

# U-BOAT LEADER

## La Bataille Pour l'Atlantique Nord



2nd  
Edition



Introduction .....	2
Composants du jeu .....	2
Mise en Place .....	7
Séquence de Jeu .....	9
Vue Générale du Jeu.....	10
Segment Stratégique.....	10
Segment Opérationnel.....	12

Segment Tactique.....	13
Segment de post combat.....	22
Résultats de la Campagne.....	23
Règles Optionnelles.....	23
Descriptions Historique .....	24
Crédits.....	25
Exemple de Tour .....	26

## INTRODUCTION

U-Boat leader vous place au commandement d'une flottille de sous-marins U-Boat allemand pendant les batailles de la Seconde Guerre mondiale en Atlantique. Les quatre campagnes représentent différentes périodes au cours de la Seconde Guerre mondiale. Vous allez jouer chacune d'entre elles en utilisant une de ces trois durées: courte, moyenne ou longue.

En tant que commandant, votre objectif principal est de couler les navires ennemis et les navires marchands. Pour ce faire, vous devrez choisir une force de sous-marins et déterminer la meilleure façon de les déployer au cours de la campagne. Vous pouvez décider de concentrer vos U-Boats pour former des wolfpacks, les disperser sur les voies de navigation pour augmenter la couverture, ou même les envoyer sur des missions spéciales. Dans certains cas, vous serez en mesure d'utiliser des options spéciales pour aider vos U-Boats en ajoutant des avions de recherche ou en envoyant des navires de ravitaillement afin de prolonger leur autonomie. Au cours des campagnes plus longues vous aurez besoin de gérer la rotation des patrouilles de U-Boat et de les garder au port. Les règles qui suivent pour le jeu de U-Boat Leader sont présentées ici dans l'ordre de la séquence de jeu.

## COMPOSITION DU JEU

### Feuilles de campagne



Il ya quatre feuilles de campagne incluses dans U-Boat leader représentant différents points dans la lutte sous-marine contre les alliés.

**La bataille commence:** Cette campagne couvre les opérations au début de la Seconde Guerre mondiale, de 1939 à mi-1940. Pendant cette période, les deux côtés ont essayé de mettre en œuvre leurs stratégies d'avant-guerre tout en intégrant les nouvelles leçons.

Ce sera différent des autres campagnes par le fait qu'il y aura des rencontres de navires ou de petits groupes plus simples et moins de rencontres de convoi. (Septembre 39 - Mai 40)

### Les jours heureux.

Cette campagne couvre la période allant de mi-1940 à mi-1941, lorsque les U-boot et les wolfpacks dominaient les mers. L'ouverture de bases dans la France occupée a donné aux U-Boats un accès facile à leurs terrains de chasse dans l'Atlantique et il y avait suffisamment de U-Boats pour mettre en œuvre les tactiques des Wolfpack. (Juin 40 - Mai 41).

### Opération Drumbeat

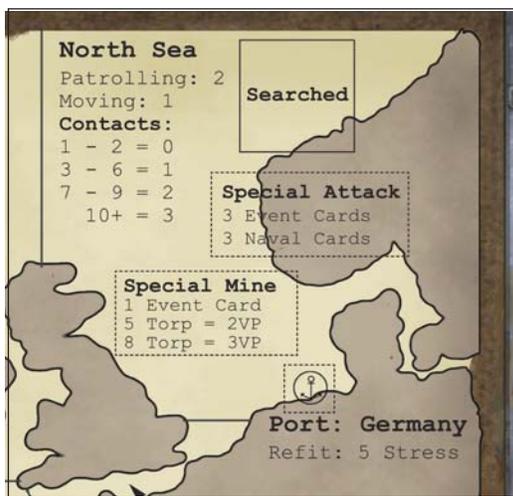
Cette campagne couvre les opérations au large des côtes américaine et dans les Caraïbes au début de 1942. Bien que la côte américaine se soit avéré être un riche terrain de chasse, les U-Boats ont dû parcourir un long chemin pour y arriver et il n'y avait pas beaucoup de soutien pour eux. (Février 42 - Juin 42)

### The Hunted

Cette campagne couvre la période du temps où il y avait une parité générale entre les U-boats et les alliés. La campagne débute à la mi-1942, et se termine quand les événements commencent à se retourner contre les U-Boats en 1943. Dans cette campagne, de nouvelles escortes alliées commencent à apparaître, rendant les attaques de convois beaucoup plus difficile. (Juillet 42 - Juin 43) Chaque feuille donne les informations de la mise en place pour la campagne. La carte de campagne est composée de plusieurs zones montrant les ports, les zones de transit, et les zones de patrouille utilisés par les U-Boats pendant la période de temps couverte par cette campagne.

### Cartographie des zones de campagne

Chaque carte de campagne est divisée par les zones qui y sont inscrites. Vous allez placer vos U-Boats dans ces emplacements et les déplacer entre les noms de zones lors des mouvements. Un U-Boat sera toujours dans une zone qui porte un nom.



**Nom de la zone de campagne:** Le nom de la zone est donnée à des fins de référence seulement. Il n' affecte pas le jeu.



**Case de Port:** désigne un port. Placez les U-Boats à quai sur la zone de port. Les cases portuaires portent le nom du port et un numéro de ravitaillement. Le chiffre de ravitaillement est le nombre de points de stress qui est soustrait à chaque U-Boat durant cette phase.

**Informations de patrouilles:** désigne le nombre de cartes d'événement que vous piocherez quand un U-Boat reste dans la zone.

**Informations de mouvement:** désigne le nombre de cartes d'événement que vous piocherez quand un U-Boat entre dans la zone.

**Informations de contacts:** utilisé pour déterminer le nombre de contacts ennemis qu'un U-Boat rencontrera au cours d'une phase stratégique.

**Zone de recherche:** quand un U-Boat a complété ses actions d'une phase stratégique, placez-le dans la case recherche. (Searched)

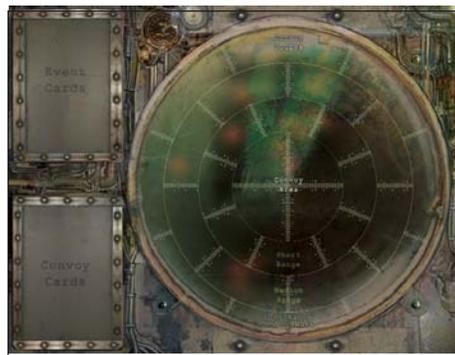
**Zone mission spéciale:** permet de résoudre les missions spéciales. La case de mission spéciale indique le nombre de cartes d'événement que vous tirerez lors du déplacement dans cette case ainsi que d'autres informations relatives à la mission spéciale.

## Feuille d'Aide



Cette fiche comporte des cases pour les marchands, escortes et cartes de navire. Il propose également des informations de référence pour vous aider pendant le jeu.

## Affichage Tactique



Cette fiche comporte des emplacements pour les cartes d'événements et de convois et elle est utilisée pour résoudre les batailles entre les convois alliés et vos U-Boats.

## Zones Adjacentes

Utilisez toujours le plus court chemin pour le calcul de portée sur une attaque ou un mouvement.



Les zones adjacentes aux zones longues portées sont: les deux zones de longue portée qui touchent la zone courante de longue portée et dans les zones de moyenne portée qui touchent la longue portée.



Les zones adjacentes aux zones de portée moyenne sont: les deux zones de moyenne portée qui touchent la zone courante de moyenne portée, les zones longues portées qui touchent la zone de moyenne portée et les zones à courte portée qui touchent la zone moyenne portée.



Les zones adjacentes aux zones à courte portée sont: les zones de convoi qui touchent la zone courante de courte portée, les deux zones de courte portée qui touchent la zone de courte portée, et les zones de moyenne portée qui touchent la zone de courte portée.



Les zones adjacentes à la zone de convoi sont: les deux zones du convoi qui touchent la zone de convoi actuelle et les zones à courte portée qui touchent la zone de convoi actuelle. Les zones de convoi qui sont en diagonale ne sont pas considérées comme adjacentes.

## Les Dés

Chaque fois qu'un jet de Dé est demandé dans le jeu, lancez un Dé à dix faces (D10). Cela va générer des nombres aléatoires de 1 à 10. Certains Dés ont des chiffres de 1 à 10, d'autres de 0 à 9. Traitez le "0" comme étant un «10».

## Marqueurs et pions

### U-Boats



Chaque pion U-Boat correspond à une carte U-Boat. Utilisez ces marqueurs pour montrer la position des U-Boats sur la carte de campagne et d'affichage tactique.



Chaque pion U-Boat a un côté pour imager la surface et un côté pour l'immersion. Les informations "surface" ou "immergé" sont utilisées uniquement sur le plateau tactique. Le chiffre dans le coin en haut à droite montre la vitesse du sous-marin sur l'écran tactique.

**Bateaux (\*Marchand, Militaire, Escorteur)** Les pions marqueurs de navires, sont utilisés pour montrer la position des navires marchands, des navires de guerre et des escorteurs sur l'écran tactique.



Utilisez les pions marqueurs - Navire Inconnu- pour représenter les navires marchands, les navires de guerre et les escorteurs

(Rouge) que vos U-Boats ont repéré, mais pas encore identifiés.



Les pions de navire marchand inconnu sont utilisés pour les navires marchands. Les bateaux isolés sont souvent des navires marchands voyageant seuls.



Les pions marqueurs qui ont des noms de navires, sont ceux qui correspondent à un marchand spécifique, un navire de guerre ou d'escorteur



Lorsque vous révélez un navire inconnu, remplacez le pion par un marchand, un navire de guerre ou un pion escorteur ayant un nom.

### Torpilles



Ces marqueurs sont placés sur ou en dessous de la carte U-Boat pour montrer le nombre de torpilles prêtes ou stockées disponibles sur l'U-Boat.

### Torpilles Avancées (FAT ou T5)



Ces pions sont placés sur ou en dessous de l'emplacement des torpilles prêtes ou stockées sur la carte de U-Boat afin de montrer les torpilles spéciales chargées sur le sous-marin. Chaque pion représente une torpille spéciale avec les types spéciaux sur le recto ou le verso de ce marqueur.

### Munitions du Canon



Ces pions sont placés sur ou en dessous de la carte U-Boat pour montrer le nombre d'attaques au canon restants pour la patrouille du sous-marin.

### Stress



Ces marqueurs sont placés sur ou en dessous de la carte U-Boat pour enregistrer la quantité de stress accumulés. En option, vous pouvez suivre le stress sur la fiche logistique de la campagne.

### Detection



Ces pions sont placés sur un marqueur de U-Boat en affichage tactique pour montrer qu'il a été détecté par l'escorte ennemie.

### Silence Partout



Ces pions sont placés sur l'affichage tactique de U-Boat pour montrer que celui-ci utilise en réaction à une attaque "Silence partout".

### Plongée Profonde



Ces pions sont placés sur un marqueur de U-Boat sur l'affichage tactique afin de montrer que le U-Boat utilise en réaction la "Plongée Profonde".

### En Attaque



Ces pions sont placés sur les marqueurs de U-Boat, à la fin d'un segment tactique dans lequel ils ont attaqué. Ces marqueurs indiquent les U-Boats ayant participé à des attaques en Wolfpack

(en meute) au cours d'un segment tactique, mais qui n'ont pas encore été le U-Boat actif.

### Snorkel (ou Schnorchel)



Ces pions sont placés sur les cartes de U-Boat afin de montrer que le U-Boat est équipé d'un Snorkel. Ceci est détaillé dans la règle optionnelle du Snorkel.

### Dommage à la Cible



Ces pions sont placés à côté des marqueurs de navires pour identifier les dommages légers infligés aux bateaux ayant été touché. Lorsqu'un navire a des dommages légers, il prend -1 à sa vitesse, -1 à ses lancers de Dés de détection et -1 pour attaquer les U-Boats.



Ces marqueurs sont placés à côté des navires pour indiquer qu'ils ont subi des dommages graves. Lorsqu'un navire a reçu des dégâts lourds, il reçoit -2 à sa vitesse, -2 à ses lancers de Dés de détection, -2 pour attaquer les sous-marins et vous obtenez +1 sur toutes les futures attaques de sous-marin contre ces navires.

### Tactiques d'Escorteurs



Ces pions marqueurs sont utilisés après Juin 1942 pour montrer les améliorations à l'équipement et aux tactiques des escorteurs. Ils sont placés sur des cartes d'escorte quand une carte escorteur est tirée. Chaque marqueur modifie la capacité de l'escorteur à détecter un U-Boat et à l'attaquer.

### Alerte



Ces marqueurs sont placés sur l'affichage tactique pour montrer que le convoi est alerté de la présence d'un U-Boat. Les escorteurs reçoivent un bénéfice à la portée de détection et aux jets de dés.

### Avertissement U-Boat



Ces marqueurs sont placés dans les zones sur la carte de campagne pour montrer à quel endroit un U-Boat a attaqué un convoi. Le pion d'avertissement modifie les futurs lancers de Dés de contact pour cette zone.

### Options Spéciales



Ces marqueurs sont utilisés pour montrer les achats d'options spéciales. (Voir section options spéciales).

### Dommages



Ces pions sont placés sur ou au-dessous de la carte U-Boat pour enregistrer de façon temporaire les derniers dommages au sous-marin.

### Hits



Ces marqueurs sont utilisés pour déterminer les dommages causés à un U-Boat quand il est attaqué par les navires ennemis.

## Lieu d'une Bataille



Ce marqueur est utilisé pour montrer la zone où une bataille est en cours sur la carte de campagne.

## Marqueur Contact



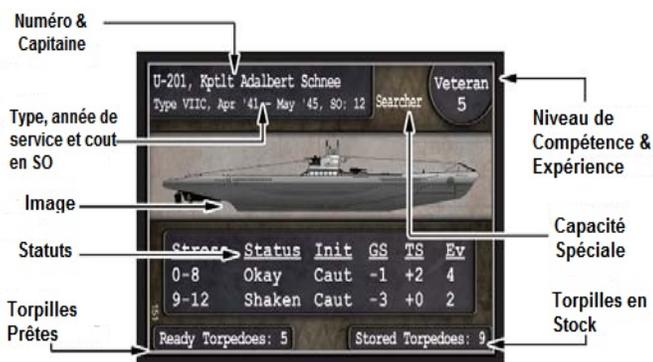
Ces pions sont utilisés pour montrer le nombre de contacts restants aux U-Boats actifs pour le segment stratégique.

## Localisation des combat



Ces marqueurs sont utilisés pour montrer le nombre de contacts actifs pour ce segment stratégique.

## Cartes de U-Boat



Une carte de U-Boat représente un sous-marin en particulier et son équipage. Il y a deux cartes pour chaque U-Boat et chaque carte comporte deux faces qui montrent les 4 niveaux d'expérience pour l'équipage. Tout au long de ces règles, les termes U-Boat et équipage se réfèrent à ces cartes.

**Numéro du U-Boat** - Le numéro de U-Boat est destiné à des fins de référence seulement. Il n'a aucune incidence sur le jeu.

**Nom du Capitaine** - Le nom du Capitaine de U-Boat est destiné à des fins de référence seulement. Il n'a aucune incidence sur le jeu.

**Classe de U-Boat** - Désignation de la classe pour le U-Boat. Certaines classes de sous-marins ne peuvent pas se déplacer dans certaines zones sur la carte de campagne ou ne sont pas disponibles pour certaines campagnes. Ces limites sont indiquées sur la fiche de la campagne

*Exemple: Le Type II ne peut pas se déplacer dans les zones indiquées sur la bataille de début sur la carte de campagne.*

*Exemple: dans la campagne Opération Drumbeat, seul les U-Boats de type VIIC et IX peuvent être utilisés.*

**Années de service** - Désigne les années où le U-Boat a été utilisé pendant la Seconde Guerre mondiale. Cela détermine si un U-Boat peut être utilisé pendant une campagne particulière.



**Coût d'option spéciale (SO)** - C'est le coût en points d'option spéciale pour le choix de ce U-Boat pour la campagne. Ceci s'applique lors de la sélection des U-Boats pour une campagne. Le coût de la carte de l'exemple est ici de 12 points d'option spéciale (Special Options ou SO).

**Niveau de Compétence (Skill Rating)** Désigne la compétence d'équipage du U-Boat, du niveau le plus bas au plus haut, soit: **Bleu**, **Expérimenté**, **Vétéran** ou **As**. Plus le niveau est haut, meilleure est la compétence de l'équipage.

