

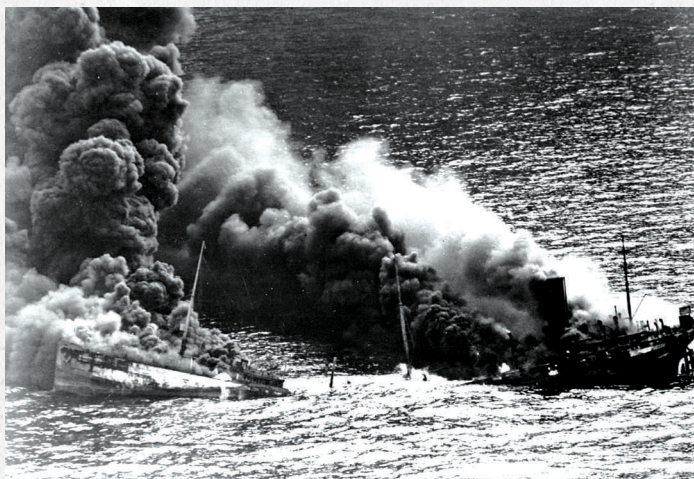
## 1. INTRODUCCIÓN

La Batalla del Atlántico fue una de las campañas navales más largas y decisivas de la historia. Abarcando de 1939 a 1945, fue un conflicto librado por el control de las rutas marítimas que conectaban América del Norte con las Islas Británicas y, por extensión, con todo el teatro europeo. El resultado de esta batalla tendría un impacto significativo en el curso de la Segunda Guerra Mundial.

En el corazón de esta larga y ardua lucha se encontraban los submarinos, especialmente los U-Boot alemanes (abreviatura de Unterseeboot, que significa "barco submarino"). Estas mortíferas embarcaciones desempeñaron un papel decisivo en el éxito y los desafíos que encontraron las potencias Aliadas y el Eje. Los U-Boot, capaces de acechar sigilosamente bajo las olas, añadieron una nueva dimensión a la guerra naval, creando una amenaza constante para los convoyes de transporte tan vitales para el esfuerzo bélico de los Aliados.

Los U-Boot alemanes, bajo el mando de oficiales experimentados, emplearon tácticas de caza en manada con efectos devastadores. Estos submarinos hundieron miles de buques de carga aliados y embarcaciones militares, infligiendo pérdidas graves y perturbando las líneas de suministro. En respuesta, los Aliados reaccionaron para contrarrestar la amenaza de los U-Boot desplegando buques de escolta, patrullas aéreas y desarrollando tecnologías avanzadas de guerra antisubmarina.

La Batalla del Atlántico fue una lucha difícil que puso a prueba la resistencia y la innovación. El destino de naciones dependía del control de estas rutas marítimas cruciales, convirtiéndola en una parte clave de la Segunda Guerra Mundial.



Dixie Arrow torpedoed off Cape Hatteras by U-71.  
U.S. Navy (photo 80-G-43376)

## 2. ¿LIBRO O JUEGO DE MESA?

En este juego, puedes jugar directamente en el libro dibujando y tomando notas, o puedes jugarlo como un juego de mesa convencional utilizando los mapas y counters.

### Jugar en el libro:

Puedes jugar dibujando y escribiendo directamente en el libro. Utiliza un lápiz o rotulador para marcar los movimientos de tu U-Boot y registrar información importante directamente en las páginas del libro.

### Juego de mesa tradicional:

Si prefieres una configuración clásica de juego de mesa, puedes utilizar los counters y mapas que se pueden adquirir junto con el libro.

Tienes la flexibilidad de elegir el estilo que mejor se adapte a ti, pero las mecánicas centrales y la jugabilidad permanecen iguales en ambas opciones. Así que elige tu forma de disfrutar de los desafíos de la guerra submarina en la Segunda Guerra Mundial.

Adicionalmente, puedes acceder a todos los materiales del juego, incluyendo mapas y componentes, en nuestro sitio web, [www.turgaliiumgames.com](http://www.turgaliiumgames.com), o en la sección de archivos de la página del juego en BoardGameGeek (BGG).



<https://boardgamegeek.com/boardgame/394053>

En [www.turgaliiumgames.com](http://www.turgaliiumgames.com) puedes encontrar todos los componentes en formato físico con calidad profesional, así como mapas extra.

### 3. ESTRUCTURA DEL LIBRO

Este libro está estructurado como una colección de misiones separadas, cada una representando una etapa en la línea temporal de la Batalla del Atlántico. Algunas misiones están interconectadas, permitiéndote comandar el mismo submarino y tripulación a través de diversas fases de la batalla.

A medida que avanzas en el libro, descubrirás que tus decisiones y resultados en misiones anteriores pueden influir en las siguientes. Tus elecciones darán forma a la trama y a las estrategias que empleas.

Al concluir las misiones, el libro ofrece un Modo Campaña. En este modo, tu objetivo es alcanzar el mayor tonelaje posible de buques enemigos hundidos durante una patrulla de cuatro semanas.

Cada misión comienza con una página dedicada al contexto histórico.

Antes de sumergirte en cada misión, recibirás información sobre el submarino que comandarás. Esto incluye detalles sobre el modelo específico de U-Boot, sus capacidades y su papel en la Batalla del Atlántico.

También te informarás sobre los últimos avances tecnológicos en ambos lados del conflicto. Estas innovaciones podían incluir mejoras en la tecnología naval, nuevas tácticas empleadas por los Aliados o mejoras en la tecnología de los U-Boot por parte de los alemanes.

También encontrarás la información y los objetivos de la misión:

- **Objetivos de la misión:** Aquí descubrirás los objetivos principales y secundarios de la misión.
- **Cuadrícula de inicio:** Esta sección indica dónde comienza tu U-Boot la misión.
- **Condiciones de victoria:** Aquí se proporcionan detalles sobre cómo se logra la victoria en la misión.

### 3.1 ESTRUCTURA DE LAS MISIONES


#### 3.1.1 Introducción histórica

**Mission 1: Inaugural Patrol. November 1939**

In the crisp November air of Wilhelmshaven's harbour, you stand on the deck of U-Boat type VIII A U-33, a vessel that will soon become your home and instrument of warfare. The world is on the precipice of chaos, and you are about to embark on your first mission as a U-Boat commander. The docks bustle with activity, yet an air of uncertainty hangs over the crew as they prepare for what lies ahead.

**Wilhelmshaven, Germany, 1939**

The first U-boats launched from Wilhelmshaven marked the beginning of a new era in naval warfare and played a significant role in the early stages of the Battle of the Atlantic during World War II.



Wilhelmshaven, a strategic naval base in Germany, saw the commissioning of several Type VII U-boats, a class that would become emblematic of German submarine operations. These U-boats were launched in the months leading up to and immediately following the outbreak of the war in September 1939.

The success of these early U-boat operations posed a serious threat to the Allies, causing significant disruption to supply chains and leading to urgent countermeasures. The Battle of the Atlantic evolved into a complex struggle as both sides adapted and refined their strategies. While the U-boats from Wilhelmshaven initially enjoyed considerable success, the Allies gradually developed improved anti-submarine tactics, technology, and convoy protection methods. This marked the beginning of a protracted and decisive naval conflict that would shape the course of the entire war.

**The Type VIII A U-33 Uboat**

Commissioned in 1936, U-33 was a Type VIII U-boat and became one of the early submarines to engage in combat operations during the war. Under the command of Kapitänleutnant Hans-Wilhelm von Dresky, U-33 conducted several patrols and achieved a degree of success in its missions.

One of U-33's significant accomplishments occurred in April 1940, during the early stages of the war. The submarine managed to penetrate the British naval blockade and operate in the waters of the North Sea and the Atlantic. During this period, U-33 sank several Allied ships, contributing to the German U-boat campaign's disruption of maritime supply lines.

U-33's combat career, however, came to an end in August 1940 when it struck a mine and was subsequently damaged. The submarine was forced to surface, and its crew scuttled the vessel to prevent it from falling into enemy hands.

**Starting Grid: AS96. Port of Wilhelmshaven, Germany. Time: 00:20 (Day)**

**Victory Conditions:** Find and sink at least one enemy ship, ensuring your safe return to the port of Wilhelmshaven. Infiltrate the RAF base in Qban, Scotland, and gather vital intelligence (Grid AIG3). The optional objective in Qban may provide victory points and important information about Allied plans.

**Defeat Conditions:** You are defeated if your U-Boat is sunk, if you don't return to Wilhelmshaven, if you fail to sink an enemy ship during the mission or if you are not able to arrive to Qban.

**Note:** Read the EO event if you arrive at the RAF base in Qban. Check the mission VP list to see your ranking.

**FOUR MISSION**

#### 3.1.2 Tablas

En la siguiente página, encontrarás tablas específicas de la misión que guiarán tu experiencia de juego. Estas tablas son diferentes en cada misión.

- **Especificaciones Técnicas:** Encontrarás datos técnicos sobre tu U-Boot, como su distancia máxima de movimiento por turno y el número máximo de torpedos que puede llevar.
- **Condiciones Meteorológicas:** Comprender el clima es crucial para la navegación y la eficacia en combate. Esta sección proporciona información sobre las condiciones meteorológicas predominantes durante la misión, las cuales pueden afectar las operaciones de tu U-Boot, la visibilidad y la detección de enemigos.
- **Tablas:** Estas tablas ofrecen reglas y modificadores específicos para el movimiento, los ataques de torpedo y las evasiones durante la misión.
- **Acciones Disponibles en Batalla:** Esta sección detalla las acciones que puedes realizar durante los enfrentamientos.

Introducción histórica de la primera misión

**YOUR U-BOAT**

U-boat: Type VIIA U-33      Max Range per turn:      Max. 3 Torpedoes/turn  
 Torpedoes: 11      -Surface: 2 Grids Spend 1/2 Fuel      Max. 1 Ammo/turn  
 Crew: 42 men      -Submerged: 1 Grid Spend 50% Battery      Max. 2 Actions/turn

**SEQUENCE OF PLAY**

1. U-Boat movement phase; Move your U-Boat on the map up to your maximum range
2. Sighting phase; Roll 2d6 on the Sighting Table. Check the color where you ended your movement
  - Ships; If you spot a ship, proceed to the Encounter phase and Ship movement phase
  - Aircraft; If an aircraft has detected you, roll the dice on the Aircraft Attack Table.
  - No sightings; Continue with your U-Boat movement.
3. Continue your patrol with the U-Boat movement phase

**Detection Table**

| Time     | Surface     | Submerged   |
|----------|-------------|-------------|
| Roll 4-6 | Sighted D3  | Sighted D2  |
| Day      | Detected D2 | Detected D1 |
| Roll 1-3 | Sighted D2  | Sighted -   |
| Night    | Detected D1 | Detected D1 |

For this first mission, detection ranges only have implications for the movement of the ships. In order to learn, during this initial mission, the weather is always favorable and the ships do not radio aircraft or escorts when they detect a submarine.

When a ship detects a submarine, it will attempt to move away from its trajectory. In the next Ship movement phase, if the ship has not yet been sunk, it will move one space in the direction that facilitates its escape from the submarine. A ship is never allowed to move backward. Please refer to the Ship movement section for more information.

