлодки

Этим маркером на тактической карте обозначают подводную лодку.



Маркер торгового судна

Этим маркером на тактической карте обозначают торговое судно.



Маркер эскорта

Этим маркером на тактической карте обозначают эскортный корабль.



Маркер маломерного судна

Этим маркером на тактической карте обозначают маломерное судно.



Маркер врага

Этим маркером на тактической карте обозначают неопознанный вражеский корабль.

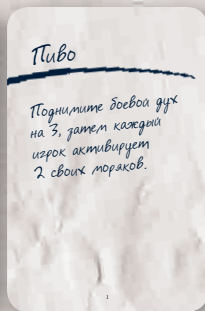


Маркер конвоя

Этим маркером на тактической карте обозначают конвой.

Карты командира

Разыгрывая эти карты, командир разными способами оказывает влияние на экипаж.



Фишки приказов

Этими фишками командир отмечает на своём рабочем столе отданные приказы.



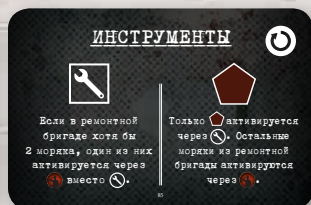
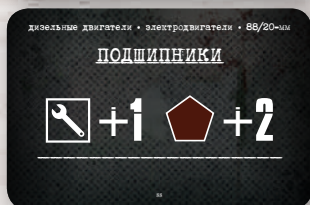
Тканевый мешочек

Из мешочка берут жетоны моряков.

Карты главного механика



Разыгрывая эти карты, главный механик повышает навыки ремонтной бригады.



Жетоны неисправностей

Этими жетонами главный механик отмечает на схеме подлодки различные технические проблемы, которые нужно решить. На лицевой стороне жетонов указана степень серьезности проблемы, на обратной — символ активации.



Жетоны аварийных ситуаций

Этими жетонами главный механик отмечает на схеме подлодки возникшие аварийные ситуации (пожар, протечка, опасность поражения током и т. д.). Если их немедленно не ликвидировать, они могут вызвать серьезные последствия.



Жетоны моряков

Каждый из 16 жетонов соответствует одной фигурке моряка — повторяет цвет и форму её подставки. Командир не глядя берёт из мешочка жетоны, когда со случайными моряками происходят различные события.



Жетоны приспособлений

Эти жетоны обозначают различные средства и устройства, которые использует главный механик для ликвидации аварийных ситуаций.



Жетоны ящиков с инструментами

Этими двумя жетонами отмечают местонахождение ящиков с инструментами главного механика.



Техническое задание

Эту головоломку необходимо собрать при появлении пробоины. Перед игрой перемешайте все части головоломки.



Жетон затопленного отсека

Этот жетон используют для обозначения затопленного отсека подводной лодки.



Жетоны активации

Этими жетонами обозначают приказы, полученные каждым моряком. На обратной стороне жетонов наблюдения и неисправностей тоже изображён символ активации.



Жетоны наблюдения

Этими жетонами штурман отмечает моряков, занятых визуальным наблюдением.

Жетоны провизии

Эти жетоны обозначают запасы провизии, имеющиеся в распоряжении экипажа.



Жетоны недомоганий

Этими жетонами отмечают раненых и заболевших моряков. С одной стороны жетона изображён символ ранения, с другой — усталости.

Жетоны медицинских средств



Эти жетоны обозначают различные средства, которые старший помощник использует для лечения раненых и заболевших моряков.

Жетоны аптек



Эти жетоны позволяют старшему помощнику пополнять запасы закончившихся медицинских средств.



Жетоны гибели

Этими жетонами отмечают погибших моряков.



Жетоны сигарет

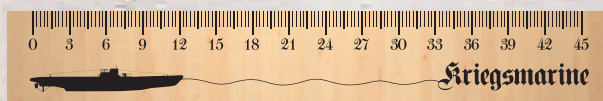
Моряки могут курить сигареты на мостике, чтобы снять напряжение.



Диск атаки

Штурман использует диск атаки для определения позиции вражеских кораблей на тактической карте и расчёта вектора перехвата. Перед первой партией диск атаки необходимо собрать, как описано в разделе 5.

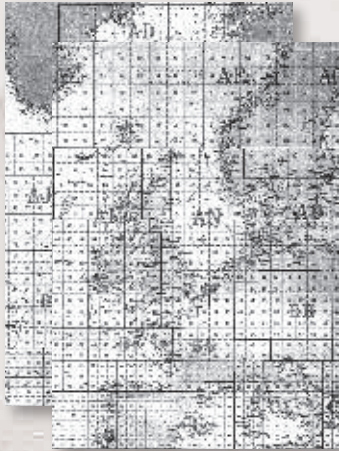
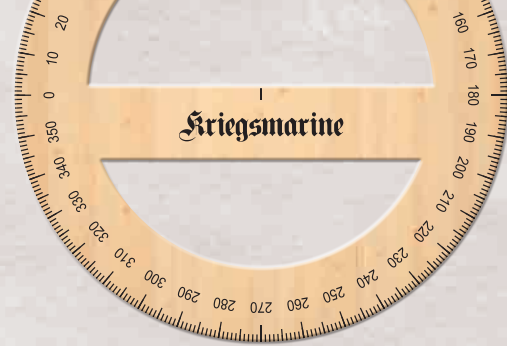
Линейка и карандаш



Штурман использует линейку для прокладки курса. По ней также можно рассчитать дистанцию, покрываемую подлодкой во время перехода.

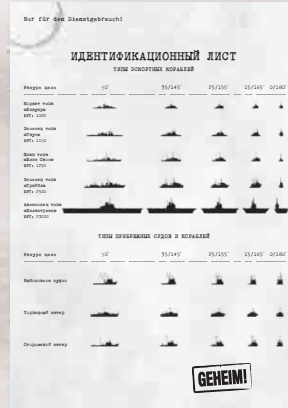
Транспортир

Используется при прокладке курса на стратегической карте.



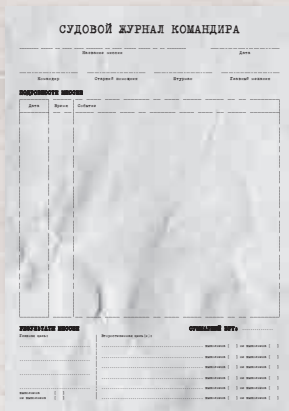
Стратегические карты

На них штурман прокладывает курс и определяет местоположение подводной лодки. На одной карте изображено Северное море, а на другой — Атлантика.



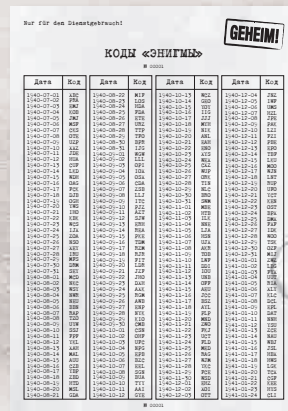
Идентификационный лист

Старший помощник использует его, чтобы распознавать вражеские корабли по их силуэту.



Судовой журнал командира

Используется командиром для записи важной информации о миссии.



Коды «Энигмы»

Старший помощник использует коды шифровальной машины «Энигма», чтобы расшифровывать и зашифровывать радиogramмы.

Важное замечание: когда у вас закончатся листы судового журнала или карты, вы сможете скачать их с сайта uboottheboardgame.com или crowdgames.ru.

3. ТЕРМИНЫ «ПОДЛОДКИ»

Диск атаки

Навигационный прибор штурмана, состоящий из трёх дисков; позволяет быстро рассчитать местоположение врага и оптимальное направление торпедной атаки.

Похожие приборы использовали и настоящие подводники для вычисления данных целеуказания. Штурман должен освоить этот прибор для выполнения своей работы.

ASDIC (активный гидролокатор)

Систему ASDIC использовали для обнаружения и отслеживания погрузившихся под-

водных лодок. Прибор излучал звуковые импульсы, которые, отразившись от подводных объектов, улавливались приёмником, позволяя радисту определить примерное направление и глубину расположения цели. По мере усовершенствования прибора точность его работы повышалась. Недостатком ASDIC была неспособность обнаружения подводных лодок, находящихся в надводном положении.

Если вас обнаружит ASDIC, вы услышите характерный «пинг» — звук импульса, достигшего корпуса подводной лодки.

Мостик

Мостиком подводной лодки называется огороженная площадка на верху рубки. Здесь ведут визуальное наблюдение сигнальщики.

Контакт

Обнаруженное надводное, подводное или воздушное судно.

«Энигма»

Шифровальная машина, активно использовавшаяся немецкими военными во время Второй мировой войны. Она зашифровывала сообщения с помощью ежедневно меняющегося ключа. Ключом являлось положение роторов, которые превращали обычный текст в зашифрованный. Польские криптоаналитики взломали код трёхроторной «Энигмы» ещё до начала Второй мировой войны. Используя их метод, криптоаналитики союзных войск из Блетчли-парка сумели взломать коды четырёх- и пятироторных машин, а также код, использовавшийся немецким флотом. Это позволило союзникам получать ценнейшие данные о военных операциях немецких подлодок.

БРТ (брутто-регистрационный тоннаж)

Во время Второй мировой войны Великобритания сильно зависела от морских грузоперевозок. Поэтому немецкий подводный флот старался перерезать её линии поставки, лишая страну жизненно важного груза

и обрекая её на голод. Брутто-регистрационный тоннаж — это грузовая вместимость судна (топливо, боеприпасы и т. д.). Уничтожение торговых судов было главной целью военных операций подлодок.

Гидрофон (пассивный гидролокатор)

«Слуховой аппарат» подводной лодки. В погружённом состоянии подлодка использует гидрофон, который улавливает звуковые волны, распространяющиеся в воде. Слушая звуки гребных винтов вражеских кораблей, радист определяет курсовой угол цели и дистанцию. Опытный радист может даже определить направление и скорость движения судна.

На подводных лодках типа VIIC гидрофоны были главным средством обнаружения целей. При плохих погодных условиях они были информативнее визуального наблюдения.

СРП (счётно-решающий прибор)

Это устройство подводной лодки предназначалось для наведения торпед на цель. Оптимальные параметры стрельбы вычислялись исходя из курсового угла цели, курса, скорости и дистанции до неё.

Отсек

Подводная лодка разделена на 8 отсеков. Шесть из них расположены внутри корпуса подлодки, а два — снаружи. Ниже на схеме приведена нумерация отсеков и их расположение.

ОТСЕКИ ПОДЛОДКИ



4. ХОД ИГРЫ

4.1. Цель игры

В настольной игре «Подлодка» участники выступают в роли немецких моряков, которые не прочь прослыть величайшими асами-подводниками. Они должны показать своё мастерство, выполняя миссии командования и получая очки славы, которые начисляются за следующее:

- * достижение целей миссии;
- * потопление вражеских судов.

В каждой миссии есть главная цель и одна или несколько второстепенных. Главная цель указывается в инструктаже перед началом миссии, а второстепенные цели командование флота назначает по ходу её выполнения. Достижение главной цели приносит большое количество очков славы, а достигнутые второстепенные цели добавляют дополнительные очки к полученному результату.

Итоговый результат можно значительно улучшить за счёт потопления вражеских судов. Количество дополнительных очков будет зависеть от суммарного БРТ потопленных кораблей.

Конец миссии

Миссия завершается, как только произошло следующее:

- * Истекло время, отведённое на её выполнение.
- * Подлодка вернулась на базу.
- * Подлодка была уничтожена или потеряна иным способом. В этом случае все участники проигрывают. Такое случается, когда:
 - * подлодка протаранена вражеским судном;
 - * подлодка столкнулась с подводным объектом или села на мель в прибрежных водах;
 - * подлодка затонула из-за пробоин;
 - * весь экипаж погиб.

После завершения миссии приложение подсчитывает полученный результат и оценит ваши старания. Возможный результат миссии:

- S — супер,
- A — отлично,
- B — хорошо,
- C — удовлетворительно,
- D — неудовлетворительно,
- E — плохо,
- F — миссия провалена.

Ваша цель — добиться самого высокого результата. Если вы действительно хотите прославиться, настраиваться на меньшее нельзя!

4.2. Возвращение на базу

Вы можете вернуться на базу, выбрав этот вариант в меню приложения, но только если подлодка не обнаружена врагом. Приложение предусматривает возможность «быстрого перемещения», чтобы вы могли закончить игру до истечения отведённого времени. Возможно, вы захотите сделать это, решив, что довольны текущим результатом, или, напротив, потеряв надежду на успешное завершение миссии. При возвращении на базу приложение учтёт все ваши достижения в ходе миссии (суммарный БРТ потопленных судов, достигнутые цели и т. д.).

4.3. Режимы игры

Одиночная миссия

Одиночная миссия — самый простой режим игры. Вы можете выбрать одну из доступных миссий и попытаться достичь в ней наилучшего результата. Пробуйте разные тактики, улучшайте свою стратегию и открывайте новые второстепенные цели. Набравшись опыта в одиночных миссиях, переходите к более сложным режимам игры.

Связанные миссии

Связанные миссии — это полноценное патрулирование, длящееся несколько недель. Из-за своей продолжительности оно разделено на несколько отдельных миссий. Каждую из них можно выполнить в режиме одиночной миссии, но также их можно связать друг с другом для получения опыта настоящего патрулирования за несколько игровых партий. Приложение сохраняет игровой прогресс между партиями, а командир использует судовую журнал, чтобы отмечать наиболее важную информацию.

Выполнять связанные миссии сложнее одиночных, поскольку игрокам приходится дольше выживать в море. Зато такие миссии приносят более интересный опыт и проверяют полученные навыки на деле. Иногда для перехода к следующей связанной миссии необходимо достичь главной цели текущей миссии.

Кампания

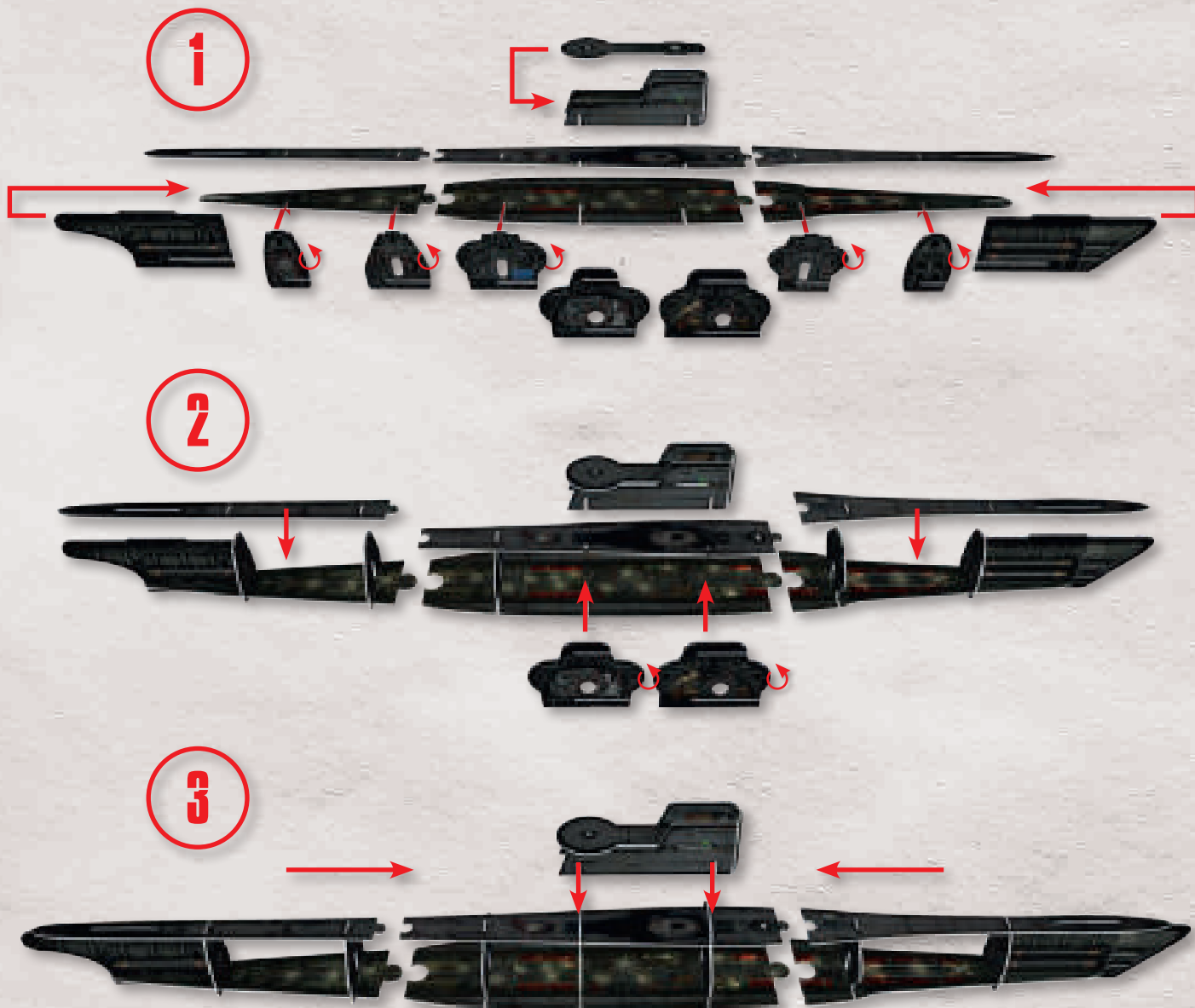
В режиме кампании вы последовательно пройдёте все миссии в игре. Приложение сохраняет ваши достижения между миссиями, а также отслеживает полученные очки славы, суммарный БРТ и результаты пройденных миссий. Все миссии кампании связаны и отыгрываются по правилам режима связан-

ных миссий. Помимо этого, вам необходимо получить оценку не ниже «Е» за предыдущую миссию, чтобы перейти к новой.