**Expérience** - Le nombre de points d'expérience que l'équipage du U-Boat doit gagner pour être promu au niveau de compétence supérieur.

## Capacités Spéciales

Certains U-Boats ont des capacités spéciales indiquées sur la carte et qui peuvent être utilisées pendant une campagne.

**Infiltrateur (Infiltrator)** Permet à l'U-Boat de commencer le combat dans les zones à courte portée ou à moyenne portée sur l'écran tactique.

**Cool** - Retirer 1 point de Stress de l'U-Boat au cours de la phase de repos & ravitaillement.

**Detection (Search)** Modifie le jet de Dé +1 sur le tableau des contacts.

## Stress

Les équipages de U-Boat souffrent de stress quand ils sont en patrouille. Ils peuvent également souffrir de stress quand ils sont attaqués par des escorteurs ou par des cartes d'événements. Le stress est suivi en plaçant le compteur de stress sur ou au-dessous de la carte U-Boat, ou alors vous pouvez suivre le stress pour chacun sur la fiche de campagne.

**Okay (OK)** Si les points de stress d'un équipage tombent dans le niveau "Okay", il faudra utiliser les statistiques de la ligne correspondante. Lorsque les points de stress dépassent la plage "Okay", l'équipage devient ébranlé (Shaken). La limite sur la carte de l'exemple est de 0 à 8.

**Secoué (Shaken)** Si le niveau des points de stress d'un équipage tombent dans la gamme "Shaken", utiliser les statistiques de la rangée "Shaken" de la carte. Lorsque les points de stress dépassent la plage "Shaken", l'équipage devient inapte (Unfit). Le niveau pour "Shaken" sur la carte de l'exemple est de 9 à 12.

**Inapte (Unfit)** Quand un équipage devient inapte, (le niveau pour inapte sur la carte de l'exemple est de 13), il ne peut pas rechercher de contacts, effectuer des missions spéciales ni participer à aucunes attaques. Les U-Boats inaptes utilisent le status de "Shaken Evasion". S'ils sont dans un port, les équipages inaptes ne peuvent pas quitter celui-ci.

## Compétences de U-Boat

**Initiative** - agressif ou prudent. Un U-Boat **agressif** attaque avant l'ennemi à chaque tour. Un U-Boat **prudent** attaque après l'ennemi à chaque tour.

**GS** - Compétence d'artillerie. Ce chiffre est utilisé pour modifier les jets de Dés sur toute attaque faite par le U-Boat avec le canon de surface .

**TS** - Compétence torpilleur. Ce chiffre est utilisé pour modifier tous les jets de Dés sur les attaques torpille faites par le U-Boat.

**EV** - Evasion. Ce chiffre est utilisé pour vérifier le succès de certaines réactions du U-Boat sur les attaques par les escorteurs, il modifie les attaques d'escorteur et certaines cartes événement et jets de Dé.

**Paré** - Ceci est un emplacement pour placer des marqueurs de torpilles pour noter celles qui sont actuellement chargés dans les tubes lance-torpilles.

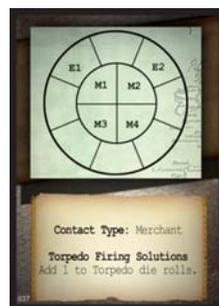
**Stock** - Ceci est un emplacement pour placer des marqueurs pour les torpilles en stock sur le U-Boat et qui ne sont pas chargé dans les tubes lance-torpilles.

## Cartes Evenement



Les cartes événement décrivent tout ce qui peut arriver à un U-Boat qui se déplace ou patrouille sur la carte de campagne. Lorsque vous êtes invité à piocher une carte d'événement, prenez la carte sur le dessus la pile. La carte peut être divisée en deux sections montrant l'événement au cours de différentes années. Utilisez l'événement pour l'année de la campagne en cours.

## Cartes de Convoi



Les cartes de convoi montrent les types de navire que peut rencontrer un U-Boat lors d'une patrouille.

Chaque carte convoi montre comment mettre en place les marqueurs de navires sur l'écran tactique, le type de contact: Marchand ou Navire de Guerre, ainsi que les conditions particulières qui seront en vigueur au cours de la rencontre. Les chiffres indiqués en bas à gauche de

la carte sont utilisés pour déterminer les cartes du convoi qui sont enlevé d'une campagne comme indiqué sur la feuille de campagne.

## Cartes de Marchands



Ces cartes détaillent les navires marchands solitaires qui composent les convois. Ces cartes sont piochées quand un navire marchand inconnu est révélé par un U-Boat.



Utilisez le pion du navire avec le nom correspondant pour remplacer le marqueur de navire inconnu sur l'écran tactique.

Dans certains cas, une carte de marchand vous dira que le navire a été identifié à tort comme un marchand et qu'il est en fait un escorteur. Dans ce cas, piochez une carte escorteur et remplacez le pion du navire avec le pion correspondant à l'escorteur.

Les cartes de marchands sont parfois appelées cartes cibles. Ces cartes affichent les informations suivantes:

**Nom et type du marchand:** Le nom du navire marchand et son type sont indiqués à des fins de référence seulement. Ceci n'affecte pas le jeu.

**Tonnage:** Le tonnage du navire. Ceci n'affecte pas le jeu.

**Vitesse (Speed):** Vitesse du navire marchand pour déterminer le mouvement sur l'écran tactique.

**Points de Victoire (VP):** Le nombre de points de victoire que gagne un U-Boat pour couler ce navire marchand.

**Points d'expérience (XP):** Le nombre de points d'expérience que gagne un U-Boat pour couler ce navire marchand.

**Attaque par Torpilles ou Canon d'un U-Boat (Gun-Torpedo):** chiffres de base nécessaires pour être touché lors d'une attaque par torpille ou du canon de surface par un sous-marin.

**Attaque en surface:** Ce chiffre indique le nombre et le type de pions de dégâts (Hit) qui seront pioché lors d'une attaque surface d'un U-Boat contre un navire marchand.

## Cartes Escortes



Les cartes escorte montrent et décrivent les combattants alliés accompagnant les convois pour les protéger des sous-marins. Ces cartes sont piochées quand une escorte inconnue est révélée par un U-Boat. Le pion correspondant au nom de l'escorteur  remplace le pion de navire inconnu sur le tableau tactique.

Les 3 cartes de la flotte d'escorteurs ne sont utilisées comme escortes que pour les convois. Mettez les de côté jusqu'à ce qu'elles soient nécessaires pour un convoi naval.

Les cartes d'escorteurs sont parfois appelées cartes cibles. Ces cartes affichent les informations suivantes:

**Nom et type d'escorteur:** Le nom et le type d'escorteur est donné ici à des fins de référence seulement. Ils n'affectent pas le jeu.

**Valeurs de détection (Detect):** C'est la valeur de détection de l'escorteur contre un sous-marin en surface ou en plongée.

**Vitesse (Speed):** La vitesse de l'escorteur pendant son mouvement sur l'affichage tactique.

**Points de victoire (VP):** Le nombre de points de victoire que gagne un U-Boat s'il coule cette escorte.

**Points d'expérience (XP):** Le nombre de points d'expérience que gagne un U-Boat pour couler cette escorte.

**Valeur torpilles et canon du U-Boat (Gun-Torpedo):** Les chiffres de coup au but (Hit) de base lorsqu'un U-Boat attaque avec des torpilles ou le canon.

**Chiffres d'attaques en surface ou immergé (Heavy-Light):** Ces nombres indiquent le nombre et le type de pions de dégâts (Hit) qui sont piochés pour les attaques d'escorteurs contre un U-Boat en surface ou en plongée.

## Cartes Forces Navales



Les cartes "Naval" montrent les navires qui font partie d'une force navale ou voyageant seul. Ces cartes sont piochées quand un navire d'une force marine inconnue est révélée par un U-Boat. Le pion du navire de guerre correspondant remplace le marqueur de navire inconnu sur l'affichage tactique. Les cartes navales sont parfois appelées cartes cibles. Les cartes navales

affichent les informations suivantes:

**Le nom du navire et le type:** le nom du bateau et le type sont indiqués à des fins de référence seulement. Ils n'affectent pas le jeu.

**Points de Victoire (VP):** Le nombre de points de victoire gagnés pour couler ce navire.

**Points d'Expérience (XP):** Le nombre de points d'expérience que gagne un U-Boat s'il coule ce navire.

**Vitesse (Speed):** La vitesse du navire utilisée ici pour déterminer le mouvement sur le tableau d'affichage tactique.

**Attaque par torpilles ou canon du U-Boat (Gun-Torpedo):** Chiffres de base résultant d'un Hit qu'un U-Boat doit atteindre lors d'attaques par torpilles ou avec le canon de pont. Un résultat de "N / A" signifie que ce résultat ne peut être atteint avec une seule attaque.

**Attaque en surface et en plongée (Surface-Submerged):** Ce chiffre indique le nombre et le type de pions Hit piochés sur les attaques d'escorteurs contre un U-Boat en surface ou en plongée.

## MISE EN PLACE

Short		Medium		Long	
1 Patrol / U-Boat	2 Patrols / U-Boat	4 Patrols / U-Boat	26 SOs	32 SOs	38 SOs
VP	Evaluation	VP	Evaluation	VP	Evaluation
21+	Great	41+	Great	81+	Great
17-20	Good	33-40	Good	65-80	Good
13-16	Adequate	27-32	Adequate	51-64	Adequate
10-12	Poor	20-26	Poor	40-50	Poor
9-	Dismal	19-	Dismal	39-	Dismal

Commencez par sélectionner l'une des quatre fiches de campagne.

Choisissez la durée de la campagne: courte, moyenne ou longue. La longueur de la campagne détermine le nombre de patrouilles que chacun de vos sous-marins peut faire au cours de celle-ci.

## Nombre de Patrouilles

Short
1 Patrol / U-Boat
26 SOs
VP
Evaluation

Ce chiffre indique le nombre de patrouilles que chaque U-Boat peut faire au cours de la campagne.

Une patrouille se compose d'un U-Boat quittant sa place de port, se déplaçant à travers la carte des zones en interaction avec des cartes de convoi, puis qui revient à une zone portuaire au cours de plusieurs segments stratégiques. S'il y a plus d'une case port sur la carte de campagne, un U-Boat n'a pas à revenir sur le port de départ.

Vos U-Boats peuvent quitter le port et y revenir au cours des différents segments stratégiques. Ils ne doivent pas tous le quitter et y retourner dans le même temps.

## Points d'Options Spéciales

La longueur de la campagne indiquera le nombre total de points d'options spéciales (SO) disponibles. Vous dépensez

des points pour acheter des U-boat et sélectionnez les options spéciales pour la campagne.

## Total des Points de Victoire

Short	
1 Patrol / U-Boat	
26 SOs	
VP	Evaluation
21+	Great
17-20	Good
13-16	Adequate
10-12	Poor
9-	Dismal

Cela montre le nombre de points de victoire que vous devez marquer pour atteindre chaque niveau d'une campagne avec une évaluation du succès en regard.

## Notes de campagne

Special Option Notes:	
2 SOs - R&R (U)	
2 SOs - Intelligence (U)	
2 SOs - Attack (2)	
1 SO - Mine (3)	
1 SO - Air Search (U)	(only in North Sea)
1 SO - Radio Call (U)	

Cette section montre les notes d'options spéciales sur chaque feuille de campagne, elle liste le coût, le type et le nombre d'options spéciales disponibles pour la campagne.

Le premier chiffre montre le coût en points SO, puis le type d'option spéciale, et enfin, entre parenthèses, le nombre du maximum ou l'option peut être achetée au cours d'une campagne. Si un (U) est affiché, l'option peut être achetée un nombre illimité de fois au cours de la campagne.

Remove Convoy cards: 46, 47, 48, 50
Type II U-Boats can only operate in North Sea and British Isles.

Chaque feuille de campagne fournit des informations sur toutes les cartes de convoi qui sont retirés du jeu pour cette campagne et les conditions spéciales pour cette partie.

Wolfpacks: 1-6 Fails to join 7+ Joins Wolfpack
If unmodified roll = 1, add 1 Stress and Convoy is Alerted

La section Wolfpack montre le jet de Dé nécessaire pour un U-Boat qui rejoint un Wolfpack. (Meute de loups).

## Mise en place du Jeu

Remove Convoy cards: 46, 47, 48, 50
--

Reportez-vous à la fiche de la campagne, et retirez de la pile des cartes de convoi toutes les cartes listées.

Retirez les 3 cartes de la flotte d'escorte et mettez-les de

côté. Ces cartes ne sont utilisées que pour les rencontres d'un convoi naval.



Mélangez les cartes des marchands, escorteurs et marine de guerre, les cartes événement, et la pile des cartes de convoi, et placez les sur les zones appropriées des plateaux d'aide et d'affichage tactique.



Placez les pions marqueurs de dégâts dans un récipient opaque ou un sac.



Si vous jouez une campagne qui commence en Juin 1942 ou plus tard, placer les pions tactiques dans un récipient opaque. Vous les utiliserez lorsque des escorteurs sont détectés et attaquent les sous-marins

Si vous jouez une campagne qui se termine avant Juin 1942, de ne pas utiliser ces pions.

## Préparation des cartes du jeu

Une fois que vous avez pris la dernière carte d'une pile, mélangez la défausse et formez une nouvelle pioche.

## Sélection des U-Boats

Après avoir sélectionné la longueur de votre campagne, choisissez vos U-Boats en fonction du nombre de points d'opération spéciale (SO) pour la campagne et correspondant à la longueur de cette campagne.

Trouvez toutes les cartes de U-Boat où les années de service correspondent à la période de la campagne choisie.

*Exemple: Les années de service pour le U-Boat U-23 de Type IIB vont de septembre 39 à mai 41. Ce sous-marin peut être utilisé dans toutes les campagnes de cette période (The Battle Begins et The Happy Time).*



Chaque sous-marin a un coût en points SO sur sa carte. Ceci est le coût pour la sélection de ce sous-marin pour la campagne. Vous devez

choisir au moins un sous-marin pour la campagne, mais vous pouvez sélectionner tous ceux qui sont disponibles pour la période de la campagne suivant le nombre de points SO que vous possédez.

Vous ne pouvez sélectionner qu'un seul U-Boat ayant le même nom pour une campagne.

*Exemple: Vous ne pouvez pas sélectionner le U-47 Bleu (Green) et le U-47 Vétéran pour la même campagne.*

Soustraire les points SO de chaque U-Boat de la valeur de départ de vos points SO. Dépensez les points en plus

pour acheter des options spéciales en cours de campagne.



Après avoir sélectionné un U-Boat, placez son pion sur une case de port sur la carte de campagne.

Vous pouvez placer le pion de U-Boat sur son côté "En Surface" ou "Immergé", cela ne fait aucune différence tant que le sous-marin se trouve sur la carte de campagne.

Placez les cartes U-Boat sur la table à portée de main.



Placez le nombre approprié de pions torpilles dessous (ou sur) les sections "Ready" (Prêt) et "Stored" (en Stock) sur la carte de U-Boat pour afficher

le nombre de torpilles stockées ou prêtes à faire feu pour ce U-Boat. Enfin, placez un compteur -Munition 6- sous (ou sur) la carte de U-Boat pour montrer le nombre possible d'attaques au canon pour ce sous-marin.

Les U-Boats de Type II et de Type XXI ne disposent pas de canon de pont et il n'y aura donc aucun pion de munitions canon sur la carte de ces U-Boat.

*Exemple: Vous sélectionnez la campagne médium "La Bataille Commence" sur le tableau de départ de campagne et vous avez 32 points SO au début de celle-ci. Vous sélectionnez le U-43 (8 points SO), le U 47 (7 points SO), le U 51 (6 points SO) tous "Trained" et le U-56 comme As (8 points SO) pour un total de 29 de vos points. Vous décidez de sauvegarder les 3 autres points afin de les utiliser au cours de la campagne.*

## Fiche de Campagne

U-BOAT LEADER		Campaign Log			
Change	Length	Short	Mid	Long	Petrol
SO Start	Based on U-Boats	Available/Used			
U1	Experience	XP%	Stress	VP%	Total VP%
Page 1					
Page 2					
Page 4					
U2	Experience	XP%	Stress	VP%	Total VP%
Page 1					
Page 2					
Page 4					
U3	Experience	XP%	Stress	VP%	Total VP%
Page 1					
Page 2					
Page 4					
U4	Experience	XP%	Stress	VP%	Total VP%
Page 1					
Page 2					
Page 4					

Utilisez la fiche de campagne pour suivre vos U-Boats lors d'une partie.