**Sighting Table**

| 2d6 | Blue     | Yellow    | Red       |
|-----|----------|-----------|-----------|
| 2   | -        | Aircraft  | Aircraft  |
| 3   | -        | -         | Aircraft  |
| 4   | -        | Ship (x1) | -         |
| 5   | -        | -         | Ship (x1) |
| 6   | -        | -         | -         |
| 7   | -        | -         | -         |
| 8   | -        | -         | Ship (x1) |
| 9   | -        | -         | -         |
| 10  | -        | Ship (x1) | Ship (x1) |
| 11  | -        | -         | -         |
| 12  | Aircraft | Aircraft  | Aircraft  |

**Aircraft Attack Table**

| 2d6 | Attack result        |
|-----|----------------------|
| 2   | 4 Damage             |
| 3   | 3 Damage             |
| 4   | 2 Damage             |
| 5   | 1 Damage             |
| 6   | 1 Damage             |
| 7   | Roll on Damage Table |
| 8   | Roll on Damage Table |
| 9   | Failed attack        |
| 10  | Failed attack        |
| 11  | Failed attack        |
| 12  | Failed attack        |

**Escape Maneuver Table**

| 1d6 | Escape result             |
|-----|---------------------------|
| 1   | 2F*Roll on Aircraft Table |
| 2   | 1F*Roll on Damage Table   |
| 3   | 2F*Successful evasion     |
| 4   | 1F*Successful evasion     |
| 5   | Successful evasion        |
| 6   | Successful evasion        |

**Attack Table**

| 2d6 | D1   | D2   | D3   | D4   |
|-----|------|------|------|------|
| 2   | Miss | Miss | Miss | Miss |
| 3   | Miss | Miss | Miss | Miss |
| 4   | Miss | Miss | Miss | Miss |
| 5   | Miss | Miss | Miss | Miss |
| 6   | Hit  | Miss | Miss | Miss |
| 7   | Hit  | Hit  | Miss | Miss |
| 8   | Hit  | Hit  | Hit  | Miss |
| 9   | Hit  | Hit  | Hit  | Miss |
| 10  | Hit  | Hit  | Hit  | Hit  |
| 11  | Hit  | Hit  | Hit  | Hit  |
| 12  | Hit  | Hit  | Hit  | Hit  |

**Hit Table**

| 2d6 | Torpedo  | Deck Gun |
|-----|----------|----------|
| 2   | Dud      | -        |
| 3   | Dud      | -        |
| 4   | Dud      | -        |
| 5   | Dud      | -        |
| 6   | Dud      | 1 Damage |
| 7   | 1 Damage | 1 Damage |
| 8   | 1 Damage | 1 Damage |
| 9   | 1 Damage | 2 Damage |
| 10  | 2 Damage | 2 Damage |
| 11  | 2 Damage | 2 Damage |
| 12  | 3 Damage | 2 Damage |

**Damage Table**

| 2d6 | Damage        |
|-----|---------------|
| 2   | No damage     |
| 3   | No damage     |
| 4   | E-Engines     |
| 5   | Deck Gun      |
| 6   | Periscopes    |
| 7   | Torpedo Tubes |
| 8   | Radio         |
| 9   | Diesel        |
| 10  | Fuel Leak     |
| 11  | No damage     |
| 12  | No damage     |

**Encounter Map available actions (Max. 2/turn)**

| Submerged         | Surface           |
|-------------------|-------------------|
| Go to Surface     | Submerge          |
| Maneuver max. 1   | Maneuver max. 2   |
| Advance max. 1    | Advance max. 2    |
| Launch Torpedoes  | Launch Torpedoes  |
| -                 | Fire Deck Gun*    |
| Repair Attempts** | Repair Attempts** |
| Escape            | -                 |

Tablas de la primera misión

- Registro de Patrulla: Utiliza este bloc de notas para llevar un recuento de los buques enemigos que has hundido con éxito durante la misión. Es tu registro personal de victorias para mostrar tus logros.

The screenshot shows the game interface. At the top right is the 'Encounter map' with a radial grid and a 'Patrol Log' table. Below it is the 'VIIA U-33' status panel showing battery, torpedoes, and fuel levels. At the bottom is a tactical grid with a map overlay and a 'VIELBALEN' label.

Mapas de la primera misión

### 3.1.3 Mapa, U-Boot y mapa táctico

En la siguiente página, encontrarás el mapa táctico y el mapa de navegación, así como el U-Boot que comandarás en la misión:

- Mapa de misión: Este mapa es el telón de fondo para las operaciones de tu U-Boot durante la misión. Proporciona el contexto geográfico para tu viaje y sirve como lienzo en el que marcarás tus movimientos y enfrentamientos.

### 3.1.4 Zonas del mapa

El mapa está dividido en zonas de varios colores, cada una representando diferentes grados de peligro y presencia enemiga.

Los mapas proporcionados en el juego son reproducciones de mapas originales de la Kriegsmarine utilizados durante la Segunda Guerra Mundial. Se ha hecho todo lo posible para capturar la esencia de estos documentos históricos, asegurando una profunda inmersión en la época.

The diagram shows a tactical grid with three color-coded zones indicated by arrows: 'Rojo' (Red) pointing to the left side, 'Amarillo' (Yellow) pointing to the right side, and 'Azul' (Blue) pointing to the bottom right corner. The grid contains numbers from 14 to 69.

- Diagrama de estado del U-Boot: Aquí encontrarás una representación esquemática de tu U-Boot. Utiliza este diagrama para controlar el estado de tu U-Boot, incluyendo torpedos gastados, consumo de combustible y daños sufridos durante la misión.
- Mapa táctico: Este mapa es donde navegarás tu U-Boot para enfrentarte a los buques enemigos. Es el campo de batalla donde emplearás tus tácticas y lanzarás torpedos para atacar y potencialmente hundir los buques enemigos.

### 3.1.5 Barcos, eventos y puntos de victoria

- Eventos de la Misión: Esta sección describe los eventos y acontecimientos específicos que pueden ocurrir en la misión.
- Tablas de Barcos Enemigos: Estas tablas detallan los tipos y cantidades de barcos enemigos que puedes encontrar durante la misión. Cada misión tiene tablas diferentes, asegurando que ninguna misión sea igual.
- Puntos de Victoria: El número de puntos de victoria que puedes ganar depende de tus logros dentro de la misión.

## 3.2 DADOS, LÁPIZ Y BORRADOR

### 3.2.1 Material necesario

Todo lo que necesitas para empezar a jugar es este libro, un par de dados, un lápiz y un borrador. Por supuesto puedes jugar con los mapas XL y los counters si lo prefieres.

### 3.2.2 Conceptos básico de los dados

Cuando veas **1d6** significa que lanzas un dado de seis caras.

Cuando veas **2d6** significa que lanzas dos dados de seis caras.

- Ejemplo:

Si la tabla dice *Lanza 1d6*:



Resultado 4

Si la tabla dice *Lanza 2d6*:



Resultado 8 (5+3)

| Ship Table | Ship name      | Type           | Size   | Hull | Nationality | Tonnage |
|------------|----------------|----------------|--------|------|-------------|---------|
| 1          | Stanbrook      | Steam merchant | Small  | 1    | British     | 138T    |
| 2          | Bovling        | Steam merchant | Small  | 1    | British     | 792T    |
| 3          | Fensliva       | Steam merchant | Medium | 3    | British     | 4290T   |
| 4          | Arne Klode     | Motor tanker   | Big    | 4    | Norwegian   | 11019T  |
| 5          | Kaunas         | Steam merchant | Small  | 1    | Lithuanian  | 1566T   |
| 6          | Siedrecht      | Motor tanker   | Medium | 2    | Dutch       | 5137T   |
| 7          | Ove Toft       | Steam merchant | Small  | 2    | Danish      | 2139T   |
| 8          | Savastota      | Steam merchant | Medium | 2    | British     | 8799T   |
| 9          | Britia         | Motor tanker   | Medium | 3    | Norwegian   | 6214T   |
| 10         | Ionian         | Steam merchant | Small  | 2    | British     | 3114T   |
| 11         | Royston Grande | Steam merchant | Medium | 3    | British     | 5144T   |

| Detection Table | Time        | Surface     | Submerged |  |
|-----------------|-------------|-------------|-----------|--|
| Roll 4-6        | Sighted D3  | Sighted D2  |           | For this first mission, detection ranges only have implications for the movement of the ships. In order to learn during this initial mission, the weather is always favorable and the ships do not radio aircraft or escorts when they detect a submarine.   |
| Day             | Detected D2 | Detected D1 |           |  |
| Roll 1-3        | Sighted D2  | Sighted -   |           | When a ship detects a submarine, it will attempt to move away from its trajectory. In the next ship movement phase, if the ship has not yet been sunk, it will move one space in the direction that facilitates its escape from the submarine. A ship is never allowed to move backward. Please refer to the ship movement section for more information. |
| Sight           | Detected D1 | Detected D1 |           |  |

| Events | E1   | E2   |
|--------|--|--|
| 1      | You can attempt a repair now at no action cost   | Aircraft spotted. Roll 1d6 on Escape Table   |
| 2      | Fuel leak. Losses 1/FP   | A hidden minefield is discovered. Roll a die on a 1-3, your U-boat navigates through safely on a 4-6, the U-boat hits a mine and receives 1 damage           |
| 3      | You can attempt a repair now at no action cost   | Fuel leak. Losses 2/FP   |
| 4      | U-boat spotted. If you are in a yellow zone, roll in the red column instead  | Supplies 4/1000. Spot a drifting supply crate - roll a die on a 1-3, resupply 1FP on a 4-6, it's empty or decoy.   |
| 5      | Navigation Error: Navigation calculations go wrong - roll a die on a 1-3, correct course on a 3-6, else you'll lose this turn. Still roll on Sighting Table                              | You can attempt a repair now at cost 1F  |
| 6      | Hidden Reef: Accidentally approach a shallow reef - roll a die on a 1-3, navigate through safely on a 4-6, run aground and take 1 damage.  | Incoming Depth Charges: Enemy ships drop depth charges - roll a die on a 1-3, evade successfully on a 4-6, take damage.                                      |
| 7      | Diesel malfunction: Roll a die - on a 1-3, the engine is repaired next turn on a 4-6, it remains malfunctioning.   | E-Engine malfunction: Max. Battery for the rest of the patrol 75%. It can't be repaired  |
| 8      | Radio operator intercepts coded enemy communications. Roll a die on a 1-3, gain valuable intelligence and take 1FP on a 4-6, deciphered message is a trap, roll on Aircraft Attack Table | Enemy aircraft conduct an antisubmarine sweep. Roll a die on a 1-4, you evade detection on a 5-6, you're spotted and attacked. Roll on Aircraft Attack Table |
| 9      | Fuel leak. Losses 1F   | You can attempt a repair now at cost 1F  |
| 10     | You can attempt a repair now at no action cost   | Hull Breach: Roll a die - on a 1-3, the breach is patched on a 3-6, water intake continues, causing 1 damage.  |
| 11     | Diesel malfunction. Next turn max. 1 grid  | 5ive Alarm: Sudden dive alarm sounds - roll a die on a 1-3, it's a false alarm on a 4-6, enemy aircraft are nearby. Roll on Aircraft Attack Table            |

