



ADMIRAŁOWIE ARKTYKI PBF by Finek

wersja skrócona

1.0 WSTĘP

Admiralowie Arktyki są grą forumową o morsko-powietrznych walkach na wodach Arktycznych. Gracze wcielają się w rolę dowódców, którzy dowodząc siłami nawodnymi, podwodnymi oraz powietrznymi Aliantów starają się przeprowadzić przez ocean arktyczny konwoje z niezbędnymi do wysiłku wojennego materiałami do sowieckich portów w Murmańsku i Archangielsku, podczas gdy siły Trzeciej Rzeszy starają się odciąć ten ruch. Gra powstała na podstawie gry planszowej PQ-17 autorstwa GMT Games.

1.1 Mapa

Mapa przedstawia obszar operacji na Morzach Norweskim i Barentsa od Islandii i wysp Brytyjskich na zachodzie do Nowej Ziemi na wschodzie i od Szlezewiku na południu do Svalbardu na północy. Nałożona na mapę siatka heksów służy do uregulowania ruchów i zasięgu pokrywy lodowej. Każdy heks ma długość około 100 mil morskich. Symbole na mapie pokazują lokalizację kluczowych portów i baz lotniczych.

1.2 Siły morskie

1.2.1 Grupy operacyjne i konwoje: Większość sił zawierających okręty wojenne jest traktowana jako Grupy Operacyjne (ang. Task Force, TF). Wszystkie siły zawierające statki handlowe są traktowane jako konwoje (ang. Convoy). Alianckie konwoje mogą zawierać okręty podwodne (nie więcej, niż 2) i nie mogą zawierać więcej, niż 8 eskortowców (korwety i uzbrojone kutry liczą się jako 1/2 eskortowca). Konwoje mogą zostać rozproszone poprzez Wicher [9.3.2] lub rozwiązane [5.5]. Dla potrzeb identyfikacji [6.2.1] konwoje zawierające 11 i więcej eskortowanych statków są traktowane jako duże, a 10 i mniej jako małe.

1.2.2 Wilcze stada: W skład wilczych stad wchodzi tylko okręty podwodne w ilości nie większej, niż 4 każde. Alianckie okręty podwodne różnych nacji nie mogą być grupowane.

1.2.3 Rozdzielanie sił: Siły można rozdzielić w dwie lub więcej sił podczas Fazy Ruchu Morskiego tworzone w ten sposób nowe Grupy Operacyjne i Wilcze Stada posiadają taki sam stopień identyfikacji (SI) oraz poziom paliwa jak pierwotne siły. Statki handlowe nie mogą dobrowolnie opuszczać konwoju. Patrz też 6.3.3.

1.2.4 Łączenie sił: Siły kończące fazę walki morskiej na tym samym heksie mogą połączyć się w jedną siłę z **NAJWYŻSZYM** SI spośród łączących się. Pogoda może uniemożliwić połączenie się sił [9.4].

1.2.5 Wymiana sił: Siły podczas segmentu łączenia sił mogą wymienić się jednostkami między sobą. Pogoda może uniemożliwić wymianę sił [9.4].

1.4 Statki

Statki są opisane typem i kategorią. Są to:

Pancerniki (BB), krążowniki liniowe (BC) i lotniskowce floty (CV) są uznawane za duże okręty. Lotniskowce oraz lotniskowce eskortowe (CVE) są także klasyfikowane jako lotniskowce.

Krążowniki ciężkie (CA), lekkie (CL) i przeciwlotnicze (CLAA), duże stawiacze min (CM) oraz niemieckie Panzerschiffy (CB) są określane jako krążowniki. Duże okręty, lotniskowce oraz krążowniki są traktowane jako Ciężkie Okręty. Każdy z nich posiada własną nazwę i przynajmniej 2 punkty wytrzymałości (tracone wskutek obrażeń). Okręty pomocnicze (AX) dla zasad obrażeń są klasyfikowane jak ciężkie okręty.

Okręty podwodne (SS) i tworzą własny typ i kategorię. Nie posiadają punktów wytrzymałości, ale posiadają własną nazwę.