Cette fiche pourra être photocopiée ou téléchargée sur le site [www.dvg.com](http://www.dvg.com).

# SEQUENCE DE JEU

## Segment Stratégique

Dépenser les points d'options spéciales  
Assigner les missions spéciales

## Segment Opérationnel

Déplacer les U-Boats  
Résoudre les cartes Événement Résoudre les missions spéciales

## Segment Tactique

### Phase de Contact

- Piocher les cartes de convoi.
- Mise en place tactique.
- Formations de Wolfpacks.

### Phase de Résolution des Combats

Mouvements

- U-Boats.
- Mouvements décalés.

Escorteurs

- Détection escorteurs.
- Mouvement escorteurs.

Attaque

- U-Boats agressifs.
- Navires ennemis.
- U-Boats prudents.

Fin de la phase de résolution des combats.

### Phase de résolution Post-Combat

- Ajout du stress.
- Rechargement des torpilles.
- Enregistrement des points d'expérience et de victoire.
- Décision d'action.
- Post combat pour U-Boat.

### Segment Repos & Récupération (Refit)

- Promotion des U-Boats.
- Limites des patrouilles.
- Récupération du stress.
- Réapprovisionnement au Port.
- Rechargement en mer.
- Réinitialisation de la carte de campagne.

# APERÇU DU JEU

Leader U-Boat est différent des jeux de la série Leader Air.

Dans les jeux Leader Air, vous désignez une cible, puis, avec soin, vous armez votre avion avec le meilleur choix d'armes nécessaires pour détruire cette cible.

Dans U-Boat Leader, vous prenez un armement, puis vous sélectionnez le meilleur choix des cibles à attaquer avec ces armes.

Vous choisissez également d'attaquer des cibles en tant que U-Boat solitaire ou dans le cadre d'un Wolfpack. Plus vous détruisez de navire du convoi ennemi, plus vous obtenez de points de victoire.

Bien sûr, les convois sont souvent protégés par des navires escorteurs. Les escorteurs ne vous font pas gagner de points de victoire, mais si vous ne les détruisez pas, ils pourraient bien vous couler avant que vous ne soyez en mesure de détruire les navires du convoi.

Les tours de jeu pour U-Boat Leader sont résolus à partir du segment stratégique vers le segment tactique.

## Campagne

Une campagne est composée d'un nombre indéterminé de segments stratégiques.

## Segment Stratégique

Au début de chaque segment stratégique, dépensez des points d'options spéciales (SO) et attribuez les missions spéciales à vos U-Boats. Gardez la résolution de segments stratégiques jusqu'à ce que tous les U-Boats aient rempli toutes leurs patrouilles.

## Segment Opérationnel

Un U-Boat à la fois et une zone à la fois, déplacez chacun d'eux de leur emplacement actuel vers la zone où vous voulez que chacun termine son mouvement. Une fois que vous avez terminé le mouvement pour un U-Boat, passez au U-Boat suivant.

Vous pouvez faire retourner certains de vos U-Boats vers un port tandis que d'autres restent en mer. Chaque U-Boat peut rester en mer jusqu'à ce que vous décidiez de le déplacer vers un port.

Les U-Boats ne sont pas tenus de se déplacer pendant le segment des opérations. Si un U-Boat ne bouge pas, il pioche autant de cartes d'événement que son chiffre de Patrouilles (cf page 7) et résout le ou les événement(s). Pour rappel qu'un U-Boat a fait mouvement, utilisez le côté "Surface" de son pion marqueur afin de montrer qu'il s'est déplacé pendant le Segment Opérationnel.

## Patrouilles

Un U-Boat a effectué une patrouille lorsque vous le déplacez vers un port. Quand un U-Boat a terminé un

certain nombre de patrouilles égale à la limite de la campagne (1, 2 ou 4), retirez-le de la campagne.

## Segment Tactique

Un U-Boat à la fois, résoudre les contacts pour chaque rencontres de combat. Une fois que vous avez fini avec tous les contacts d'un U-Boat, passer au suivant.

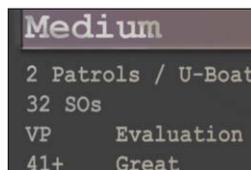
## Segment de Repos & Récupération

Résoudre la phase de repos et de réparation pour tous les U-Boats.

# SEGMENT STRATEGIQUE

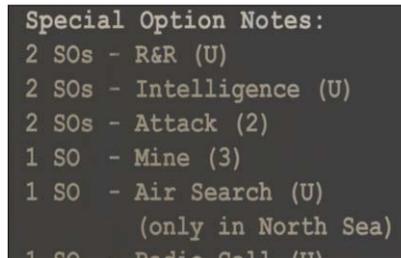
Vous pouvez dépenser des points d'option spéciale pendant le Segment stratégique pour améliorer les detections, déployer des navires d'approvisionnement, effectuer des missions spéciales et acheter des armes spéciales.

## Dépensez les Points d'Options Spéciales (SO)



Medium	
2 Patrols / U-Boat	
32 SOs	
VP	Evaluation
41+	Great

Au début on vous donne des points SO en fonction de la campagne choisie et la durée de celle-ci. Après l'achat de vos U-Boats, il peut vous rester des points SO.



Special Option Notes:	
2 SOs - R&R (U)	
2 SOs - Intelligence (U)	
2 SOs - Attack (2)	
1 SO - Mine (3)	
1 SO - Air Search (U)	(only in North Sea)
1 SO - Radio Call (U)	

Vous pouvez utiliser les points SO restants pour acheter des options au cours de la campagne. Vous pouvez en dépenser un peu, aucun, ou tous au cours d'un segment stratégique.

Toutes les options ne sont pas disponibles dans toutes les campagnes et certaines options ne peuvent être utilisées qu'un certain nombre de fois au cours d'une campagne. Voir la fiche de la campagne pour la liste des options disponibles et combien de fois elles peuvent être utilisées.

## Recherche Aérienne (Air Search)

L'achat d'une option "Air Search" vous permet de piocher deux cartes convoi pour chaque contact dans la carte de région de la campagne avec le marqueur de Recherche Aérienne. Vous pouvez alors sélectionner la carte à utiliser pour ce contact.



Après l'achat d'une recherche aérienne, placez le pion sur une région sur la carte de campagne (dans les limites des notes d'Options Spéciales). Ce marqueur restera dans cette zone pour ce segment stratégique. Vous ne pouvez placer qu'un seul pion Recherche Aérienne dans chaque zone.

## Navire de Ravitaillement (Supply)

L'achat de cette option vous permet de déployer un navire d'approvisionnement vers une zone sur la carte de campagne. Lors du segment Repos & Récupération, les points de stress pour chaque U-Boat dans la même zone que le navire d'approvisionnement sont réduits de -2.



Après l'achat d'un navire ravitailleur, placez le pion marqueur dans une région sur la carte de campagne. Ce pion d'approvisionnement reste dans cette zone pour ce segment stratégique. Vous ne pouvez placer qu'un marqueur de ravitaillement dans une zone.

## Intelligence (Intel)

L'achat de cette option vous permet de concentrer les ressources du renseignement dans une zone de la carte de campagne. Cela fournit un +2 en modificateur à tous les jets de Dés sur la table de contact pour la zone.



Après avoir acheté "Intelligence", placez le pion Intel sur une région de la carte de campagne. Ce marqueur reste dans cette zone pour ce segment stratégique. Vous ne pouvez placer qu'un marqueur Intel dans une zone.

## Priorité R & R

Vous pouvez dépenser des points SO pour enlever 4 Points de stress à tous les U-Boats actuellement sur les zones de port. Faites ceci avant de passer au segment opérationnel. Vous ne pouvez acheter cette option qu'une fois par segment stratégique.

## Torpilles avancées

Dépensez des points SO sur cette option pour charger les types de torpilles avancés sur un U-Boat dans une zone portuaire.



Il existe deux types de torpilles avancées: (FAT) "Pattern Running" pour une utilisation contre les marchands et "Acoustique" (T5) pour une utilisation contre des escorteurs

Chaque torpille avancée coûte 1/2 point SO et remplace une torpille normale dans la section Prêt à tirer (Ready) ou de stockage sur une carte U-Boat. Les torpilles avancées sont utilisées d'une manière similaire aux torpilles standards. Voir la section "Attaques Torpilles Spéciales" pour plus d'informations.

## Appel Radio

Sélectionnez cette option lors de la phase de contact du segment tactique. Quand un U-Boat tente de former un Wolfpack, avant de lancer les Dés, achetez cette option. Vous serez certain de réussir automatiquement la formation de Wolfpack pour le U-Boat actif.

## Attribuer les missions spéciales

Dépensez des points SO sur cette option permet à vos U-Boats de mener des missions spéciales pour gagner des

points de victoire supplémentaires. Il existe trois différents types de missions spéciales.

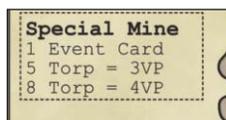
Vous ne pouvez attribuer plus d'une mission spéciale à un U-Boat.

## Mission Spéciale - Minage



Cette mission spéciale ne peut être achetée que pour des U-Boats qui sont sur une zone de port. Ainsi sur cette zone le U-Boat est ravitaillé en mines. Placez un pion option spéciale mine sur la carte du U-Boat pour montrer qu'il est chargé d'une mission spéciale de minage. Vous pouvez remplacer un nombre quelconque de torpilles stockées ou prêtes par des mines. Enregistrez sur la fiche de campagne le nombre de torpilles que vous avez remplacé.

### Pour résoudre une mission spéciale de minage:



Au cours du segment d'opérations à son tour, déplacez le U-Boat avec le pion de mission spéciale jusqu'à que vous atteignez une zone de mine spéciale, la vérification des événements est normale.

Si le U-Boat devient Inapte à cause d'une carte d'événement, il ne peut pas terminer la mission spéciale et il est placé dans la case Recherche de la carte.

Une fois que le U-Boat atteint la zone de minage, piochez 1 carte d'événement pour entrer dans la zone. Ceci est en plus des cartes d'événement que le U-Boat a dû piocher pour se déplacer ou patrouiller dans la région, puis jouez l'événement.

Retirez l'option spéciale mine et notez le nombre de points de victoire indiqués dans la zone spéciale de la mine.

Le nombre de points de victoire noté est basé sur le nombre de torpilles remplacées par des mines. Ensuite, placez le U-Boat dans la zone Recherche de la région.

*Exemple: Sur la campagne "The Battle Begins", un U-Boat de type VIIB lance avec succès des mines dans la région des Iles britanniques. Vous avez choisi d'avoir 8 mines pour remplacer 8 torpilles sur le U-Boat de sorte que vous gagnez 4 points de victoire.*

## Mission Spéciale - Attaque



Cette mission spéciale peut être achetée pour tout U-Boat qui n'est pas Inapte. Placez le pion d'option spéciale d'attaque sur la carte du U-Boat pour montrer qu'il est assigné à une mission spéciale d'attaque. Cette mission représente le fait que le U-Boat est affecté à mener des opérations spécifiques contre les forces navales ennemies.

### Pour résoudre une mission spéciale d'attaque:

Au cours du segment des opérations à son tour, déplacez le U-Boat avec le pion de mission spéciale sur une zone de la région avec une case d'attaque spéciale.

Lorsque le U-Boat entre dans la zone, piochez le nombre de cartes d'événements affiché dans la case. Ceci, en plus des cartes d'événement que le U-Boat a dû piocher pour se déplacer ou patrouiller dans la région. Résoudre chaque carte de l'événement avant d'en piocher une autre. Vous pouvez choisir de rompre le combat avant de tirer toutes les cartes d'événement.

Si vous abandonnez l'attaque, le U-Boat est déplacé vers la zone de Recherche de la région où il se trouve. Le marqueur d'attaque spéciale reste sur le U-Boat.

Si le U-Boat devient Inapte (Unfit) à cause d'une carte d'événement, il ne peut pas terminer la mission spéciale et il est placé dans la zone Recherche de la région.

Piochez le nombre de cartes à partir de la pile navires en place dans la zone et procédez à une série d'attaque de torpilles sur tout ou partie des cartes cibles. Vous pouvez utiliser des torpilles prêtes et celles stockées pour cette attaque. On utilise la procédure et les modificateurs des attaques torpilles normaux en cas d'attaque. Traitez les attaques comme étant à portée 0.

Retirer le pion marqueur d'attaque spéciale et marquez le nombre de points de victoire et les points d'expérience pour les navires de guerre qui ont été coulés.

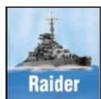
Les navires qui ne sont pas coulés par l'attaque sont défaussés. Vous ne gagnez pas de points de victoire ou de points d'expérience pour les navires endommagés ou partiellement endommagés.

Placez le U-Boat dans la zone Recherche de la région.

*Exemple: sur la feuille de campagne "The Battle Begins", le U-Boat VIII B, vétéran de type U-47 et se trouvant dans la zone d'un port en Allemagne est assigné à une mission spéciale d'attaque. Le U-47 se déplace dans la zone de la mer du Nord, pioche une carte d'événement "Rough Sea" (mer difficile). Ajoutez 1 point de stress à l'U-47, puis déplacez le vers la zone d'attaque spéciale en mer du Nord. Vous piochez trois cartes d'événements, une à la fois. La première carte est "Enemy Aircraft" (avion ennemi) et le jet de Dé ajoute 2 points de stress à l'U-Boat. La deuxième carte est une attaque du sous-marin par les alliés, attaque qui ajoute 2 autres points de stress. Cela donne à l'U-47 un total de 5 points de stress, ce qui le rend presque "Shaken" (secoué).*

*Vous pourriez rompre ici et il suffirait de déplacer le U-47 vers la zone Recherche, mais vous décidez d'attaquer et vous piochez la troisième carte d'événement, qui est un "Intercept Radio". Le U-47 est prêt à attaquer et pioche 3 cartes forces navales, obtient le navire de guerre Royal Oak, le croiseur lourd Cumberland et le croiseur léger Sirius. Vous décidez de cibler le Royal Oak avec quatre torpilles et une sur le Sirius. L'attaque contre Sirius ne l'endommage que légèrement, tandis que l'attaque contre le Royal Oak coule le cuirassé. Le U-47 est placé dans la zone Recherche. Vous avez marqué 4 points de victoire et gagnez 3 points d'expérience.*

## Mission Spéciale - le Raid



Cette mission spéciale peut être achetée par tout U-Boat qui n'est pas Inapte. Placez le marqueur "Raider" sur la carte du U-Boat pour montrer qu'il est affecté à cette mission spéciale. Celle-ci représente le U-Boat comme étant affecté à

aider les raids de surface allemands attaquant les convois.

### Pour résoudre une mission spéciale de raid:

Pendant le segment des opérations à son tour, déplacez le U-Boat avec le pion de mission spéciale vers toute région avec une zone spéciale de Raid.

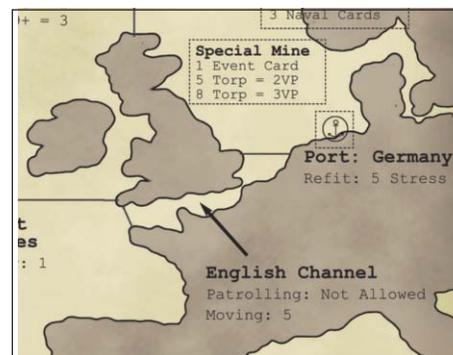
Lorsque le U-Boat entre dans la zone, piochez le nombre de cartes d'événements affiché dans cette case. Ceci, en plus des cartes d'événement que le U-Boat a dû tirer pour se déplacer ou patrouiller dans l'aire maritime. Résolvez chaque événement de la carte avant d'en piocher une autre.

Si le U-Boat devient Inapte à cause d'une carte d'événement, il ne peut pas terminer la mission spéciale et il est alors placé dans la case Recherche de la région.