| EO  | Tonnage  | Victory Points |    |       |   |           |   |           |   |            |   |        |   |  |    |    |   |                  |     |                |     |                 |   |                      |   |                     |
|---|--|----------------|----|-------|---|-----------|---|-----------|---|------------|---|--------|---|--|----|----|---|------------------|-----|----------------|-----|-----------------|---|----------------------|---|---------------------|
| As your U-boat covertly slips into the shadowed waters of Oman, Scotland, you've achieved a critical victory in your mission. This 2d6 base unsurpassed of your presence offers a unique opportunity to gather invaluable intelligence. The intelligence gathered on Oman will undoubtedly tip the scales in your favor. As you quietly depart this enemy harbor, you carry with you the secrets that will bring your adversaries to their knees. | <table border="1"> <thead> <tr> <th>Tonnage</th> <th>VP</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>&lt;1500</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>1500-4000</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>4000-8000</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>8000-10000</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>&gt;10000</td> <td>4</td> </tr> </tbody> </table> | Tonnage        | VP | <1500 | 0 | 1500-4000 | 1 | 4000-8000 | 2 | 8000-10000 | 3 | >10000 | 4 | <table border="1"> <thead> <tr> <th>VP</th> <th>FP</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>Critical Failure</td> </tr> <tr> <td>1-3</td> <td>Severe Setback</td> </tr> <tr> <td>3-4</td> <td>Partial Success</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>Mission Accomplished</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>Outstanding Success</td> </tr> </tbody> </table> | VP | FP | 0 | Critical Failure | 1-3 | Severe Setback | 3-4 | Partial Success | 5 | Mission Accomplished | 6 | Outstanding Success |
| Tonnage   | VP   |                |    |       |   |           |   |           |   |            |   |        |   |  |    |    |   |                  |     |                |     |                 |   |                      |   |                     |
| <1500   | 0  |                |    |       |   |           |   |           |   |            |   |        |   |  |    |    |   |                  |     |                |     |                 |   |                      |   |                     |
| 1500-4000   | 1  |                |    |       |   |           |   |           |   |            |   |        |   |  |    |    |   |                  |     |                |     |                 |   |                      |   |                     |
| 4000-8000   | 2  |                |    |       |   |           |   |           |   |            |   |        |   |  |    |    |   |                  |     |                |     |                 |   |                      |   |                     |
| 8000-10000  | 3  |                |    |       |   |           |   |           |   |            |   |        |   |  |    |    |   |                  |     |                |     |                 |   |                      |   |                     |
| >10000  | 4  |                |    |       |   |           |   |           |   |            |   |        |   |  |    |    |   |                  |     |                |     |                 |   |                      |   |                     |
| VP  | FP   |                |    |       |   |           |   |           |   |            |   |        |   |  |    |    |   |                  |     |                |     |                 |   |                      |   |                     |
| 0   | Critical Failure   |                |    |       |   |           |   |           |   |            |   |        |   |  |    |    |   |                  |     |                |     |                 |   |                      |   |                     |
| 1-3   | Severe Setback   |                |    |       |   |           |   |           |   |            |   |        |   |  |    |    |   |                  |     |                |     |                 |   |                      |   |                     |
| 3-4   | Partial Success  |                |    |       |   |           |   |           |   |            |   |        |   |  |    |    |   |                  |     |                |     |                 |   |                      |   |                     |
| 5   | Mission Accomplished   |                |    |       |   |           |   |           |   |            |   |        |   |  |    |    |   |                  |     |                |     |                 |   |                      |   |                     |
| 6   | Outstanding Success  |                |    |       |   |           |   |           |   |            |   |        |   |  |    |    |   |                  |     |                |     |                 |   |                      |   |                     |

Roll a die; on a 1, nothing happens; on a 2-5, 1FP; on a 6, 2FP

Tabla de barcos, eventos y puntos de victoria

Con tablas y condiciones cambiantes constantemente, deberás adaptar tus estrategias y toma de decisiones a los desafíos únicos de cada misión.

Cada misión puede presentar una estructura ligeramente diferente e introducir nuevos elementos y reglas a medida que avanzamos en el juego.

Al final del libro, encontrarás un diario para registrar todos los datos de tus sesiones de juego. Utiliza estos diarios para intentar superar tus propios récords y llevar un registro de cada partida que hayas jugado.

El corazón de todo el juego son los dados y las tablas. Cuando el juego nos indica que tiremos los dados en una tabla específica, observaremos el resultado total de los dados y nos referiremos a la fila correspondiente en esa tabla específica. El resultado de los dados puede estar sujeto a ciertos modificadores que exploraremos con más detalle más adelante.

Estas instrucciones serán pan comido para los jugadores experimentados de wargames pero serán muy útiles para los novatos.

En las siguientes páginas, nos adentraremos en las distintas fases del juego.

## 4. FASE DE MOVIMIENTO DEL U-BOOT

### 4.1 Sistema de cuadrículas

Los mapas están divididos en cuadrículas, y cada cuadrícula está numerada. Al mover tu U-Boot, contarás el número máximo de cuadrículas adyacentes por turno que puede mover el U-Boot, según lo especificado en las instrucciones de la misión.

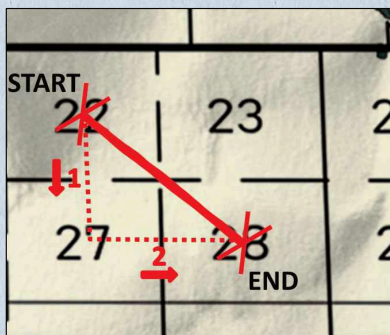
### 4.2 Dibujando los movimientos

Para mover tu submarino, usarás un lápiz para dibujar una trayectoria en el mapa, siguiendo la distancia máxima especificada por los datos técnicos para cada misión. Esta distancia puede estar sujeta a modificaciones debido a eventos o daños sufridos por el submarino durante la misión.

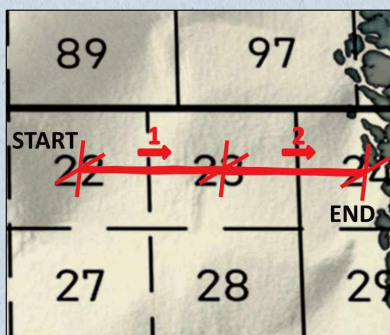
La trayectoria dibujada debe consistir en segmentos de líneas rectas, pero tienes la flexibilidad de crear múltiples segmentos para alcanzar la distancia máxima de movimiento. Cada segmento de línea recta debe **comenzar y terminar** en el **centro** de un cuadrado de la cuadrícula en el mapa. Para llevar un registro de tu movimiento, puedes usar una cruz para marcar donde termina tu movimiento.

Algunas cuadrículas son más grandes que otras. Esto refleja la realidad de que la velocidad de los submarinos durante la Segunda Guerra Mundial dependía de varios factores, incluidas las condiciones meteorológicas, la profundidad operacional y el rendimiento del motor.

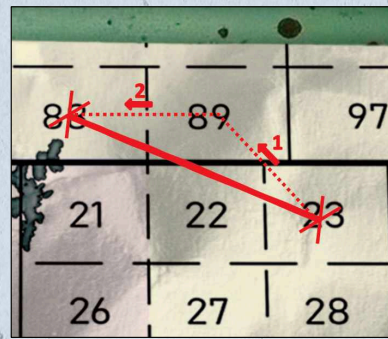
#### Ejemplos:



Comenzando en la cuadrícula 22, queremos viajar a la cuadrícula 28. Nuestro alcance máximo en esta misión es de 2 cuadrículas en superficie. El camino debe realizarse entre cuadrículas adyacentes. Terminamos nuestro turno en el centro de la cuadrícula 28.



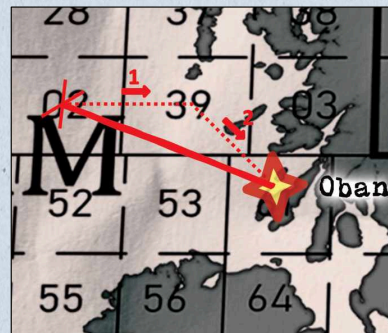
Comenzando en la cuadrícula 22, queremos viajar a la cuadrícula 24. Nuestro alcance máximo en esta misión es de 2 cuadrículas en superficie. El camino debe realizarse entre cuadrículas adyacentes. Terminamos nuestro turno en el centro de la cuadrícula 24.



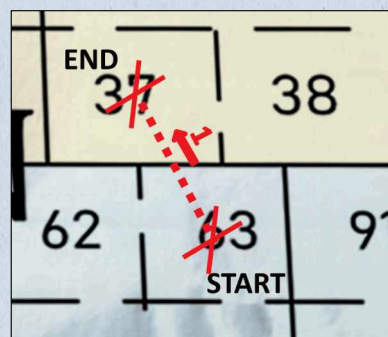
Comenzando en la cuadrícula 23, queremos viajar a la cuadrícula 88. Nuestro alcance máximo en esta misión es de 2 cuadrículas en superficie. Las cuadrículas 23 y 89 son adyacentes, así que podemos aprovechar esto para viajar más lejos en este turno.



Comenzando en la cuadrícula 16, queremos viajar a la cuadrícula 36. Aquí, necesitamos bordear las costas, así que dibujamos una línea imaginaria entre los dos centros y viajamos con nuestro submarino a lo largo de la costa



Comenzando en la cuadrícula 02, el objetivo de la misión es el puerto de Oban, en la cuadrícula 61. A efectos del juego, los objetivos dentro de una cuadrícula se consideran el punto donde concluimos nuestro movimiento.



En este ejemplo, viajamos sumergidos desde la cuadrícula 63 hasta la 37. Nuestro rango máximo de movimiento es de 1 cuadrícula. Para llevar un registro de nuestro estado sumergido, podemos dibujar una línea discontinua como referencia.

Las flechas y líneas en los ejemplos sirven únicamente como referencia para llevar un registro del número de cuadrículas que se ha desplazado el submarino.

### 4.3 Ciclo de día y noche

En este juego, la diferencia entre día y noche afecta mucho al juego, influenciando cómo atacas a barcos enemigos y cómo te detectan aviones y escoltas enemigos.

Conforme nos movemos en el mapa y gastamos combustible o batería, pasa el tiempo. Los iconos en la tabla de combustible muestran el cambio entre día y noche.



Los ataques y eventos, tanto de aviones como de barcos enemigos, dependen del momento del día señalado en ese momento por la tabla de combustible. **Si estás sumergido, este tiempo también se ve en la tabla de batería.**

El sistema de día y noche en este juego es abstracto y no corresponde a ciclos exactos de tiempo, por lo que puede ser que tengamos dos ciclos de día o de noche seguidos cuando pasamos de sumergidos a superficie, o viceversa.

### 4.4 Combustible y batería

Para mover tu submarino debes gestionar dos recursos críticos: combustible para los motores diésel en superficie y baterías para los motores eléctricos sumergidos.

Cada cuadrado de combustible representa una unidad de combustible consumido, y cada cuadrado de baterías representa el 25% de la capacidad de tu batería.

Antes de comenzar a mover tu submarino, tienes la opción de cambiar de estado sumergido a superficie o viceversa. Si avistas un barco enemigo o un avión enemigo te detecta, en este estado empezarás el enfrentamiento.

### 4.5 Unidades de combustible

En cada misión los datos proporcionados especifican cuánto combustible se requiere para cubrir la distancia máxima por turno. Para gestionar tu consumo de combustible, sigue estas pautas:

Si los datos indican un consumo de una unidad de combustible, tacharás un cuadrado completo en la tabla de consumo de combustible.