Niszczyciele (DD), torpedowce (TB) oraz eskortowce (ES) są określane jako lekkie okręty. Statki handlowe (MX) są określane jako statki konwoju, które nie są określane okrętami wojennymi dla celów rozpoznawczych [6.2.1]. Jeżeli sytuacja nie wymaga, nie stosuje się do nich nazw określających konkretne jednostki i traktuje się je jako grupę jednostek.

Statki z katapultą (CAM: MC) mogą zostać użyte raz na operację, o ile pogoda jest dobra lub ograniczająca widoczność, aby zaatakować nadciągający atak lotniczy lub odpędzić/ominąć śledzącą grupę jednostkę.

1.5 Samoloty

Samoloty są reprezentowane przez eskadry. Każda eskadra reprezentuje średnio 4-15 myśliwców (F), samolotów rozpoznania fotograficznego (P), bombowców nurkujących (DB), lekkich bombowców (LB), średnich bombowców (MB), bombowców torpedowych (TB) lub ciężkich bombowców (HM), zazwyczaj liczone w skrzydłach (6 maszyn).

Niektóre maszyny posiadają dodatkową zdolność (wodnosamoloty, możliwość uzbrojenia w torpedy, możliwość dokonania rekonesansu lub możliwość zwalczania okrętów podwodnych).

1.5.1 Bazowanie: Nie więcej niż 20 skrzydeł samolotów (w dowolnej kombinacji) może znajdować się w każdej bazie lotniczej (włączając myśliwce przechwytyjące, stale powiązane z bazą). Lotniskowce posiadają własną pojemność hangarową wyrażaną w skrzydłach. Wodnosamoloty lądują zwykle w portach, a nie na lotniskach, ale względem innych zasad funkcjonują jak pozostałe jednostki lotnicze.

2. JAK WYGRAĆ

Punkty zwycięstwa (PZ) są zdobywane i traczone poprzez różne wydarzenia, które będą miały miejsce podczas rozgrywki, jak utrata statków i samolotów oraz bezpieczne dotarcie do celu statków handlowych. Operację wygrywa strona, która zdobędzie więcej punktów.

3. SEKWENCJA GRY

Pojedyncza operacja, w której gracz Aliancki próbuje przeprowadzić jeden lub dwa konwoje pomiędzy Wielką Brytanią/Islandią, a Związkiem Radzieckim, trwa 15 dni.

3.1 Tura przygotowania (przed operacją)

- A. Faza środowiska
- B. Faza planowania

3.2 Tury operacji

(powtarzane do końca operacji [3.4]; pomijana, jeżeli Alianci nie zdecydowali się w operacji na wyjście w morze.

- A. Faza pogody
- B. Faza Ruchu (poranna i popołudniowa)
- C. Faza Walki
 - a) walka lotnicza
 - b) walka okrętów podwodnych
 - c) walka nawodna
- D. Faza łączenia sił.
- E. Faza wykonywania celów oraz paliwowa

3.3 Tura zarządzania (po operacji)

- A. Faza Punktów Zwycięstwa
- B. Faza Planowania organizacji

4. DOWODZENIE

4.2 Planowanie

Przed rozpoczęciem tur operacji gracze muszą przygotować konwój oraz grupy wspierające do wyjścia w morze. Należy określić skład konwoju (AX i MX), trasę konwoju oraz dokładny czas opuszczenia portu. Grupy wspierające wymagają określenia składu grupy, trasy, prędkości oraz czasu opuszczenia portu. Trasy te są przestrzegane aż do otrzymania pierwszego kontaktu z wrogiem przez którąkolwiek ze stron.

Dodatkowo gracz dowodzący grupą po wyjściu w morze określa taktykę osłony przed atakami lotniczymi, rozkładając jednostki na kwadratowych polach, jak na planszy szachowej. Do 10 statków handlowych (MX/AO) oraz do czterech lekkich okrętów (torpedowce i eskortowce liczą się jako $\frac{1}{2}$ jednostki, korwety i mniejsze jednostki jako $\frac{1}{4}$ jednostki) lub pojedyncze ciężkie i holowane jednostki zajmują 1 pole. Podczas ataków lotniczych, każde pole może otworzyć ogień do samolotów przelatujących nad własnym lub sąsiednim polem (także po skosie) o ile jednostki nie są same celem ataku, gdy tylko bronią się przed atakującymi samolotami. (patrz. 7.2.4) Liczba pól jest nieograniczona. Ustawienie można zmieniać na początku każdej tury. Ustawienie stosowane jest tylko przy atakach lotniczych. Dla ataków okrętów podwodnych uznaje się, że eskorta pilnuje konwoju/grupy dookoła, a przed walką nawodną następuje nowe ustawienie.