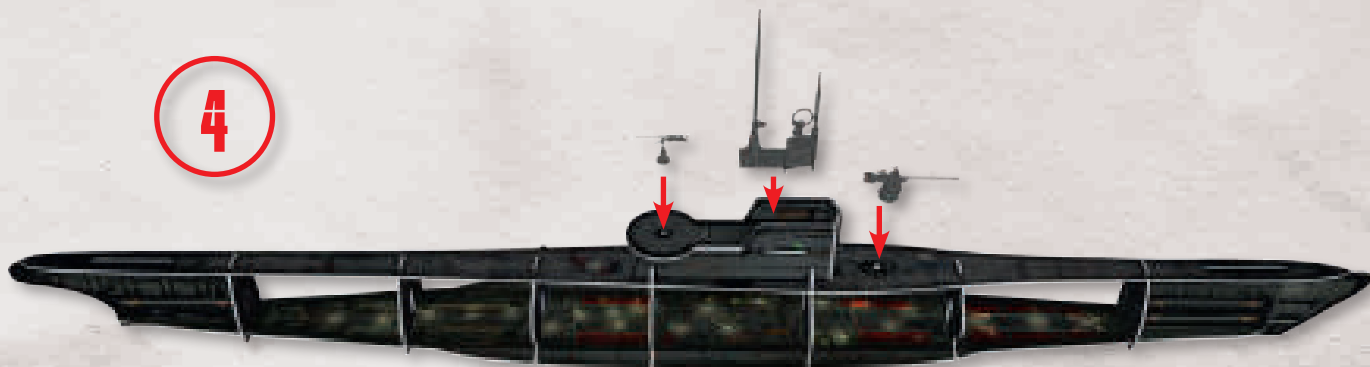
После прохождения всей кампании приложение подсчитает финальный результат. Отличная служба и большой суммарный БРТ позволят вам вписать своё имя в историю величайших подводников!

5. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой партией соберите 3D-модель подводной лодки, диск атаки и рабочий стол главного механика по следующим рисункам:



4



Обратите внимание на то, что чёрный диск двусторонний. На одной стороне есть зелёные и красные числа, а на другой — нет. Сторона с числами рекомендуется опытным штурманам и в основном используется на высоком уровне сложности. Сторона без чисел рекомендуется начинающим штурманам, т. к. дополнительная информация на диске может сбить их с толку. Учитывайте это при сборке диска атаки.

Разместите диски поверх друг друга, как показано на рисунке (самый большой — снизу, самый маленький — сверху). Поверх трёх дисков поместите стрелку. Затем проденьте сквозь центры дисков соединительный стержень и защёлкните его с другой стороны фиксатором. Диск атаки готов к использованию!

Прикрепите стрелки глубиномера и машинного телеграфа в соответствующих местах рабочего стола главного механика.



Для подготовки к игре сделайте следующее:

1. Выберите роли.
2. Подготовьте компоненты игры.
3. Выберите режим игры и уровень сложности.
4. Прочитайте инструктаж перед началом миссии.

5.1. Выбор ролей

Выбирая роли, учитывайте следующие рекомендации:

- * **Командир** — роль для прирождённых лидеров и тех, кто умеет быстро принимать решения.
- * **Старший помощник** — роль для тех, кто легко находит общий язык с людьми и умеет обращаться с приложениями.
- * **Штурман** — роль для тех, у кого хорошее пространственное мышление (или есть опыт хождения по морю).
- * **Главный механик** — роль для тех, кто умеет грамотно управлять ресурсами и правильно расставлять приоритеты.

Если в игре участвует менее четырёх игроков, рекомендуем следующее:

- * задать в приложении низкий или средний уровень сложности, особенно если это ознакомительная партия;
- * перераспределить роли следующим образом:

3 игрока

Один из игроков выполняет обязанности командира, а также главного механика или штурмана.

2 игрока

Один игрок выполняет обязанности командира и штурмана, а второй — старшего помощника и главного механика.

1 игрок

Игрок берёт на себя все 4 роли.

Эти рекомендации необязательны, по мере получения опыта вы сможете распределять роли по-своему.

Для упрощения правила предполагают, что в партии участвуют 4 игрока. Если вас меньше четырёх, считайте, что под формулировками вида «каждый игрок» подразумевается «каждая роль».

5.2. Подготовка компонентов игры

1. Поместите 3D-модель подлодки в центр стола и разложите по обеим сторонам от её отсеков (см. рис. на с. 16–17) соответствующие карты отсеков — это схема подлодки.
2. Разместите рабочие столы игроков так, как показано на рисунке на с. 16–17.
3. Раздайте игрокам следующие компоненты:

Командир

- * 4 фигурки моряков с белыми подставками;
- * рабочий стол командира;
- * планшет экипажа командира;
- * памятка командира;
- * 2 фишки приказов;
- * 3 колоды карт боевого духа;
- * 16 жетонов моряков;
- * тканевый мешочек;
- * карты командира;
- * 12 жетонов активации;
- * судовой журнал командира;
- * 2 жетона сигарет.

Старший помощник

- * 4 фигурки моряков с синими подставками;
- * рабочий стол старшего помощника;
- * планшет экипажа старшего помощника;
- * памятка старшего помощника;
- * устройство с запущенным приложением;
- * карты событий;
- * карты ранений;
- * жетоны медицинских средств;
- * жетоны недомоганий;
- * жетоны гибели;
- * 12 жетонов активации;
- * жетоны аптек (для режима кампании или связанных миссий);
- * идентификационный лист;
- * коды «Энигмы»;
- * 2 жетона сигарет.

Штурман

- * 4 фигурки моряков с зелёными подставками;
- * рабочий стол штурмана;
- * планшет экипажа штурмана;
- * памятка штурмана;
- * стратегическая карта;
- * диск атаки;
- * карандаш, транспортир, линейка;
- * жетоны провизии;
- * 12 жетонов наблюдения;
- * маркер подлодки, маркер врага и прочие маркеры для тактической карты;
- * 2 жетона сигарет.

Главный механик

- * 4 фигурки моряков с коричневыми подставками;
- * рабочий стол главного механика;
- * планшет экипажа главного механика;
- * памятка главного механика;
- * жетоны неисправностей (по 11 каждого цвета);
- * жетоны аварийных ситуаций;
- * жетон затопленного отсека;
- * жетоны приспособлений;
- * жетоны ящиков с инструментами;
- * карты главного механика;
- * части технического задания;
- * 2 жетона сигарет.

4. Перемешайте и разложите все колоды карт так, как показано на рисунке на с. 16–17, а именно:
 - * Разделите карты боевого духа на три колоды с разными рубашками, перемешайте каждую из них и поместите в предназначенные для них области на рабочем столе командира.
 - * Перемешайте карты событий и поместите их в предназначенную для них область на рабочем столе старшего помощника.
 - * Перемешайте по отдельности каждую колоду карт ранений и поместите их рядом с рабочим столом старшего помощника.
 - * Поместите карты командира рядом с его рабочим столом.
 - * Поместите карты главного механика рядом с его рабочим столом.

5. Разместите все жетоны так, как указано на рисунке на с. 16—17, а именно:
 - * Сложите жетоны моряков в тканевый мешочек и поместите его рядом с рабочим столом командира.
 - * Перемешайте все жетоны провизии и поместите их лицевой стороной вниз на рабочий стол штурмана в область «Запас провизии». Затем возьмите один за другим 6 случайных жетонов и заполните ими сверху вниз и слева направо ячейки пирамиды доступных продуктов.
 - * Поместите все жетоны медицинских средств на рабочий стол старшего помощника в область «Аптечка». Если вы играете кампанию или связанные миссии, то перед первой миссией добавьте по 1 жетону аптечки за каждую дополнительную миссию, которую вы намерены сыграть после первой.
 - * Выложите все жетоны недомоганий и гибели рядом с рабочим столом старшего помощника.
 - * Разместите жетоны приспособлений и ящиков с инструментами на схеме подлодки. Один ящик с инструментами поместите в отсек 2, а другой — в 4. Как угодно разложите оставшиеся жетоны приспособлений в отсеках 1—6, но так, чтобы в одном отсеке было не более 1 жетона.
 - * Каждый игрок кладёт 2 жетона сигарет рядом со своим рабочим столом.
6. Разместите фигурки моряков на 3D-модели подлодки так, как описано справа.
7. Разложите все остальные компоненты в соответствии с рисунком на с. 16—17, используя памятки в качестве подсказок.



Начальное расположение моряков



5.3. Выбор режима игры и уровня сложности

Запустите приложение на своём устройстве, выберите режим игры и миссию. Затем следуйте инструкциям в приложении и переходите к настройкам уровня сложности. Каждый игрок выбирает подходящий уровень сложности для своей роли (ролей). В приложении описано, чем отличаются разные уровни. Также оно поможет каждому игроку подготовиться к партии. Выбрав желаемый уровень сложности, переходите к следующему этапу.

5.4. Инструктаж перед началом миссии

Прочтите текст инструктажа перед началом миссии в приложении. В нём вы найдёте всю информацию о целях миссии. Как только все будут готовы, старший помощник нажимает кнопку «Начать миссию».

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



1. 3D-модель подлодки и карты отсеков.
2. Устройство с запущенным приложением.
3. Карты событий.
4. Жетоны гибели и недомоганий.
5. Жетоны активации.
6. Планшет экипажа старшего помощника.
7. Карты ранений.
8. Жетоны медицинских средств.
9. Рабочий стол старшего помощника.

10. Маркеры судов для тактической карты (пластиковые и картонные).
11. Жетоны наблюдения.
12. Жетоны провизии.
13. Планшет экипажа штурмана.
14. Рабочий стол штурмана.
15. Карандаш.
16. Стратегическая карта.
17. Транспорт и линейка.



- 18. Диск атаки.
- 19. Мешочек с жетонами моряков.
- 20. Карты командира.
- 21. Рабочий стол командира.
- 22. Фишки приказов.
- 23. Планшет экипажа командира.
- 24. Карты боевого духа.
- 25. Рабочий стол главного механика.
- 26. Планшет экипажа главного механика.
- 27. Жетоны неисправностей.
- 28. Жетоны аварийных ситуаций.
- 29. Жетон затопленного отсека.
- 30. Жетоны приспособлений.

- 31. Первый ящик с инструментами.
- 32. Второй ящик с инструментами.
- 33. Части технического задания.
- 34. Фигурки моряков.
- 35. Жетоны сигарет.
- 36. Коды «Энигмы».
- 37. Идентификационный лист.
- 38. Судовой журнал командира.
- 39. Карты главного механика.

6. ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

6.1. Обязанности игроков

Независимо от своей роли, каждый игрок делает следующее:

- * управляет 4 фигурками моряков своего цвета и может перемещать только их;
- * отвечает за исполнение приказов, указанных в его памятке;
- * может использовать своих моряков, чтобы помочь другому игроку исполнить его приказ.

6.2. Моряки

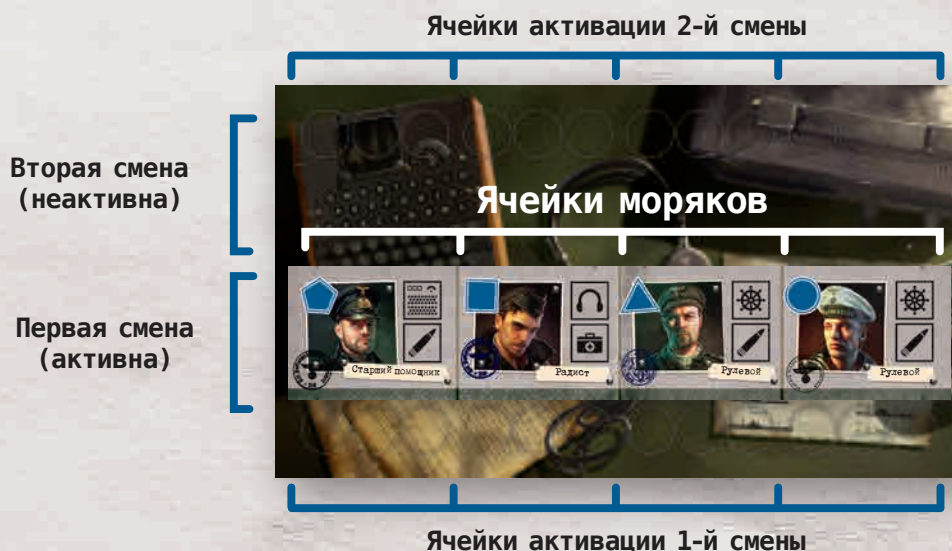
Для исполнения приказов моряки будут перемещаться по отсекам подводной лодки.

- * Моряки представлены пластиковыми фигурками с подставками определённой формы и цвета. Они же изображены на планшетах экипажа игроков.
- * Моряки несут вахту в 2 смены. Каждый игрок управляет 2 сменами из 4 разных моряков. На двух сторонах планшета экипажа указаны 2 разные смены из 4 моряков. Одновременно игроку доступна только одна смена его моряков.
- * Для отображения первой смены (в начале игры) игроки размещают планшеты экипажа на рабочих столах так, как показано ниже.
- * Смена, несущая вахту, называется активной, а другая — неактивной.

- * Если не указано иное, все игровые эффекты действуют только на активную смену. Помните об этом, разыгрывая карты.
- * У каждого моряка есть 2 символа специализации (указаны в ячейке моряка на планшете экипажа) и 3 ячейки активации (расположены на рабочем столе). Ячейки моряков на планшете экипажа соответствуют их ячейкам активации на рабочем столе.
- * Специализация помогает морякам эффективнее исполнять полученные приказы. Все символы специализации перечислены на с. 19.

6.3. Основные принципы игры. Смена позиций и другие приказы

Во время игры командир отдаёт остальным участникам приказы. Существует ряд приказов, при исполнении которых моряки совершают множество действий, но лишь один из них — **смена позиций** — позволяет перемещаться по подлодке. Это особый приказ со своими правилами, поскольку он отдаётся не конкретному моряку, чтобы тот занимался определённым делом на своём месте, а всем сразу. Переместиться может любое количество моряков. Как и в случае с другими приказами, для осуществления смены позиций командир должен переместить фишку приказов.



СИМВОЛЫ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

	Перископ		Приготовление пищи
	Обращение к экипажу		Гидрофон
	СРП		«Энигма»
	Перезарядка торпедного аппарата		Медицинская помощь
	Наблюдение		Ремонт
	Секстант		Балластные цистерны
	20-мм орудие		Штурвал
	88-мм орудие		Двигатели
	Заполнение торпедного аппарата водой, запуск торпеды		

6.4. Смена позиций

Смена позиций экипажа происходит следующим образом:

1. Объявите о смене позиций и передвиньте фишку приказов.
2. Переместите моряков.
3. Определите полученный урон (при необходимости).
4. Завершите смену позиций.

- * Командир отдаёт приказ о смене позиций, чтобы игроки переместили своих моряков.
- * Объявив о смене позиций, командир передвигает фишку приказов на 1 ячейку вправо на шкале приказов (до того как игроки начнут перемещать моряков).
- * Не активируйте моряков, меняющих позиции.
- * За одну смену позиций можно переместить любое количество моряков.
- * Моряки могут перемещаться на любое расстояние, проходя к нужному отсеку через соседние. **Моряки не могут входить в затопленный отсек или проходить через него** (см. 10.3.6, «Пробоина»).
- * Расположенные рядом друг с другом нижние отсеки (1–6) считаются соседними. Отсеки 7 и 8 также считаются соседними. Отсеки 3 и 8 становятся соседними только в надводном положении лодки.

Моряки не могут передвигаться между отсеками 3 и 8, пока подлодка находится под водой.

- * Во время смены позиций нельзя отдавать и исполнять приказы. Это можно сделать только после завершения смены позиций (см. «Завершение смены позиций» ниже).
- * Смена позиций также позволяет перенести жетоны ресурсов (приспособления и ящики с инструментами) главного механика. Каждый моряк, перемещающийся из отсека с таким жетоном или через него, может взять с собой 1 жетон и перенести его в другой отсек.
- * Жетоны ресурсов главного механика могут перемещать моряки любых игроков.
- * Во время смены позиций один моряк может перенести только 1 жетон ресурса.

Опасные отсеки

Отсек считается опасным, если он отмечен жетоном пожара, ядовитого газа или опасности поражения током.



- * Моряки могут входить в опасные отсеки, проходить через них и покидать их.
- * После завершения смены позиций определите урон, полученный моряками, находящимися в опасных отсеках или прошедшими через них (см. 6.12, «Получение урона»). Этот урон моряки получают одновременно.

Завершение смены позиций

- * Как только все моряки закончат перемещение и будет определён полученный урон (при необходимости), командир должен получить устное подтверждение о готовности от каждого игрока.
- * Когда все игроки подтвердят свою готовность, смена позиций считается завершённой. После этого и вплоть до следующей смены позиций моряки не перемещаются по лодке.