Si los datos especifican un consumo de media unidad, tacharás solo la mitad de un cuadrado.



En este ejemplo hemos gastado 1,5 unidades de combustible, y es de noche.

A medida que navegues por el mapa y alcances cuadrados marcados con una "E" (E1, E2, etc.) en la Tabla de Combustible, lanzarás los dados en la tabla de eventos correspondiente y aplicarás los resultados inmediatamente.

Cuando alcances el cuadrado de "Hundido" en la Tabla de Combustible habrás perdido la misión inmediatamente.

**Para hacer el juego más fácil puedes añadir uno o dos días a la tabla de combustible.**

### 4.6 Batería

Los submarinos dependen de motores eléctricos cuando están sumergidos y cada misión especifica la cantidad de batería necesaria para mover el submarino en cada turno. Gestionar tu batería es crucial porque si tu batería alcanza el 0% en algún momento durante la misión, la misión termina.

**Para recargar tus baterías, necesitarás emerger. Mientras estás en la superficie, tus baterías se recargan a un ritmo del 25% por turno.**

Es importante tener en cuenta que tu batería puede sufrir daños durante la misión, reduciendo su capacidad total. La gestión efectiva de la batería, incluyendo cuándo emerger para recargar, es esencial para el éxito y supervivencia de tu submarino durante la misión:

#### • Ejemplo



Tu batería estaba al 25% cuando emergiste



Estará al 50% al final del siguiente turno



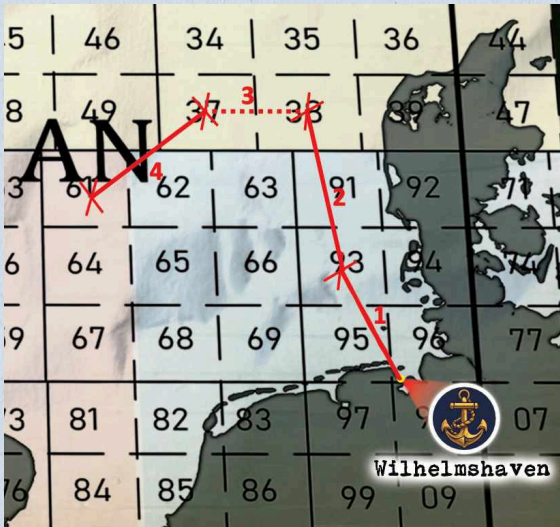
Al 75% al final del turno siguiente

**Es importante señalar que el uso de la batería y el consumo de diésel solo se consideran en el mapa de movimiento, no en el mapa táctico. En otras palabras, gestionarás tus baterías y diésel al moverte por el mar abierto, no durante los enfrentamientos de combate.**

## 5. FASE DE AVISTAMIENTOS

- Ejemplo:

En el siguiente ejemplo, seguiremos cuatro turnos completos de movimiento para ver el consumo del submarino. Recuerda cargar las baterías mientras estés en superficie (25% por turno).



La misión especifica el consumo normal (sin daños o eventos) de nuestro U-Boot

Max Range per turn:  
 -Surface: 2 grids Spend 1/2 Fuel  
 -Submerged: 1 grid Spend 50% Battery

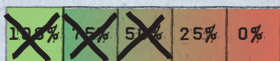
- Turno 1: AN96 → AN93. Superficie (2 Cuad.). Gastamos 1/2 Combustible y es de día



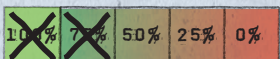
- Turno 2: AN93 → AN38. Superficie (2 Cuad.). Gastamos 1/2 Combustible y es de día



- Turno 3: AN38 → AN37. Sumergido (1 Cuad.). Gastamos 50% de batería



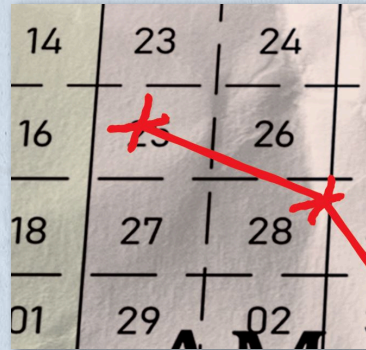
- Turno 4: AN37 → AN61. Superficie (2 Cuad.). Gastamos 1/2 Combustible y recuperamos 25% de batería. Nos quedamos en 75% y es de noche



Después de completar tu movimiento, verifica el color del área en la que se encuentra el submarino y lanza los dados en la Tabla de Avistamientos.

- Ejemplo:

El U-Boot termina su movimiento en una zona roja



Lanzamos dos dados y obtenemos un resultado de 5



Comprobamos la Tabla de Avistamientos y el resultado para un 5 en la columna roja es Barco (x1). Esto significa que nuestra tripulación ha avistado un barco enemigo.

| Sighting Table |          |           |           |
|----------------|----------|-----------|-----------|
| 2d6            | Blue     | Yellow    | Red       |
| 2              | -        | Aircraft  | Aircraft  |
| 3              | -        | -         | Aircraft  |
| 4              | -        | Ship (x1) | -         |
| 5              | -        | -         | Ship (x1) |
| 6              | -        | -         | -         |
| 7              | -        | -         | -         |
| 8              | -        | -         | Ship (x1) |
| 9              | -        | -         | -         |
| 10             | -        | Ship (x1) | Ship (x2) |
| 11             | -        | -         | -         |
| 12             | Aircraft | Aircraft  | Aircraft  |

-If Aircraft: Roll 2d6 on Aircraft Attack Table  
 -If Ship: Go to Encounter Map and place your U-boat at the desired angle (before knowing where the ship is). Roll 2d6 on Encounter map for ship position. Then roll on Ship Table for each ship

En esta situación, elegimos el ángulo en el que colocamos el submarino en el Mapa Táctico, representando su orientación inicial. Luego lanzaremos los dados para determinar la posición inicial del barco enemigo. Sin embargo, entraremos en estas mecánicas con más detalle más adelante en las reglas.

Si el resultado en la tabla muestra un "-", indica que tu submarino no ha avistado ningún barco enemigo y ningún avión enemigo ha detectado tu presencia. En este caso, puedes proceder al siguiente turno de tu patrulla, continuando con el movimiento de tu submarino en el mapa.

## 5.1 AVIONES

En la Batalla del Atlántico, los aviones jugaron un papel crucial en la estrategia de defensa de los Aliados. Si el resultado en la Tabla de Avistamientos es "Avión", significa que tu submarino ha sido detectado por un avión enemigo.

Cuando tu submarino es sometido a un ataque aéreo, necesitas lanzar dos dados en la Tabla de Ataque Aéreo. Después de lanzarlos, aplicarás cualquier modificador relevante (DRM) a los valores resultantes de los dados.

**Los ataques aéreos nocturnos eran casi imposibles hasta 1944, así que en este juego, si es de noche y el resultado en la tabla de avistamientos es 'Avión', entonces no lanzaremos los dados y continuaremos nuestra patrulla.**

### 5.1.1 Qué son modificadores de dados (DRM)

En muchos wargames, incluido este, un concepto común es el de Modificadores de Lanzamiento de Dados (DRM, por sus siglas en inglés). Estos modificadores se aplican a los resultados de los dados.

Algunas tablas en el juego proporcionan valores de DRM de manera explícita. El DRM también puede ser influenciado por eventos que ocurren durante la misión.

#### • Ejemplo

Obtenemos un 9 (5+4) en la Tabla de Ataque Aéreo



Aircraft Attack Table

| 2d6 | Attack result                   |
|-----|---------------------------------|
| 2   | 4 Damage                        |
| 3   | 3 Damage                        |
| 4   | 2 Damage                        |
| 5   | 1 Damage & Roll on Damage Table |
| 6   | Roll on Damage Table            |
| 7   | Roll on Damage Table            |
| 8   | Roll on Damage Table            |
| 9   | Failed attack                   |
| 10  | Failed attack                   |
| 11  | Failed attack                   |
| 12  | Failed attack                   |

DRM: Night (+1), Submerged (+1), E-Engines damage(-2) 2-8: Apply damage to the U-boat. Then roll again on Air Attack Table or Try to escape (Roll on Escape Maneuver Table)

El resultado es **Ataque fallido**. Pero nuestros motores eléctricos están dañados (-2), así que el resultado final con DRM es 7 (9-2): **Lanza los dados en la Tabla de Daños.**

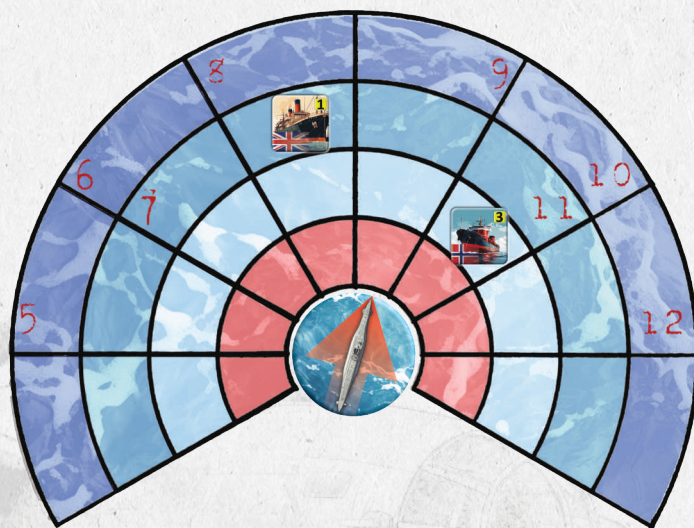
## 5.2 BARCOS

La misión principal de los submarinos durante la Batalla del Atlántico fue interrumpir las rutas de suministro aliadas cazando y hundiendo implacablemente barcos y convoyes enemigos. Tu patrulla en el juego estará dedicada a este objetivo.

Cuando el resultado en la Tabla de Avistamientos indica la presencia de uno o más barcos enemigos, inmediatamente se pasa a la Fase de Enfrentamiento.

**Pero siempre puedes optar por ignorar el avistamiento y continuar tu patrulla.**

Esta fase representa el momento crítico en el que te enfrentas al enemigo, donde tus decisiones tácticas y lanzamientos de dados determinarán el resultado del encuentro.



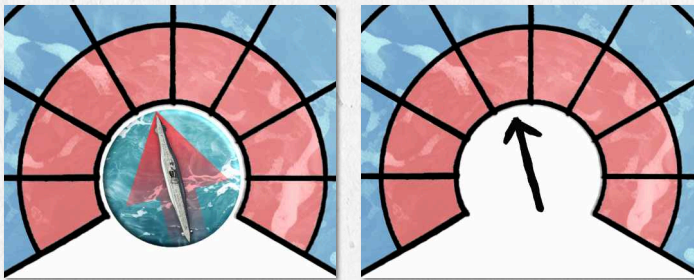
En la imagen superior, puedes ver el Mapa táctico, que sirve como campo de batalla donde se realizarán los movimientos y ataques de tu submarino a los barcos enemigos.

El Mapa táctico está dividido en varias zonas. Tu submarino se posiciona en el centro, sirviendo como punto de referencia, mientras los barcos enemigos se mueven en relación a la posición de tu submarino. En los siguientes puntos explicaremos cómo se desarrolla un ataque a los barcos enemigos y cómo estos barcos se mueven en relación a la posición de tu submarino en el mapa.