4.3 Dowodzenie

Gracze muszą zużywać Punkty Dowodzenia [PD], aby wystawiać Ciężkie Okręty podczas Operacji, wystawiać Sowieckie okręty lub poruszać je poza Sowieckie sektory/sektory sowieckiej osłony lotniczej. Wszystkie pozostałe statki i samoloty można wystawić i poruszać bez kosztów.

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

4.3.2 Zużywanie PD: Każdy wydany punkt pozwala graczowi na opuszczenie portu przez jeden Duży Okręt lub dwa krążowniki/lotniskowce eskortowe (lub dowolną/wszystkie jednostki Sowieckiej *Severnny Flot*) w tej lub następnych turach operacji. Dodatkowe PD *Severnny Flot* muszą być wydane za każdy heks poza zasięgiem Sowieckiego zasięgu lotnictwa [Soviet Air Radius] lub sektora poszukiwań lotniczych [ang. Air Search Sector] na który wkracza Grupa Operacyjna z Sowieckimi jednostkami. Nie trzeba zużywać PD aby poruszać krążowniki Białego Patrolu [5.1.9]. II

5. RUCH

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

5.1 Ruch Morski

Okręty poruszają się z jedną z 4 prędkości w zależności od ich stopnia uszkodzenia.

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

Średnia – Wszystkie nieuszkodzone okręty wojenne i podwodne mogą ruszać się do dwóch heksów na turę.

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

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

5.1.1 Holowanie: Statki dryfujące [7] muszą być holowane, aby się ruszyć. Duże okręty wymagają krążownika lub większej jednostki, aby zostać wzięte na hol; krążowniki, statki konwoju oraz niszczyciele mogą być holowane przez jeden niszczyciel. Decyzja o holowaniu musi zostać podjęta podczas fazy łączenia sił. Dryfujące okręty NIE wzięte na hol są automatycznie zatopione na koniec fazy. Hol może zostać dobrowolnie porzucony podczas Fazy Ruchu, pozostawiając statki znów w stanie dryfowania.

5.1.2 Wchodzenie do portu: Siły na morzu na heksie portu muszą wydać 1 heks ruchu, aby wejść/wyjść z portu. Grupy operacyjne nie mogą używać dużej prędkości podczas wchodzenia i wychodzenia z portu.

Północne porty Rosyjskie posiadały minimalne zapasy paliwa, amunicji i prowiantu, dla zaopatrywania okrętów innych bander, dlatego Ogólna liczba nieuszkodzonych niesowieckich jednostek, które mogą wejść do portów w Murmańsku i Arkhangelsku podczas operacji jest ograniczona:

Lipiec 41-I Listopad 42

1 Krążownik, 5 niszczycieli (2torpedowce zamiast 1 niszczyciela) oraz dowolna liczba eskortowców i statków handlowych.

II Listopad 42-I Listopad 43

2 Krążowniki, 8 niszczycieli (2torpedowce zamiast 1 niszczyciela) oraz dowolna liczba eskortowców i statków handlowych.

II Listopad 43-Maj 45

1 duży okręt, 3 krążowniki, 10 niszczycieli (2torpedowce zamiast 1 niszczyciela) oraz dowolna liczba eskortowców i statków

5.2 Wilcze stada

Wilcze stada **nie mogą inicjować walki okrętów podwodnych, jeżeli się ruszyły.**

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

5.3 Samoloty

Jednostki lotnicze lecące na misje ruszają się dowolnie w ich zasięgu ruchu, dokonując zwiadu lub walki i powracając do bazy na końcu segmentu lotniczego. Pogoda może ograniczać część lub wszystkie samoloty od wykonywania lotów [9.2]. Myśliwce obronne mogą zostać poderwane w powietrze w odpowiedzi na atakujące samoloty [7.2.1]. Samoloty muszą powracać do bazy lub lotniskowca z którego wystartowały.