Моряки находятся в своих начальных отсеках, и командир объявляет смену позиций: «Внимание, смена позиций! Двигатели, балласт, штурвал, наблюдение – всем занять посты!»

1



Моряки перемещаются в соответствии с приказом командира: сигнальщики направляются на мостик, рулевые – к штурвалу, а моряки, управляющие цистернами и двигателями, – в соответствующие отсеки. Экипаж ждёт дальнейших приказов.

2



Затем командир спрашивает: «Все на своих постах?», а остальные игроки отвечают: «Так точно!», или «Яволь, герр калёйн!», или дают другой подходящий ответ. Это завершает смену позиций.

6.5. Исполнение приказов

Приказы исполняются следующим образом:

1. Отдайте приказ и передвиньте фишку приказов.
2. Выберите приказ в приложении (при необходимости).
3. Дождитесь подтверждения от игроков о нахождении их моряков на нужных постах.
4. Активируйте моряка (моряков), исполняющего приказ.
5. Исполните приказ (при необходимости — в приложении).

* За каждый отданный приказ командир обязан передвинуть фишку приказов на 1 ячейку вправо по шкале приказов.

- * С каждым приказом связаны требования, которые должны быть выполнены перед исполнением приказа. Моряк или моряки, исполняющие приказ, должны:
 - находиться в определённом отсеке (отсеках);
 - совместно обладать необходимым количеством символов специализации, требующихся для исполнения приказа.
- * **Каждый моряк, исполняющий приказ, должен быть активирован** (см. 6.6, «Активация»). Если у моряка недостаточно свободных ячеек активации, он не может исполнить приказ.
- * **Приказ могут исполнить и моряки без требуемых символов специализации. Однако каждый такой моряк получает**

1 дополнительный жетон активации за эту активацию.

- * Некоторые приказы позволяют активировать 1 моряка сразу несколько раз: например, медицинская помощь, «Энигма», приготовление пищи и запуск торпед.

- * Игроки должны подтвердить, что их моряки готовы исполнить приказ. Если готовность подтверждена, то приказ исполнен. При необходимости старший помощник исполняет приказ в приложении.

Список возможных приказов




МАНЁВРЫ

ПРИКАЗ	ОТСЕК(И)	ТРЕБОВАНИЯ
Новая скорость	5 (дизели) или 6 (электродвигатели)	 
Новый курс	3	 
Новая глубина	3	   
Погружение, всплытие	3, 5, 6	     


ВООРУЖЕНИЕ

ПРИКАЗ	ОТСЕК(И)	ТРЕБОВАНИЯ
СРП	3	
Заполнение торпедного аппарата водой	1 и/или 6	
Запуск торпед	1 и/или 6	
Перезарядка торпедного аппарата	1 или 6	  
88-мм орудие	7	  
20-мм орудие	8	 

ОБЕСПЕЧЕНИЕ БЕЗОПАСНОСТИ И УПРАВЛЕНИЕ ЭКИПАЖЕМ

ПРИКАЗ	ОТСЕК(И)	ТРЕБОВАНИЯ
Ремонт	Любой	Зависят от вида ремонта*
Медицинская помощь	Любой	
Обращение к экипажу	3	
Приготовление пищи	4	
Смена позиций	Все отсеки	Нет

* Неисправность: меню «Ремонт» в приложении.

Аварийная ситуация:  + жетон приспособления.

Пробоина:     .

ПРИЦЕЛИВАНИЕ, НАВИГАЦИЯ И РАЗВЕДАННЫЕ

ПРИКАЗ	ОТСЕК(И)	ТРЕБОВАНИЯ
Визуальное наблюдение	8	Не более 6 
Перископ	3	
Гидрофон	2	
Секстант	8	
«Энигма»	2	



Двое рулевых уже находятся на позиции, когда командир решает изменить курс.



Он передвигает фишку на шкале приказов на 1 ячейку вправо и отдаёт приказ: «Новый курс – 330 градусов!»



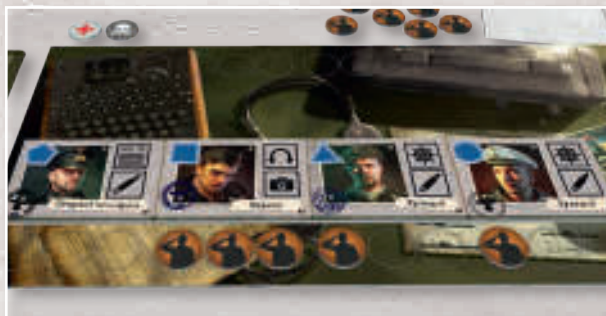
Старший помощник активирует моряков, исполняющих приказ.

Старший помощник быстро выбирает этот приказ в приложении и задаёт новый курс.

Приложение всегда спрашивает, находятся ли моряки в нужном месте. В данном случае речь идёт о моряках старшего помощника, поэтому ему нет необходимости уточнять это у других.

6.6. Активация

- * Каждый раз, когда моряк исполняет приказ, его нужно активировать. Иногда активация происходит в результате эффектов карт.
- * Чтобы активировать моряка, игрок кладёт жетон активации (или другой жетон стороной с символом активации вверх) в свободную ячейку активации этого моряка на своём рабочем столе.
- * Если у моряка нет символа специализации, указанного в требованиях приказа, у него должны быть свободны две ячейки активации, т. к. он получает 1 дополнительный жетон.
- * Нельзя активировать моряка, у которого недостаточно свободных ячеек активации.
- * У моряка не может быть более 3 жетонов активации.
- * Помещать жетон активации нужно на свободную ячейку активации той части рабочего стола (верхней или нижней), которая соответствует текущей смене и выбранному моряку на планшете экипажа.
- * Если жетоны активации закончились, используйте вместо них что-то ещё.



Старший помощник ещё не исполнял приказов в текущей смене, поэтому все его ячейки активации свободны. Радист уже исполнил 3 приказа, и его нельзя задействовать для исполнения новых приказов. Два других моряка меняли курс подлодки, поэтому у каждого из них по 1 жетону активации.

- * Игроки смогут убрать жетоны активации, когда текущая смена сдаст вахту.
- * Смена вахт происходит в 06:00, 12:00, 18:00 и 00:00.
- * О завершении смены напоминает звук корабельного колокола в приложении (см. 6.8, «Вахты»).

6.7. Занятые моряки

- * Наблюдение и устранение неисправностей отличаются от других приказов, поскольку для этих задач требуется больше времени. Моряки, исполняющие эти приказы, активируются не обычными жетонами активации, а жетонами наблюдения и неисправностей.
- * Жетоны наблюдения и неисправностей двусторонние, на их обратной стороне изображён символ активации. Переворачивайте эти жетоны символом активации вверх, если моряк прерывает или заканчивает исполнение приказа.
- * Чтобы активировать моряка для наблюдения или ремонта, поместите соответствующий жетон на его свободную ячейку активации, как и в случае с обычным жетоном активации. Выложите его стороной с символом приказа вверх (например, если моряк начал устранять неисправность, выложите жетон неисправности нужного цвета гаечным ключом вверх). Этот жетон напоминает, что моряк занят.
- * Если занятый моряк перемещается, он немедленно прекращает исполнять приказ. Переверните его жетон символом активации вверх и отметьте в приложении прекращение наблюдения или ремонта.
- * Моряк, занятый наблюдением или ремонтом, может одновременно исполнить другой приказ в своём отсеке (не перевернув жетон наблюдения или неисправности символом активации вверх). Но он не может одновременно исполнять 2 приказа о наблюдении или ремонте.
- * Активируя моряка для наблюдения или ремонта без нужной специализации, поместите дополнительный жетон активации в его свободную ячейку активации.
- * Если занятый моряк погибает или больше не может исполнять приказ, немедленно отметьте это в приложении.
- * Обновление информации о приказе в приложении может привести к прекращению наблюдения или приостановке ремонта (см. 8.3 и 9.3, «Наблюдение на мостике», и 10.3.2, «Устранение неисправностей»).



Эти три моряка заняты ремонтом. Они активировались через жетоны неисправностей соответствующего цвета.



Когда моряки завершат ремонт или переместятся, эти жетоны неисправностей перевернутся символом активации вверх.

6.8. Вахты

Смена вахт происходит следующим образом:

1. Обновите шкалу приказов.
2. Определите полученный урон (при необходимости).
3. Обновите жетоны и переверните планшеты экипажа.
4. Верните или уберите фигурки погибших моряков (при необходимости).

Смена вахт происходит в 06:00, 12:00, 18:00 и 00:00. В это время активная смена становится неактивной, и наоборот. Приложение уведомляет о смене вахт звуком корабельного колокола. Когда раздаётся этот звук, происходит следующее:

- * Командир перемещает фишку на шкале приказов влево на количество ячеек, зависящее от выбранного уровня сложности, но не дальше ячейки VIII.
- * Игроки определяют урон, полученный из-за всех опасных аварийных ситуаций (см. 6.12, «Получение урона»).
- * Затем каждый игрок сбрасывает 1 жетон активации с каждого моряка активной смены.



- * Если у моряка есть жетон наблюдения или неисправности, он переходит к его сменщику — моряку следующей смены с обратной стороны планшета. Если моряк передаёт жетон наблюдения или неисправности сменщику, его жетон активации не сбрасывается.
- * Поместите переданный жетон наблюдения или неисправности в свободную ячейку активации сменщика (он берёт на себя обязанности моряка прошлой смены).
- * Если сменщик, к которому переходит жетон наблюдения или неисправности, не обладает требуемой специализацией, он получает ещё 1 жетон активации.
- * Если сменщик погиб или у него недостаточно свободных ячеек активации, вы не сможете продолжить наблюдение или ремонт. Немедленно отметьте это в приложении.



Два моряка слева заняты ремонтом, а у двух моряков справа по одному жетону активации. Наступает смена вахт.



Жетоны неисправностей передаются следующей смене, а жетоны активации сбрасываются (не более 1 у каждого моряка).

- * Если у моряка есть недомогания и на его карту недомогания выложены требуемые медицинские средства, то вместо жетона активации вы можете сбросить 1 его жетон недомогания, связанный с этой картой. Вы можете сбросить этот жетон, даже если уже перенесли жетон наблюдения или неисправности.



У обоих моряков справа есть жетоны недомоганий, но только один моряк получил необходимое лечение.



Во время смены вахт лишь моряки, получившие требуемое лечение, избавляются от жетонов недомоганий (по 1 у моряка).

- * Старший помощник отмечает в приложении изменившееся состояние наблюдения или ремонта (по любой причине, например, из-за отсутствия свободных ячеек активации или гибели моряка из следующей смены).
- * Переместив и сбросив все необходимые жетоны, переверните планшет экипажа. Теперь активной становится следующая смена.
- * Если в новой смене есть погибшие моряки (или они были в прошлой смене), их фигурки убираются с подложки (или помещаются на подложку в конце смены). См. 6.10, «Гибель».

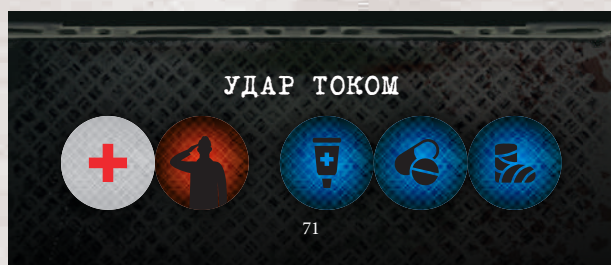
Упрощённая смена вахт (необязательное правило)

Игроки, выбравшие низкий уровень сложности, могут просто сдвинуть планшет экипажа вверх или вниз, не переворачивая его. Это упрощает игру и уменьшает частоту смен позиций.

Примечание автора: у моряков разных смен разные символы специализации, а значит, экипажу придётся сменить позиции, прежде чем начать выполнение своих обязанностей после смены вахт. Эта механика может показаться немного абстрактной, но она призвана отразить реальные перемещения моряков при смене вахт без чрезмерного усложнения этого процесса.

6.9. Недомогания

- ✳ Присваивая карты недомоганий морякам, вы показываете, что они больны или ранены.
- ✳ Карты недомоганий встречаются среди карт событий, боевого духа и ранений.
- ✳ В верхней и нижней части карт недомоганий изображена панель информации. Если моряку присвоили карту недомогания, поместите её под его ячейки активации так, чтобы была видна верхняя или нижняя панель информации.
- ✳ На панели информации указаны эффекты, действующие на моряка, и медицинские средства, необходимые для его лечения. Учитывайте символы только одной панели.

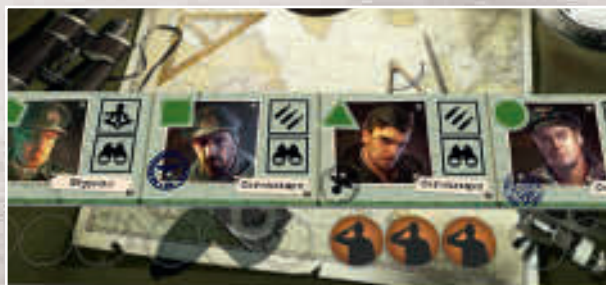


Нижняя панель информации карты недомогания.

- ✳ На панели информации могут быть указаны символы особых эффектов ⚡, активации ⚡, усталости ⚡ и ранений +.
- ✳ Когда моряку присваивают карту недомогания, возьмите указанные на ней жетоны ранений, активации и усталости

и разместите их в ячейках активации этого моряка.

- ✳ Если свободных ячеек недостаточно, сбросьте необходимое количество жетонов активации, чтобы выложить все жетоны с карты. Первыми выкладываются жетоны ранений, затем жетоны усталости, последними — жетоны активации. Не поместившиеся жетоны усталости и активации игнорируются и не имеют эффекта.
- ✳ Сбрасывайте жетоны наблюдения или неисправностей, **только если** у моряка нет жетонов активации, которые можно сбросить. Если вы сбрасываете жетон наблюдения или неисправности, моряк прекращает исполнять приказ. Сразу же отметьте это в приложении.



У одного из моряков заняты все ячейки активации, когда он получает ранение и соответствующую карту.




На карте указано, что моряк должен получить жетон ранения и жетон усталости, поэтому для их размещения необходимо сбросить 2 жетона активации.

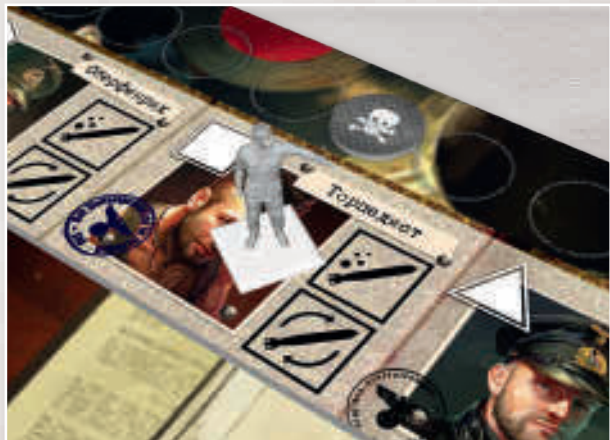
- ✳ Некоторые карты недомоганий не позволяют моряку исполнять определённые приказы. В этом случае на карте изображён перечёркнутый символ конкретного приказа ⚡.
- ✳ На некоторых картах недомоганий встречается символ ⚡. Его эффект описан

на самой карте и длится до тех пор, пока она присвоена моряку.

- * Жетоны недомоганий воздействуют на моряка до тех пор, пока он не получит должное лечение (см. 8.6, «Медицинская помощь»).

6.10. Гибель

- * Если моряк получает **второй жетон ранения** , он погибает и покидает игру. Поместите жетон гибели в одну из ячеек активации этого моряка и перенесите его фигурку с модели подводки на его ячейку моряка на планшете экипажа. Этот моряк больше не участвует в игре.
- * Если сменщик погибшего моряка ещё жив, то при смене вахт поместите фигурку этого моряка в любой доступный отсек подводки. Поскольку это происходит в конце смены вахт, моряк не получает урон, если оказывается в опасном отсеке.
- * При следующей смене вахт вновь перенесите фигурку погибшего моряка с подводки на планшет экипажа.
- * **Каждый раз, когда погибает моряк, командир опускает боевой дух на 2.**
- * Если подводка погружается, все моряки, находящиеся в отсеках 7 и 8, погибают. **В таких случаях боевой дух опускается не более чем на 6.**



Происходит смена вахт. В новой смене есть погибший моряк. Управляющий им игрок переносит фигурку моряка с лодки на планшет экипажа. Когда на вахту заступит новая смена, он вернёт фигурку моряка на модель подводки.

6.11. Ремонт

На подводке может возникнуть множество поломок и аварий. За их устранение отвечает главный механик. Существует 3 категории проблем, которые можно решить при помощи приказа о ремонте.

Неисправности



Жетонами неисправностей обозначают различные части подводки, требующие техобслуживания или ремонта. Если их игнорировать, то серьёзность проблемы будет расти (см. 10.3.1, «Неисправности»).

Аварийные ситуации



Аварийные ситуации, возникающие на подводке, влияют на здоровье, боевой дух и работоспособность экипажа. Жетоны аварийных ситуаций выкладываются на схему подводки. Три вида аварийных ситуаций (пожар, опасность поражения током и ядовитый газ) делают отсеки опасными и могут нанести морякам урон.