Lancez 1 attaque pour chaque munition de canon ou torpille (prête ou en stock). Vous pouvez tirer jusqu'au nombre maximum d'attaques noté dans la case. Gagnez 1 point de victoire pour chaque jet de Dé à 8 ou plus. Appliquez tous les modificateurs normaux et traitez les attaques comme étant à portée 0. Résolvez chaque attaque avant de décider de la prochaine. Vous pouvez arrêter à tout moment. Retirez le marqueur spécial de Raid puis placez le U-Boat dans la zone Recherche de la région.

## SEGMENT OPERATIONNEL

### Mouvement des U-Boats



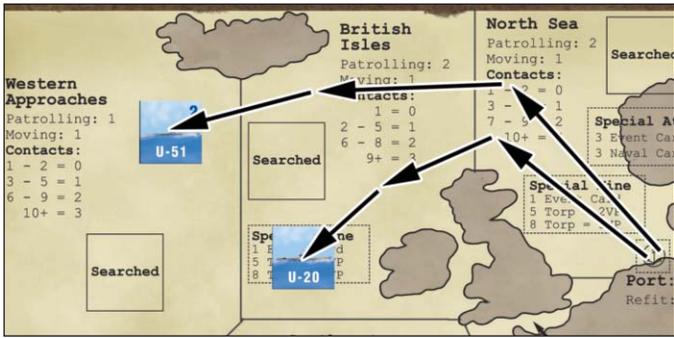
Au cours du segment d'opérations, déplacez vos U-Boats d'une zone de la carte de campagne vers les zones adjacentes.

Déplacez un U-Boat à la fois. Quand lors d'un mouvement, un U-Boat franchit une

ligne vers une nouvelle zone, y compris le passage d'une zone portuaire vers une zone adjacente, ou en entrant ou en sortant d'une case de mission spéciale, piochez le nombre de cartes d'événement à résoudre indiqué sur la carte des contacts pour aller dans la zone choisie.

Les événements des cartes sont résolus comme décrit ci-dessus. Après la résolution des événements, le U-Boat peut se déplacer vers une autre zone adjacente et ses événements. Répétez le mouvement et piochez les séquences jusqu'à ce que le U-Boat ait atteint la zone où vous voulez qu'il termine ce segment opérationnel.

Pour rappeler que le U-Boat s'est déplacé, utilisez le côté surface du pion U-Boat afin de visualiser ce mouvement.



Exemple: Vous déplacez le U-51 à partir de son port d'Allemagne vers la mer du Nord, puis vous piochez et résolvez les cartes d'événements. Vous pouvez ensuite le déplacer vers les îles britanniques, piochez et résolvez les cartes événements. Enfin, vous déplacez le U-Boat vers l'ouest, vous piochez et jouez la carte événement. Vous décidez de mettre fin au mouvement du U-51. Vous déplacez alors le U-20 du port de la mer du Nord vers les îles britanniques dans la zone de mission spéciale et la résolution des cartes d'événement se fait tout le long du cheminement.



Un U-Boat doit terminer son mouvement quand il entre dans une zone portuaire.



Un U-Boat avec un marqueur de mission spéciale peut se déplacer dans la zone de la mission spéciale afin de résoudre cette mission. Un U-Boat doit terminer son mouvement quand il entre

dans une zone de mission spéciale. Si un U-Boat ne bouge pas pendant le segment opérationnel, piochez le nombre de cartes d'événements indiqué pour patrouiller sur la carte de région de cette campagne.

Si un U-Boat, Okay ou Secoué (Shaken) devient Inapte (Unfit) à cause d'une carte d'événement, placez son pion dans la zone Recherche de la région.



Un U-Boat ne peut jamais terminer son mouvement dans la zone de la Manche (English Channel). Si un U-Boat devient Inapte dans cette zone, placez-le dans la case Recherche de la Région.

Terminez le déplacement et le tirage des cartes des événements du U-Boat avant de résoudre le mouvement pour le prochaine sous-marin.

Terminez de déplacer tous les U-Boats avant de passer au segment tactique.

Si un U-Boat commence cette étape en Inapte (Unfit), vous vous déplacerez près de la zone portuaire la plus proche.

## Fin d'une patrouille

Un U-Boat a effectué une patrouille lorsque vous avez déplacé son pion dans un port. Quand un U-Boat a terminé un certain nombre de patrouilles égal à la limite de patrouille de la campagne, la participation de celui-ci à la campagne est terminée. Mettez fin à la campagne quand tous les U-Boats ont atteint leur limite de patrouille.

Exemple: Vous déplacez un U-Boat d'un port en Allemagne vers la zone de la mer du Nord, puis dans d'autres zones maritimes. Vous répétez les cycles de mouvements, d'événements et de combats sur plusieurs segments stratégiques. A votre dernier mouvement, vous déplacez le U-Boat dans une zone portuaire. Ceci complète une patrouille pour ce U-Boat.

## Résolution des Cartes Événements

**Southwest Approaches**  
Patrolling: 1  
Moving: 1

Quand un U-Boat se déplace sur une zone de la carte de campagne, piochez un certain nombre de cartes d'événement égal à la valeur de déplacement de cette nouvelle

zone. Si un U-Boat ne bouge pas pendant le segment opérationnel, piochez un certain nombre de cartes d'événement égal à la valeur de patrouille de la zone.

Résoudre chaque carte d'événement avant de piocher la suivante.

## Résolution des Missions Spéciales

Si un U-Boat met fin à son mouvement dans une case Mission spéciale, résolvez sa mission spéciale.

# SEGMENT TACTIQUE

## Phase de Contact

Au début du segment tactique, sélectionnez l'un des U-Boat qui n'est pas dans une zone portuaire ou Inapte comme U-Boat actif. Completez cette phase pour le U-Boat actif avant de commencer le segment tactique d'un autre U-Boat.

Si un U-Boat est Inapte, le déplacer vers la case Recherche de sa zone.

Vérifiez si le U-Boat actif rencontre des contacts en lançant un Dé avec les modificateurs applicables de détermination de contact et en se référant à la Table de Contact pour connaître leur nombre sur ce segment tactique. Le chiffre indiqué est le nombre de cartes convoi que le U-Boat actif tirera au cours du segment tactique. Si le chiffre sur la table de contact est de 0 (zéro), alors aucun convoi ennemi n'a été trouvé et le U-Boat est déplacé vers la case Recherche de la carte de campagne, puis un nouveau U-Boat est alors sélectionné comme U-Boat actif.

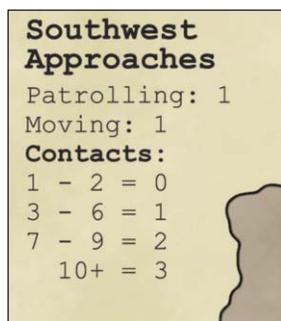
Jouez entièrement un contact avant de piocher la prochaine carte convoi. Le U-Boat actif n'est pas requis pour lancer sur la table de contact.

Si vous ne souhaitez pas lancer sur la table de contact, déplacez simplement le U-Boat dans la zone Recherche de la région, puis sélectionnez un nouveau sous-marin comme U-Boat actif et vérifiez les contacts pour la nouvelle zone.

## Détermination des Contacts et Modificateurs

Lancez un Dé et modifiez le résultat comme suit:

- +2 S'il y a un pion Intel sur la carte de région de la campagne.
- +1 Si le U-Boat a la capacité spéciale de Detection.
- 2 Pour chaque pion alerte contre le U-Boat sur la carte de région de la campagne.
- 2 Si le U-Boat a un pion marqueur d'attaque sur lui.
- +X Pour tous les modificateurs sur les cartes d'événement.



Déterminez le nombre de contacts pour le tour en comparant le résultat modifié à la table de contact pour la zone où le U-Boat est situé. Vous piocherez une carte convoi pour chaque contact pendant le segment tactique.

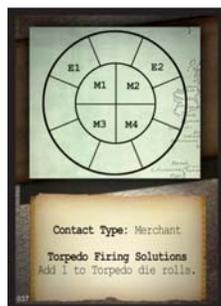
S'il y a plus d'un contact pour le tour, utilisez des marqueurs de contact

pour garder une trace du nombre de contacts du U-Boat actif.



Placez le marqueur de contact, indiquant ainsi le nombre de contacts restants.

## Tirage des Cartes de Convois



Piochez une carte convoi de la pile de cartes.

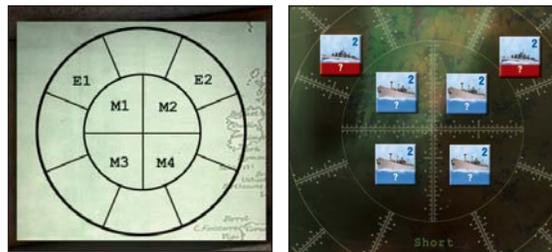
Réduisez la valeur du contact de un.

S'il y a un marqueur recherche aérienne dans la zone, piochez deux cartes de convoi au lieu d'une et choisissez la carte que vous souhaitez utiliser.

## Retraite

Vous pouvez faire le choix que votre U-Boat n'attaque pas après que vous ayez affiché la carte convoi. Si vous le faites, passez à la phase de résolution post-combat pour le U-Boat.

## Mise en Place Tactique



La carte convoi décrit le type de contact (Solitaire, Marchand ou navire de Guerre) et où doit être placé les marqueurs de navires sur l'écran tactique.



Pour les contacts E (Escortes) sur la carte, utilisez les pions escorte inconnue.



Pour les contacts L (Lone=Solitaire) et M (Merchant=Marchand) sur la carte, utilisez les marqueurs navire marchand inconnu.



Pour les contacts N (Naval), utilisez les pions marqueurs de

bateau de guerre inconnu et ceux de flotte d'escorteurs inconnus.



Pour les contacts de type Naval, les escortes sont toujours des escortes en flotte. Les cartes de la flotte d'escorte sont utilisées au lieu de piocher des cartes d'escorte.



Placez le le marqueur du lieu de combat sur la zone de la carte de campagne où la bataille est en cours.

Placez également un pion d'avertissement (Warning) sur la zone de la carte, la première fois que chaque U-Boat pioche une carte convoi sur cette zone.

Déplacez le pion U-Boat pour le sous-marin attaquant sur l'une des zones à longue distance de l'affichage tactique. Si le U-Boat a une capacité spéciale d'infiltration, il peut se mettre en place en portée moyenne ou en courte portée.

Le pion U-Boat peut être placé sur le côté "Surfaced" ou "Submerged" (Surface ou Immérgé). Les U-Boats opérant en surface se déplacent plus rapidement et peuvent utiliser

les attaques canon ou torpilles, mais sont plus vulnérables à la détection et aux contre-attaques. Les U-Boats qui sont immergés sont plus difficiles à détecter, ne peuvent pas utiliser d'attaques canon et ne bougent pas aussi vite.

## Formation de Wolfpacks

Après la mise en place des contacts et des U-Boat, vous pouvez tenter de former un Wolfpack en appelant d'autres U-Boats dans la même zone de campagne à se joindre à l'attaque. Si d'autres U-Boats vous rejoignent avec succès, placez les marqueurs pour ces U-Boats sur l'écran tactique.

Les U-Boats dans la zone de Recherche ne peuvent pas être appelés pour les wolfpacks.



Pour chaque U-Boat que vous voulez joindre au Wolfpack, lancez un Dé, modifiez le jet et référez vous aux notes concernant le Wolfpack sur la feuille de campagne pour déterminer les résultats. Si le U-Boat qui rejoint à un marqueur Attaque sur lui, soustrayez 2 du Dé.

Si le résultat non modifié tombe dans la plage de Stress indiquée sur la feuille de campagne ajoutez +1 Stress au U-Boat actif et placez un marqueur Alerte sur l'écran tactique.

Si vous achetez un appel radio sur cet instant, ne faites pas de jets de Dés pour d'autres U-Boats dans cette zone. Vous pouvez choisir les autres U-Boats de la zone pour rejoindre votre attaque.

Placez les marqueurs pour les U-Boats qui rejoignent avec succès le Wolfpack dans l'une des zones à longue portée sur l'écran tactique. Si le U-Boat possède une capacité spéciale d'Infiltration, il peut être mis dans une zone de moyenne ou de courte portée. Les pions U-Boat peuvent être placés sur leurs face "Surface" ou "Immergé".

Piochez une autre carte Convoi et référez vous aux conditions spéciales sur la carte. Ces conditions particulières pourraient modifier l'emplacement des marqueurs des U-Boat et rester en vigueur jusqu'à la fin de la phase de résolution des combats.

## Phase de Résolution des Combats

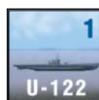
La résolution des combats se fait par étapes où les U-Boats, les escortes, les navires marchands et les navires de guerre attaquent et se déplacent pendant ces différentes étapes.

Si un Wolfpack a été formé, chaque sous-marin agit individuellement. Résolez les actions pour chaque U-boat avant une autre action pendant cette étape.

Les étapes de résolution pour les combats sont répétées jusqu'à ce que tous les U-Boats ont, soit rompu le contact soit ont été coulé ou qu'il n'y ait plus de pions marqueurs de navire sur le tableau tactique.

## Mouvement U-Boats

Effectuez un mouvement pour chaque U-Boat.



Un U-Boat peut se déplacer d'un certain nombre de zones équivalent au niveau de vitesse noté sur son pion.



Un U-Boat peut changer entre Surface ou en Plongée avant de se déplacer. Retournez son pion pour indiquer le changement.

Un U-Boat peut quitter l'affichage tactique en se déplaçant sur l'affichage à partir de n'importe quelle zone à longue portée. Un U-Boat avec un niveau de stress qui le rend inapte doit faire mouvement pour quitter l'écran tactique aussi directement que possible.

## Révélation des Cibles



Un U-Boat révèle automatiquement les navires inconnus qui sont à portée de 0, 1 ou 2 zones.



De même, révélez une escorte quand elle fait un jet de Dés pour détecter un U-Boat.

Révélez un navire qui est attaqué par un U-Boat.

Pour révéler un navire tirez une carte cible de la pile correspondante comme décrit ci-dessous:



Si le navire est un contact E (escorte) - piochez la première carte d'escorte.



Pour les types convoi naval, les cartes "Escort Fleet" sont utilisées au lieu de piocher des cartes Escorte



Si le navire est un contact M (Navire marchand dans un convoi) - piochez une carte "marchand".



Si le navire est un N (Navire de guerre) - piochez une carte Naval.

Posez la carte sur la table. Remplacez le pion marqueur de Bateau Inconnu par le pion du navire nommé sur l'affichage tactique et qui correspond à la carte au nom du navire.

*Exemple Le U-98 vétérans (un U-Boat de type VIIC) attaque un petit convoi avec deux escortes et quatre marchands (carte de convoi # 37). Le U-98 débute en surface dans une zone à longue portée au bas de l'écran tactique.*

Après les mouvement U-Boat et le mouvement retardé, le U-98 est à une portée de deux zones des marchands (M3 et M4) qui révèlent leurs navires. Vous retournez les cartes des deux premiers marchands révélant le cargo Tiberton (carte # 78) en position M3 et le petit pétrolier Telena (carte # 56) en position M4. Les pions Marchands inconnus sont remplacés par les marqueurs portant les noms de Tiberton et Telena.

## Silence Partout



Un U-Boat en immersion et détecté peut choisir d'utiliser l'option "Silent Running" pendant son mouvement pour tenter d'échapper à la détection. Lorsqu'un U-Boat sélectionne "Silent Running" procédez comme suit:

Placez un pion "Silent Running" sur le pion du U-Boat.

Traitez le U-Boat comme ayant la Vitesse 0 pendant l'étape de mouvement retardé.

Lancez un Dé; si le jet de Dé est inférieur ou égal au niveau d'évasion du U-Boat le pion Détecté est retiré du U-Boat. Si le jet de Dé est supérieur à l'évasion, le U-Boat subit 2 Stress et le pion Détecté reste en place.

Les U-Boats avec des marqueurs "Silent Running" ne peuvent pas attaquer pendant leur tour. Retirez le pion "Silence partout" à la fin de la phase de résolution de combat.

## Mouvement Décalé

Choisissez un navire marchand ou un navire de guerre sur l'affichage tactique ayant la plus haute vitesse qui sera utilisé comme "bateau de référence" pour le mouvement. S'il n'y a pas un de ces navires sur l'écran tactique, utilisez l'escorteur ayant la plus grande vitesse.

Ne pas déplacer les navires et les U-Boats qui ont la même vitesse, ou une vitesse plus élevée, comme le navire de référence.