### 5.2.1 Posicionando el U-Boot

Cuando encuentres barcos enemigos en la Tabla de Avistamientos, el primer paso antes de identificar los barcos es posicionar tu submarino en una de las ocho posiciones posibles del Mapa táctico. Puedes colocar la ficha del submarino en el centro del mapa o dibujar una flecha para indicar su dirección si estás jugando solamente con un lápiz.





U-Boot counter

U-Boot dibujado

## 5.2.2 Determinando la posición de los barcos

El siguiente paso en la fase de avistamientos es lanzar dos dados para determinar las posiciones de los barcos enemigos. Si el resultado en la Tabla de Avistamientos indica la presencia de múltiples barcos enemigos, lanzarás los dados individualmente para cada uno de ellos.

Estos lanzamientos de dados determinarán dónde se encuentra cada barco enemigo en el Mapa táctico.

El Mapa táctico tiene números del 2 al 12 impresos en él. Estos números se utilizan para determinar las posiciones de los barcos enemigos. Es posible que dos o más barcos enemigos ocupen la misma posición en el mapa.

Sin embargo, si el resultado del lanzamiento de dados para un barco enemigo es 2, 3 o 4, significa que es un falso avistamiento, y no necesitas posicionar ningún barco enemigo.

### Ejemplo:

El resultado en la Tabla de Avistamientos es Barco (x2), esto significa que nuestra tripulación ha avistado dos posibles barcos enemigos. Lanzamos 2d6 para cada uno:

La primera tirada es un 3, falso avistamiento



La segunda tirada es un 7, hemos encontrado un barco enemigo!



Después de establecer las posiciones de los barcos enemigos en el Mapa táctico, tu siguiente paso es lanzar dos dados en la Tabla de Barcos.

Estos lanzamientos de dados determinarán el tipo de barco o barcos enemigos que has encontrado.

Lanzamos dos dados y obtenemos un resultado de 9.



La Tabla de Barcos nos indica que hemos encontrado el Navasota, un mercante británico de tamaño mediano.

Ship Table

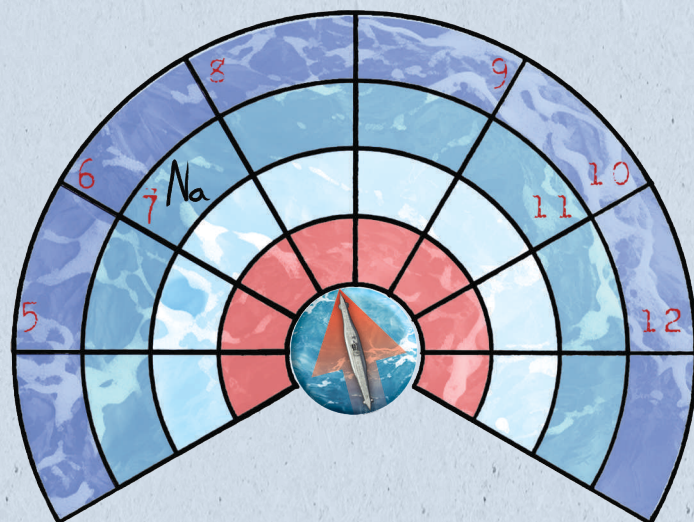
| 2d6 | Ship name      | Type           | Size   | Hull | Speed | Nationality | Tonnage |
|-----|----------------|----------------|--------|------|-------|-------------|---------|
| 2   | Stanbrook      | Steam merchant | Small  | 1    | 1     | British     | 1283t   |
| 3   | Bowling        | Steam merchant | Small  | 1    | 1     | British     | 793t    |
| 4   | Fensilva       | Steam merchant | Medium | 3    | 1     | British     | 4258t   |
| 5   | Arne Kjode     | Motor tanker   | Big    | 4    | 1     | Norwegian   | 11019t  |
| 6   | Kaunas         | Steam merchant | Small  | 1    | 1     | Lithuanian  | 1566t   |
| 7   | Slidrecht      | Motor tanker   | Medium | 2    | 1     | Dutch       | 5133t   |
| 8   | Ove Toft       | Steam merchant | Small  | 2    | 1     | Danish      | 2135t   |
| 9   | Navasota       | Steam merchant | Medium | 3    | 1     | British     | 8795t   |
| 10  | Britta         | Motor tanker   | Medium | 3    | 1     | Norwegian   | 6214t   |
| 11  | Ionian         | Steam merchant | Small  | 2    | 1     | British     | 3114t   |
| 12  | Royston Grange | Steam merchant | Medium | 3    | 1     | British     | 5144t   |

Ahora es el momento de colocar el barco en la posición 7 del Mapa de Encuentro. Podemos escribir el nombre en él (por ejemplo, Na) o usar un counter con la bandera británica y valor 3.

Cuando juegas directamente en la hoja de misión, a menudo es más conveniente escribir y borrar los nombres de los barcos enemigos encontrados.

Por supuesto también puedes utilizar los mapas XL y los counters.

Para el propósito de este ejemplo, utilizaremos el método de escritura para rastrear los barcos enemigos y sus posiciones.



## 6. FASE DE ENFRENTAMIENTO Y ACCIONES

Enfrentarse a barcos enemigos implica una serie de turnos de ataque, que continúan hasta que se cumple una de las siguientes condiciones:

- Hundir todos los barcos enemigos: logras hundir todos los barcos enemigos o desaparecen del mapa por su movimiento
- Decidir retirarse: eliges terminar el ataque y retirarte del combate voluntariamente.
- Destrucción de tu submarino: lamentablemente, tu submarino es destruido, lo que lleva al fin de la misión.

Durante las fases de ataque, estás limitado por un número limitado de acciones disponibles. El número específico de acciones que puedes tomar durante cada turno está determinado por la hoja de misión.

### 6.1 Acciones disponibles

- **Emerger/Sumergir:** Dependiendo de si tu submarino está en la superficie o sumergido, la distancia a la que puedes ser visto y detectado por tus enemigos varía. Estas distancias también están influenciadas por si es de día o de noche.

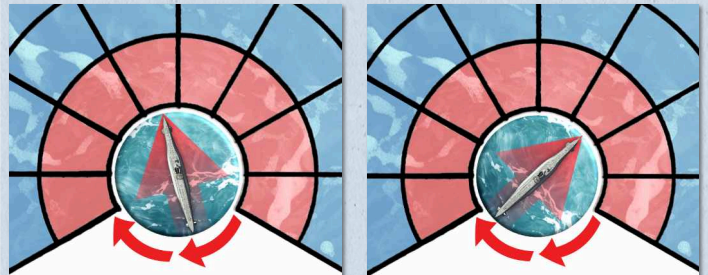
Para cambiar la profundidad de tu submarino, utiliza una acción y marca la nueva profundidad del submarino en el mapa. Puedes hacer esto escribiendo la profundidad o usando un counter, según tu método de juego.



- **Maniobrar:** Esta acción te permite cambiar la dirección de tu submarino. Dependiendo de si estás en la superficie o sumergido, hay un número máximo de espacios que puedes girar. Para ejecutar una maniobra, gasta una acción y gira tu submarino el número máximo de espacios permitidos por la tabla de acciones.

- Ejemplo:

En el siguiente ejemplo, usamos la acción "Maniobra máx.2", que permite girar un máximo de dos espacios para cambiar la dirección de nuestro submarino. Giramos nuestro submarino dos espacios hacia la derecha.



Posición inicial

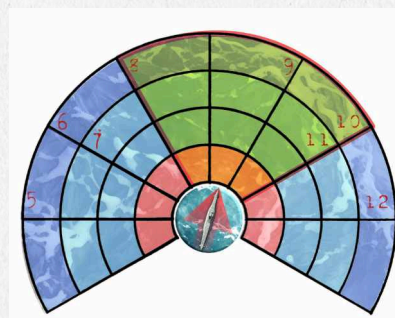
Posición final

- **Avanzar:** Esta acción se utiliza para mover tu submarino hacia adelante. Gastas una acción para avanzar un número de espacios (el número máximo de espacios está especificado por cada misión). Cuando avanzas tu submarino, te estás acercando o alejando de los barcos enemigos. A medida que realizas movimientos, es importante recordar que las posiciones de los barcos enemigos se determinan en relación con la ubicación de tu submarino. Luego moverás los otros barcos en el mapa de acuerdo a su velocidad y posiciones relativas a tu submarino.

Para ilustrar cómo funciona la acción "Avanzar" e introducir el concepto del arco de referencia del submarino, exploremos un ejemplo sencillo:

En el siguiente ejemplo, tu submarino está posicionado en el centro del Mapa táctico, y quieres avanzar hacia adelante. Tienes una distancia máxima de avance específica de la misión de dos espacios en la superficie.

**Arco de Referencia:** El arco de referencia consiste en la columna central hacia la cual tu submarino está orientado, así como las dos columnas adyacentes a cada lado. En otras palabras, las tres columnas que están directamente en frente de tu submarino.

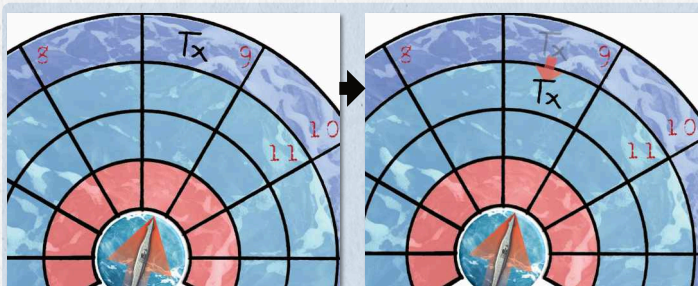


En este ejemplo, el submarino está enfrentando la columna 9, y el arco consiste en las columnas 8, 9 y 10.

**Avanzando:** Utiliza una acción para mover tu U-Boot hacia adelante hasta dos espacios a lo largo del arco de referencia. Recuerda que no mueves físicamente el counter del U-Boot en el Mapa táctico. En su lugar, utilizas el counter como punto de referencia para el movimiento de todos los demás barcos en el mapa. Las posiciones de los barcos enemigos son relativas a este counter.

El movimiento de los barcos en el Mapa táctico depende de si están dentro o fuera del arco de referencia. Así es cómo funciona:

**Barcos Dentro del Arco de Referencia:** Cuando avanzas tu U-Boot una posición, todos los barcos ubicados dentro del arco de referencia se mueven una posición más cerca de tu U-Boot en la misma columna. Excepción: Los barcos en la zona roja se mueven a la derecha o a la izquierda. En la posición central, tira un dado. 1, 2, 3 a la derecha y 4, 5, 6 a la izquierda.