5.3.1 Patrole lotnicze: Zamiast lecieć na zwykłe misje, jednostki mogące dokonywać zarówno rekonesansu, jak i ataków na okręty podwodne, mogą ustanowić tymczasowy patrol lotniczy [6.4] Jednostka szuka w promieniu swojego zasięgu celów. Nie trzeba takiej jednostce wydawać rozkazu ruchu w konkretnym kierunku, ale można też wysłać nad konkretny heks. Lotniskowce na morzu zawsze wysyłają patrole lotnicze na heks, który zajmują ich siły, jeżeli pogodą nie jest mgła, sztorm lub wicher [9.2.3-9.2.5].

5.4 Śledzenie

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

5.5 Rozwiązanie konwoju

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

5.6 Rozproszenie

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

6. REKONESANS

6.1 Stopień Identyfikacji

6.2.1 Wynik poszukiwań: Jeżeli rekonesans się uda, przeciwnik poznaje następujące informacje o siłach:

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

6.3 Śledzenie

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

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

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

6.3.5 Zaprzestanie śledzenia: Śledzenie kończy się natychmiast, jeżeli wystąpią okoliczności, które powstrzymają śledzące siły lotnicze przed startem lub lataniem [7.8, 9.2.3-5] lub rekonesans dokonany przez śledzącego się nie uda. Śledzenie kończy się także, jeżeli wrogie siły wyjdą poza odpowiednie sektory lotnicze/zasięgi lotnictwa, wejdą na heks poza zasięgiem śledzącej jednostki lub sąsiadujący z bazą posiadającą myśliwce przechwytyjące [1.1.2] lub wejdzie do portu.

6.4 Regularne rekonesanse powietrzne

6.4.1 Patrole lotnicze (Air Radii): Patrole lotnicze z baz lądowych obejmują wszystkie hekсы w zasięgu patroli lotniczych oznaczone na mapie (chyba, że pogoda jest Wicher). O ile nie mają obniżonej pływalności lub nie są dryfujące alianckie lotniskowce wypuszczają patrole lotnicze na zajmowanym polu, o ile pogoda jest dobra lub ograniczająca widoczność. Patrz też 5.3.1

6.7 Walka i SI

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

7. Walka

7.1 Ataki

7.1.1 Lokalizacja celu: Gracz może zadeklarować atak przeciwko celowi na morzu tylko, jeżeli ten został zidentyfikowany [6.1]. Przeprowadza się kolejny test rekonesansu na odnalezienie zidentyfikowanych sił (śledząca jednostka może ponownie nieudany test).

7.2 Walka lotnicza

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

- a. Obrońca może poderwać w powietrze dostępne jednostki myśliwskie [7.2.1]
- b. rozstrzygnięcie walk powietrznych [7.2.2-3].
- c. Rozstawienie jednostek celów [7.2.4].
- d. Wyznaczenie celów ataku dla jednostek lotniczych i deklaracja ataków torpedowych [7.2.4].
- e. Określenie wyniku ataku fali

Po zakończeniu walki lotniczej, zwiększa się SI grupy, jeżeli wymagane [6.7], zmienia się poziom Ostrzeżenia Paliwowego Grupy o 1 turę wstecz [11.1.3] i, a jednostki lotnicze wracają do baz/lotniskowców

7.3 Ataki Torpedowe

Jednostki posiadające torpedy mogą atakować statki na morzu za pomocą torped, zamiast bomb, czy ostrzału. Lekkie okręty, okręty podwodne i samoloty deklarujące atak torpedowy, wykonują atak torpedowy na symbol w ilości równej ich obecnym PS. Jeżeli bombowce atakują torpedami na polu, które nie jest określone jako Wolne od Lodu (ang. Clear of ice), należy rzucić 1 kością w tabeli lodu (ang. Ice Table). Jeżeli wynikiem jest cokolwiek innego od pusto (ang. Clear) bombowce torpedowe nie mogą atakować.