Déplacez tous les navires qui sont plus lent et les pions U-Boat un par un en fonction de leur vitesse par rapport à la vitesse du navire référence:

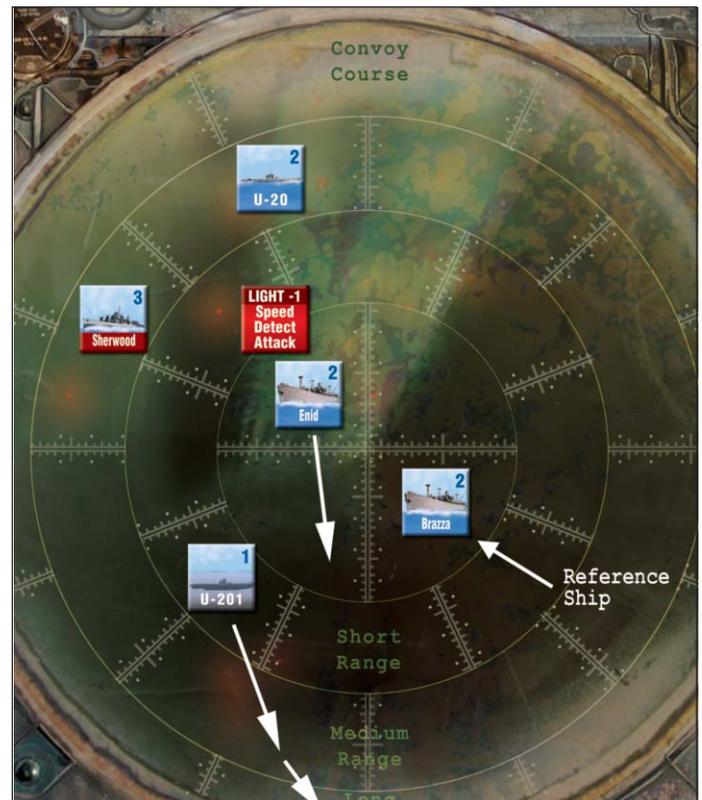
-Si la vitesse du navire/U-Boat est inférieure de 1 au navire de référence, déplacez de 1 zone de surface au plus proche du sillage du convoi sur l'écran tactique.

-Si la vitesse du navire/U-Boat est inférieure de 2 au navire de référence, déplacez de 2 zones aux plus proches du sillage du convoi sur l'écran tactique.

-Si la vitesse du navire/U-Boat est inférieure de 3 au navire de référence, déplacez de 3 zones aux plus proches du sillage du convoi sur l'écran tactique.

-Si le navire peut se déplacer vers plus d'une zone vous décidez dans quelle zone il se déplace.

-Si vous déplacez un navire ou un U-Boat dans la zone d'attente du sillage du convoi et qu'il reste des points mouvement, retirez-le de la carte. Il est considéré ayant quitté la bataille.



Exemple: Les flèches indiquent les positions de l'arrivée des pions en fonction de la vitesse du navire de référence qui est de 2. Le U-201 peut utiliser sa vitesse 1 et sa dérive vers l'arrière de 1, ou vous pouvez le traiter comme ayant une vitesse 0, et il a une dérive vers l'arrière de 2. Le Enid doit dériver de nouveau de 1 parce que sa vitesse a été réduite à 1. Le U-20 peut rester là où il est avec la vitesse 2, ou sa dérive arrière de 1 ou de 2 zones si vous choisissez de le traiter comme ayant une vitesse plus lente.

Lorsque vous déplacez un U-Boat vous pouvez traiter le U-Boat comme ayant une vitesse inférieure à sa vitesse imprimée, jusqu'à un minimum vitesse de 0.

Un U-Boat avec un niveau de stress qui le rend inapte doit se déplacer pour quitter l'écran tactique aussi directement que possible.

La vitesse d'un marchand, d'une escorte ou navire de guerre est indiquée sur la carte et le pion de ce bateau, mais elle peut être modifiée par des dommages au navire. La vitesse d'un bateau n'est jamais réduite en dessous de 0.



La vitesse d'un navire inconnu est indiquée sur son pion.

Après que tous les navires et U-Boats ont bougé, révèlez tous les pions de navire inconnus qui mettent fin à leur mouvement

adjacentes à 2 zones d'un U-Boat.

## Escortes

Chaque escorte maintenant détectent et se déplacent. Vous pouvez les faire agir dans n'importe quel ordre. Effectuez la détection et le mouvement pour une escorte avant de passer à la suivante. La façon dont elle se déplace dépend de la présence d'un U-boat détecté sur l'affichage tactique.

## Détection d'Escorte

**Detected** Une escorte fait une vérification pour la détection des U-Boats avant qu'ils ne se déplacent. Une escorte vérifie la détection contre chaque sous-marin ayant fait surface à une distance de 0, 1 ou 2 zones et chaque sous-marin immergé à une portée de 0 ou 1. Ajoutez 1 à ces portées pour chaque pion "Alerte" sur l'affichage tactique.

<b>HMS Kite</b>	
Sloop	
Speed: 2	VP: 0 XP: 2
Surface: [Detect 5]	1 Heavy
Submerged: [Detect 6]	3 Light
Gun	4-6-8

Pour déterminer si un U-Boat est détecté, lancez un Dé, modifiez le et comparez-le à la détection Surface ou Immergé indiquée sur la carte escorte.

Si le Dé modifié est égal ou supérieur au chiffre de détection de l'escorte, le sous-marin est détecté, placez un pion détecté sur le marqueur du U-boat.

Un U-boat qui est détecté par une escorte est détecté par toutes les escortes. Ne pas placer plus de 1 pion détecté sur chaque sous-marin.

## Modificateurs de détection d'escorte

- +1 sur le résultat de détection pour chaque marqueur Alerte.
- 1 si une escorte a un marqueur de dommages légers.
- 2 si une escorte a un marqueur de dégâts lourds.
- +X du marqueur tactique après juin 1942.

*Exemple: ce convoi a 1 marqueur Alerte. Le U-98 s'éloigne en surface de 3 zones de l'escorte E2, il y a donc une chance qu'il soit détecté. Puisque l'escorte n'a pas été précédemment révélée, la carte escorte en haut de la pile est retournée et désigne la Corvette HMS Arbutus.*

*Le convoi est alerté et il y a un modificateur de +1 pour le jet de Dé de détection. Vous obtenez un 4 qui modifié donne 5. Le U-98 est détecté et un marqueur "Détecté" est placé sur le U-98.*

## Détection par les autres navires.

Les transports, les solitaires et les navires militaires ne font jamais de lancer de Dé pour détecter les U-Boats. Ces navires attaquent les U-Boats comme décrit dans les règles d'attaque mais ils ne font pas de détection.

## Mouvement d'escorte (sur U-Boats détectés).

Si il y a des U-Boats détectés sur l'écran tactique, l'escorte se déplace du nombre de zones égal au niveau de vitesse

indiquée sur la carte d'escorte, modifiée par n'importe quel marqueur de dommages de la cible.

L'escorte se déplace directement vers un U-Boat détecté. Si plus d'un U-Boat est détecté, déterminez de façon aléatoire vers lequel l'escorte se dirige.

Une escorte arrête son mouvement lorsqu'elle entre dans la zone du U-Boat vers laquelle elle se dirigeait.

## Mouvement d'escorte (U-Boats non détectés).

Si il n'y a pas de U-Boats détectés sur l'écran tactique, lancez un Dé pour l'escorte afin de déterminer son mouvement.

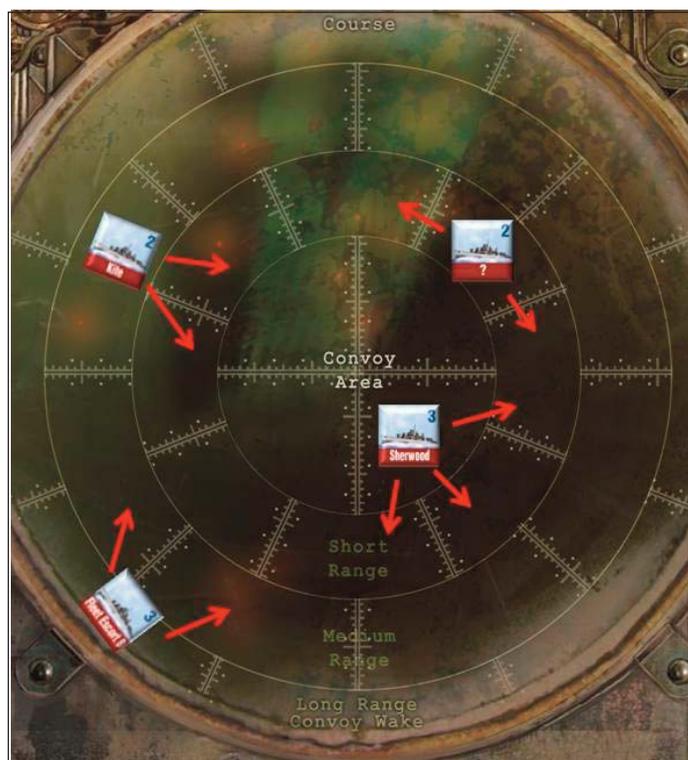
Si le résultat du Dé est de 1 à 3, une escorte dans la zone de courte portée se déplace dans le sens contraire des aiguilles d'une montre d'une zone dans la zone de courte portée.

Si le résultat est de 4 à 7, l'escorte dans la zone de courte portée ne se déplace pas.

Si le résultat est de 8 à 10, une escorte dans la zone de courte portée se déplace dans le sens horaire d'une zone dans la zone de courte portée.

Si l'escorte est dans l'une des quatre zones de convoi ou dans une zone de portée moyenne, elle se déplace de 1 zone vers une zone de courte portée adjacente déterminée de façon aléatoire.

Si l'escorte se trouve dans une zone de longue portée, elle se déplace vers une zone de portée moyenne adjacente qui est déterminée de façon aléatoire.



## Attaque

### U-Boats agressifs

Les U-Boats agressifs peuvent attaquer soit avec leurs torpilles et/ou au canon.

### Attaque du sous-marin avec torpille



Les U-Boats en surface ou immergés peuvent effectuer des attaques de torpilles sur une portée de 3 zones.

Lorsque vous êtes prêt à attaquer avec des torpilles spécifiez le nombre de torpilles tirées sur chaque cible. Vous ne pouvez déclencher que des torpilles qui se trouvent dans la section "Ready" (prêt) sur la carte du U-Boat. Les attaques de torpilles sont résolues après que toutes les attaques ont été déclarées.

Lorsque vous lancez des torpilles pour attaquer une cible, vous risquez de manquer, de toucher ou de couler la cible. Lancez un Dé pour chaque torpille tirée sur une cible et modifiez le résultat du Dé, puis regardez les chiffres de - Touché Torpille- (Torpedo Hit) sur la carte de la cible pour déterminer ce qui se passe pour cette attaque. Les résultats d'une attaque torpille sont compté avant la prochaine attaque. Les torpilles tirées sur un navire qui a été coulé continuent d'être tirées et sont alors retirées de la carte du U-Boat.

### Lancer de torpilles en groupe

Vous gagnez un bonus sur vos résultats tirs de torpille pour avoir tiré plus d'une torpille sur la même cible en même temps. Vous gagnez un bonus pour tous les résultats égal au nombre de torpilles que vous avez tiré moins 1.

*Exemple: vous tirez 3 torpilles sur un navire. Vous gagnez +2 sur trois jet de Dés. Vous tirez 6 torpilles sur un navire, vous gagnez +5 sur 6 lancers de Dé.*

### Coups au but des Attaque par Torpilles

Gun	3-5-7
Torpedo	3-6-9

Lancez un Dé pour chaque torpille que vous lancez. Ne gardez que les Dés modifiés les plus élevés pour le résultat final (cela peut entraîner de multiples touches si les Dés les plus élevés sont identiques).

*-Si le jet de Dé modifié est inférieur au premier chiffre pour les attaques de torpille, alors la torpille a raté la cible.*

*-Si le jet de Dé modifié est égal ou supérieur au premier chiffre, mais inférieur au deuxième chiffre, la cible subit des dégâts légers. Placer un marqueur de dégât légers sur la carte de la cible.*

*-Si le jet de Dé modifié est égal ou supérieur au deuxième chiffre, mais inférieur au troisième chiffre, alors la cible subit des dégâts lourds et un pion marqueur de dégâts lourds est placé sur la carte cible.*

*-Si le jet de Dé modifié est égal ou supérieur au troisième chiffre de la carte cible, alors celle-ci est coulé. Le pion marqueur du navire est retiré de l'affichage tactique. Notez les points de victoire et les points d'expérience concernant ce navire.*

Retirez chaque pion de torpille qui ont été lancé de la section "Ready" (en stock) sur la carte du U-Boat.

### Modificateurs d'attaque des torpilles

+1 si la cible a un compteur de dommages lourds.

-1 par zone de distance de portée.

+X où X est égal au nombre de torpilles que vous tirez sur la cible moins 1.

+X pour le modificateur U-Boat de compétence torpille. (TS)

*Exemple: après avoir révélé le cargo et le pétrolier, le U-98 (vétérans) décide d'attaquer le Telena avec deux torpilles. Le U-98 a une compétence torpille de 0 et la portée vers le pétrolier est de deux zones, donnant un modificateur final de -1 aux attaques (+1 pour tirer 2 torpilles et -2 pour être à portée 2=-1). Vous lancez deux Dés et obtenez un 5 et un 7. Vous conservez le plus grand jet de Dé, le 7 et le modifiez à 6 (7 - 1) causant des dommages lourds au pétrolier et un pion de dommages lourds est placé sur Telena. Deux torpilles sont retirées du stock du U-98. Enfin, placez 1 pion "Alerted" sur l'affichage tactique.*

### Attaques par Torpilles Spéciales

Au cours de certaines campagnes, vous aurez la possibilité d'acheter des torpilles avancées avec des points SO et de les charger à bord d'un U-Boat alors qu'il est au port. Il existe deux types de torpilles avancées, soit "Pattern-running" désignée comme FAT, ou "Acoustique" désignée comme T5.

Pour pouvoir utiliser une torpille avancée, la torpille doit être chargée dans la section "Ready" sur la carte du U-boat. Les torpilles avancées sont utilisés de la même manière que les torpilles normales avec les modifications suivantes:



**Torpilles FAT:** ces torpilles ne peuvent servir que contre les convois ou navires de guerre avec plus d'une cible présente dans ces groupes. Les torpilles FAT ont un modificateur de toucher de +1 et le modificateur de portée ne s'applique pas. Lorsqu'une torpille FAT est lancée, déterminez au hasard la cible (ne pas inclure les escortes) pour l'attaque et jouez le coup normalement.



**Torpille T5:** ces torpilles ne sont utilisables que contre les escortes. Les torpilles T5 ont un modificateur de toucher de +2. Le modificateur de portée s'applique. Une attaque de torpille contre une escorte avec une torpille T5 est jouée normalement.

### Attaques au Canon du U-Boat

Seuls les sous-marin en surface peuvent lancer des attaques au canon. Ces attaques peuvent être faites à une portée de 2. Un sous-marin en surface peut effectuer une attaque au canon et une attaque avec des torpilles pendant le même tour. Déclarez toutes les attaques avant de lancer les Dé pour l'ensemble.



Vous devez avoir au moins un canon approvisionné en munitions pour effectuer une attaque avec cette arme. Un U-boat ne peut faire qu'un total de six (6) attaques au canon lors d'une

patrouille. Lorsque vous êtes prêt à l'attaque avec le canon de pont, spécifiez la cible de l'attaque.

Retirez un point de munition canon du U-Boat.

Vous ne pouvez faire qu'une attaque au canon à chaque tour.

Gun	3-5-7
Torpedo	3-6-9

Lorsque vous tirez avec le canon de pont, vous pouvez manquer, endommager ou couler la cible. Lancez un Dé

pour l'attaque, modifiez le résultat et regardez les chiffres de toucher du canon (Gun Hit) sur la carte cible pour déterminer ce qui se passe pour cette attaque.

Les sous-marins de type II et XXI n'ont pas de canons de pont qui peuvent être utilisés contre des navires de surface et ne peuvent donc pas faire d'attaques au canon.

### Chiffres des coups au but (Hit)

Si le jet de Dé modifié est inférieur au premier chiffre canon, celui-ci a manqué la cible.