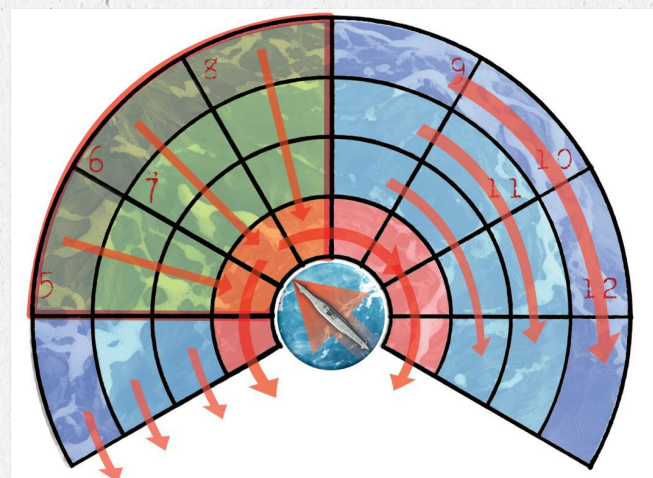


El barco Tx está dentro del Arco de Referencia. Avanzamos una posición, por lo que el barco Tx se mueve una posición más cerca del U-Boot.

**Barcos Fuera del Arco de Referencia:** Para los barcos ubicados fuera del arco de referencia, su movimiento sigue la circunferencia del Mapa táctico en dirección opuesta a la posición del U-Boot. En otras palabras:

Los barcos a la derecha del arco de referencia se moverán a lo largo de la circunferencia hacia la derecha.

Los barcos a la izquierda del arco de referencia se moverán a lo largo de la circunferencia hacia la izquierda.

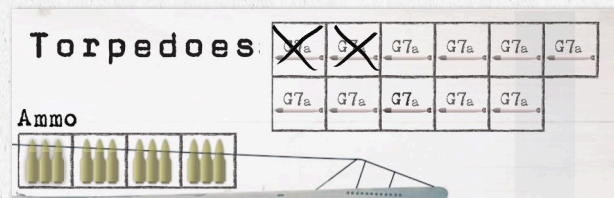


Mientras que los enfrentamientos navales reales implican maniobras intrincadas, este juego tiene como objetivo capturar la esencia de esos movimientos de una manera que sea directa sin enredarse en mecánicas complejas.

En el juego, si el movimiento de un barco hace que salga del Mapa táctico, ese barco se considera fuera de juego y ya no afecta la partida.

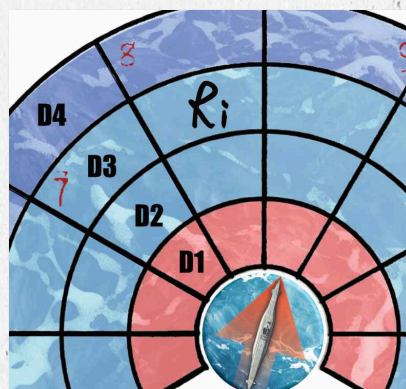
- **Lanzar torpedos:** Esta acción te permite atacar a los barcos enemigos utilizando los torpedos que tienes a bordo. El barco tiene que estar **dentro del arco de referencia**. Para ejecutar esta acción, sigue estos pasos:

**Elegir el Número de Torpedos:** Decide cuántos torpedos quieres lanzar para tu próximo ataque. Consulta el número máximo de torpedos que se pueden lanzar por turno según se especifique en la hoja de misión. Es importante tener en cuenta que, independientemente del éxito del ataque, estos torpedos se restarán de tu reserva de torpedos. Por ejemplo, si decides lanzar 3 torpedos para el ataque, debes tirar los dados para los tres torpedos.



En este caso lanzamos dos torpedos G7a

**Determinar el Éxito del Ataque de Torpedos:** El siguiente paso en el proceso de ataque de torpedos es verificar la distancia entre tu U-Boot y el objetivo. Después de identificar la distancia, procederás a tirar los dados en la Tabla de Ataque y aplicar los DRM correspondientes para determinar el éxito de tu ataque de torpedos. El resultado del lanzamiento de los dados determinará si tus torpedos impactan en el objetivo o fallan.



Ejemplo: El barco Ri está a una distancia D3



## 7.1 Avistamiento y detección

Tanto los barcos enemigos como los escoltas pueden avistar o detectar tu U-Boot. Las condiciones para esta detección varían y se especifican en cada hoja de misión, teniendo en cuenta factores como la distancia, la hora del día, el clima y la profundidad.

**Avistado:** Tu submarino ha sido avistado por el enemigo. Significa que son conscientes de tu presencia, pero es posible que no hayan determinado tu ubicación exacta.

**Detectado:** Tu submarino ha sido detectado por el enemigo. Esto ocurre cuando los escoltas u otras unidades enemigas tienen una idea clara de la posición de tu submarino.

La principal diferencia entre ser avistado y ser detectado radica en cómo reaccionan los barcos enemigos y los escoltas:

Si eres **avistado** por un barco y **no hay escoltas**, esto no desencadena acciones específicas o cambios. Sin embargo, si eres **avistado** y **hay escoltas**, estarán alerta ante nuestros ataques. Cualquier escolta dentro de la distancia de "Avistamiento" detectará nuestro U-Boot **cuando iniciemos un ataque**, y nuestro U-Boot cambiará automáticamente al estado de "Detectado" para ese escolta.

Cuando tu U-Boot es **detectado** y **no hay escoltas** presentes, seguimos las reglas de movimiento de barcos. **Si hay escoltas, iniciarán un ataque contra tu submarino**. En este caso, al final de cada uno de tus turnos, en la fase de movimiento de barcos, los escoltas se moverán un espacio hacia tu U-Boot y te atacarán tirando un dado en la Tabla de Detección. Ten en cuenta que en las tres primeras misiones no hay escoltas, por lo que no encontrarás estas tablas.

### Detection Table

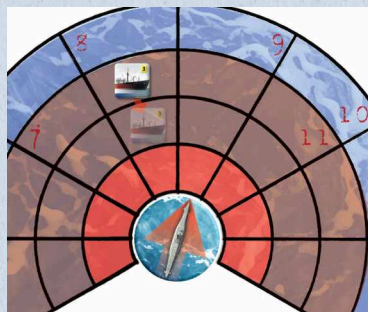
| Time                | Surface                   | Submerged                 |
|---------------------|---------------------------|---------------------------|
| Roll 4-6<br>☀ Day   | Sighted D3<br>Detected D2 | Sighted D2<br>Detected D1 |
| Roll 1-3<br>🌙 Night | Sighted D2<br>Detected D1 | Sighted D1<br>Detected -  |

Cubriremos est o con más detalle en misiones futuras. Solo considera que para las primeras tres misiones, cuando un barco nos detecte, cambiará su curso en la fase de movimiento de barcos hacia la derecha o hacia la izquierda para evadir el ataque (Ver Fase de movimiento de barcos).

Ejemplos:

En estos ejemplos, consideraremos las distancias de detección como se muestra en la imagen anterior.

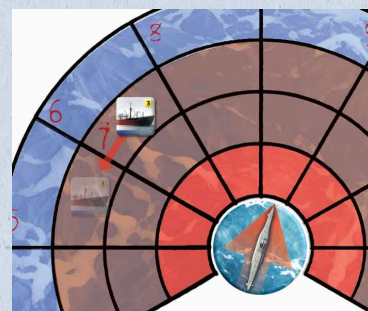
### Avistado sin escoltas. Barco dentro del arco de referencia. Día, superficie. (Avistado D3)



Como podemos ver en la tabla, la distancia de 'avistamiento' es D3 para el día y en la superficie. Cualquier barco dentro de esa distancia (como se indica en el arco rojo en el ejemplo) nos avistará. En este caso,

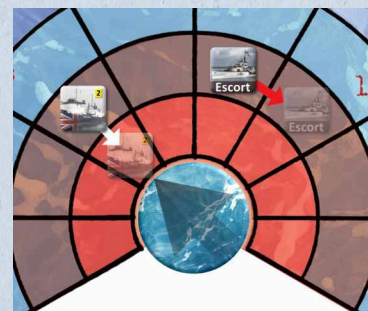
sin escoltas, el barco se moverá un espacio hacia el U-Boot en la fase de movimiento de barcos, ya que está dentro del arco de referencia.

### Avistado sin escoltas. Barco fuera del arco de referencia. Día, superficie. (Avistado D3)



En este ejemplo, tenemos las mismas condiciones, pero el barco está fuera del arco de referencia, por lo que en la fase de movimiento de barcos se moverá a lo largo de la circunferencia hacia la izquierda.

### Avistado con escolta. Barco dentro del arco de referencia. Día, sumergido. (Avistado D2)



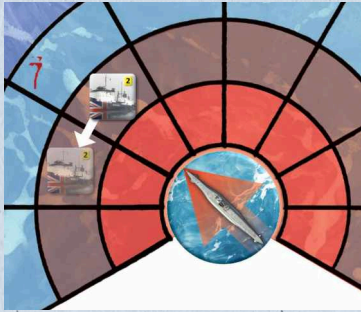
En este ejemplo, tanto el barco como el escolta están dentro de la distancia de 'avistamiento' (D2) ya que estamos sumergidos. En este caso, la escolta y el barco nos detectarán solo si

iniciamos un ataque.

En caso de que no iniciemos un ataque y permanezcamos en el estado de 'avistamiento', el barco, al estar dentro del arco de referencia, se moverá un espacio hacia nuestro submarino, mientras que la escolta, posicionada fuera del arco, se moverá un espacio hacia la derecha. Este movimiento posicionará al barco en D1, lo que significa que durante la próxima fase de movimiento de barcos (próximo turno), nos habría detectado.

## 8. DAÑOS

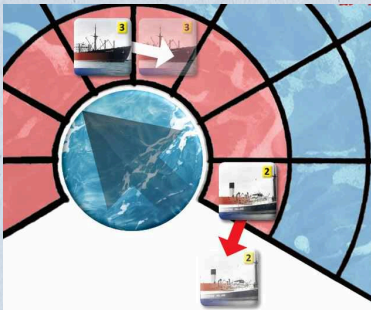
### Detectado y sin escoltas. Día, superficie. (Detectado D2)



En este caso, el barco nos ha detectado porque la distancia de detección bajo estas condiciones es D2. El barco intentará huir del camino del submarino en su próxima fase de movimiento. En lugar

de moverse un espacio hacia el U-Boot, se moverá a lo largo de la circunferencia hacia la izquierda o hacia la derecha, dependiendo de su posición relativa al U-Boot. Si está justo en el medio, tiraremos un dado, con 1, 2, 3 indicando un movimiento hacia la derecha y 4, 5, 6 indicando un movimiento hacia la izquierda.

### Sin detección. Noche, sumergido. (Detectado -)

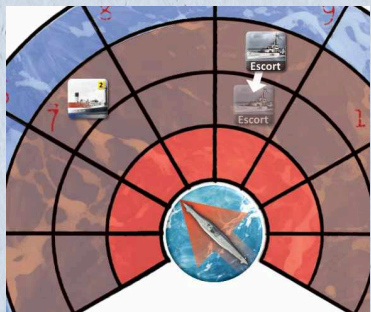


En este ejemplo, la distancia de detección es 0, lo que significa que ni siquiera los barcos cercanos nos detectarán. Los barcos que lleguen a la zona roja (D1) continuarán moviéndose hacia la derecha o hacia la

izquierda según su posición relativa al arco de referencia. Cualquier barco que salga del mapa de encuentro debido a su movimiento se considerará automáticamente fuera del juego.