7.3.1 Efekt ataku torpedowego

Oprócz obniżenia wytrzymałości, atak torpedowy może osiągnąć także specjalne efekty:

- a) obniżenie pływalności – statek/okręt trafiony torpedą ma prędkość obniżoną do wolnej i otrzymuje kary do obrony podczas kolejnych ataków. Może także zatonać podczas sztormu.
- b) zatopienie – cel zostaje zatopiony niezależnie od posiadanych punktów wytrzymałości.

7.3.2 Zużycie torped: Po wykonaniu ataku torpedowego jednostka traci 1 ładunek torped. Okręty które zużyły wszystkie torpedy nie mogą dłużej dokonywać ataków do czasu spędzenia całej tury w wyznaczonym porcie (Bergen, Trondheim, Narvik, Scapa Flow, Lerwick (tylko okręty podwodne) i Murmańsk (tylko sowieci)) podczas której nie uzupełnia paliwa.

7.4 Walka okrętów podwodnych

Wilcze Stada atakujące siły nawodne mogą zostać wykryte podczas podejścia lub po ataku. Atak OP jest podobny do ataku torpedowego przy czym gracz wybiera rodzaj celów, jakie ma zaatakować OP opierając się o dane ze Stopnia Identyfikacji.

7.5 Walka nawodna

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

7.5.1 Przechwycenie: Jeżeli aktywna grupa operacyjna zadeklaruje atak w segmencie walk nawodnych i uda się jej odnaleźć cel [7.1.1], inna wroga grupa operacyjna na tym samym heksie może spróbować osłonić cel, przechwytyjąc aktywną grupę, wykonując test lokalizacji celu [7.1.1]. Jeżeli test będzie udany, przechwytyjąca grupa atakuje aktywną grupę. W innym wypadku aktywna grupa atakuje swój cel. W obu przypadkach atakujący może spróbować osiągnąć zaskoczenie w nocy lub przy kiepskiej pogodzie [7.6].

7.5.2 Procedura walki nawodnej: Obie strony wystawiają swoje jednostki stosując te same restrykcje tworzenia grup, jak podczas ataków powietrznych [7.2.4]. Tym razem muszą jednak tworzyć jak największe grupy składające się z tych samych jednostek (np. do 4 niszcycieli klasy J musi zostać połączonych w jedną jednostkę). Walka trwa do dziesięciu rund [patrz krok vi poniżej i 7.5.8], a każda runda składa się z 6 etapów:

i. Dołączanie — Począwszy od 2 rundy, każda inna GO na polu (pierwsze aktywnego gracza) mogą spróbować dołączyć do walki, przez test rekonesansu. Jednostki dołączające wykonują manewr „walka” lub „uniki”

ii. Manewry — Najpierw broniący się, a potem atakujący mogą wydać rozkazy jednostkom, poza dryfującymi, o obniżonej pływalności i zaskoczonymi, które muszą zastosować manewr „walka” oraz wycofującymi się, które kontynuują swój manewr):

a) walka – stosuje się normalne zasady

b) atak torpedowy – dostępny od drugiej tury lub podczas pierwszej tury zaskoczenia. Jednostka rusza do ataku torpedowego. Atak torpedowy jest wykonywany po ostrzałe.

c) osłona – jednostka uniemożliwia dwóm jednostkom wroga strzelanie do celów wycofujących się lub jednej jednostce wroga atakowanie jednej jednostki w walczącej lub unikającej i walczącej.

d) wycofanie się – jednostka stara się odłączyć od walki.

e) uniki oraz walka – jednostka walczy przy obniżonej celności, ale zwiększonej obronie.

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

iv. Wycofanie — Każdy lub obaj gracze (broniący się jako pierwszy) mogą rzucić w tabeli wycofania (ang. Withdrawal Table), a **gracz Niemiecki musi rzucić, jeżeli jakkolwiek jednostka straciła punkt wytrzymałości od czasu rozpoczęcia walki** o ile mają jednostki w strefie wycofania. Test stosuje się dla każdej jednostki i udany pozwala na opuszczenie pola walki.

vi. SI sił — zwiększ SI wszystkich sił uczestniczących w bitwie do SI3 (za dnia) lub SI2 (w nocy) [6.7]. Jeżeli bitwa się nie rozstrzygnęła następuje rzut na utrzymanie kontaktu. Jeżeli kontakt jest utrzymany walka trwa dalej, o ile nie stosuje się zasady 7.5.8.