Si le jet de Dé modifié est égal ou supérieur au premier chiffre, mais inférieur au deuxième la cible subit des dommages légers et un pion marqueur de dégâts légers est placé sur la carte cible.

Si le jet de Dé modifié est égal ou supérieur au deuxième chiffre, mais inférieur au troisième la cible subit de lourds dommages et un pion marqueur de dégâts lourds est placé sur la carte cible.

Si le jet de Dé modifié est égal ou supérieur au troisième nombre, la cible est coulée, le pion du navire est retiré de l'affichage tactique. Vous gagnez des points de victoire et d'expérience pour ce navire.

### Modificateurs d'attaque au canon

+ 1 si la cible a un pion de dommages importants.

-3 par zone de distance de portée.

+X pour le modificateur Gunnery Skill de l'U-Boat (compétence d'artillerie) au jet de Dé.

*Exemple: le U-98 (vétérane) a un stock de munitions de 5 et décide d'attaquer le cargo Tiberton avec son canon de surface. Le U-98 a une habileté au tir de 0 et la portée du cargo est à 1 zone, ce qui donne un modificateur final de -3 à l'attaque (0 - 3 = -3). Vous obtenez un 7, lequel, modifié donne 4, causant des dommages légers pour le cargo. Un marqueur de dommages légers est placé sur le Tiberton. Le marqueur 5 des munitions en stock pour le canon de U-98 est remplacé par un marqueur de 4 munitions.*

### Alerté



Placez un pion "Alerted" sur l'écran tactique si un U-Boat effectue une ou plusieurs attaques de n'importe quel type pendant son tour.

Chaque pion "Alerted" améliore la portée de l'escorte et les jets de Dés pour détecter les U-Boats de +1. Les

escortes ne peuvent attaquer que les sous-marins détectés.

*Exemple: un U-Boat attaque plusieurs navires avec des torpilles et un navire avec une attaque canon. Placez 1 pion "Alerted" sur le plateau tactique.*

*Exemple: un second U-Boat effectue des attaques pendant son tour. Placez un second pion d'alerte sur l'écran tactique.*

### Dommages ou Dégâts à la cible

Utilisez les pions marqueurs de dégâts pour enregistrer les dommages du navire.



Si un navire subit des dégâts légers réduisez sa vitesse de 1, réduisez son nombre de Dés de détection de 1 et réduisez son attaque de 1 dommage léger.



Si un navire subit des avaries lourdes ou importantes, réduisez sa vitesse de 2, réduisez ses Dés de détection de 2 et réduisez son attaque de 2 dégâts légers. Ajoutez +1 au jet de Dé pour la prochaine attaque du sous-marin contre le navire.

Les cibles conservent tous leurs marqueurs de dégâts. Si une cible avec un pion dommage est endommagée à nouveau les marqueurs de dégâts sont combinés comme suit:

*Dégâts légers + dégâts légers = Dégâts lourds ou Importants.*

*Dommages lourds + Dommages lourds = Coulé*

Les effets de tous les pions de dommages sur un navire sont cumulatifs.

Le dommage causé à une cible n'a jamais d'effet sur une autre cible.

### Attaques des Navires Ennemis



S'il n'y a pas de U-Boats détectés sur l'écran tactique les escortes ennemies n'attaquent pas.

Une escorte peut attaquer un U-Boat détecté en surface en utilisant les chiffres d'attaque Surface indiqués sur la carte escorte dans une plage de 0 1 ou 2 zones. Une escorte cible automatiquement le U-Boat le plus proche.

S'il y a plus d'un sous-marin aussi proche, déterminez au hasard lequel est attaqué.

Une escorte peut attaquer un sous-marin immergé détecté en utilisant les chiffres d'attaque immersion (Submerged) donnés sur la carte de l'escorte quand elle est dans la même zone que le sous-marin.

Navires marchand et navires de guerre ennemis peuvent attaquer n'importe quel sous-marin ayant fait surface en utilisant le chiffre d'attaque Surface donné sur la carte du navire à une distance de 0 ou 1, même si le sous-marin n'est pas détecté.

### Réactions du U-Boat

Une fois que vous avez déterminé le U-Boat visé par l'attaque d'un navire ennemi, celui-ci peut réagir à l'attaque.

Le U-Boat ciblé ne peut choisir qu'une réaction à une attaque de navire ennemi:

Plongée en urgence (Crash Dive) ou plongée profonde (Deep Dive).

## Plongée en urgence

Quand un U-Boat en surface est la cible d'une attaque il peut choisir la plongée en urgence pour essayer d'éviter l'attaque. Lorsqu'un U-Boat utilise une plongée en urgence, procédez comme suit:

Retournez le pion du U-Boat sur son côté immergé.

 Ajoutez 1 point de stress sur la carte.

Lancez un Dé pour chaque attaque de navire ennemi. Si le résultat est égal ou inférieur au score d'évasion du U-Boat, l'attaque n'a aucun effet. Si le résultat du Dé est supérieur, l'attaque est résolue en utilisant les chiffres d'attaque surface.

GS	TS	Ev
-1	+2	4
-3	+0	2

## Plongée profonde

Lorsqu'un U-Boat immergé est la cible d'une attaque, il peut choisir d'utiliser une plongée profonde pour réduire les chances d'être touché. Lorsqu'un U-Boat utilise une plongée profonde (Deep Dive), procédez comme suit:

 Placez un marqueur "Deep Dive" sur le pion du U-Boat.

 Ajoutez 2 points de stress sur sa carte. Toutes les attaques d'escorte n'ont aucun effet mais lancez un Dé. Si le résultat du Dé est égal ou inférieur à l'évasion du U-Boat il n'y a aucun effet.

 Si le jet de dé est supérieur au niveau d'évasion, le U-Boat prend un coup de dégâts temporaires par une voie d'eau.

 Si le jet de Dé est égal à 10, le U-Boat reçoit un dommage de coque durable.

Par l'initiative prudente de plongée profonde, le U-Boat ne peut attaquer pendant son tour. Retirez le marqueur "Deep Dive" à la fin de la phase de résolution de combat.

## Résolution d'attaque

Les navires ennemis infligent des coups au but sur les U-Boats:

 Temporaire (le côté jaune du pion de toucher) ou

 Dégâts durables (le côté rouge du pion toucher).

HMS Kite		
Sloop		
Speed: 2	VP: 0	XP: 2
Surface: [Detect 5]	1	Heavy
Submerged: [Detect 6]	3	Light

Le chiffre d'attaque sur la carte navire ennemi spécifie le nombre et le type de pions de coups au but piochés. Ce chiffre est modifié comme indiqué

ci-dessous. Lorsque vous modifiez le chiffre d'attaque et le type, 1 coup au but de dégât lourd est égal à 2 coups de dégâts légers.

## Modificateurs d'attaque

-1 Effet léger pour chaque 2 points d'évasion du U-Boat (arrondi à l'inférieur). *Remarque: ce modificateur ne s'applique pas aux frappes par les cartes événement.*

+1 Hit\* lourd si un navire ennemi attaque un U-Boat en surface à une portée de zéro.

-1 Hit léger si un navire ennemi à pion dommage léger sur lui.

-1 Hit lourd si un navire ennemi à un pion dégât lourd sur lui.

+X touche légère de marqueur tactique en 1944 ou plus tard.

*Exemple: pendant le mouvement d'escorte, le chasseur de sous-marin CH-30 se déplace dans la même zone que Gato pour attaquer. Gato pourrait faire une plongée en urgence, mais vous décidez de tenter votre chance en surface. Le score d'attaque de surface du CH-30 est de 2 touchers légers moins 2 pour le niveau d'évasion de Gato (4), +1 toucher lourds pour attaquer un U-Boat en surface à une portée nulle. Cela laisse 1 Hit lourd comme résultat. Vous piochez un pion "Heavy Hit" et Gato se prend 1 coup au but sur sa coque.*

## Effets des Coups au But (Hit)

  Piochez tous les marqueurs de coups pour un U-Boat et un à la fois. Après avoir pioché un pion Hit appliquez les effets (rouge pour durable et jaune pour temporaire) puis remettez immédiatement ces pions dans la tasse ou dans le sac de pioche.

 Si un marqueur d'impact a un (L), cela signifie que le sous-marin a subi un dommage durable qui restera sur le sous-marin jusqu'à ce qu'il soit réparé en revenant au port.

## Impact Instantané

Appliquez les effets de ces pions puis remettez les immédiatement dans la tasse ou le sac de pioche.

 **Aucun effet** - le pion marqueur de toucher n'a aucun effet.



**Atterré\* - (Stunned)** Le U-Boat ne peut pas attaquer jusqu'à la fin du tour suivant. Placez un compteur "Stunned" sur la carte U-Boat.



**Stress** - Utilisez les pions de stress pour enregistrer la quantité de stress subie par le U-Boat. Le stress est éliminé pendant la phase de récupération du stress.



**Coulé -(Sunk)** Le U-Boat est immédiatement coulé.

**Dommages temporaires et durables** Lorsqu'un U-Boat subit d'autres dégâts, ils peuvent être temporaire ou durable. Un dommage durable est noté par un (L) sur le pion marqueur d'impact. Placez le marqueur de dommage approprié sur le U-Boat puis remettez immédiatement le pion Hit dans la pioche.

Un U-Boat peut subir le même type de dégâts plus d'une fois. Tous les effets de dommages sont cumulatifs. Le mixage de pions dégât ne limite pas les dommages subis par un U-Boat. Si vous manquez de pion, utilisez un autre marqueur pour noter les dégâts.

Les pions de dommages temporaires sont retirés de la carte du U-Boat pendant le rétablissement du stress.

Les marqueurs de dommages durables sont retirés de la carte du U-Boat pendant le rétablissement du stress, si le U-Boat est au port.



**Electronique** - Le radar et la radio d'un U-Boat sont hors service jusqu'à ce qu'ils soient réparés. Le U-Boat n'obtient pas le modificateur de radar pendant la phase

de contact. En outre si le U-Boat est sur une mission spéciale Reconnaissance/Secours il échoue dans sa mission.



**Moteurs** - Les moteurs des U-Boat sont endommagés. La vitesse maximale du U-Boat est réduite de 1, mais elle n'est jamais inférieure à 0. Si le U-Boat prend 2 coups durable au moteur, le U-Boat est considéré comme coulé.



**Inondations** - Le U-Boat subit des dégâts temporaires suite aux voies d'eau. Une inondation compte comme un coup sur la coque mais est toujours un dégât temporaire.



**Fuite d'huile** - Le U-Boat a une fuite d'huile qui le rend plus facile à détecter. Ajoutez un pion "Alerted" à l'affichage tactique à la fin de chaque phase de résolution de combat.



**Coque** - Le U-Boat est un peu plus près de couler. Lorsque le nombre d'impacts de la coque est égal à l'indice de coque pour le U-Boat, celui-ci est coulé.



**Canon** - Le U-Boat ne peut pas faire d'attaque au canon jusqu'à ce qu'il soit réparé.



**Périscopes** - Le U-Boat ne peut pas faire d'attaques en immersion tant que le périscopes n'est pas réparé.



**Tubes torpilles** - Cela réduit le nombre de torpilles "Ready" par le nombre indiqué sur le pion de toucher. Il s'agit d'une réduction permanente jusqu'à ce que les dommages soient réparés. Si le nombre actuel de torpilles dans la zone "Ready" est supérieur à la nouvelle valeur "Ready", alors les torpilles supplémentaires sont retirées de la carte du U-Boat (elles sont perdues).

## Attaques de porte-avions



S'il y a un porte-avions de révéle (Fleet Carrier ou Escort Carrier) sur l'écran tactique il attaque un U-Boat en surface à n'importe quelle distance que le U-Boat soit détecté ou non. S'il ya plus d'un U-Boat en surface, déterminez aléatoirement qui est attaqué. Utilisez le chiffre d'attaque de surface du porte-avions pour l'attaque

S'il n'y a pas de U-Boats en surface, le porte-avions attaque un sous-marin immergé de façon aléatoire et qui a été détecté. Utilisez son chiffre d'attaque immergé pour l'attaque.

## Après 1942

la détection par les escortes et les valeurs d'attaque sont modifiés après juin 1942.

*Note de conception - Les tactiques anti-U-Boat alliées et la technologie se sont améliorées de façon spectaculaire pendant la Seconde Guerre mondiale. Cette règle est conçue pour présenter ces améliorations tout en montrant que tous les navires ne sont pas équipés du matériel le plus récent ou avec des équipages expérimentés.*

Si vous jouez une campagne qui commence en juin 1942 ou plus tard les chiffres de détection d'escorte, de frappe en surface et de frappe d'immergé sont modifiés.



La première fois qu'une escorte essaie de détecter ou d'attaquer un U-Boat, piochez au hasard un marqueur tactique pour l'escorte. Placez-le sur la carte escorte. Ce pion tactique reste avec l'escorte jusqu'à la fin de la phase de résolution de combat.

\*Au lieu de atterré, on pourrait dire en suppression, bloqué, assommé, etc...bref dans un moment de stupeur.

L'escorte gagne le bonus noté pour les jets de Dés de détection et d'attaque.

## U-Boat prudents

Conduire les attaques pour les sous-marins avec un niveau d'initiative prudent.

Les U-Boats prudents avec un marqueur de plongée profonde ou un "Silent Running" ne peuvent pas attaquer.

Utilisez les mêmes règles d'attaque comme indiqué pour les sous-marins agressifs.

## En fin de phase de résolution de combat

Enlevez tous les pions "Silent Running" ou "Deep Dive" des U-Boats.

S'il y a encore des U-Boats et des navires sur l'affichage tactique, répétez la phase de résolution de combat. S'il n'y a plus d'U-Boats ou de navires sur l'écran tactique, passez à la phase de résolution post-combat.

## PHASE RÉOLUTION POST-COMBAT

Après que tous les U-Boats aient été déplacés sur l'écran tactique ou qu'ils soient coulés, démarrez la phase de résolution post-combat.

## Ajout de Stress



Ajoutez un point de stress sur chaque U-Boat survivant qui a participé à la phase de résolution de combat.

## Rechargement des Torpilles



Rechargez la section "torpilles prêtes" (ready torpedo) pour les U-Boats ayant des torpilles dans la section de stock de torpilles et réduisez le nombre dans cette section de un, pour chaque torpille déplacée vers la section "Ready"..

## Enregistrement des points d'expérience

U-Boat #	Experience
U-	
Patrol 1	
Patrol 2	
Patrol 3	

Enregistrez l'expérience des U-Boat sur le journal de campagne sur la base des navires que les U-Boats ont coulé pendant la phase de résolution de combat. Le nombre de points d'expérience

gagnés se trouve sur la carte du navire qui a été coulé. Seul le U-Boat qui a coulé le navire gagne des points d'expérience pour lui, même s'il a été endommagé par un autre sous-marin.

Tous les U-Boats qui ont rejoint le Wolfpack à l'exception du U-Boat actif retournent sur la zone de la carte de campagne avec le marqueur de position de bataille et un pion "attaqué" est placé sur les U-Boats qui se rejoignent.

## Enregistrer les points de victoire

Enregistrez le nombre de points de victoire que vous avez gagné dans le journal de campagne.

Même si un U-Boat est détruit, les points de victoire qu'il a gagné comptent pour le total des P.V de campagne.

## Action décisive (avec contacts)

Si le U-Boat actif a encore des contacts restants pour ce tour il peut choisir l'une des actions suivantes:

### Ne rien faire

Retirez tous les pions marqueurs de l'affichage tactique.

Placez le pion du U-Boat dans la case Recherche de la zone de la carte de campagne où il se trouve.

### Retour à la phase de contact

Retirez tous les pions marqueurs de l'affichage tactique.

Réduire la valeur du marqueur de contact de un.

Piochez une nouvelle carte de convoi et commencez une nouvelle phase de résolution de combat.

### Réattaquer le convoi

Si le type de contact précédent était un marchand et non un type navire de guerre tel qu'indiqué sur la carte convoi, vous pouvez réattaquer le convoi.

Réduire la valeur du marqueur de contact de un.

Enlevez les escortes révélées de l'écran tactique et placez les pions d'escorte inconnues sur l'écran tactique dans les positions qui sont montrées pour ces escortes sur la carte de convoi.