Главный механик должен отслеживать возникающие аварийные ситуации и напоминать другим игрокам об определении урона при попадании моряков в опасные отсеки (см. 6.12, «Получение урона», и 10.3.4, «Аварийные ситуации»). Когда экипаж измождён, аварийные ситуации становятся смертельно опасными.

Пробоины

Пробоина — серьёзнейший вид поломки на подводке: из-за разгерметизации корпуса она быстро начинает набирать воду. Каждый раз, когда появляется пробоина, приложение начинает обратный отсчёт, указывая, сколько у игроков осталось времени для её устранения (см. 10.3.6, «Пробоина»).

6.12. Получение урона

Моряки могут получить урон, оказавшись в аварийной ситуации или подвергшись вражеской атаке. Отсеки с жетонами пожара, опасности поражения током и ядовитого газа называются опасными отсеками.

Определяйте получаемый урон, когда происходит следующее:

- * В отсек с хотя бы 1 моряком выкладывается жетон пожара, опасности поражения током или ядовитого газа. Этот отсек становится опасным.
- * Хотя бы 1 моряк входит в опасный отсек или проходит через него.
- * Хотя бы 1 моряк находится в опасном отсеке при завершении смены позиций или в начале смены вахт.
- * Приложение обязывает игроков определить урон в результате вражеской атаки.

Для определения урона нужно сделать следующее:

- * Командир случайным образом берёт из мешочка столько жетонов моряков, сколько моряков находится в рассматриваемом отсеке.
- * Моряки в отсеке, соответствующие взятым жетонам, получают ранения. Старший помощник присваивает по 1 карте ранения из требуемой колоды каждому оказавшемуся в отсеке моряку. Пожар приводит к **ожогам**, опасность поражения током — к **удару током**, ядовитый газ — к **отравлению**, а вражеские атаки — к **огнестрельным ранениям**.
- * Получение урона при смене позиций происходит одновременно для всех моряков, которые вошли в опасные отсеки после смены позиций, пересекли их или остались там. За каждого из таких моряков необходимо взять случайный жетон моряка из мешочка. Моряки, **начавшие** перемещение в опасном отсеке, не получают урон.
- * Берите по 1 карте ранения и присваивайте их морякам в любом порядке. Не переворачивайте карту, пока не присвоите её моряку.
- * Определите полученный урон в каждом опасном отсеке от жетонов каждого типа. Если в отсеке несколько жетонов аварийных ситуаций **разного типа**, определите полученный урон отдельно

для каждого типа. Если в отсеке несколько жетонов аварийных ситуаций **одного типа**, возьмите столько случайных жетонов моряков для каждого моряка, сколько жетонов этого типа находится в отсеке (например, если в отсеке с 2 жетонами пожара присутствуют 3 моряка, возьмите из мешочка по 2 жетона для каждого из них, то есть 6 жетонов).

- * При определении урона **отсеки 7 и 8 считаются одним отсеком** (т. е. ранения от вражеской атаки могут получить все моряки, находящиеся снаружи).



В отсек 5 только что поместили жетон пожара. В этом отсеке находятся 4 моряка.



Командир вытаскивает из мешочка 4 жетона моряков. К сожалению, 1 из попавшихся жетонов соответствует моряку из отсека.



Этот моряк получает карту ранений из колоды ожогов. Карта указывает, что игрок должен поместить на ячейки активации этого моряка 1 жетон ранения и 1 жетон активации.

6.13. Сигареты



В начале игры каждый участник получает по 2 жетона сигарет. Их можно использовать, чтобы снять напряжение.

- * Игрок с хотя бы 1 моряком в отсеке 7 или 8 может сбросить 1 жетон сигарет.
- * Благодаря этому не более 4 моряков в отсеках 7 и 8, необязательно принадлежащих данному игроку, могут сбросить по 1 жетону активации (но только такие жетоны) со своих ячеек активации.
- * Перекур можно устроить только 1 раз за вахту, однако во время одного перекура игроки могут одновременно сбросить несколько жетонов сигарет. Каждый сброшенный жетон позволяет не более чем 4 разным морякам в отсеках 7 и 8 сбросить по 1 жетону активации.
- * Игрок, сбросивший жетон сигарет, решает, какие моряки сбрасывают по жетону активации.
- * За один перекур каждый моряк может сбросить не более 1 жетона активации.
- * Перекур не считается приказом.

6.14. Нехватка времени

Поскольку игра проходит в реальном времени, могут возникнуть ситуации, когда одновременно случится несколько происшествий. Возможна ситуация, когда игроку необходимо взять карты и применить их эффект, хотя при этом он занят другими неотложными делами. Когда такое случается, сделайте следующее:

- * Применение эффектов карт событий, боевого духа и ранений можно отложить, пока командир не закончит отдавать приказы. Берите эти карты как обычно, но кладите их на стол лицевой стороной вниз до того момента, когда вы сможете их разыграть.
- * Эффекты отложенных карт следует применить **как можно скорее**, пока командир молчит и не отдаёт приказы.

- * Старший помощник должен напоминать игрокам об отложенных задачах, сверяясь с приложением. Регулярно просматривайте последние сообщения в приложении, особенно после многочисленных действий.
- * При возникновении разногласий в вопросе о сроках и порядке выполнения отложенных задач последнее слово за командиром.
- * Некоторые действия игроков (например, прокладка курса) не являются приказами. Такие действия можно выполнять в любое время.

Ошибки

Если вы забыли применить эффект карты или совершить необходимое действие, сделайте всё возможное, чтобы это исправить. Ничего страшного. Игра идёт в реальном времени, в ней много нюансов, поэтому, возможно, вы о чём-то случайно забудете (особенно в первой партии).

Столкнувшись с подобной ситуацией, исправьте свою ошибку и продолжайте игру. Если вы неосознанно что-то пропустили, а не специально жульничали, не переживайте — значит, вы просто увлеклись игрой, что замечательно.

В любом случае следуйте этому правилу:

- * **Исполните один приказ или примените эффект, прежде чем перейти к следующему.**

Например, если во время смены вахт вас обнаружил вражеский самолёт-разведчик, вы должны сначала закончить смену вахт и только после этого вернуться к воздушному патрулю (применяя эффекты этого события к новой смене, заступившей на вахту).

Примечание автора: если вам кажется, что игра идёт слишком быстро (даже на самой низкой скорости), вы всегда можете нажать кнопку паузы. Это, конечно, противоречит ходу и духу игры, но решать вам.

7. КОМАНДИР

Роль командира подводной лодки — самая ответственная в игре. Вы должны обладать стратегическим мышлением, навыками лидера и хотя бы немного разбираться в тактике подводных лодок времён Второй мировой войны. Командир управляет экипажем, следит за его боевым духом и руководит торпедными атаками. Для начала прочитайте следующий раздел, чтобы понять, как отдавать приказы другим. Чтобы узнать дополнительные подробности и научиться мастерски управлять подлодкой, обратитесь к тактическому руководству.

7.1. Командование экипажем

Командир объявляет о смене позиций экипажа и отдаёт другие приказы. Смена позиций позволяет морякам перемещаться по лодке к отсекам, где они будут исполнять последующие приказы. У каждого командира свой стиль управления, и он отдаёт приказы так, как считает правильным. Схема, приведённая ниже, поможет начинающему командиру понять, когда следует объявлять о смене позиций и отдавать прочие приказы.



Предположим, командир хочет отдать приказ о погружении подлодки. Сначала он должен удостовериться, что экипаж готов.

КОМАНДИР: «Готовы к погружению?»

ГЛАВНЫЙ МЕХАНИК: «Балластные цистерны не готовы».

КОМАНДИР: «Ясно. Смена позиций для осуществления погружения!»

Главный механик отправляет своих моряков на центральный пост для управления балластными цистернами.

КОМАНДИР: «Все на позициях?»

ГЛАВНЫЙ МЕХАНИК: «Так точно!»

КОМАНДИР: «Погружение на перископную глубину!»

Примечание автора: опытный командир может сам проверить, находятся ли моряки на нужных постах для исполнения приказа, и сразу объявить о смене позиций или отдать приказ. Это ускоряет игровой процесс, но требует от командира большего внимания. Придерживаться приведённой схемы необязательно, но ею удобно пользоваться, когда у командира нет чёткого представления о том, как командовать экипажем.

7.2. Шкала приказов

- * На шкале приказов 9 ячеек. Она начинается с ячейки VIII и заканчивается пустой ячейкой.
- * За каждый отданный приказ командир сдвигает фишку приказов на 1 ячейку вправо на шкале приказов.



На данный момент командир объявил об 1 смене позиций и отдал 2 приказа.

- * В начале игры фишка приказов находится в ячейке VIII шкалы приказов. Когда она достигнет последней (пустой) ячейки шкалы приказов, командир должен будет использовать шкалу боевого духа, чтобы отдавать дальнейшие приказы (см. ниже).



Фишка достигла конца шкалы приказов. Чтобы отдать следующий приказ, командир переключается на шкалу боевого духа.

- * Старшему помощнику следует напоминать командиру об обновлении шкалы приказов при каждой смене вахт. Чтобы обновить шкалу приказов, командир перемещает фишку приказов влево на число ячеек, соответствующее выбранному уровню сложности (оно будет указано в приложении перед началом игры).
- * Если на шкале приказов есть доступные ячейки, то, отдавая приказы, командир может передвигать фишку по ней. Когда их не остаётся, командир передвигает фишку только по шкале боевого духа.



Сейчас 06:00, раздаётся звук корабельного колокола. Командир перемещает фишку влево по шкале приказов в соответствии с выбранным уровнем сложности.



7.3. Шкала боевого духа

Шкала боевого духа действует так же, как и шкала приказов: по ней тоже перемещается фишка приказов.

- * На шкале боевого духа 12 ячеек. Она начинается с ячейки XI и заканчивается пустой ячейкой.
- * Когда фишка на шкале приказов достигает пустой ячейки, то, отдавая последние приказы, командир передвигает фишку по шкале боевого духа.
- * Боевой дух падает (опускается), когда фишка перемещается вправо, и поднимается, когда она перемещается влево.
- * Величина боевого духа меняется не только из-за отдаваемых приказов, но также из-за игровых эффектов: карт, указаний в приложении, правил.
- * Поднимая боевой дух, вы не передвигаете фишку левее ячейки XI шкалы боевого духа и не трогаете фишку на шкале приказов.
- * **Боевой дух повышается на 3 при каждом потоплении вражеского судна.**
- * **Боевой дух опускается на 2 каждый раз, когда погибает моряк.**
- * Каждый раз, когда, перемещаясь слева направо по шкале боевого духа, фишка приказов останавливается либо минует ячейку X, VIII, VI, IV, II или последнюю ячейку, командир разыгрывает из соответствующей колоды 1 карту боевого духа. Это происходит при падении духа по любой причине (отданный приказ, гибель моряка и т. д.).
- * Попадая на ячейки X и VIII, берите карту из первой колоды; на VI и IV — из второй колоды; на II и последнюю ячейку — из третьей колоды.
- * Не берите карту из колоды, повышая боевой дух.
- * Если боевой дух падает настолько, что командир должен взять несколько карт, он берёт по 1 карте боевого духа за каждую соответствующую ячейку и сразу же разыгрывает их в том порядке, в котором взял.
- * Разыгрывая карту боевого духа, присвойте её случайному моряку, если она того требует, или примените указанный эффект и поместите карту под низ её колоды. Когда моряк избавляется от присвоенной карты боевого духа, она также переносится под низ её колоды.



Фишка приказов уже занимает последнюю ячейку шкалы приказов, но командиру необходимо отдать новый приказ. Из-за этого боевой дух падает, и фишка на шкале боевого духа перемещается на ячейку, с которой связана колода боевого духа. Командир берёт из неё 1 карту.

- * Как только боевой дух опускается до нуля (фишка достигает последней ячейки шкалы), экипаж становится **измождённым** (см. «Измождённый экипаж» ниже).
- * Если обе фишки приказов достигли последних (крайних правых) ячеек, командир не может отдавать новые приказы, пока не станет доступной хотя бы одна ячейка на одной из шкал.

7.4. Измождённый экипаж

Как только фишка приказов достигает последней ячейки шкалы боевого духа, экипаж становится **измождённым**. Командир по-прежнему может использовать шкалу приказов (пока на ней есть доступные ячейки), однако выполнять приказы при помощи шкалы боевого духа нельзя.

Экипаж остаётся **измождённым**, пока фишка приказов занимает последнюю ячейку шкалы боевого духа. Это очень опасное состояние, особенно когда подлодку атакуют.

Если **измождённый экипаж** сталкивается с новой аварийной ситуацией (или **пробоиной**), он не в состоянии справиться с проблемой. Несмотря на приложенные усилия, все моряки гибнут, а подводная лодка тонет. Уберите фишку приказов со шкалы боевого духа и нажмите в меню приложения «Все погибли». Миссия немедленно завершается, и все участники проигрывают. **Обратите внимание, что только аварийная ситуация или пробоина могут привести к такому исходу.** Другие игровые эффекты, влияющие на боевой дух (например, рацион, карты событий, гибель моряков и т. д.), не убирают фишку приказов со шкалы боевого духа, и игра продолжается.

Примечание автора: какими бы опытными и выносливыми ни были моряки, всегда может наступить такой момент, когда у них просто не останется сил, чтобы продолжать выполнять обязанности. Подобное явление мы описываем довольно общим случаем – падением боевого духа, но под ним можно понимать и боевой стресс, и изнеможение. Если командир заботится о своём экипаже, то всё будет в порядке. Но если командир постоянно испытывает команду на прочность и подвергает её стрессовым ситуациям, это может привести к нарушению дисциплины, потере сосредоточенности и даже рассудка. В такой ситуации внезапный пожар, пробоина или другая аварийная ситуация могут стать для экипажа фатальными.



Фишка приказов занимает последнюю ячейку шкалы боевого духа. Если на подводной лодке возникнет аварийная ситуация или появится пробоина, игра закончится.



7.5. Список приказов

Ниже подробно описаны возможные приказы. Для удобства они сгруппированы по категориям. Список приказов также присутствует в памятке командира.

- * За исполнение каждого приказа отвечает 1 или несколько игроков. Иногда их морякам придётся сменить позиции, чтобы занять нужные посты.
- * Игроки, получившие приказ, должны отрапортовать о его исполнении, прежде чем приступить к другой деятельности.
- * **За каждый отданный приказ командир сдвигает фишку приказов** (т. е. каждый раз, когда поднимается перископ, используется гидрофон и т. д.).
- * Работая с торпедами, не забывайте, что торпедные аппараты 1—4 находятся в отсеке 1, а торпедный аппарат 5 — в отсеке 6. Таким образом, если вы хотите запустить торпеду, заполнить торпедный аппарат водой или перезарядить его, чтобы выстрелить во вражеское судно позади лодки, вы должны исполнить приказ в отсеке 6.

7.5.1. Манёвры



x2

Новая скорость **Главный механик**

Изменение скорости подводной лодки. Возможные значения хода: полный назад, стоп, малый вперёд, средний вперёд и полный вперёд.



x2

Новый курс **Старший помощник**

Изменение курса. Если время позволяет, обсудите новый курс со штурманом либо сразу отдайте приказ старшему помощнику.



x2

Погружение, всплытие

Старший помощник и **главный механик**



x2

Погружение или всплытие подлодки. Это более сложная задача, чем изменение глубины погружённой лодки, включающая в себя переключение с дизельных двигателей на электрические. Вот почему для погружения/всплытия и изменения глубины требуются разные люди.



x2



x2

Новая глубина

Старший помощник и **главный механик**



x2

Изменение глубины, когда подводная лодка уже находится под водой. Для этого не нужно переключаться с дизельных двигателей на электродвигатели. Для поднятия на поверхность необходимо отдать приказ о всплытии.

7.5.2. Прицеливание, навигация и разведанные



макс. 6

Визуальное наблюдение **Штурман**

Моряки в отсеке 8 приступают к наблюдению.



Перископ

Командир

Если подлодка идёт на перископной глубине (не глубже 10 метров от поверхности воды), включите вид от первого лица из перископа.



Гидрофон

Старший помощник

Включение гидрофона, если лодка под водой.



Секстант

Штурман

Штурман уточняет положение подводной лодки на стратегической карте. Для этого лодка должна находиться в надводном положении, а небо — оставаться ясным.



«Энигма»

Старший помощник

Старший помощник принимает сообщения от командования флотом или отправляет их ему.

7.5.3. Вооружение



СРП

Командир

Введите данные в счётно-решающий прибор (выбрав в приложении меню «Торпедная атака»). СРП программируется перед запуском торпед.



Заполнение торпедного аппарата водой

Командир

Заполните водой любое количество торпедных аппаратов за 1 приказ. Для этого приказа требуется только 1 активация, независимо от числа заполняемых аппаратов. Торпедный аппарат заполняется водой перед запуском торпед.





Запуск торпед

Командир

За 1 приказ вы можете запустить любое количество торпед (включая залп из всех четырёх носовых аппаратов и кормового пятого). Исполнять этот приказ могут несколько моряков. Для запуска 1 торпеды необходима 1 активация моряка. Один моряк может запустить несколько торпед, если у него достаточно свободных ячеек активации.



Перезарядка торпедного аппарата

Командир

Зарядите новую торпеду в пустой торпедный аппарат (только 1 торпеду за приказ).

х3



88-мм орудие

Старший помощник

Ведите стрельбу из 88-мм палубного орудия.