### Avistado y escoltas. Barco dentro del arco de referencia.

#### Día, superficie. (Avistado D3)



En este ejemplo, tanto el escolta como el barco están dentro de la distancia de 'avistamiento'. Sin embargo, iniciamos un ataque con torpedo contra el barco. Dado que el escolta está dentro de la distancia

de 'avistamiento', la hemos alertado, y se moverá un espacio hacia nosotros en su fase de movimiento, y necesitaremos tirar un dado en la Tabla de detección. Recuerda que no puedes atacar a los escoltas, pero puedes intentar escapar de ellos durante tu fase de acción.

Durante tus patrullas, tu U-Boot puede sufrir varios tipos de daños. Estos daños pueden resultar de ataques enemigos, maniobras de escape o eventos encontrados durante la misión. Cada tipo de daño puede tener efectos específicos en el rendimiento de tu submarino, y pueden introducir modificadores (DRM) que afectan tus tiradas de dados en ciertas tablas. Marca cualquier daño recibido en el diagrama del U-Boot. Si una tabla se refiere solamente a "Daño" marca el daño en la tabla de Daño de casco. Aquí están los posibles tipos de daños y sus efectos:

*Motores eléctricos:* El daño a los motores eléctricos puede afectar el movimiento de tu submarino mientras está sumergido.

*Motores diésel:* El daño a los motores diésel puede provocar un movimiento más lento y un rango de movimiento reducido por turno.

*Radio:* El daño al equipo de radio te impide enviar o recibir mensajes e interceptar mensajes enemigos. Esto puede ser crucial en algunas misiones.

*Periscopio:* El daño al periscopio puede afectar tus ataques con torpedos cuando estás sumergido.

*Cañón de cubierta:* El daño al cañón de cubierta te impide usarlo para ataques en superficie.

*Tubos de torpedos:* El daño a los tubos de torpedos obstaculiza significativamente tu capacidad para lanzar ataques con torpedos contra barcos enemigos.

Cada misión tendrá modificadores específicos para estos daños, que se indicarán en la hoja de misión y en sus respectivas tablas.

Además de los daños específicos en componentes, tu submarino puede sufrir daños en el casco, que marcarás en la columna de 'Daños'. Si tu tabla de daños llega alguna vez a la casilla de 'Hundido', significa un fracaso automático de la misión.

Si recibimos daños que ya hemos marcado, marcaremos estos daños en la tabla de 'Daños de casco'.

**¡En este punto tienes toda la información que necesitas para embarcarte en la primera misión!**

En las misiones posteriores, se introducirán reglas adicionales (Secciones 9-12) que te llevarán de vuelta a este manual para agregar más profundidad al juego. Aprenderás estas reglas gradualmente a medida que juegues. ¡Buena suerte, Comandante!

## 9. CLIMA

Las condiciones meteorológicas jugaron un papel fundamental en las operaciones diarias tanto de los submarinos como de los Aliados durante la Batalla del Atlántico.

Cielos despejados y mares en calma favorecían los ataques con torpedos y cañones de cubierta, sin embargo, hacían que los sistemas de detección aliados fuesen más efectivos y aumentaba la visibilidad de los submarinos. Por otro lado, el tiempo lluvioso y tormentoso con mares agitados dificultaba la detección de submarinos pero complicaba significativamente los ataques con torpedos debido a la naturaleza impredecible de las olas y la visibilidad.

Además, las aeronaves aliadas encontraban dificultades significativas al patrullar durante tormentas o por la noche. Las condiciones meteorológicas adversas impedían considerablemente su capacidad para realizar operaciones de reconocimiento y antisubmarinas, proporcionando a los submarinos una cobertura ventajosa durante estos períodos.

Cada vez que hagas un avistamiento y pases al mapa táctico, lanzarás un dado para determinar las condiciones meteorológicas predominantes durante la duración de ese enfrentamiento. Estas condiciones meteorológicas persistirán a lo largo de todo el enfrentamiento.



Lluvia



Claro



Tormenta



Hielo



Niebla

### 9.1 DRM del clima

Cada misión viene con una tabla de DRM para el clima. Dependiendo de las condiciones meteorológicas predominantes, mantendremos el valor de la distancia de detección tal como está o modificaremos el valor dependiendo del clima.

Esto simula las condiciones reales experimentadas por los submarinos y los barcos en el mar. Por ejemplo, será mucho más desafiante para un barco detectar un submarino durante una tormenta severa.

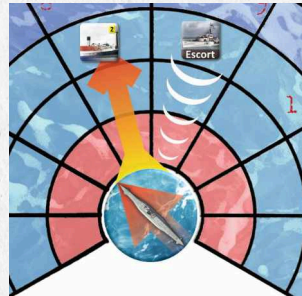
| Clear                   | Rainy                    | Stormy                    |
|-------------------------|--------------------------|---------------------------|
| Sighted -<br>Detected - | Sighted -<br>Detected -  | Sighted -1<br>Detected -1 |
| Sighted -<br>Detected - | Sighted -1<br>Detected - | Sighted -2<br>Detected -1 |

Ejemplo de DRM para el clima

## 10. ESCOLTAS

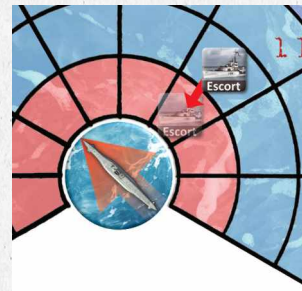
En esta sección explicaremos qué sucede cuando un escolta nos ha detectado. Describiremos las dos posibilidades que pueden llevar a que un escolta nos detecte.

- El escolta está dentro de la distancia de avistamiento, e iniciamos un ataque a un barco



En este ejemplo, la distancia de avistamiento es D3. Si atacamos al barco, el escolta nos detectará automáticamente ya que está dentro de la distancia de avistamiento.

- El escolta está dentro de la distancia de detección



En este ejemplo, la distancia de detección es D2. El escolta nos detectará y se moverá una casilla hacia nosotros. A continuación lanzará un dado en la Tabla de Detección

**Chequeo de detección:** La comprobación para determinar si los barcos y escoltas nos han avistado o detectado tiene lugar justo antes de comenzar la fase de movimiento de barcos. En el mapa táctico encontrarás casillas para marcar si hemos sido 'avistados' o 'detectados'.

### 10.1 Tabla de detección

Si durante el chequeo de detección encontramos que un escolta nos ha detectado, este moverá un espacio en dirección al U-Boot y lanzaremos un dado en la Tabla de Detección **antes** de mover los barcos.

Si el resultado de la tabla es 'No Detectado', el escolta continuará su movimiento normal y pasaremos a mover los barcos, y realizaremos otro chequeo antes de comenzar la fase de movimiento de barcos del siguiente turno. Si el resultado es cualquier otro, aplicaremos el resultado y procederemos con la fase de movimiento de barcos.

Si hay escoltas dentro de la distancia de detección, debemos permanecer en el mapa táctico hasta que iniciemos la acción de escape.

## 11. ENIGMA

En algunas misiones, recibiremos información encriptada sobre coordenadas. Para descodificar esta información, necesitarás navegar por el mapa y alcanzar cuadrículas con números especificados tal como se detalla en las instrucciones de la misión.

Cuando alcances una cuadrícula con una coordenada numerada, lanza dos dados y consulta la tabla correspondiente. El resultado determinará la cantidad y calidad de la información recopilada sobre un segmento específico de la ruta del convoy.

Ejemplo:

|    |    |    |    |
|----|----|----|----|
| 56 | BE | 65 | 66 |
| 59 | 67 | 68 | 69 |
| 83 | 91 | 92 | 93 |
| 90 | 94 | 95 | 96 |
| 89 | 97 | 98 | 99 |

El U-Boot alcanza la coordenada 3. Lanzamos 2d6 en la tabla "Coordenada 3" y obtenemos un 9



| Coordinate 3 |           |
|--------------|-----------|
| 2d6          | Route     |
| 2-4          | No intel  |
| 5-8          | WY42 WY36 |
| 9-11         | HI91 HI01 |
| 12           | HI91 HI49 |

El resultado son las coordenadas HI91 HI01. Necesitamos descodificar estas coordenadas utilizando la tabla adjunta.

|       |       |       |
|-------|-------|-------|
| A - H | I - U | 2 - 1 |
| B - Q | J - M | 3 - 6 |
| C - W | L - P | 4 - 9 |
| D - E | M - I | 5 - 0 |
| E - X | N - O | 6 - 4 |
| F - Y | O - R | 7 - 2 |
| G - T | R - S | 8 - 7 |
| H - Z | 1 - 8 | 9 - 3 |

En este caso las coordenadas son AM42 AM52

|    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|
| 42 | 43 | AM | 52 | 53 |
| 45 | 46 | 54 | 55 | 56 |
| 48 | 49 | 57 | 58 | 59 |

Dibujamos una línea recta entre las coordenadas recibidas de inteligencia. Conectando muchos segmentos pequeños, podemos formar una representación más concreta de toda la ruta.

## 12. CAMPAÑA

En el modo de campaña, te embarcarás en patrullas, ganando puntos de experiencia que pueden ser intercambiados por varias mejoras. Puedes elegir entre campañas más cortas de seis meses o encadenar múltiples campañas juntas, progresando a través de la guerra hasta 1942.

Puedes ganar puntos de experiencia hundiendo barcos y colocando minas. Los puntos de experiencia adquiridos son persistentes a través de las campañas, proporcionando un sistema de progresión continuo.

Los puntos de experiencia ganados pueden asignarse a varias mejoras. Al ganar un punto de experiencia, debe ser obligatoriamente asignado a una de las mejoras disponibles:

- **Nivel de Tripulación:** El nivel de tripulación proporciona un DRM para la Tabla de Ataque Aéreo y la Tirada de Reparación. Lanza un dado al consultar estas tablas y suma o resta el DRM basado en el nivel de la tripulación. Para la Tirada de Reparación, necesitas un 10, 11 o 12 para tener éxito en la reparación, teniendo en cuenta los ajustes de DRM apropiados.
- **Nivel del Capitán:** El nivel del capitán funciona de manera similar al nivel de la tripulación, pero se aplica a la Tabla de Ataque y la Tabla de Maniobra de Escape.
- **Capacidad del Cañón de Cubierta:** Puedes aumentar la capacidad del cañón hasta 7 municiones. Esta mejora solo se aplica después de completar la patrulla actual y llegar a un puerto amigo.
- **Intentos de Reparación:** En el modo de campaña, solo puedes intentar reparar un tipo específico de daño una vez. Si la reparación no tiene éxito, no puedes intentar reparar ese daño de nuevo. Puedes asignar puntos de experiencia para aumentar el número de intentos de reparación por tipo de daño.
- **Volver a tirar:** Puedes obtener la capacidad de volver a tirar una vez por turno. Esta tirada puede ser utilizada para cualquiera de las tiradas durante el turno. Para un 2d6 debes tirar ambos dados de nuevo.