7.6 Zaskoczenie

Grupa Operacyjna atakuje w nocy lub podczas kiepskiej pogody (wliczając przechwycenie), Wilcze Stado atakujące inne Wilcze Stado lub (opcjonalnie) atak lotniczy [7.2.1] mogą osiągnąć zaskoczenie i zyskać przewagę w następującej walce. Zaskoczenie jest testowane jedną kością.

7.7 Rozproszone lub rozwiązane konwoje.

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

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

7.7.2. Wilcze Stado: Zamiast rzucać w tabeli walki okrętów podwodnych, każdy okręt podwodny atakuje losowo wybrany statek konwoju. Okręty podwodne mogą przypadkowo zaatakować ten sam cel.

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

7.8 Uszkodzenie lotniskowców

Za każdy utracony punkt siły lotniskowca, niszczone są losowo wybrane dwa skrzydła samolotów. Lotniskowce dryfujące lub o obniżonej pływalności nie mogą dłużej wysyłać samolotów (także do śledzenia), ani nie generują patroli lotniczych [6.4.1].

8. CZAS

8.1 Operacja

Operacja składa się z 15 dni podzielonych na dwie 12 godzinne tury (przedpołudniową (AM) i popołudniową (PM)). Jeżeli Operacja nie zakończy się w turze popołudniowej 15 dnia [3.4], jest kontynuowana podczas następnej operacji (ze stosownymi karami)

8.2 Światło dnia i ciemności

Scenariusze określają które tury są Dniem, a które Nocą w zależności od operacji. Ponieważ na długościach tras arktycznych długość dnia waha się od niemal 24h latem i kilku godzin słabego brzasku w zimie, podział na tury przed i popołudniowe został wprowadzony dla uproszczenia. W rzeczywistości granicami podziału tur jest 6 rano i 6 wieczorem.

8.3 Wstępny tranzyt

Gracze zawsze planują ich operacje począwszy od poranka dnia 1 [4.2]. Jednakże, pomija się tury do czasu wylosowania wicherów lub pierwszego kontaktu. W tym miejscu rozpoczyna się pełna sekwencję gry. Dla każdego przekroczonego heksa, który wymaga sprawdzenia stanu lodu [10.1], wykonuje się test lodu.

9. POGODA

9.1 Określanie pogody

W każdej turze MG sprawdza w tabeli pogody panujące warunki pogodowe. W niektórych przypadkach (nigdy w porannej turze 1 dnia), panująca pogoda modyfikuje rzut. Dominujące warunki są stosowane na całej mapie, o ile nie są zmienione przez losowe wydarzenie [9.5].

9.2 Wpływ pogody

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

9.2.1 Pogodnie: Dobre warunki nie powodują żadnych restrykcji, ani nie modyfikują przyszłych rzutów pogodowych.

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

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

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

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

9.3 Uszkodzenia od pogody i rozproszenie

9.3.1 Uszkodzenia od pogody: Jeżeli losowe wydarzenie wskaże na uszkodzenia od pogody należy je sprawdzić dla każdego konwoju i grupy operacyjnej.

9.3.2 Rozproszenie: W etapie dzielenia sił w segmencie ruchu morskiego podczas wichru, Aliancki konwój może ulec rozproszeniu. Należy rzucić kością na każde 11 nierozproszonych MX w konwoju (zaokrąglane normalnie (5 i mniej w dół, 6 i więcej w górę)), modyfikując rzuto modyfikator rozproszenia z rzutu pogodowego tej tury. Wynik (lub suma) jest liczbą MX, które muszą być wydzielone (w nowy konwój o tym samym SI na tym samym heksie) i oznaczone jako rozproszone. Wszystkie rozproszone frachtowce są częścią rozproszonego konwoju, niezależnie, ile razy statki wydzielią się z właściwego konwoju.

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

9.4 Łączenie sił

Podczas sztormów i wicherów, dwie siły na tym samym polu muszą się zlokalizować, aby móc się połączyć [1.2.4]. Należy pociągnąć jedną kartę rozpoznania, traktując cel jako SI3. Jeżeli cel zostanie zidentyfikowany, siły mogą się połączyć.