х3



20-мм орудие

Штурман

Ведите стрельбу из 20-мм зенитного орудия.

х2

7.5.4. Обеспечение безопасности и управление экипажем



Ремонт

Главный механик

Устраните неисправности, аварийные ситуации и пробоины.



Медицинская помощь

Старший помощник

Окажите медицинскую помощь при недомогании.



Обращение к экипажу

Командир

Командир разыгрывает 1 карту командира.



Приготовление пищи

Штурман

Штурман готовит еду для экипажа.

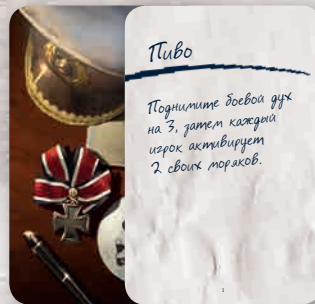
Смена позиций: все игроки

Игроки перемещают своих моряков по подводной лодке в отсеки, необходимые для исполнения последующих приказов.

7.6. Жетоны моряков

- Жетоны моряков используются каждый раз, когда необходимо выбрать случайного моряка, к которому будет применён игровой эффект. Это может быть эффект карты события или боевого духа, а также урон, полученный в результате возникшей аварийной ситуации или вражеской атаки.
- Если карта предписывает присвоить её случайному моряку, возьмите 1 жетон моряка из мешочка и присвойте карту моряку, чей символ изображён на взятом жетоне.
- Вытаскивая жетоны из мешочка, не забывайте, что эффекты карт не действуют на погибших моряков. Если карту нужно присвоить погибшему моряку, сбросьте её без какого-либо эффекта. Если эффект карты действует на несколько моряков, то он применяется только к живым морякам.

7.7. Карты командира



Командир держит в руке карты командира, дающие особые возможности оказывать влияние на экипаж.

- Командир может разыграть 1 карту во время каждого приказа **обращения к экипажу**. Отдавая приказ, необходимо переместить фишку приказов и активировать моряка, исполняющего приказ, а затем применить эффект карты.
- Разыграв карту, верните её в коробку.
- Число карт, которые получает командир во время подготовки к игре, зависит от выбранного уровня сложности.

Примечание автора: карты командира, особенно те, которые поднимают боевой дух, наиболее эффективны, если для их розыгрыша передвигают фишку на шкале приказов, а не на шкале боевого духа. Помните об этом, чтобы получить от них максимальную выгоду.



8. СТАРШИЙ ПОМОЩНИК

Старший помощник — правая рука командира. Главная задача старшего помощника — следить за потоком информации и взаимодействовать с приложением: вводить приказы и сообщать о происходящих событиях. Он также отвечает за штурвал, «Энигму», 88-мм орудие и оказание медицинской помощи экипажу. Помимо этого, старший помощник идентифицирует цели. Многие из того, что делает старший помощник, связано с использованием приложения и подробно описано в его встроенном обучении.

Примечание автора: очень важно, чтобы старший помощник хотя бы раз прошёл обучение в приложении перед первой партией. Изучать интерфейс приложения и его отдельные функции проще на самом устройстве, поэтому мы расскажем обо всех деталях приложения в нём самом. Правила дадут лишь общее представление о функциях приложения. Чтобы узнать подробности, пройдите обучение в приложении!

8.1. Основы работы с приложением

Главный экран

На главном экране расположены: информационная лента (сверху), кнопки манёвров (слева), данные о цели (в центре) и другие функции (справа). Именно на главном экране появляется информация обо всех угрозах и возможностях.

Информационная лента (сверху)

Это самая важная часть главного экрана. Задача старшего помощника — следить за тем, что там происходит. Это важнейший источник информации, из которого экипаж узнаёт о том, на что нужно реагировать, поэтому старший помощник обязан докладывать остальным игрокам обо всём, что он прочитал в информационной ленте.

Манёвры (слева)

Три кнопки слева отвечают за маневрирование: скорость, курс и глубину погружения подлодки. При нажатии на них появляются необходимые элементы для ввода новых приказов.

Данные о цели (в центре)

Эта область экрана становится крайне важной при обнаружении контакта. Старший помощник передаёт штурману данные о контакте: курсовой угол, курс, дистанцию, скорость.

Другие функции (справа)

Кнопки справа отвечают за вооружение, ремонтные работы и инструменты. Кнопка «Вооружение» позволяет управлять торпедами,



а кнопка «Ремонт» открывает дополнительное меню ремонта.

Нажав на кнопку «Инструменты», вы сможете проверить уровень зарядки аккумуляторов, просмотреть отправленные и полученные радиодиаграммы, а также использовать секстант.

Совместное использование приложения

Другие игроки тоже могут взять устройство с приложением, но лишь в случаях, связанных с приказами, которые исполняют их моряки. Например, штурман может захотеть посмотреть, что видно с мостика, чтобы сориентироваться, командир — запустить торпеды, а главный механик — взглянуть на список ремонтных работ. Когда они закончат, старший помощник должен забрать устройство обратно и проверить информационную ленту.

8.2. Вид от первого лица и визуальная идентификация

Приложение даёт доступ к 5 точкам обзора от первого лица: с мостика, через перископ, на нацеливание торпед (СРП), через прицел 88-мм и 20-мм орудий.

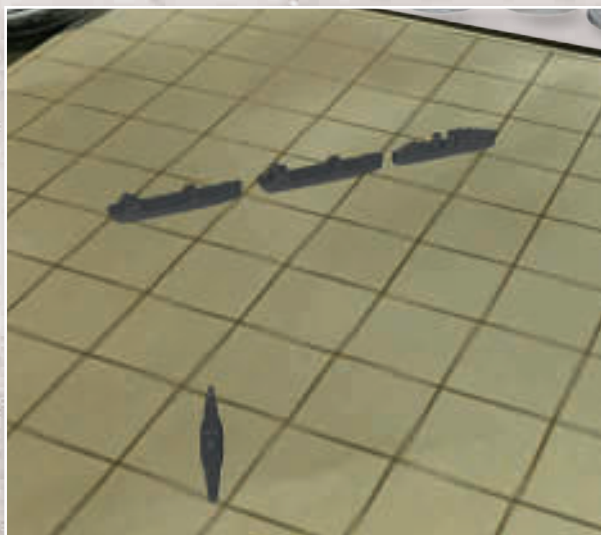
Взгляд на вражеские суда позволяет визуально идентифицировать цели. Это обязательно нужно делать перед началом атаки: так штурман обновляет данные на тактической карте, а командир решает, какую цель атаковать. Посмотреть на чужие корабли можно с мостика или через перископ. Идентификация целей не считается приказом.

Старший помощник сообщает штурману, сколько торговых судов и эскортных кораблей он видит, и штурман заменяет на тактической карте маркер врага соответствующими маркерами. Это первый этап визуальной идентификации.

Как только штурман обновит тактическую карту, старший помощник определяет БРТ каждой цели по идентификационному листу. После выбора цели (обычно с наибольшим БРТ) старший помощник помогает штурману подготовиться к атаке.



Старший помощник смотрит в бинокль и сообщает о двух торговых судах (крайние слева) и одном эскортном корабле (справа).



На тактической карте штурман заменяет маркер врага на 2 маркера торговых судов и 1 маркер эскорта.

8.3. Наблюдение на мостике

- * Если в отсеке 8 есть моряки, командир может приказать им вести наблюдение и докладывать об обнаруженных контактах. Это даёт доступ к обзору с мостика в приложении.
- * Каждый моряк, исполняющий такой приказ, активируется через жетон наблюдения.
- * Как только наблюдатели будут активированы, старший помощник указывает в приложении их число.
- * Каждый раз, когда меняется число наблюдающих моряков, штурман должен сообщить об этом старшему помощнику. Чем больше занятых моряков (максимум 6), тем эффективнее наблюдение.
- * Если в отсеке 8 присутствует хотя бы 1 наблюдающий моряк, старший помощник может нажать кнопку «Бинокль» и перейти к виду с мостика для лучшего понимания тактической обстановки.



- * Обзор с мостика через приложение не считается приказом.
- * Наблюдая через бинокль, вы также можете перейти к нацеливанию торпед (СРП) и виду через прицел орудий.

Примечание автора: как упоминалось ранее, подробнее о функциях приложения можно узнать в его обучении. Особенно это касается следующего раздела.

8.4. Другие приказы в приложении

Перископ

Если подлодка находится на перископной глубине (не глубже 10 метров), этот приказ даёт доступ к виду через перископ. От обзора через перископ также можно перейти к нацеливанию торпед (СРП).

«Энигма»

Приложение уведомляет игроков о полученных радиограммах, а также о радиограммах, которые можно отправить. С помощью этого приказа можно расшифровать или зашифровать сообщения. Доступ к радиограммам осуществляется с помощью выбора пункта «Энигма» в меню «Инструменты». Только 1 моряка можно активировать для исполнения 1 такого приказа. Однако моряк может быть активирован несколько раз за 1 приказ, получая по 1 жетону активации за каждую отправленную или полученную радиограмму.

СРП

Этот приказ даёт доступ к виду нацеливания торпед при нажатии кнопки «Атака» во время обзора через перископ или с мостика.

Орудия

Когда необходимо открыть огонь из 88-мм или 20-мм орудия, экипаж должен занять соответствующие позиции (88-мм орудие находится на палубе, а 20-мм орудие — на мостике). Моряки на мостике могут вести огонь из 20-мм орудия, **не прекращая** наблюдение.

Гидрофон

Когда подлодка находится под водой, для обнаружения и отслеживания вражеских судов можно использовать гидрофон.

Секстант

Если подлодка находится в надводном положении и небо ясное, приложение укажет квадрат на стратегической карте, в котором находится подлодка.

Устранение неисправностей

По просьбе главного механика старший помощник может просмотреть список ремонтных работ, нажав кнопку «Ремонт» на главном экране. Когда отдаётся приказ о ремонте, выберите нужный вид ремонта, введите число моряков, назначенных главным механиком, и подтвердите действие.

Устранение аварийных ситуаций и пробоин

При устранении аварийных ситуаций не нужно вводить какую-либо информацию в приложение.

При возникновении пробоины на экране появляются чёткие инструкции. Следуйте им, но ничего не подтверждайте до тех пор, пока не будете уверены на 100 %.

Запуск торпед

Торпеды запускаются с помощью экрана нацеливания торпед (СРП), куда можно перейти из обзора через перископ или бинокль. Нажмите на красную кнопку атаки и следуйте приказам командира.

Перезарядка торпедного аппарата

Выберите в приложении пункт «Вооружение» и нажмите на пустой торпедный аппарат, чтобы его перезарядить.

8.5. Изменение игрового времени

Установка оптимального течения времени в зависимости от ситуации — важная задача, возложенная на плечи старшего помощника. Она всегда согласовывается с командиром. В игре 4 разных режима времени:

- * **Реальное время** — идеально подходит для сражений и принятия трудных решений.

- * **Динамичный режим** — хорошо подходит для маневрирования и приближения к врагу.
- * **Ускоренный режим** — рекомендован в тех случаях, когда планируется долгое преследование цели.
- * **Переход** — подходит только для перемещений на большие расстояния.

Ускорение или замедление времени не считается приказом. Кроме того, ускоренное время автоматически переключится в режим реального времени, как только в информационной ленте появится новое сообщение.

8.6. Медицинская помощь

- * Приказ о медицинской помощи исполняется без приложения.
- * Моряк, активированный для оказания медицинской помощи, должен находиться в том же отсеке, что и моряк, которому оказывается лечение.
- * За 1 приказ можно активировать только 1 моряка, но этот моряк может лечить нескольких моряков, находящихся в одном отсеке, добавляя по 1 жетону активации за каждого.
- * Одного моряка можно лечить от любого количества недомоганий за 1 раз.
- * На каждой карте недомогания указаны медицинские средства, требующиеся для лечения. Всего в игре 5 видов медицинских средств: таблетки, мази, бинты, уколы и хирургические инструменты.
- * Когда отдаётся приказ о медицинской помощи, поместите на карту (карты) недомогания моряка все требуемые жетоны медицинских средств.
- * Если моряк получил лечение, то во время смены вахт вы сможете сбросить 1 его соответствующий жетон недомогания вместо жетона активации. Этот жетон сбрасывается, **даже если** моряк передал жетон наблюдения или неисправности сменщику.

- * Когда в ячейках активации моряка не остаётся жетонов недомоганий от определённой карты недомогания, сбросьте её и лежащие на ней жетоны медицинских средств.

Нехватка медицинских средств

При выполнении одиночной миссии медицинские запасы старшего помощника ограничены жетонами на его рабочем столе. В связанных миссиях и кампании он может открыть дополнительные аптечки, чтобы пополнить запас жетонов медицинских средств. Для этого он сбрасывает жетон аптечки и возвращает на область «Аптечка» все сброшенные жетоны медицинских средств. Использование жетона аптечки не является приказом.

8.7. Карты событий

Приложение уведомляет, когда нужно взять карту события. Старший помощник берёт и разыгрывает верхнюю карту из колоды. Одни события оказывают немедленный эффект, другие добавляются в руку командира и могут быть задействованы позже при исполнении приказа обращения к экипажу. Разыгранные карты событий кладутся под низ колоды. Карты с руки командира, включая карты событий, после использования возвращаются в коробку.

8.8. Карты ранений

Эти карты разделены на 4 колоды и присваиваются морякам, получающим урон. При получении урона командир берёт из мешочка случайные жетоны моряков. Если какой-либо моряк должен получить ранение, возьмите и присвойте по 1 карте каждому раненому моряку из соответствующей перемешанной колоды. Сбрасывая карты ранений, кладите их под низ их колод.

Если вам нужно присвоить карту ранения, а в её колоде не осталось карт, возьмите карту ранения из другой колоды ранений по своему выбору.



9. ШТУРМАН

Штурман даёт советы командиру относительно курса подлодки. Это касается стратегического планирования маршрутов долгих переходов к зонам патрулирования, тактического маневрирования с целью занятия лучших позиций для стрельбы по вражеским контактам и обновления тактической и стратегической карт. Штурман также отвечает за сигнальщиков и пропитание экипажа.

9.1. Стратегическая навигация

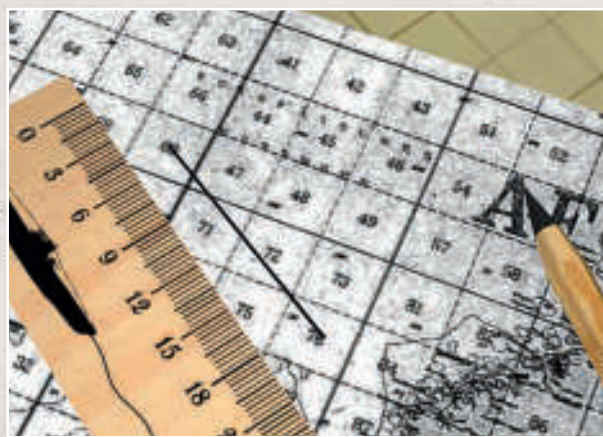
Стратегическая карта поделена на квадраты, и в инструктаже перед началом миссии всегда указывается стартовый квадрат подлодки. Когда начинается миссия, штурман вычисляет оптимальный маршрут для достижения её целей. Это не считается приказом.

Чтобы проложить курс, сделайте следующее:

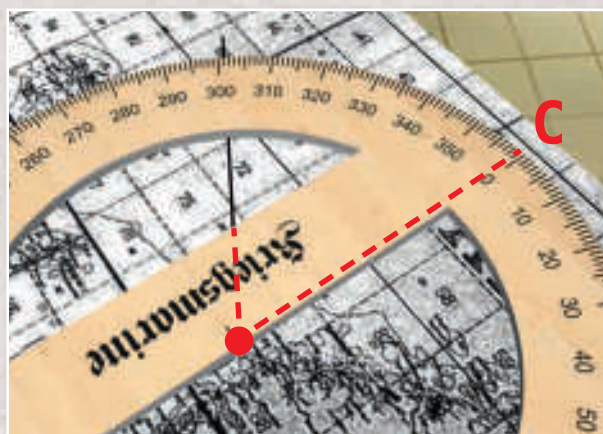
1. Согласуйте с командиром текущий пункт назначения.
2. Найдите на стратегической карте квадрат, в котором находится лодка.
3. Найдите квадрат пункта назначения и прочертите прямую линию, соединяющую центры этих двух квадратов.
4. Совместите центр транспортера с начальной точкой маршрута, а север — с делением $0/360^\circ$. Посмотрите, какому углу соответствует линия маршрута на транспортере, — это ваш курс.
5. Сообщите курс командиру и старшему помощнику.



Подлодка находится в квадрате AF76 (синяя стрелка), а штурману нужно проложить курс к квадрату AE69 (красная стрелка).



Штурман чертит линию, соединяющую оба квадрата...

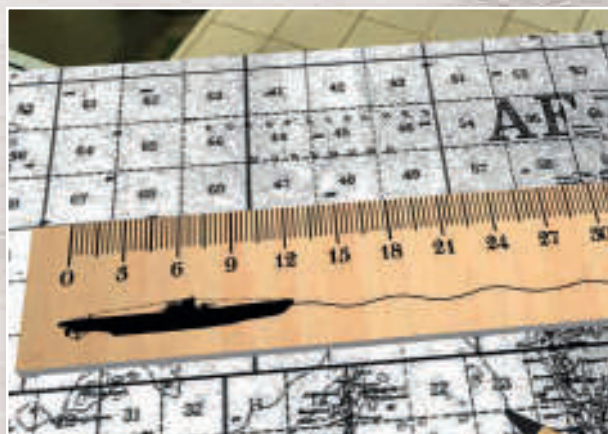


...и поворачивает транспортер так, чтобы деление $0/360^\circ$ было направлено на север, а прочерченная линия проходила через центр транспортера. Штурман объявляет оптимальный курс из AF76 в AE69 — 301° .