*Note de conception: toutes les escortes disponibles pour un convoi ne sont pas représentées sur la carte de convoi. Ceci représente les autres escortes qui remplissent les zones abandonnées par des escortes coulées ou endommagées.*

Remettez les navires qui ne sont pas endommagés ou qui ont des marqueurs de dégâts légers sur l'écran tactique aux positions indiquées sur la carte de convoi. Les navires qui ont des marqueurs de dégâts légers conservent celui-ci pour cette phase de résolution de combat. Les navires qui ont été coulés sont retirés de l'écran tactique. Les pions "Alerted" restent en place. Les navires qui ont été précédemment révélés restent révélés.

Retirez de la bataille les navires avec des dégâts lourds.

Notez que vous pourriez avoir besoin d'un des navires fortement endommagés si vous choisissez d'exécuter un tir final.

Vous pouvez essayer de former un Wolfpack.

Démarrez à nouveau la phase de résolution de combat.

## Tir et Plan final

Si un ou plusieurs navires ont terminé avec un marqueur de dégâts lourds vous pouvez choisir de réattaquer l'un de ces navires au lieu de réattaquer le convoi.

Pour ce faire réduisez le marqueur de contacts de 1 comme vous le feriez pour la réattaque du convoi.

Dépensez 1 torpille prête ou stockée ou 1 munition du canon pour couler l'escorte ou le navire marchand.

Si le navire avec un marqueur de dégâts lourds est un navire de guerre, le U-Boat peut seulement utiliser une torpille prête ou stockée pour couler le navire. Retirez les autres bateaux fortement endommagés du jeu.

Enregistrez les points d'expérience et les points de victoire par navire coulé. Un U-Boat ne subit pas de stress pour effectuer un plan final.

## Action Décisive (sans contacts)

Si le U-Boat actif n'a pas de contacts restant pour ce tour, retirez tous les pions marqueurs de l'affichage tactique.

Placez le pion du U-Boat dans la case Recherche de la zone de carte de campagne où il se trouve.

## Post-combat pour un U-Boat

Après avoir terminé le segment tactique pour un U-Boat, sélectionnez en un autre qui n'est pas dans une case Recherche ou de port pour être le U-Boat actif et conduisez le segment tactique pour ce U-Boat.

Lorsque tous les U-Boats qui ne sont pas dans un port sont placés dans une case Recherche, passez au segment de repos et récupération.

# REPOS ET RECUPERATION

Ce segment est une étape administrative utilisée pour vérifier la promotion des U-Boat, réduire le stress et réinitialiser la feuille de campagne pour le tour suivant.

## Promotion des U-Boats



Le nombre de points d'expérience d'un U-Boat est déterminé lorsqu'il est promu au niveau d'expérience suivant.

Vérifiez la promotion de l'équipage au début du segment de récupération. Si le total des points d'expérience pour un équipage de U-Boat est égal ou supérieur au chiffre de promotion sur la carte U-Boat l'équipage est promu au niveau suivant. La \*promotion de "Green" à "Trained" ou

de "Veteran" à "Ace" consiste à tourner la carte U-Boat sur l'autre côté avec le niveau supérieur.

La promotion de Expérimenté à Vétéran consiste à remplacer la carte U-Boat Expérimenté la carte Vétéran. Il n'y a pas de promotion au-dessus du niveau As.

Si un U-Boat est promu vérifiez de nouveau les totaux des points de Stress déterminer son nouveau status de stress.

Une fois qu'un U-Boat est promu, il perd les points d'expérience qui lui ont valu la promotion. Il garde tout les points d'expérience restants pour les utiliser vers le niveau suivant.

*Exemple: un U-Boat a besoin de 5 points d'expérience pour passer au niveau suivant. Il a gagné 7 points d'expérience. Promouvez le U-Boat et déduisez 5 points d'expérience. Cela lui laisse 2 points d'expérience pour son prochain niveau.*

## Limites de patrouille

Short	Medium	Long
1 Patrol / U-Boat 26 SOs	2 Patrols / U-Boat 32 SOs	4 Patrols / U-Boat 38 SOs
VP Evaluation 21+ Great	VP Evaluation 41+ Great	VP Evaluation 81+ Great

Un U-Boat complète une patrouille lorsqu'il

revient dans une case de port. Rester au port ne compte pas en tant que patrouille. Chaque U-Boat peut effectuer un nombre de patrouilles égal à la limite de la campagne (1, 2 ou 4).

Si tous les U-Boats ont atteint leur limite de patrouille ou ont été coulés la campagne est terminée. Arrêtez ici et référez-vous au résultat de campagne.

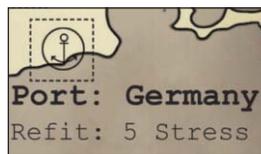
Si un U-Boat atteint sa limite de patrouille pour la campagne il est retiré du jeu.

## Récupération du stress

Un U-boat peut réduire son nombre de points de stress dans un port ou lorsqu'il se dirige vers une base d'opération avancée.

Un sous-marin peut également réduire ses points de stress s'il a une capacité spéciale Cool\*.

## Récupération du stress au port



Réduisez les points de stress pour chaque U-Boat dans un port en fonction du nombre de points de stress indiqués sur la ligne "Refit" pour ce port.

Si le U-Boat a une capacité spéciale Cool réduisez également le stress du U-Boat de 1 point.



Supprimez tous les pions de dégâts temporaires ou durables de la carte du U-Boat.

\*Bleu, Expérimenté, Vétéran, et As.

\*Ici Cool représente le contraire du stress et réduit ce dernier pour les équipages qui en bénéficie.

## Récupération du stress en mer

Les sous-marins dans la même zone de la carte campagne que la base opérationnelle avancée peuvent réduire le stress de 2 points.

Si le sous-marin a une capacité spéciale Cool, réduire également le stress du sous-marin de 1 point.



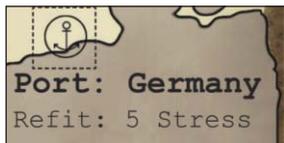
Retirez tous les marqueurs de dommages temporaires de la carte du U-Boat.

## Vérification en mer

Si la campagne n'est pas terminée et qu'il n'y a pas de sous-marins dans les zones maritimes (seulement dans les cases du port) soustrayez 2 de votre point de victoire total.

*Note de conception: cela représente le moyen pour les Alliés de récupérer tandis que vos U-Boats sont dans Port.*

## Se réapprovisionner au port



Les U-boats qui se trouvent dans le port peuvent recharger les munitions du canon jusqu'à la valeur maximale (6) et les torpilles jusqu'à la quantité maximale que le U-Boat peut transporter dans les sections "Ready" et les torpille stockées sur la carte U-Boat.

## Rechargement en mer



Chaque U-Boat en mer peut recharger sa section "Ready" pour le sous-marin avec des torpilles de la section "torpille stockée" et réduire leur nombre dans la section du stock (Stored) de un pour chaque torpille déplacée vers la section "Ready".

## Réinitialisation de la carte de campagne

Enlevez tous les marqueurs d'intelligence et d'avertissement de U-Boat de la carte de campagne.

Déplacez les U-Boats hors des case Recherche et dans leurs zones sur la carte de campagne.

Retournez au début du segment stratégique.

# RÉSULTAT DE LA CAMPAGNE

Lorsque le dernier U-Boat en jeu retourne au port et a atteint sa limite de patrouille, ou s'il est coulé, alors la campagne est terminée.

## U-Boats coulés

Soustrayez 3 points de victoire de votre total pour chaque U-Boat qui a été coulé pendant la campagne.

Additionnez vos points de victoire et comparez votre total aux

chiffres figurant sur la table des points de victoire de la feuille de campagne. Cela vous montrera les résultats de votre campagne.

*Exemple: vous avez joué à une campagne courte, après que chaque U-Boat a terminé une patrouille, additionnez vos points de victoire et comparez-les aux chiffres de la campagne courte sur la feuille de campagne.*

# RÈGLES OPTIONNELLES

## U-Boat de type XXI

Seul une poignée de U-Boats de type XXI étaient opérationnels avant la fin de la seconde guerre mondiale et un seul pouvait être en patrouille. Une carte U-Boat de type XXI a été incluse dans U-Boat Leader pour permettre aux joueurs de voir comment ce type de U-Boat aurait affecté la bataille pour l'Atlantique.

Le type XXI peut être utilisé dans n'importe quelle campagne mais serait probablement le mieux adapté pour la campagne "The Hunted Atlantic".

Les règles particulières suivantes s'appliquent aux type XXI:

Le type XXI ne possède pas de canon de pont et ne peut pas utiliser d'attaques canon.

La vitesse d'un U-Boat de type XXI est de 2.

Un U-Boat de type XXI peut recharger ses six torpilles prêtes en stock une fois pendant l'étape de mouvement général lors de la phase de résolution des combats.

Si vous utilisez le U-Boat de type XXI, vous devez retirer le U-201 du jeu puisque les deux sous-marins ont le même capitaine.

## Snorkel



Cette règle vous donne la possibilité d'équiper votre U-Boat avec un Snorkel de plongée. Le Snorkel permet au U-Boat de rester immergé tout en se déplaçant avec ses moteurs diesel pour recharger ses batteries ce qui rend plus difficile à trouver.

Un U-Boat peut être équipé d'un Snorkel pour un coût de 1 point SO. Les U-Boats avec cet équipement augmentent leur niveau d'évasion de +2.

Les Snorkels ne peuvent pas être ajoutés aux U-Boats de type II ou XXI. Le type II est trop petit pour l'utiliser et le type XXI en possède déjà un.

## Torpille défaillante

Pendant la seconde guerre mondiale les forces sous-marine alliées et allemande ont tous eu des problèmes avec leurs torpilles. Les allemands ont rapidement trouver et corriger de nombreuses failles mais ils ont souffert de problèmes de profondeur jusqu'à 1942. L'utilisation de cette option rend

les attaques de torpilles plus difficiles.

Après avoir spécifié toutes les attaques torpilles, lancez un Dé pour chaque groupe de torpille, reportez-vous au tableau ci-dessous et appliquez les résultats avant de vérifier les coups au but. Seules les torpilles qui fonctionnent seront utilisées pour déterminer le nombre de Dés à lancer et le modificateur de propagation de la torpille. Remarque: les torpilles avancées ne lancent pas sur la table "Torpedo Dud".

1939-40	1941+	Résultat
1	N/A	<i>Toutes les torpilles échouent automatiquement en une explosion prématurée. Cela compte comme une attaque pour placer un marqueur Alerte.</i>
2	1	<b>Toutes les torpilles manquent automatiquement mais cela ne compte pas comme une attaque et une Alerte.</b>
3-4	2	<i>Une seule torpille fonctionne correctement, toutes les autres sont ratés.</i>
5-7	3	<b>La moitié des torpilles fonctionnent correctement (arrondi inférieur mais au moins une fonctionne normalement).</b>
8-10	4-10	<i>Toutes les torpilles fonctionnent correctement, résolvez l'attaque avec toutes les torpilles</i>

## Sélection de U-Boat au hasard

Au lieu de choisir votre U-Boats, déterminez les aléatoirement. Prenez toutes les cartes U-Boat disponibles pour la campagne sélectionnée mélangez-les ensemble et distribuez-les une par une au hasard. Pour chaque carte U-Boat distribuée, sélectionnez le niveau de compétence que vous souhaitez utiliser pour le U-Boat, soustrayez le montant de points SO notés sur la carte du nombre total de points disponibles pour la campagne. N'utilisez pas de U-Boats de même nom.

*Exemple: n'utilisez pas le U-47 Bleu et le U-47 Veteran.*

Lorsqu'une carte fait passer le total de point SO à zéro, arrêtez de tirer des cartes. Les cartes U-Boat prises seront les bateaux de votre escadron. La carte finale qui a fait que le total de point SO arrive en dessous de zéro n'est pas incluse. Vous pouvez cesser de tirer les cartes U-Boat à tout moment après la première carte et conserver les autres points SO pour les utiliser plus tard dans la campagne. Après avoir sélectionné vos U-Boats gagnez 2, 4 ou 8 points SO pour les campagnes courtes, moyennes ou longues.

## Campagnes liées

Vous pouvez jouer les quatre campagnes dans l'ordre chronologique: The Battle Begins, The Happy Time, Operation Drumbeat et The Hunted avec le même groupe de U-Boats. A partir de la première campagne, choisissez la longueur de la campagne que vous souhaitez pour les quatre campagnes

et sélectionnez vos u-boats.

Lorsque vous passez à la prochaine campagne, soustrayez les valeurs actuelles des SO de vos U-Boats en fonction de la note de compétence courante pour le U-Boat, à partir du total de SO de la nouvelle campagne. Les SO restants sont disponibles pour l'achat de nouveaux U-Boats ou peuvent être sauvegardés pour être utilisés pendant la campagne. Si le résultat était zéro ou en dessous, conservez tout vos U-Boats actuels, mais vous ne pouvez pas acheter de nouveaux sous-marin ou utiliser des points SO pendant la campagne.

Si une campagne est hors de l'année de service d'un U-Boat celui-ci ne peut pas être utilisé dans cette campagne. Au lieu de cela le sous-marin est échangé pour des points SO (basé sur son classement actuel) et ces points peuvent, soit être utilisés pour sélectionner un remplaçant pour le U-Boat soit sauvegardé pour une utilisation future.

Les points SO qui ne sont pas utilisés pendant une campagne ne sont pas reportés pour la campagne suivante.

Réduire le stress de tous les U-Boats à zéro entre les campagnes.

## DESCRIPTIONS HISTORIQUES

### Type II

Les U-Boats côtiers de type II étaient à l'origine destinés à l'entraînement des équipages de la force sous-marine nouvellement reconstituée.

Cependant la pénurie de U-Boats disponibles au début de la seconde guerre mondiale a forcé les Type II à entrer dans les opérations de combat.

En raison de leur petite taille et des caractéristiques rondes et lourdes, ces U-Boats ont été surnommés Einbaum (canoë-kayak) par leurs équipages. La petite taille de cette classe lui donnait quelques avantages en termes de maniabilité, de temps de plongée et de capacité à opérer dans des eaux peu profondes, mais cette petite taille avait aussi des inconvénients. Ces U-Boats fait pour de courtes distances avaient des conditions de vie très à l'étroit et ils ne pouvaient transporter qu'une poignée de torpilles ou de mines. Mais même avec ces limitations le type II pouvait être mortel entre les mains d'un capitaine habile.

Au fur et à mesure que les U-Boats de Type VII et de Type IX sont devenus disponibles, les U-Boats de Type II ont été retirés des combats et affectés à la formation de nouveaux équipages. En 1941 six U-Boats de Type II ont été démontés, transportés par terre et par canal en Roumanie et remontés là pour les opérations en Mer Noire.

U-Boat Leader comprend trois U-Boats de Type II. le U-20, le U-26 et le U-53 permettant aux joueurs de tester l'efficacité de ces U-Boats.

Le type VII a formé l'épine dorsale de la force allemande sous-marine pendant la deuxième guerre mondiale. Le Type VIIA a été initialement conçu au début des années 1930 comme un sous-marin de type océanique de moyenne distance. Les versions modifiées améliorent la portée, la capacité de survie et la capacité de charge de torpille de cette classe.

Plus de 700 U-Boats de type VII ont été construits jusqu'à la fin de la seconde guerre mondiale.

Cette classe avait cinq tubes de torpille, quatre tubes d'avant et un tube de poupe (il y avait quelques variantes qui ont eu moins de tubes) avec un pont où était monté un canon 88mm. Au départ le type VIIA ne portait que 11 torpilles, mais les variantes tardives du type VIIB et du type VIIC ont porté ce total à 14.

Ces U-Boats, généralement populaires auprès de leurs équipages, étaient des machines de combat efficaces et vu dans presque toutes les zones où la force des sous-marins a fonctionné, bien que leur portée n'était pas aussi grande que celle du type IX.

## Type IX

La classe de type IX a été conçue pour la longue distance océanique en contrepartie de la moyenne distance du type VII. Ce grand U-Boat était également attendu pour agir en tant que leader en mer des Wolfpacks, bien que ce rôle n'a jamais été vraiment développé.

Les types IX étaient d'excellents bateaux en mer avec une portée suffisante pour opérer dans des eaux lointaines dans l'Atlantique Sud, l'Inde et même les océans Pacifique.

Cette classe a été conçue pour voyager rapidement vers et depuis des zones opérationnelles éloignées avec un nombre important de torpilles et de ravitaillement pour des patrouilles en solitaire à long terme.