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

9.5 Lokalna pogoda

Losowe wydarzenia mogą wskazywać, że pogoda na niektórych heksach wybrzeża różni się od dominujących warunków pogodowych. To może pozwolić bazującym tam jednostką lotniczym na latanie (używa się wtedy sektorów lotnicze i patroli lotniczych), nawet jeżeli wynik rzutu pogodowego wskazuje na mgłę lub wicher.

10. LÓD

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

10.1 Stan lodu

Stan lodu jest podawany w przybliżeniu. Kiedy siły ktoregokolwiek z graczy spróbują przekroczyć granicę strefy lub bombowce spróbują zaatakować torpedami, należy rzucić 1 kością w tabelki lodu (ang. Ice Table), aby określić aktualne warunki dla tego obszaru.

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

10.2 Wpływ lodu

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

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

10.2.2 Lekkie zagęszczenie lodu: Rozproszone kry i małe góry lodowe są niewielkim zagrożeniem dla statków.

10.2.3 Duże zagęszczenie lodu: Skupiska kry i dużych gór lodowych są istotnym zagrożeniem dla statków.

10.2.4 Cienki pak: Pak stanowi poważne zagrożenie dla okrętów i może być nieprzekraczalny. Rzuć jedną kością przy próbie przekroczenia granicy heksów lub wchodząc/opuszczając port przy cienkim paku. Jeżeli wynik wynosi 5 lub mniej, siły nie mogą wejść na pole.

10.2.5 Gruby pak: Gruby pak jest zawsze nieprzekraczalny. Siły nie mogą przekroczyć granic heksa na pole z grubym pakiem.

10.3 Sowieckie lodolamacze

Jednostki alianckie mogą traktować heksy Archangielskiego kanału łamania lodu jako pozbawione lodu, jeżeli strefy kanału wschodniego stanu lodu wskazują na lekkie lub duże zagęszczenie lodu oraz jako lekkie zagęszczenie lodu, jeżeli spodziewanymi warunkami jest cienki pak.

11. PALIWO

Każdy konwój i grupa operacyjna na morzu posiadają informację o czasie rezerwy paliwa, pokazujący, kiedy stan paliwa ulegnie zmianie. Zużycie paliwa na okrętach wojennych wzrastało gwałtownie na dużych prędkościach, zwłaszcza dla lekkich okrętów. Na przykład drugowojenny niszczyciel zużywał cztery razy więcej oleju na dużej prędkości, niż na prędkości przeciętnej. Duże okręty zawsze uznaje się jako posiadające pełny poziom paliwa.

11.1 Paliwo

Lekkie okręty posiadają pełny poziom paliwa na 6 dni, niski poziom paliwa na 32 godziny oraz krytyczny poziom paliwa (wymagający wysłania (poza grą) sił do uzupełnienia paliwa)

Ciężkie okręty posiadają pełny poziom paliwa na 10 dni, niski poziom paliwa na 32 godziny oraz krytyczny poziom paliwa (wymagający wysłania (poza grą) sił do uzupełnienia paliwa)

Okręty sowieckie posiadają pełny poziom paliwa na 3 dni, niski poziom paliwa na 32 godziny oraz krytyczny poziom paliwa (wymagający wysłania (poza grą) sił do uzupełnienia paliwa)

Eskortowce, statki konwoju, duże okręty i okręty podwodne na zasady gry nie mają limitów paliwa.

11.1.3 Zwiększone zużycie paliwa: Czas zagrożenia paliwowego sił zmniejsza się w następujących okolicznościach:

- **Duża prędkość:** Jeżeli grupa operacyjna poruszała się z dużą szybkością, przesuń 32 godziny.
- **Walka nawodna:** Po zakończonej walce nawodnej, przesuń o 24 godziny
- **Atak lotniczy:** Czas zagrożenia grupy operacyjnej (nie konwoju) o 12 godzin po ataku lotniczym
- **Ofensywny patrol przeciw okrętom podwodnym:** Czas zagrożenia paliwowego grupy zmniejsza się o 12 godzin po wykonaniu ofensywnego patrolu przeciw okrętom podwodnym.