Примечание автора: играя за штурмана, вы можете потеряться на стратегической карте. Не переживайте, всё приходит с опытом. Во времена Второй мировой войны навигация ещё не была такой точной, как сейчас, и ошибки были обычным делом. Помните об этом и не стремитесь к излишней точности. Если на вас рассердится командир, вы всегда сможете списать свои ошибки на морские течения...

9.1.1. Линейка

Разметка линейки определяет количество часов, за которое подлодка проходит ту или иную дистанцию на стратегической карте при скорости «полный вперед». Одна сторона линейки используется в надводном положении, другая — в подводном. Линейка поможет примерно рассчитать местоположение лодки, если недоступен секстант. Также «подводную» сторону линейки можно использовать для вычисления дистанций движения конвоя, поскольку он движется примерно с той же скоростью, что и погружённая подлодка.



Линейка позволяет рассчитать пройденное за определённое время расстояние. На рисунке выше всплывшая подлодка, стартуя из квадрата AE67, доберётся до AE69 примерно за 9 часов на полной скорости, а до AF57 — за 24 часа.

9.1.2. Секстант

Секстант помогает определить точное местоположение подлодки. Соответствующий приказ выполняется в отсеке 8, когда подлодка находится в надводном положении. Исполняя приказ, старший помощник выбирает «Секстант» в приложении (в меню «Инструменты»). Иногда погодные условия не позволяют использовать секстант.

9.2. Тактическая навигация

Если вы планируете играть за штурмана, тщательно изучите данный раздел. Тактическая навигация становится приоритетной задачей штурмана при обнаружении контакта. С помощью диска атаки он вычисляет местоположение и курс врага, что позволяет ему обновить данные на тактической карте — важнейшем источнике информации для командира.

При обновлении тактической карты необходимо принимать во внимание 4 параметра:

- * **курс подлодки** (направление, в котором движется ваша подлодка);
- * **курс врага** (направление, в котором движется враг);
- * **курсовой угол** (направление, в котором был обнаружен контакт);
- * **дистанция** (расстояние между подлодкой и контактом).

9.2.1. Использование диска атаки

Диск атаки — лучший друг штурмана. Чтобы эффективно им пользоваться, необходимо понять разницу между курсовым углом цели и курсом. Обратите внимание: **курсы** (подлодки и вражеских судов) привязаны к сторонам света (восток, запад, север и юг). Они задаются **числами белого диска**.

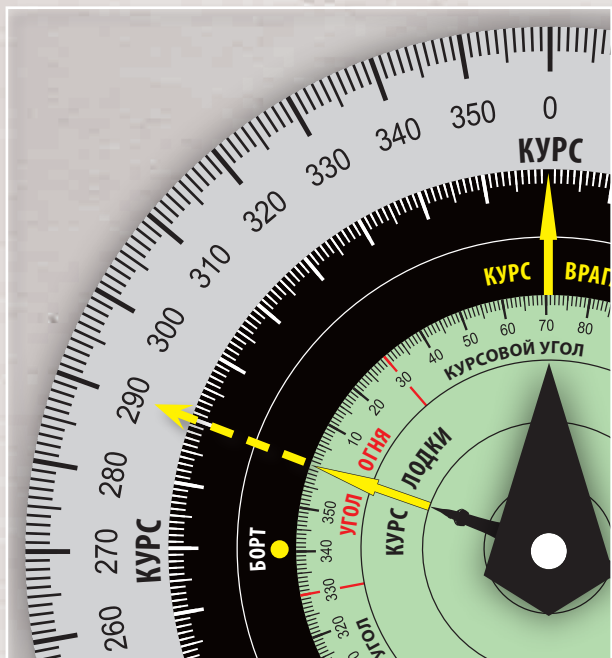
Курсовой угол цели, в свою очередь, привязан к носу лодки (спереди от него, позади, слева или справа) и задаётся **числами зелёного диска**. Ниже описаны первые 3 параметра тактической навигации и то, как их следует отмечать на диске атаки.

- * **Курс подлодки** устанавливается с помощью зелёного диска. Жёлтая стрелка зелёного диска должна указывать на значение текущего курса подлодки на белом диске.
- * **Курс врага** устанавливается с помощью чёрного диска. Жёлтая стрелка чёрного диска должна указывать на значение текущего курса врага на белом диске.
- * **Курсовой угол** цели устанавливается стрелкой, прикрепленной сверху к диску атаки. Курсовой угол — это направление, в котором находится вражеское судно. Угол считается относительно носа лодки. Курсовой угол $0/360^\circ$ означает, что вражеское судно находится прямо по курсу, 90° — перпендикулярно справа, 180° — прямо позади, и т. д. Верхняя стрелка диска атаки должна указывать на значение курсового угла на зелёном диске.

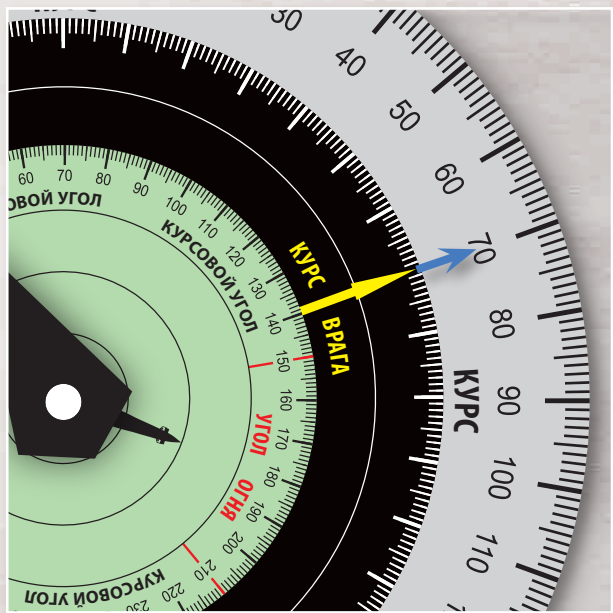
Как только штурман выполнит перечисленные действия, используя диск атаки, он будет готов обновить тактическую карту.



Подлодка следует курсом 290° (северо-запад), когда старший помощник докладывает об обнаружении контакта: курсовой угол 40° (спереди справа), дистанция 4 мили, курс 70° (северо-восток).



Штурман начинает с зелёного диска, убеждаясь, что его жёлтая стрелка указывает на текущий курс лодки (290° на белом диске).



Затем он поворачивает чёрный диск так, чтобы его жёлтая стрелка (курс врага) указывала на 70° на белом диске.



После этого штурман поворачивает чёрную стрелку, отмечая курсовой угол цели на зелёном диске.

Теперь штурман может обновить тактическую карту.

Примечание автора: использование диска атаки кажется сложным только на первый взгляд. Разобравшись, как он работает, вы поймёте, что всё просто. Самое главное — понять, что курсовой угол цели определяется относительно носа подлодки, а курсы подлодки и вражеского судна — относительно сторон света.

Кроме того, вы можете изменить порядок указания данных на диске атаки: неважно, что вы сначала установите, — курс вражеского судна, подлодки или курсовой угол. Главное — отметить все 3 параметра. Работайте в тесном сотрудничестве со старшим помощником и используйте тот порядок, который удобен вам обоим.

Последний совет: задав на диске какие-либо параметры, придерживайте его пальцем, чтобы при установке остальных параметров случайно не провернуть его диски. Удачной навигации и отличных выстрелов, штурман!

9.2.2. Обновление тактической карты

Тактическая карта поделена на квадраты, каждый из которых равен 1 квадратной миле. Настроив диск атаки, штурман должен расположить на тактической карте маркеры подлодки и вражеского судна, чтобы воссоздать текущую боевую обстановку.

Она не должна быть абсолютно точной, поскольку ситуация постоянно меняется, но она поможет игрокам увидеть картину происходящего.

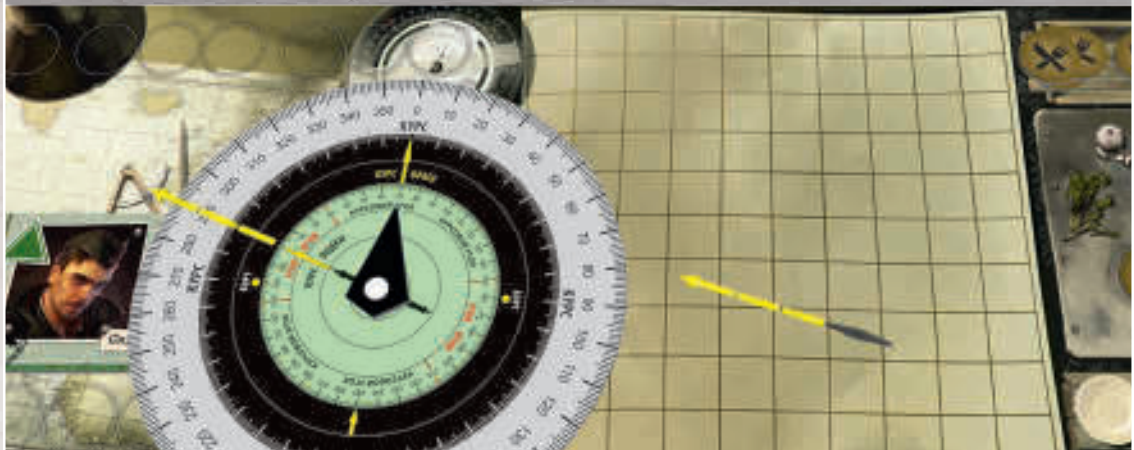
Параметры диска атаки дают штурману представление о расположении и ориентации судов относительно друг друга. Сначала штурман помещает на карту маркер подлодки, а затем определяет местоположение и ориентацию маркера врага, основываясь на данных диска атаки. Последний параметр — дистанция. Штурман подсчитывает число квадратов, разделяющих маркеры подлодки и вражеского судна, и корректирует их взаиморасположение. Затем он докладывает о текущей ситуации командиру.

Примечание автора: вы можете размещать маркеры на карте так, как вам удобно, поскольку вы воссоздаёте лишь примерную картину взаимного расположения подлодки и врага. Вы можете считать дальний край тактической карты севером (и повернуть маркер подлодки соответственно). Или можете всегда направлять нос маркера подлодки «вперёд» и располагать объекты относительно него. Или комбинировать эти два метода.

Штурман помещает на тактическую карту маркер подлодки, а затем и маркер врага, воссоздавая его положение относительно лодки.

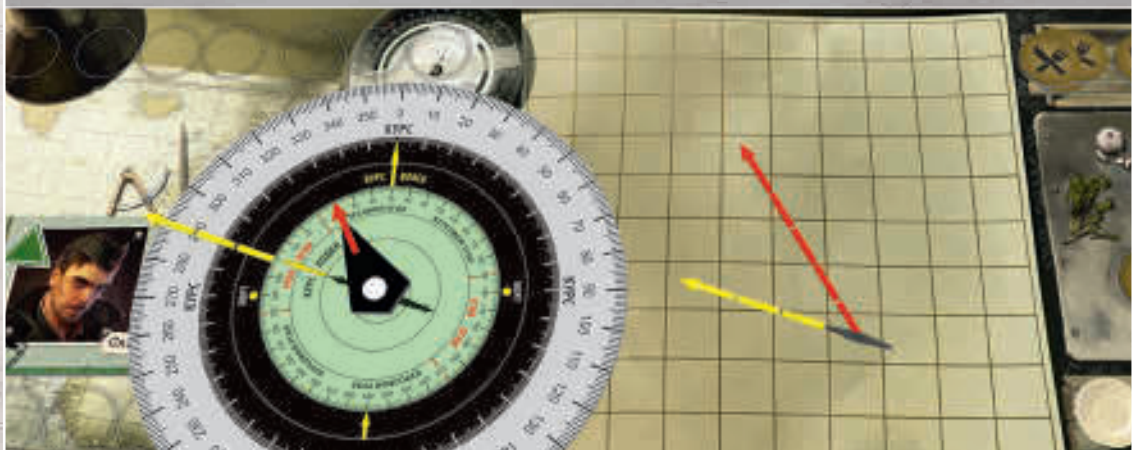
1

Курс подлодки: 290°



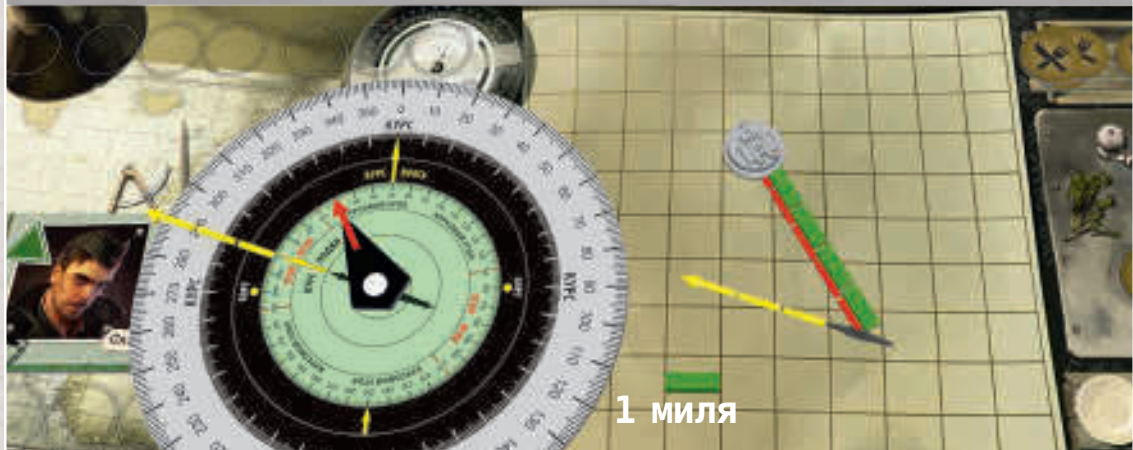
2

Курсовой угол: 40°



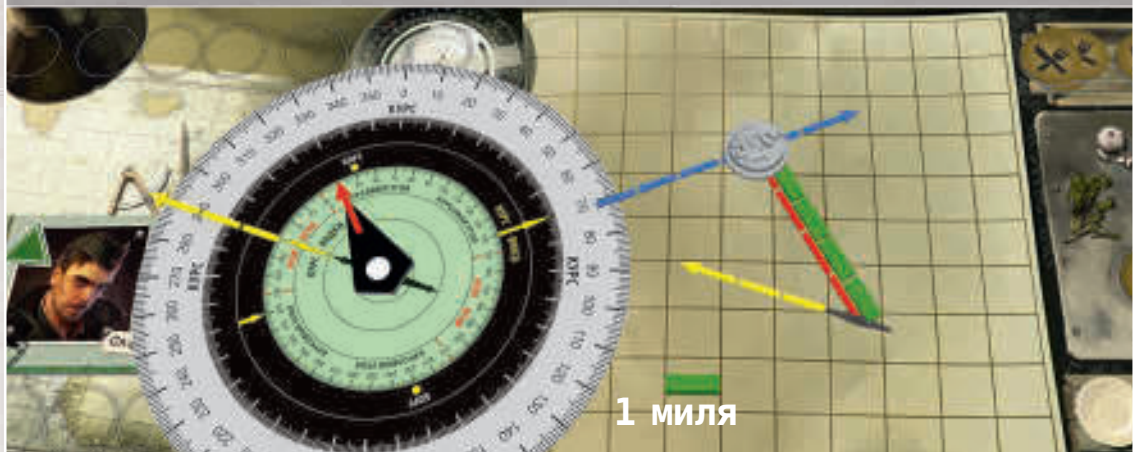
3

Дистанция: 4 мили



4

Курс врага: 70°



Поместив маркер врага, необходимо скорректировать дистанцию и ориентацию маркеров. Теперь тактическая карта обновлена.

Маркер врага используется только вначале, когда цель ещё не идентифицирована. Как только старший помощник хорошенько присмотрится к вражеским судам, он сообщит штурману, на что заменить маркер врага.

Примечание автора: помните, что нет строгих правил использования тактической карты. Главное её назначение – дать командиру и другим игрокам представление о текущей боевой ситуации, поэтому цель штурмана – добиться наглядности.

9.3. Наблюдение на мостике

После того как моряки окажутся в отсеке 8, командир сможет отдать им приказ о наблюдении. О количестве моряков, занятых исполнением приказа, докладывают старшему помощнику, и он обновляет данные в приложении. Чем больше моряков заняты наблюдением (но не более 6), тем оно эффективнее.

- * Все занятые наблюдением моряки активируются через жетоны наблюдения. Помните, что исполнение приказа об использовании секстанта не прерывает наблюдение.
- * Занятые наблюдением моряки должны вернуться в лодку до её погружения. Все моряки, оставшиеся в отсеках 7 и 8, погибнут, если она уйдёт под воду.