Ils étaient armés avec six tubes lance torpille, quatre d'avant et deux à la poupe, avec un pont où était monté un canon de 105mm. Cette classe pouvait porter 22 torpilles, fournissant à un capitaine déterminé la possibilité d'attaquer le même convoi pendant plusieurs nuits avant de manquer de torpilles.

La variante de type IXB a été le groupe de U-Boat le plus réussi. Chaque bateau ayant une moyenne de plus de 100 000 tonnes coulées.

## Type XXI

Le type XXI "Electroboat" a été un grand pas en avant dans le développement des sous-marins, mais il est arrivé trop tard pour avoir un impact sur le cours de la guerre (bien qu'il ait eu une influence majeure sur les sous-marins et anti-sous-marins de l'après-guerre).

Le Type XXI a été le premier U-Boat conçu pour passer plus de temps sous l'eau que sur la surface. Il pouvait rester immergé pendant des jours et avoir seulement besoin de

venir à la profondeur périscopique pour relever son Snorkel, (ou Schnorchel), recharger ses batteries et remplacer l'air. La coque avait été rationalisée pour améliorer la vitesse sous-marine, rendant cette classe plus rapide en immersion qu'en surface.

Le type XXI était équipé de six torpilles à l'avant avec 24 torpilles. Cette classe était également équipée d'un système de rechargement hydraulique qui permettait de recharger les six tubes en moins de temps qu'il n'en fallait pour recharger un tube sur les U-Boats de type VII ou IX. Cela multipliait encore l'efficacité de ce bateau.

Toutefois seuls deux U-Boats de type XXI ont été opérationnels avant que l'Allemagne ne se rende. Aucun de ces U-Boat n'a été en mesure d'attaquer les navires alliés bien que les deux aient rencontré et échappé avec succès aux escortes alliées.

## CREDITS

Game Design .....Dave Schueler  
Game Development.....Holly Verssen  
Art .....Val Nunez, Pui Che  
Proofing .....Hans Korting  
Ian Wakeham  
Christoph Haerberling

Traduction Française.....Don Carmelo  
Special Thanks to:  
Dave Creager, Dan Verssen, Holly Verssen, and Jim Wright



## EXEMPLE DE TOUR DE JEU

Pour cette partie, j'ai sélectionné la campagne Medium sur la feuille de campagne "Happy Time" et donc j'ai 41 points SO pour démarrer. Je retire les cartes de convoi # 32 33 et 34 du paquet. Pour ma flottille je choisis un Ace U-23 (9 points SO) un U-47 Expérimenté (7 points SO) un U-96 Expérimenté (8 points SO) et un Vétéran U-122 (16 points SO). Total, 40 points SO. J'ai décidé de sauvegarder 1 point de SO pour les opérations spéciales pendant la campagne.

Après avoir posé les paquets de cartes et celles de U-Boat, je choisis de placer les pions du U-23 et U-96 dans un port d'Allemagne et ceux pour le U-47 et le U-122 dans la case de port en France. Ensuite j'ajoute les pions torpilles et les munitions de canon (notez que le U-23 n'obtient pas de munitions canon) sur les cartes des U-Boat. Maintenant je suis prêt à lancer ma campagne.

Au cours du segment stratégique je décide de ne pas dépenser de points SO donc je passe au segment opérationnel. Pour ce segment d'opérations, je veux que mes U-Boats entrent dans les zones britanniques et sud-ouest. Je déplace l'U-96 (U-Boat de type VIIC) vers la mer du Nord. Puisque le U-96 est en mouvement je pioche 2 cartes d'événement, soit la carte "Ultra Intercept" et la carte "Rough Seas". Je place un marqueur d'avertissement U-Boat dans la mer du Nord et j'ajoute 1 point de stress au U-96. Puis je déplace le U-96 vers la zone des îles britanniques et pioche 1 carte événement. Cette carte est "Fatal Error", j'ajoute 2 points de stress à l'U-96, soit un total de 3.

Le U-23 suit et pioche 2 cartes d'événement en mer du Nord. Une "Enemy Aircraft" (J'obtiens 6 au Dé, évasion de +4 soit un total de 10. Donc 1 stress au U-Boat) et la carte "Counter Intelligence", puis 1 carte d'événement dans les îles britanniques qui est "Clear Weather".

De France le U-47 se déplace dans le sud-ouest, pioche 2 cartes d'événement, soit "Rough Seas" (ajoutant 1 stress) et "Radio Intercept". Enfin U-122 se déplace dans le sud-ouest pioche 2 cartes événement obtenant "Rough Seas" (1 stress) et "Lone Merchant". Le U-122 dépense une torpille stockée pour gagner un point de victoire. Je note 1 point de victoire sur la feuille de campagne et termine le segment opérations.



Pour le segment tactique, je décide de commencer avec le U-122 comme U-Boat actif. Je lance un Dé obtenant 5 et ajoute 1 pour la capacité spéciale de chercheur du U-122, soit un total de 6. En regardant la table de contact dans la zone d'approches du sud-ouest, cela montre qu'il y a 2 contacts. Je pioche la carte de convoi # 37, un contact avec 4 marchands et 2 escortes. Ensuite je place un marqueur d'avertissement de U-Boat dans la zone et réduit le marqueur de contact de 1.



Ce convoi est posé sur l'écran tactique. Je choisis le U-122 en surface dans la zone de longue portée du convoi sur l'écran tactique. Je décide que le U-122 attaquera seul, saute l'étape Wolfpack et je passe à la résolution des combats. Ensuite je pioche une autre carte de convoi pour déterminer toutes les conditions spéciales, obtenant la carte n° 31 avec une condition de solution de tir de torpille. Je suis prêt à la résolution de combat.

Je déplace le U-122 vers l'avant de 2 espaces dans la zone marquée courte portée. Cela place le U-122 à 1 ou 2 portées des navires marchands les plus proches révélant les navires: en haut à gauche - Eulota, en haut à droite - Rigel, en bas à gauche - San Fernando et en bas à droite - Adamastos. Les 2 escortes sont encore trop loin pour pouvoir les identifier.

Pour le mouvement décalé, je choisis Rigel comme navire de référence. Tous les navires sur l'écran tactique ont une vitesse de 2 donc je n'en bouge aucun.



Les escortes peuvent détecter les U-Boats jusqu'à 2 zones. Je suis au rang 3, donc pas de détection. Comme il n'y a pas de U-Boat détecté, un Dé est lancé pour chaque escorte. Le résultat de l'escorte 1 est 5, donc elle reste en place. Pour l'escorte 2, c'est 8, donc l'escorte tourne d'une zone en sens horaire dans la zone de courte portée. L'escorte est maintenant à 2 zones de mon U-Boat mais ce n'est pas la phase de détection, donc elle ne peut pas me détecter. Elle est assez proche pour se révéler, je pioche une carte d'escorte qui est le Ballinderry. Je remplace le pion escorte inconnue par le Ballinderry.

Les navires ennemis peuvent maintenant attaquer mon U-Boat. Je ne suis pas détecté donc l'escorte ennemie ne peut pas m'attaquer. Les navires marchands ennemis peuvent m'attaquer même si je ne suis pas détecté. Le San Fernando et l'Adamastos peuvent attaquer en utilisant leur attaque de surface. Le niveau d'attaque du San Fernando est de 2 Léger, mais puisque le U-122 a une évasion de 5 il peut ignorer 2 dégâts légers. L'Adamastos a une attaque de 1 Léger et est également ignoré donc il n'y a aucun dommage au U-122. Pour l'attaque sur le San Fernando, j'ai +3 sur chaque torpille en raison de la dispersion torpille. J'ai également +1 pour ma compétence de torpille, -1 pour la portée et +1 pour la condition spéciale (Torpedo Firing Solutions). Modificateur

de +4 par tir de torpille sur le San Fernando. J'obtiens les résultats suivants. 1, 2, 5 et 6. Je conserve le 6 et le modifie à 10 ce qui coule le navire. Je retire le pion du San Fernando de l'affichage tactique et le met de côté pour référence plus tard.

J'attaque alors l'Adamastos. Je gagne +1 sur chaque torpille en raison de la propagation de torpille, +1 pour ma compétence torpille, +1 pour la carte de convoi et -1 pour la portée. Avec n modificateur de +2 par torpille tirée sur l'Adamastos, j'obtiens un 5 et un 3. Le 5 modifié à 7 donne un dommage lourd.

Finalement je fais une attaque canon sur le Rigel. +1 en raison de ma compétence, -6 en raison de la portée. Je lance un 7 (qui devient un 2) et obtient un dommage léger. Je retire alors les 6 torpilles prêtes de l'U-122 et diminue les munitions du canon à 5.

Commence alors la prochaine phase de résolution de combat.



Je choisis de ne pas bouger le U-122, mais il doit plonger, alors je le retourne sur son côté immergé. Ensuite, c'est le mouvement décalé. L'Eulota est le navire marchand le plus rapide sur le tableau, je l'utilise comme navire de référence. Les deux escorteurs sont également à la vitesse 2, aussi ils ne bougent pas.

Mon U-Boat est vitesse 1 et va vers une zone plus proche

du convoi. L'Adamastos est vitesse 0 en raison de ses dommages, donc je le déplace de 2 zones plus près du convoi. Le Rigel est à vitesse 1 en raison de ses dégâts et va 1 zone plus proche du convoi.

Le Ballinderry est à portée 2 de mon U-Boat, l'escorteur inconnu est à portée 4 de mon U-Boat. Je choisis l'activité de l'escorteur inconnu en premier. Il est trop loin pour détecter mon U-122. L'escorteur inconnue lance un 9 et se déplace dans le sens horaire d'une zone. Le Ballinderry serait normalement trop loin pour détecter le U-122 mais il gagne 1 portée en raison du pion "Alerted". Il doit avoir un 6 pour me détecter et gagne +1 en raison du marqueur Alerte. Ballinderry obtient un 7. Je suis détecté et place un pion Détecté à côté du U-122. Le Ballinderry se déplace dans ma zone.



Je suis dans la même zone que l'Adamastos mais je suis en plongée, de sorte qu'il ne peut pas m'attaquer. Le Ballinderry va tenter de m'attaquer en utilisant ses chiffres d'attaque sur immergé. Je choisis de réagir par une plongée profonde (Deep Diving), ce qui empêche l'attaque du Ballinderry. Je place un pion "Deep Dive" sur mon U-Boat et 2 stress sur la carte de l'U-122, puis je fais un jet de Dé pour voir s'il y a des dommages. J'ai besoin d'un 5 ou moins pour éviter des dégâts. Je lance un 6 et donc je place un pion "Flooding" sur la carte du U-122. Je ne peux pas attaquer à cause de "Deep Dive". Ceci termine la deuxième phase de résolution de combat. Je retire le pion "Deep Dive".

Mon U-Boat a un mouvement de 1, donc je choisis de le faire passer dans la zone de convoi. Pendant le mouvement décalé je dois utiliser l'Eulota comme navire de référence. En raison de leur vitesse lente le U-Boat et l'Adamastos sortent tous deux de l'écran tactique.

Cela met fin au contact.

Je passe maintenant à la phase de résolution post-combat. J'ajoute +1 stress au U-Boat, transfère 6 des torpilles stockées vers les torpilles prêtes, puis j'enregistre 2 d'expérience et 3 points de victoire pour avoir coulé le San Fernando. J'utilise alors la règle de tir final pour couler l'Adamastos. Je dépense le deuxième contact du U-122 pour réengager et dépense 1 munition de canon pour couler l'Adamastos, marquant ainsi 2 points de victoire et 1 point d'expérience. Le U-122 n'a plus de contacts. Il est placé dans la zone Recherche sur la carte de campagne et ces étapes sont répétées pour les autres U-Boats.

Lorsque tous les U-Boats sont dans les cases Recherche, on passe au segment ravitaillement. Je vérifie si l'un des U-Boats a suffisamment de points d'expérience pour une promotion. Ensuite je vérifie pour réduire des points de stress sur les U-Boats. Comme ils sont tous en mer et qu'il n'y a pas de navires de ravitaillement avec eux, le seul U-Boat qui peut réduire le stress est le U-96 car il a la capacité spéciale "Cool".

J'ai réinitialisé la carte de campagne en retirant les pions d'avertissement de U-Boat de la carte. Ensuite je retire les attaques des sous-marins et tous les pions U-Boat hors des cases de Recherche.

Je suis prêt à commencer un nouveau tour en revenant au segment stratégique.

Ceci est répété jusqu'à ce que tous mes U-Boats retournent au port deux fois ou qu'ils soient coulés. Ensuite je fais le total de mes points de victoire pour voir comment j'ai réussi la campagne.

# SEQUENCE DE JEU

## Segment Stratégique

Dépenser des Points d'Options Spéciaux (SO).  
Affecter des missions spéciales.

## Segment Opérationnel

Déplacer les U-Boats.  
Résoudre les cartes d'événement.  
Résoudre les missions spéciales.

## Segment Tactique

### Phase Contact

Piocher carte de convoi.  
Mise en place tactique.  
Former Wolfpacks.

### Phase de Résolution des Combats

#### Mouvements

U-Boats.  
Mouvement décalé.  
Escorteurs.  
Détection Escortes.  
Mouvement d'Escortes.

#### Attaque

U-Boats Agressifs.  
Navires ennemis.  
U-Boats prudents.  
Fin de chaque phase de résolution de combat.

### Phase de résolution post-combat

Ajouter Stress.  
Recharger Torpilles.  
Points d'expérience et points de victoire.  
Décision d'action.  
Post-combat pour un U-Boat.

## Segment Repos/Ravitaillement

Promouvoir les U-Boats.  
Limites de patrouille.  
Récupération du stress.  
Ravitaillement au Port.  
Ravitaillement en Mer.  
Réinitialisation de la carte de campagne.

# REFERENCE RAPIDE

## Dommages temporaires et durables

Lorsqu'un U-Boat subit d'autres dégâts ils peuvent être temporaire ou durable. Un dommage durable est noté par un (L) sur le marqueur d'impact. Placez le pion dommage approprié sur le U-Boat puis remettez immédiatement le pion Hit dans la poche.

Un U-Boat peut souffrir du même type de dégâts plus d'une fois. Tous les effets de dommages sont cumulatifs. Le mixage de pions dégâts ne limite pas les dommages subis par un U-Boat. Si vous manquez de pions utilisez un autre marqueur pour noter les dégâts.

**Les pions marqueur de dommages temporaires** sont retirés de la carte U-Boat pendant le rétablissement de stress.

**Les pions marqueur de dommages durables** sont retirés de la carte U-Boat pendant le rétablissement du stress si le U-Boat est dans un port.



**Électronique** - Le radar et la radio U-Boat sont hors service jusqu'à ce qu'ils soient réparés. Le U-Boat n'obtient pas de modificateur radar pendant la phase de contact. En outre si le U-Boat est sur une mission spéciale Recon/Rescue il échoue à sa mission.



**Moteurs** - Les moteurs des U-Boat sont endommagés. La vitesse maximale du U-Boat est réduite de 1 mais jamais inférieure à 0. Si le U-Boat subit 2 coups durables sur le moteur, le U-Boat est considéré comme coulé.



**Inondations** - Le U-Boat subit des dégâts temporaires suite aux voies d'eau. L'inondation compte comme un coup sur la coque mais est toujours un dégât temporaire.



**Fuite d'huile** - Le U-Boat a une fuite d'huile qui le rend plus facile à détecter. Ajouter un pion Alerte sur l'affichage tactique à la fin de chaque phase de résolution de combat.



**Coque** - Le U-Boat est un peu plus près du naufrage. Lorsque le nombre d'impacts sur la coque est égal à l'indice de coque pour le U-Boat, celui-ci est coulé.



**Canon** - Le U-Boat ne peut pas faire feu avec son canon jusqu'à ce qu'il soit réparé.



**Périscopes** - Le U-Boat ne peut pas faire d'attaques en immersion tant que le périscopes n'est pas réparé.



**Tubes torpilles** - Cela réduit le nombre de torpilles prêtes du chiffre indiqué sur le pion Hit. Il s'agit d'une réduction permanente jusqu'à ce que les dommages soient réparés. Si le nombre actuel de torpilles dans la zone "Prête" est supérieur à la nouvelle valeur, les torpilles supplémentaires sont retirées du U-Boat (elles sont perdues).