11.2 Stan paliwa

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

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

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

11.3 Uzupełnianie paliwa

Statki mogą uzupełniać paliwo na dwa sposoby:

11.3.1 Uzupełnianie paliwa w porcie: Grupy operacyjne mogą uzupełnić paliwo, jeżeli spędzą całą turę w porcie (wyjątek: Nie stosuje się do Barentsburgu). Grupy są znów całkowicie zapełnione paliwem, podobnie jak tankowce.

11.3.2 Uzupełnianie paliwa na morzu: Grupy operacyjne uzupełniają paliwo na morzu, jeżeli posiadają przynajmniej 1 tankowiec. Aby uzupełniać paliwo grupa nie może posiadać więcej, niż 10 niszczycieli (torpedowce liczone są jako ½ niszczyciela) na AO/MO, nie może poruszać się szybciej, niż z wolną prędkością i nie może brać udziału w walce morskiej, ani być celem ataków lotniczych. Jeżeli wszystkie warunki są spełnione, czas zagrożenia paliwowego zwiększa się o 6 dni/12 tur do przodu względem obecnej tury.

Tankowce mogą uzupełnić 10 niszczycielom (torpedowce liczone są jako ½ niszczyciela) na każdy z własny punkt paliwa zanim będą musiały uzupełnić paliwo w stałym porcie.

12. SPECJALNE ZADANIA

Przed operacją gracze Alianccy i Niemiecki mogą otrzymać specjalne zadania, które muszą wykonać. W większości przypadków są one tajne przed przeciwnikiem.

15. KAMPANIA

15.1 Punkty dowodzenia

Aliancka Home Fleet zaczyna każdy dwutygodniowy okres z 8 PD. Gracz niemiecki musi sprawdzić Niemiecką kartę paliwową, aby określić, czy PD Gruppe Nord wzrastają. Przy wylosowaniu ofensywy lądowej, ciągnie się żeton ponownie. Dodaje się 2 PD dla Sowieckiej Severnny Flot w każdej fazie planowania, ale nie mogą posiadać więcej niż 3PD, do czasu aż Niemcy zatopią więcej niż 1/3 początkowych MX konwoju. Po tym jak to nastąpi limit PD wzrasta do 4 podczas następnych operacji.

15.2 Alianckie konwoje

Gracz Aliancki może wyprowadzić z portu nie więcej, niż jeden konwój z ładunkiem, plus jeden konwój pod balastem z każdego portu Rosyjskiego podczas jednego dwutygodniowego okresu. Pojedynczy konwój może posiadać tylko ograniczoną liczbę statków typu AX (nie więcej, niż 2 AA i 2 AO) i nie może posiadać więcej, niż jedną jednostkę CAM, osiem eskortowców (ES) i do dwóch okrętów podwodnych. Statki pod balastem MUSZĄ opuścić port podczas najbliższego miesiąca (2 operacje).

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

15.2.2 Rozładunek: Podczas fazy punktów zwycięstwa, 11 (Murmańsk)/15 (Archangielsk) rozładowywanych statków z ładunkiem zostaje zamienionych na statki pod balastem i punktują zgodnie z 15.9.1. Podczas fazy planowania organizacji, wszystkie załadowane statki handlowe w rosyjskich portach zostają skierowane do rozładunku, a wszystkie statki dryfujące/o obniżonej pływalności pod balastem zostają naprawione.

15.9 Wygrana kampanii

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

Gracz Aliancki musi zgromadzić przynajmniej 30 PZ przewagi na pełny miesiąc trwania kampanii (dwa dwutygodniowe okresy), aby wygrać (360 PZ na rok). Gracz Niemiecki wygrywa, jeżeli zgromadzi mniej punktów.

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

15.9.1 Zaległe spedycje: Podczas każdej fazy punktów zwycięstwa, gracz Aliancki zdobywa 1 PZ za każdy rozładowany w Rosji statek, o ile nie jest dryfujący lub o obniżonej pływalności oraz odejmuje $\frac{1}{2}$ PZ za każdy statek pozostający w Rosji dłużej, niż przez miesiąc.