- * Если наблюдением занят хотя бы 1 моряк, вам не нужно отдавать отдельный приказ, чтобы увеличить число наблюдающих моряков. Достаточно активировать новых моряков в отсеке 8, выложив в их ячейки активации жетоны наблюдения.
- * Моряк прекращает наблюдение, когда покидает отсек 8. Его жетон наблюдения переворачивается символом активации вверх.
- * При изменении числа наблюдающих моряков следует как можно скорее указать это в приложении.

9.4. Питание

Помимо навигации штурман также обеспечивает экипаж питанием. Вкусная еда способствует поднятию боевого духа. Если моряки голодают, их боевой дух стремительно падает. Еда готовится приказом о приготовлении пищи. Раз в сутки приложение спрашивает, какая еда была приготовлена. Блюдо может состоять из 1, 2 или 3 ингредиентов, представленных следующими жетонами провизии:



Лук, хлеб, лимоны, яйца, рыбные консервы, мясо и картофель

Блюдо, состоящее из 3 ингредиентов, считается вкусным, из 2 — обычным, из 1 — плохим. Но самая ужасная ситуация — это отсутствие еды.

Возможные комбинации жетонов провизии:

- + = бутерброды с колбасой
- + = рыбные сэндвичи
- + = яичница
- + = омлет с беконом
- + = сосиски с пюре
- + + = мясная запеканка
- + + = мясное рагу
- + + = картофельные оладьи

Питание влияет на боевой дух экипажа.

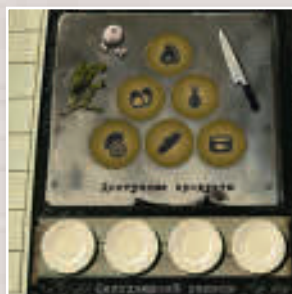
Размер блюда	Эффект
Нет еды	Боевой дух опускается на 2
1 жетон	Боевой дух опускается на 1
2 жетона	Нет эффекта
3 жетона	Боевой дух поднимается на 1

- * Лимоны не входят в комбинации ингредиентов, но их всё равно нужно включать в рацион (см. ниже).

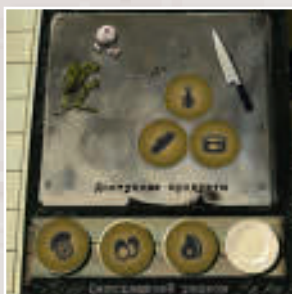
9.4.1. Приготовление пищи

- * Чтобы приготовить еду, моряк должен находиться в отсеке 4 и получить приказ о приготовлении пищи. Этим приказом можно активировать только 1 моряка.
- * Перед выбором жетонов провизии штурман может либо поменять местами любые 2 жетона в пирамиде, либо сбросить 1 жетон и заменить его новым из запаса провизии. Если он делает это, то должен **активировать моряка ещё раз**.
- * Пища готовится из 1, 2 или 3 жетонов из области «Доступные продукты». Если штурман использует более 1 жетона, то все выбранные жетоны должны быть соседними (то есть 1-й жетон должен лежать рядом со 2-м, а 2-й — рядом с 3-м).
- * Если в пирамиде есть хотя бы 1 жетон лимонов, штурман обязан использовать один из них вместе с другими выбранными жетонами (даже если жетон лимонов не соседствует с ними). Лимоны не считаются ингредиентами и не увеличивают размер блюда.
- * Перенесите все выбранные жетоны в область «Сегодняшний рацион» рабочего стола штурмана.
- * Доложите командиру о том, что еда приготовлена. Заполните свободные ячейки пирамиды случайными жетонами из запаса провизии.





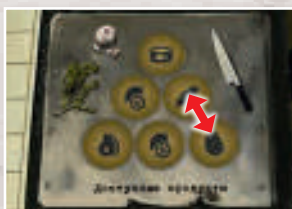
Очень хороший набор ингредиентов, дающий штурману 4 варианта блюд.



Он решает приготовить омлет с беконом. Штурман также забирает обязательный жетон лимонов.



Пример неудачно-го расположения ингредиентов. Нельзя приготовить ни одно блюдо.



Штурман решает поменять местами 2 жетона, что добавляет моряку ещё 1 жетон активации.

9.4.2. Приём пищи

Один раз в сутки приложение запрашивает у старшего помощника информацию о том, что съела команда. Штурман должен указать содержимое области «Сегодняшний рацион» и применить эффект влияния блюда на боевой дух. Затем штурман убирает в сброс рядом со своим рабочим столом все жетоны из области «Сегодняшний рацион».

9.4.3. Испорченные продукты

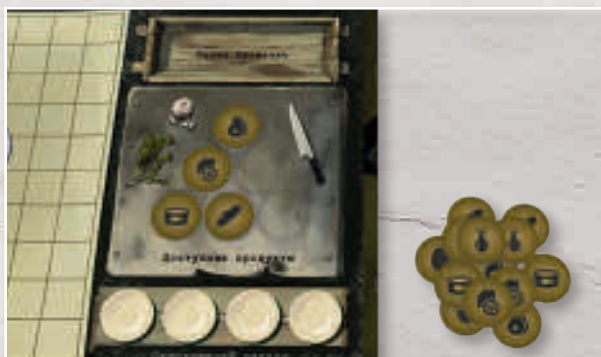
Каждый раз, когда штурман должен заполнить 1 или несколько свободных ячеек пирамиды доступных продуктов, а в запасе нет жетонов провизии, продукты портятся по следующим правилам:

1. Каждый раз, когда портятся продукты, убирайте из пирамиды доступных продуктов и сброса все жетоны одного типа и возвращайте их в коробку.
2. Первым всегда портится мясо. После него в следующем порядке портятся: лук, яйца, хлеб, лимоны, картофель и рыбные консервы.
3. Вернув испорченные продукты в коробку, переверните оставшиеся сброшенные жетоны провизии лицевой стороной

вниз, перемешайте их и верните в запас провизии.

4. Заполните свободные ячейки пирамиды доступных продуктов жетонами из запаса провизии.

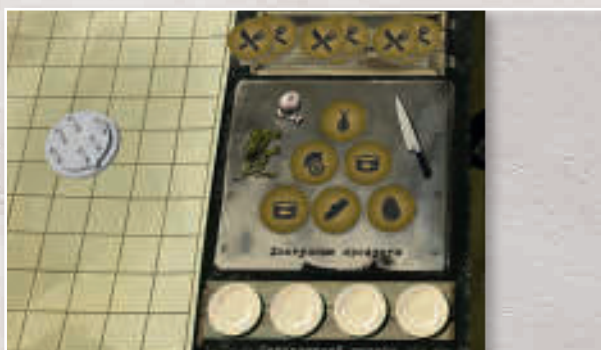
Если испортились все продукты, вы больше не сможете приготовить пищу.



Штурману нужно заполнить освободившиеся ячейки пирамиды доступных продуктов, но жетонов провизии в запасе нет.



Он возвращает в коробку все жетоны мяса.



Затем он перемешивает оставшиеся жетоны провизии, делая из них новый запас, и пополняет ими свободные ячейки пирамиды.

10. ГЛАВНЫЙ МЕХАНИК

Главный механик отвечает за эксплуатацию и поддержание в рабочем состоянии двигателей и балластных цистерн. Он также руководит ремонтом и устраняет аварийные ситуации. Возможно, ему даже придётся иметь дело с пробоинами. Главный механик отмечает все возникающие проблемы и угрозы на схеме подлодки и старается быстро их устранить. В его распоряжении есть множество ресурсов, и он должен учиться использовать потенциал ремонтной бригады самым эффективным способом.

10.1. Двигатели

На борту подлодок типа VIIC были установлены двигатели двух видов: дизельные (в отсеке 5) и электрические (в отсеке 6).

Обычно происходит следующее:

- * Когда подлодка находится в надводном положении, она использует дизельные двигатели и заряжает аккумуляторы электродвигателей.
- * Когда подлодка находится в подводном положении, она использует электрические двигатели, питающиеся от аккумуляторов.

Чтобы изменить скорость подлодки, требуются два моряка: в отсеке 5 (дизели), если подлодка всплыла, или в отсеке 6 (электродвигатели), если погружена. Обновляйте машинный телеграф на рабочем столе главного механика всякий раз, когда изменяется скорость подлодки.

Каждый раз, когда подлодка погружается или всплывает, главный механик должен изменить режим работы двигателей. **Для этого требуется 1 моряк в отсеке 5 и 1 моряк в отсеке 6.** При изменении глубины погружения, когда подлодка находится в подводном положении, менять режим работы двигателей не нужно: под водой всегда используются электродвигатели.

Например, если подлодка идёт на перископной глубине и командир отдаёт приказ погрузиться на большую глубину, нет необходимости менять режим работы двигателей. Но если подлодка погружается с поверхности воды, то необходимо переключиться с дизельных двигателей на электрические. Главный механик должен помнить об этом нюансе и держать наготове моряков в нужных отсеках.

10.2. Балластные цистерны

Подлодка может менять глубину погружения, только когда её балластные цистерны заполняются водой или продуваются. **Для этого требуются два моряка в отсеке 3.** Это

относится как к погружению, так и ко всплытию. **Обновляйте глубиномер на рабочем столе главного механика всякий раз, когда изменяете глубину погружения подлодки.**

10.3. Ресурсы главного механика и ремонт

У приказа о ремонте очень широкое применение. Он используется для устранения трёх видов проблем:

- * неисправностей,
- * аварийных ситуаций,
- * пробоин.

Неисправности возникают вследствие трения и износа механизмов. Поначалу это проявляется в необходимости техобслуживания, но, если пустить ситуацию на самотёк, она усугубится и механизмы выйдут из строя. Аварийные ситуации намного опаснее и возникают в результате вражеских атак. Они негативно сказываются на боевом духе экипажа, могут привести к получению урона и даже катастрофе, если экипаж измождён. Пробоины требуют принятия срочных мер и грозят гибелью всему экипажу.

Вне зависимости от вида проблемы, за 1 приказ ремонта главный механик может заняться только 1 проблемой: 1 неисправностью, 1 аварийной ситуацией или 1 пробоиной.

У главного механика есть ряд ресурсов для оказания помощи ремонтной бригаде. Они либо повышают её навыки, либо позволяют найти иное решение проблемы.

Ресурсы главного механика:

- * карты,
- * ящики с инструментами,
- * приспособления.

Карты — это запчасти и полезные предметы, которые хранятся в двух разных **ящиках с инструментами**. Что до **приспособлений**, то они устраняют аварийные ситуации. Ящики с инструментами и приспособления можно перемещать по подлодке (см. 6.4, «Смена позиций»).

10.3.1. Неисправности

Неисправности бывают трёх степеней серьёзности:



Техобслуживание — плановая работа по поддержанию механизмов подлодки в рабочем состоянии. Игнорирование техобслуживания, скорее всего, приведёт к поломке.




Поломка — ситуация посложнее. Если оставить её без внимания, она приведёт к серьёзной поломке.



Серьёзная поломка — плохая ситуация. Механизм вышел из строя и работает только после ремонта.

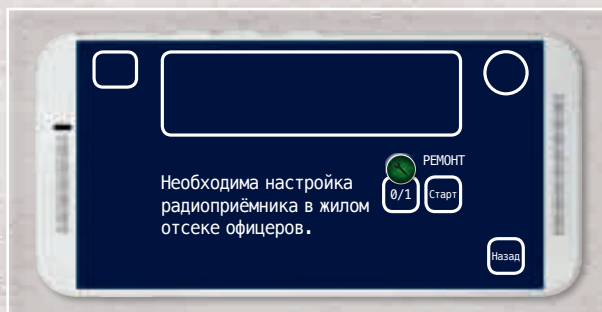
10.3.2. Устранение неисправностей

- ✦ Как только старший помощник сообщит о неисправности, главный механик должен отметить её соответствующим жетоном неисправности на схеме подлодки.
- ✦ Неисправности имеют 3 степени серьёзности: зелёные, жёлтые и красные. Чем серьёзнее поломка, тем больше требуется моряков для её устранения. Старший помощник узнаёт о точном количестве моряков в меню «Ремонт» приложения.
- ✦ Активируйте моряков для ремонта через жетоны неисправностей соответствующего цвета вместо жетонов активации. Обратите внимание: на компонентах игры символ  означает жетон неисправности соответствующего цвета.
- ✦ Как обычно, если у моряка нет нужной специализации (в данном случае ремонтной), он должен получить 1 дополнительный жетон активации.
- ✦ Моряк с жетоном неисправности считается занятым (см. 6.7, «Занятые моряки»).
- ✦ Об окончании ремонта уведомляет приложение. Когда это происходит, уберите соответствующий жетон неисправности со схемы подлодки и переверните жетоны неисправностей задействованных моряков символом активации вверх.
- ✦ Число моряков в ремонтной бригаде может уменьшиться из-за полученного урона, смены вахт и смены позиций. Если в процессе ремонта моряков стало меньше, чем требуется для ремонта, он останавливается.

- ✦ Когда ремонт останавливается, все жетоны неисправностей у моряков из ремонтной бригады переворачиваются символом активации вверх, а в приложении ремонт ставится на паузу.
- ✦ Остановленный ремонт можно продолжить, если в нужном отсеке вновь активировано достаточно моряков. Для этого командиру не нужно отдавать новый приказ о ремонте.
- ✦ Если новая смена не может продолжить ремонт (из-за нехватки ячеек активации), сбросьте жетоны неисправностей вместо передачи их морякам новой смены.
- ✦ Главный механик может разыграть карту при устранении неполадок (см. ниже).

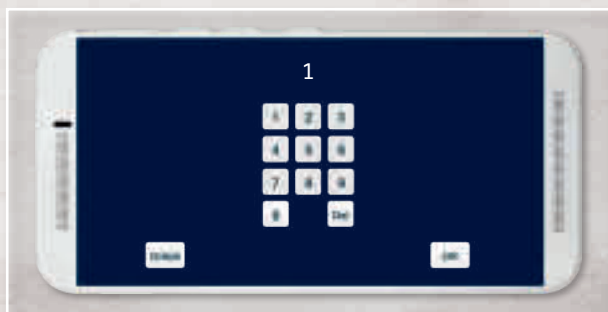


Когда старший помощник сообщает о неисправности, выложите требуемый жетон на схему подлодки.



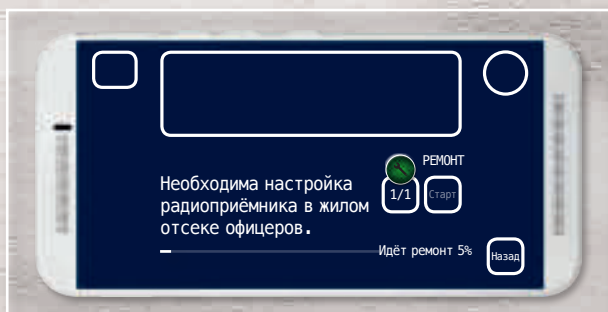
Старший помощник проверяет степень серьёзности в меню «Ремонт» приложения.





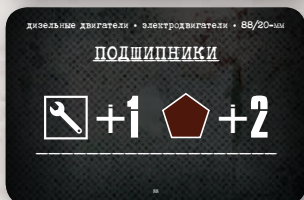
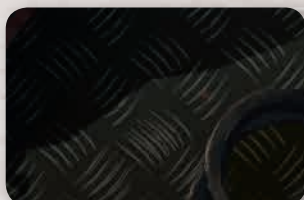
Главный механик сообщает о числе моряков в ремонтной бригаде, и старший помощник вводит эти данные в приложение.

После этого тут же начинается ремонт.



За его прогрессом можно следить в меню «Ремонт».

10.3.3. Карты главного механика





Карты главного механика помогают ремонтной бригаде. Они либо повышают эффективность её работы, увеличивая число моряков, занятых ремонтом (карты с +1 и +2), либо влияют на жетоны активации этих моряков (карты с символом).

- У каждой карты есть основной и продвинутый эффекты. Основной требует наличия в ремонтной бригаде хотя бы одного моряка, обладающего специализацией , а продвинутый — наличия самого опытного моряка из текущей смены главного механика .
- Во время подготовки к игре распределите карты поровну между двумя областями ящиков с инструментами так, как вы хотите. С каждой такой ячейкой связан свой жетон ящика с инструментами, лежащий на схеме подлодки. Карты можно разыгрывать лишь в тех отсеках, где расположены жетоны соответствующих ящиков с инструментами.

- Моряки могут перемещать ящики с инструментами по подводной лодке.
- После того как командир отдаст приказ о ремонте, а главный механик объявит число моряков в ремонтной бригаде, главный механик может разыграть 1 карту и применить её эффект.
- Карты, на которых указан тип неисправного механизма (например, перископ или электродвигатели), можно разыграть **только** при ремонте этого механизма.
- В ремонтной бригаде всегда должен быть хотя бы 1 моряк — карта не осуществляет ремонт сама по себе.
- При каждом ремонте можно разыграть только 1 карту.
- Разыграв карту «+1/+2», поместите её лицевой стороной вверх на карту отсека, в котором выполняется этот приказ о ремонте. Карта остаётся там, пока ремонт не будет завершён (даже если он был остановлен, а затем возобновлён), а её эффект распространяется только на тот приказ, для которого она изначально была сыграна. После завершения ремонта карта помещается в стопку сброса рядом с рабочим столом главного механика.
- Карты с символом не сбрасываются и могут быть использованы много раз. Вместо сброса поверните такую карту лицевой стороной вниз на время ремонта, чтобы показать, что она уже используется, и вновь переверните её лицом вверх, если ремонт остановлен или завершён. В течение всего ремонта в отсеке должен находиться соответствующий ящик с инструментами.
- Если ремонт продолжила новая смена, примените действие карты «Чертежи подлодки» и к ней.