Ejemplo:

Gastamos 5XP para alcanzar el nivel 3 de Capitán. A partir de ahora, aplica el DRM obtenido en la columna L3 en la Tabla de Ataque y la Tabla de Maniobras de Escape.

| Captain Level |    |   |   |   |
|---------------|----|---|---|---|
| 1             | 2  | 3 | 4 | 5 |
| 1             | 2  | 3 | 4 | 5 |
| 2             | 2  | 1 | 0 | 0 |
| 3             | -1 | 0 | 0 | 1 |
| 4             | 0  | 0 | 1 | 1 |
| 5             | 0  | 1 | 2 | 2 |
| 6             | 1  | 2 | 2 | 3 |

DRM is applied on Attack Table and Escape Maneuver

| Crew Level |    |    |   |   |
|------------|----|----|---|---|
| 1          | 2  | 3  | 4 | 5 |
| 1          | 2  | 3  | 4 | 5 |
| 2          | -2 | -1 | 0 | 0 |
| 3          | -1 | 0  | 0 | 1 |
| 4          | 0  | 0  | 1 | 1 |
| 5          | 0  | 1  | 2 | 2 |
| 6          | 1  | 2  | 2 | 3 |

DRM is applied on Aircraft Table and Repair Roll

| L6 | L1 | L2 | L3 | L4 | L5 |
|----|----|----|----|----|----|
| 1  | -2 | -2 | -1 | 0  | 0  |
| 2  | -2 | -1 | 0  | 0  | 1  |
| 3  | -1 | 0  | 0  | 1  | 2  |
| 4  | 0  | 0  | 1  | 1  | 2  |
| 5  | 0  | 1  | 2  | 2  | 3  |
| 6  | 1  | 2  | 2  | 2  | 3  |



## 12.1 Torpedos

En el modo de campaña, podemos elegir cómo cargar nuestros compartimentos de torpedos. Estas son las tres opciones:

- **G7a Torpedo:** Este es el tipo de torpedo que hemos utilizado durante las misiones del juego. Funciona con vapor y deja un rastro de burbujas en la superficie del agua, haciéndolo detectable cuando iniciamos un ataque incluso si fallamos el objetivo. Tiene buen alcance y fiabilidad.
- **G7e Torpedo:** Este torpedo funciona con baterías, lo que lo hace silencioso y no deja rastro de burbujas en la superficie. El inconveniente es que tiene menos alcance que el G7a, y la fiabilidad es menor. En este juego, significa que podemos atacar a una distancia máxima de D3, y tenemos un DRM de -1 en la Tabla de Impacto. Por el lado positivo, los escoltas no nos detectarán si iniciamos un ataque dentro de su zona de avistamiento, solo si causamos un impacto en el objetivo.
- **Minas:** Puedes usar los tubos de torpedos para cargarlos con minas. Recibirás 2 puntos de experiencia en tus patrullas si usas tu submarino para colocar minas. En los mapas, encontrarás coordenadas marcadas con una M y un número, por ejemplo, M6. Esto significa que si logramos alcanzar este punto en el mapa y colocar seis minas, recibiremos 2 puntos de XP.

## 12.2 Patrullas y puertos

En este juego, una patrulla dura desde que salimos de un puerto amigo de nuestra elección hasta que regresamos a un puerto amigo o al mismo puerto. Esto se considerará un mes.

Cada mapa de campaña consta de 6 meses (6 patrullas). Si tu submarino es hundido, no podrás continuar con la campaña.

Después de cada patrulla exitosa, tendrás la oportunidad de reabastecer tu submarino con torpedos o minas, reponer tus suministros de munición y repostar el submarino. Durante este tiempo, se repararán los daños sufridos durante la patrulla.

Sin embargo, si tu submarino sufre 7 o más daños (incluyendo tanto daños en el casco como en el equipo), requerirás un mes adicional en puerto para reparaciones más extensas, lo que lleva a la pérdida de un mes de patrulla. Por ejemplo, si regresas al puerto en enero con 7 o más daños, tu próxima patrulla comenzará en marzo.

## 12.3 Tabla de barcos

Ahora tenemos una tabla de barcos para toda la campaña. Lanza dos dados, uno para las decenas y otro para las unidades. Los barcos ahora tendrán un nuevo valor, XP. Si logramos hundir el barco, ganaremos los puntos de experiencia indicados ahí.

Dependiendo del año, habrá más posibilidades de que los barcos tengan escoltas. Encontrarás una tabla adicional para escoltas junto a la tabla de barcos.

## 12.3 Eventos

Para los eventos de campaña, elige la tabla que quieras incluida en las misiones; la única consideración es asegurarse de que el año de la misión sea el mismo que el año actual de la campaña.

## 12.4 Diario de campaña

Encontrarás un diario para llevar un registro de todas las patrullas, daños y barcos hundidos.

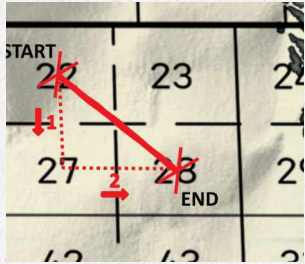
Encontrarás varias de estas hojas en el libro, pero también puedes copiarlas o descargarlas de [www.turgaliumgames.com](http://www.turgaliumgames.com) o en la sección de archivos en BGG.

| Campaign Log |            |         |    |        |       |
|--------------|------------|---------|----|--------|-------|
| Captain:     |            |         |    |        |       |
| Year:        |            |         |    |        |       |
| U-Boat:      |            |         |    |        |       |
| Patrol       | Ships Sunk | Tonnage | XP | Damage | Notes |
| January      |            |         |    |        |       |
| February     |            |         |    |        |       |
| March        |            |         |    |        |       |
| April        |            |         |    |        |       |
| May          |            |         |    |        |       |
| June         |            |         |    |        |       |
| July         |            |         |    |        |       |
| August       |            |         |    |        |       |
| September    |            |         |    |        |       |
| October      |            |         |    |        |       |
| November     |            |         |    |        |       |
| December     |            |         |    |        |       |
| <b>Total</b> |            |         |    |        |       |

## 13. SECUENCIA DE JUEGO

### 1. Fase de movimiento del U-Boot

- Mueve tu U-Boot en el mapa hasta la distancia máxima especificada por los datos técnicos para cada misión. La trayectoria dibujada debe consistir en segmentos de líneas rectas. Cada segmento de línea recta debe comenzar y terminar en el centro de un cuadrado en el mapa. Antes de comenzar a mover tu



U-Boot, tienes la opción de cambiar de estado sumergido a superficie o viceversa. Si avistas un barco enemigo o un avión enemigo te detecta, este es el estado en el que comenzarás el enfrentamiento.

- Gasta combustible o batería dependiendo si estás en la superficie o sumergido. Los ataques de aviones y eventos, así como avistamientos y ataques de barcos enemigos, ocurrirán durante el momento del día actualmente indicado por la tabla de combustible.



Recuerda que necesitas emerger para recargar las baterías. Mientras estás en la superficie, las baterías se recargan a una tasa del **25% por turno**.

Si alcanzas cuadrados marcados con una "E" en la Tabla de Combustible, lanza los dados en la tabla de eventos correspondiente y aplica los resultados inmediatamente.

### 2. Fase de avistamientos

Después de completar tu movimiento, verifica el color del área en la que se encuentra el U-Boot y lanza los dados en la Tabla de Avistamientos. Si el resultado es un barco o un avión, procede a lanzar los dados en la tabla correspondiente. Si el resultado es (-) continúa tu patrulla.

#### 2.1 Avión

Si el resultado de los dados es *Avión*, lanza dos dados en la Tabla de Ataque Aéreo y aplica cualquier DRM. Pero ten en cuenta que si es de noche un ataque aéreo no es posible, en este caso continúa tu patrulla.

- Si el resultado en la Tabla de Ataque Aéreo es *Daño*, aplica este daño de casco al U-Boat inmediatamente. Luego tienes dos opciones: lanzar en la Tabla de Ataque de Aeronaves nuevamente o intentar escapar lanzando los dados en la Tabla de Maniobras de Escape.

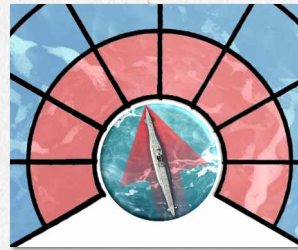
- Si el resultado es *Lanzar en Tabla de Daños*, aplica el daño después de lanzar los dados en la Tabla de Daños.

- Si el resultado es *Ataque Fallido*, continúa tu patrulla

#### 2.2 Barco

Si el resultado es *Barco* sigue los siguientes pasos:

- Posiciona tu U-Boot en una de las ocho posiciones posibles del Mapa Táctico antes de identificar cualquier barco.



- Lanza dos dados para determinar las posiciones de los barcos enemigos. Si el resultado es 2, 3 o 4 significa un falso avistamiento.

- Lanza dos dados en la Tabla de Barcos para cada barco avistado y continúa con la fase de enfrentamiento en el mapa táctico.

### 3. Fase de enfrentamiento

Esta fase solo ocurre si has avistado un barco. Juega turnos usando las acciones disponibles hasta que se cumpla una de las siguientes condiciones:

- Has hundido todos los barcos enemigos.
- Decides huir
- Tu U-Boot ha sido destruido

Las acciones disponibles son Emerger/Sumergirse, Maniobra, Avanzar, Lanzar Torpedos, Disparar el Cañón de Cubierta, Intento de Reparación y Escape.

### 3.1 Clima

Lanza un dado para determinar las condiciones meteorológicas para la duración del enfrentamiento (a partir de la segunda misión).



### 4. Fase de Movimiento de Barcos

Al final del turno del jugador, después de usar todas las acciones disponibles, es el momento de que los barcos enemigos se muevan. Sigue los siguientes pasos:

- Chequeo de detección: Primero verifica si algún barco o escolta ha avistado o detectado tu U-Boot.

Cada misión tiene una Tabla de Distancia de Detección con los DRM por condiciones meteorológicas.

- Mueve los barcos un espacio siguiendo estas reglas:

- Después de que todos los barcos y escoltas se hayan movido, pasamos al siguiente turno del U-Boot.

Puedes continuar atacando a los barcos restantes en el mapa o escapar. Si hay escoltas dentro de la distancia de detección debes permanecer en el mapa táctico hasta que inicies la acción de escape.

En la página siguiente comienza la primera misión. Si estás jugando por primera vez, se recomienda jugar las tres primeras misiones en orden ya que las nuevas reglas se introducirán gradualmente. Una vez que estés familiarizado con todas las reglas, puedes jugar las misiones en cualquier orden y volver a jugarlas para intentar mejorar tu puntuación.

Cada misión es altamente rejugable ya que tanto los eventos que ocurren como los barcos enemigos que encuentras varían en cada juego.

Si tienes alguna pregunta sobre el juego o las reglas, no dudes en contactarme a través de [www.turgaliumgames.com](http://www.turgaliumgames.com) o en la página del juego en BGG. ¡Estaré encantado de ayudarte!

|           | Sin escoltas   | Con escoltas   |
|-----------|--|--|
| Avistado  | Nada cambia. Los barcos se mueven siguiendo las reglas de movimiento de barcos, teniendo en cuenta si están dentro o fuera del arco de referencia.   | Cualquier escolta dentro de la distancia de avistamiento detectará nuestro U-Boot cuando iniciemos un ataque y nuestro U-Boot cambiará automáticamente al estado Detectado para ese escolta. |
| Detectado | El barco enemigo cambiará su trayectoria ya sea hacia la derecha o hacia la izquierda, basado en su posición en el arco de referencia. Si está directamente en el centro del arco de referencia, lanza un dado: 1, 2 o 3 indica un giro a la derecha, mientras que 4, 5 o 6 indica un giro a la izquierda. | Los escoltas se moverán un espacio hacia el U-Boot y atacarán lanzando un dado en la Tabla de Detección.   |