Главный механик ремонтирует неисправный дизельный двигатель. Поскольку свободных рук не так много, он решает разыграть карту, повысив эффективность ремонтной бригады.

Он проверяет, находится ли нужный ящик с инструментами в требуемом отсеке, подходит ли выбранная карта для ремонта дизелей и есть ли в ремонтной бригаде нужный специалист (моряк с , а ещё лучше – моряк ). Если всё в порядке, то эффект карты увеличивает число моряков в ремонтной бригаде.

10.3.4. Аварийные ситуации

Аварийные ситуации сказываются на здоровье экипажа, его боевом духе и работоспособности. Они отмечаются на схеме подлодки и должны быть ликвидированы с помощью подходящих жетонов приспособлений.



- * Следуя указаниям приложения, поместите на схему подлодки тот или иной жетон аварийной ситуации и **опустите боевой дух на 1**. Если аварийная ситуация возникает, когда экипаж измождён, игра завершается поражением. См. 7.4, «Измождённый экипаж».
- * Поместив жетон, определите полученный урон (при необходимости).
- * В одном отсеке может находиться несколько жетонов аварийных ситуаций.

10.3.5. Устранение аварийных ситуаций

Главный механик начинает игру с 5 жетонами приспособлений. Во время подготовки к игре он может разместить их в любых отсеках на схеме подлодки, но не более 1 жетона в отсеке.



Слева направо: провода, противогазы, водяной насос, лампочки, огнетушитель

- * Для ликвидации любой аварийной ситуации требуется 1  и нужный жетон приспособления. Любые моряки могут использовать и переносить приспособления.
- * Исполняющий приказ моряк должен находиться в отсеке с аварийной ситуацией и подходящим жетоном приспособления.
- * Активируйте моряка приказом о ремонте через обычный жетон активации (или через 2 жетона, если у него нет специализации ). После этого уберите жетон аварийной ситуации.
- * **Убрав жетон аварийной ситуации, повысьте боевой дух на 2.**

- * Ликвидация аварийных ситуаций не требует взаимодействия с приложением.
- * Наличие нужного жетона приспособления **не** защищает моряков от эффектов пожара и опасности поражения током (исключение — ядовитый газ).

Ниже описано, какие приспособления используются для ликвидации разных аварийных ситуаций и из каких колод берутся карты ранений при получении урона.

Опасные

Опасность поражения током



Урон: удар током.
Ликвидация: провода.

Пожар



Урон: ожоги.
Ликвидация: огнетушитель.

Ядовитый газ



Урон: отравление.
Нейтрализация: противогазы.
Ликвидация: всплытие.

Неопасные

Отсутствие освещения



Ликвидация: лампочки.
Особый эффект: каждый раз при исполнении приказа в текущем отсеке нужно активировать 1 дополнительного моряка. Это относится и к самой ликвидации отсутствия освещения. Активация происходит через 1 жетон активации, независимо от специализации моряка.

Исключение: отсутствие освещения не приводит к концу игры, когда экипаж измождён. Игра продолжается как обычно, **не нажимайте кнопку «Все погибли»** в приложении.

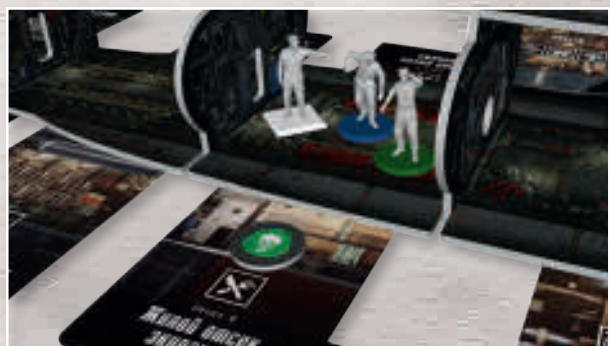
Протечка



Ликвидация: водяной насос.

Ядовитый газ — опасная аварийная ситуация, отличающаяся от других. От него можно

избавиться только благодаря вентилированию подлодки после всплытия. Использование противогазов позволяет морякам в опасном отсеке избежать получения урона (противогазы просто должны находиться в том же отсеке). Эта аварийная ситуация ликвидируется только открытием люка и поступлением в отсек чистого воздуха. Если ядовитый газ появился в отсеке, когда подлодка находилась в надводном положении, то 1 раз определите урон, полученный моряками в этом отсеке, и **не помещайте в него жетон ядовитого газа**.



Подлодка была атакована глубинными бомбами, и протёкшие аккумуляторы выделили ядовитый газ. Жетон ядовитого газа помещается в повреждённый отсек, боевой дух экипажа опускается на 1, а моряки из отсека получают урон. Для ликвидации аварийной ситуации подлодке необходимо всплыть.



На этом примере подлодка движется в надводном положении. Сильно повреждённый дизельный двигатель начинает выделять ядовитый газ. Моряки в отсеке получают урон, но в отсек не добавляется жетон ядовитого газа. Боевой дух экипажа не меняется.

10.3.6. Пробоина

Появление пробоины означает, что подлодка начала набирать воду. Пробоина опаснее простой протечки, и её нужно немедленно ликвидировать. Если пробоину не устранить вовремя, затопленный отсек придётся изоли-

ровать водонепроницаемой переборкой. **Если ещё один отсек лодки окажется затопленным, подлодка затонет!**

При появлении пробоины приложение начинает обратный отсчёт времени. На экране отображается время, оставшееся у главного механика для ликвидации пробоины. За это время он должен решить техническую головоломку. Она состоит из 16 частей, изображающих отсеки подлодки.



Главный механик должен сложить части трёх соседних отсеков — того, в котором появилась пробоина, а также двух отсеков, которые находятся впереди и позади него. В головоломке отсеки 1 и 6 считаются соседними с носом и кормой подлодки соответственно (см. 10.3.8, «Другие правила, связанные с пробоинами»).

Если головоломка не будет решена за отведённое время, приложение сообщит о том, что аварийный отсек затоплен. Чтобы спасти лодку от затопления, экипаж изолирует этот отсек. Ниже полностью описан процесс ремонта подлодки при возникновении пробоины.

10.3.7. Ликвидация пробоины

Когда появляется пробоина:

1. Опустите боевой дух на 1. **Если пробоина появляется, когда экипаж измождён, игра завершается поражением.** См. 7.4, «Измождённый экипаж».
2. Соберите в отсеке с пробоиной достаточно моряков и начинайте её ликвидацию. Скорее всего, командиру придётся приказывать сменить позиции, а затем отдать приказ о ремонте.
3. Для устранения пробоины требуется ремонтная бригада с 5 . Все эти моряки должны находиться в отсеке с пробоиной. Активируйте их обычными жетонами активации. Помните, что моряки без необходимой специализации получают 2 жетона активации.
4. Главный механик приступает к решению головоломки лишь **после** объявления приказа о ремонте и активации моряков.
5. Собрав головоломку, главный механик по одной переворачивает соединённые части, чтобы убедиться в том, что он собрал их правильно. Если всё верно и время, отведённое на ликвидацию про-

боины, не истекло, то пробоина успешно ликвидирована и игроки могут продолжить игру.

Если не удалось ликвидировать пробоину

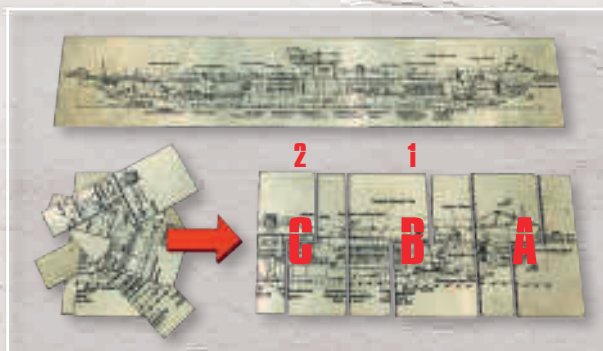
- * Если головоломка не была собрана за отведённое время, главный механик терпит неудачу. Он тут же бросает дальнейший сбор головоломки.
- * Если главный механик перевернул части головоломки и обнаружил, что она собрана неверно, то он терпит неудачу. Он тут же бросает дальнейший сбор головоломки. До истечения отведённого времени из отсека с пробоиной следует вывести всех моряков и вынести ресурсы (приказом смены позиций).
- * После истечения времени поместите на отсек с пробоиной жетон затопленного отсека. Все оставшиеся в отсеке моряки погибают, а ресурсы считаются потерянными и возвращаются в коробку.

10.3.8. Другие правила, связанные с пробоинами

- * Для ликвидации пробоины нужно отдать приказ о ремонте.
- * Главный механик должен держать поблизости части головоломки лицевой стороной вверх. После каждой попытки собрать головоломку все её части перемешиваются.
- * До истечения времени необходимо соединить изображения **трёх отсеков**: того, в котором появилась пробоина, и отсеков, находящихся впереди и позади него. Например, чтобы устранить пробоину в отсеке 2, нужно соединить изображения отсеков 1, 2 и 3.
- * Пробоина может появиться только в отсеках 1—6. Каждый отсек представлен 2 частями головоломки. Обратные стороны частей отмечены буквами. По ним, используя свою памятку, главный механик сможет проверить правильность сбора головоломки.
- * Носовая часть (состоящая из 2 частей А) и корма лодки (состоящая из 2 частей Н) формально не являются отсеками, они добавлены в головоломку, чтобы у любого отсека с пробоиной всегда были 2 соседних отсека. Например, при появлении пробоины в отсеке 1 нужно собрать изображения отсеков С, В и А (см. рисунок).
- * Затопленный отсек недоступен: моряки не могут ни входить в него, ни про-

ходить через него. Игровые эффекты на этот отсек не действуют. Он недоступен до конца миссии. Для связанных миссий — до конца всего патрулирования.

- * Затопление отсека 2, 3, 4 или 5 означает, что одна часть подлодки будет отрезана от другой.
- * Отрезанными, но незатопленными отсеками можно пользоваться как обычно.
- * При появлении пробоины приложение сохраняет обычную функциональность.
- * Во время ликвидации пробоины главный механик может разыграть карту (см. 10.3.3).



На примере показано, как собрать техническую головоломку при появлении пробоины в отсеке 1.

10.3.9. Доступ к отрезанным отсекам

Если отсек 2, 3, 4 или 5 затоплен, подлодка разделяется на две части. Войти в затопленный отсек нельзя, но возможность попасть в другую часть подлодки сохраняется. При смене позиций моряк может обойти затопленный отсек, воспользовавшись одним из торпедопогрузочных люков (они находятся сверху отсеков 1 и 6). Это возможно только при следующих условиях:

- * подлодка находится в надводном положении;
- * моряк, обходящий затопленный отсек, может быть активирован (это единственная ситуация, при которой моряка необходимо активировать для перемещения).

Если эти условия выполнены, моряк перемещается по обычным правилам.





Отсек 2 затоплен, и несколько моряков в отсеке 1 отрезаны от остальной части подлодки. Когда она окажется в надводном положении, эти моряки смогут покинуть отсек 1, а другие попасть в него, если только всех этих моряков можно будет активировать.

10.4. Схема подлодки

Главный механик также отвечает за обновление схемы подлодки (карт отсеков). Он обязан отмечать на ней все неисправности и аварийные ситуации так, чтобы это было видно всем игрокам. Также главный механик отслеживает по схеме подлодки, не пройдут ли моряки через опасные отсеки во время смены позиций. Если да, он обязан немедленно сообщать об этом.

Ящики с инструментами и приспособления тоже располагаются на схеме подлодки. Главный механик должен понимать, какие ресурсы требуются для ремонта и нужна ли смена позиций для их доставки в другие отсеки подлодки. Главный механик обязан постоянно следить за происходящим на схеме подлодки и сотрудничать с командиром при проведении ремонта и манёвров подлодки.

11. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ КОММЕНТАРИИ

Мы искренне надеемся на то, что настольная игра «Подлодка» вам понравится. В неё вложено много исследований, работы и любви, и мы уверены в том, что она оставит вам незабываемые воспоминания. Если что-то покажется вам не совсем соответствующим вашему пониманию темы игры, вы можете попробовать найти собственные решения, которые устроят вашу компанию игроков. В правилах уже заложены различные игровые настройки (например, изменение уровня сложности и более простая смена вахт), но вы всегда можете попробовать и что-то своё. Это ваша игра, и главное, чтобы от неё получали удовольствие именно **вы!**

Удачной охоты, и ждите новостей о других играх, посвящённых Второй мировой войне, от Артура Сальваровского и Бартоша Плуты из Iron Wolf Studio.

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ :

Аварийные ситуации	10.3.4
Активация	6.6
Балластные цистерны	10.2
Визуальная идентификация	8.2
Гидрофон	8.4
Двигатели	10.1
Диск атаки	9.2.1
Жетоны моряков	7.6
Занятые моряки	6.7
Карты ранений	8.8
Карты событий	8.7
Медицинская помощь	8.6
Наблюдение	
— приложение	8.3
— на мостике	9.3
Недомогания	6.9
Неисправности	10.3.1
Опасные отсеки	6.4
Перископ	8.4

Питание	9.4
Получение урона	6.12
Приказы	
— исполнение	6.5
— список	7.5
Пробоина	10.3.6
Ремонт	10.3
Смена вахт	6.8
Смена позиций	6.4
СРП	8.4
Стратегическая навигация	9.1
Тактическая навигация	9.2
Торпедная атака	
— командир	7.5.3
— старший помощник	8.4
Уровень сложности	5.3
Шкала боевого духа	7.3
Шкала приказов	7.2
«Энигма»	8.4
Ящики с инструментами	10.3

Смена позиций

1. Объявите о смене позиций и передвиньте фишку приказов.
2. Переместите моряков.
3. Определите полученный урон (при необходимости).
4. Завершите смену позиций.

Исполнение приказов

1. Отдайте приказ и передвиньте фишку приказов.
2. Выберите приказ в приложении (при необходимости).
3. Дождитесь подтверждения от игроков о нахождении их моряков на нужных позициях.
4. Активируйте моряка (моряков), исполняющего приказ.
5. Исполните приказ (при необходимости — в приложении).

Смена вахт

1. Обновите шкалу приказов.
2. Определите полученный урон (при необходимости).
3. Обновите жетоны и переверните планшеты экипажа.
4. Верните или уберите фигурки погибших моряков (при необходимости).

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы настольной игры и электронного приложения: **Iron Wolf Studio S.A.**, **Артур Сальваровский**, **Бартош Плуца**

Руководитель проекта: **Бартош Плуца**

Креативный директор: **Артур Сальваровский**

Развитие настольной игры: **Яро Андрушкевич**, **Вальдемар Гуменный**, **Михал Озон**

Разработка электронного приложения: **InImages Sp. z o.o.**, **Томаш Худый** и **Кшиштоф Червенец**

Художники: **Крис Клор**, **Марцин Кравчик**, **Ян Ружаньский**, **Михал Штука**, **Давид Вёнчек**

Графический дизайн: **Бартош Плуца**, **Кшиштоф Клеминьский**, **Марцин Кравчик**, **Барбара Никлас**, **Анджей Мусёл**

Правила и тактическое руководство: **Артур Сальваровский**

Корректура и редакция: **Эрон** и **Лори Лиллибридж**, **Марк Хэтэуэй**, **Расс Уильямс**, **Хесус Санчес**, **Адам Кокошка**

Скульптор: **Луис Идальго (Holden8702)**

Специалист по SRP: **Кшиштоф Клеминьский**

Kickstarter и производство: **Михал Озон**

Особые благодарности: **Кшиштофу Костовскому**, **Якубу Тшебиньскому**, **Михалу Новаковскому**, **Мареку Бартничаку**, **Ежи Сальваровскому**, **Ежи Климовичу**, **Михалу Климовичу**, **Адаму Кокошке**, **Виктору Длугаю**, **Петру Ясику**, **Михалу Парме**, **Войцеху Сероню**, **Анджею Церпицкому**, **Мацею Шафранеку**, **Марцину Крамарчику**, **Ричарду Хэму**, **Тьерри Варейо**, **Томашу Бару**, **Михалу Сапехе**, **Анжелике Эберт**, **Роберту Лейну** и **Марцину Желубовскому**

Мы хотим поблагодарить всех, кто поддержал наш проект на Kickstarter и Backerkit, а также наших международных партнёров за их заинтересованность в проекте, которая позволила ему появиться на свет.

Студия Iron Wolf S.A. благодарит Playway S.A. за веру в проект, которая сделала его возможным.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: **Crowd Games**

Руководители проекта: **Максим Истомин** и **Евгений Масловский**

Выпускающий редактор: **Катерина Шевчук**

Редакторы: **Елена Шкуткова**, **Александр Петрунин**

Переводчики: **Игорь Ларченко**, **Катерина Шевчук**, **Александр Горячевский**

Корректоры: **Татьяна Антипова**, **Анна Полянская**

Верстальщики: **Рафаэль Пилоян**, **Алина Клеймёнова**

*Редакция Crowd Games благодарит всех консультантов, помогавших ей не сбиться с курса во время этого невероятного подводного путешествия: **Бориса Самарина**, **Бориса Серова**, **Павла Комиссарова**, **Александра Горячевского** и других.*



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru или написав на электронную почту cg@crowdgames.ru.