



# ADMIRAŁOWIE ARKTYKI PBF by Finek

Wersja pełna

## 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 Szlezwiku 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 Wichur [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].

## 1.3 Utracone kontakty

Na mapie mogą znajdować się znaczniki utraconych kontaktów. Utracone kontakty nie poruszają się i znikają po czasie.

## 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.

Wszystkie niszczyciele z działami mniejszymi niż 115mm (4.5") są klasyfikowane jako eskortowce lub torpedowce dla zasad gry, a ich podział zależy od prędkości maksymalnej. Eskortowce poruszają się ze średnią prędkością, a torpedowce z dużą prędkością.

Każdy ciężki okręt posiada punkty wytrzymałości w ilości 1-5 (przedstawiane jako A(x) oraz punkt 0(\*) PS (minimalnie 2 punkty wytrzymałości), gdzie x oraz \* oznaczają siłę przeciwlotniczą jednostki, a cyfra A siłę jednostki). Punkty siły czasami są tracone w większej ilości, niż 1 na punkt wytrzymałości, dlatego na zasady gry są rozróżniane.

Większość statków jest zdolna do poruszania się z dużą szybkością [5.1], gdy nie jest trafiony. Niektóre jednostki mogą (wskutek ograniczeń lub obrażeń) nie być w stanie rozwinąć dużej prędkości lub są ograniczone do wolnej szybkości. [5.1]

Jednostki wyposażone w torpedy [7.3] lub samoloty [1.5.1] posiadają stosowną informację.

Statki handlowe posiadają średnio 5000 BRT każdy (o ile zasady specjalne nie mówią inaczej). Do kategorii wliczają się statki z katapultą (CAM, zwykle typu MC), cywilne tankowce (MO) oraz statki motorowe (MV). Tankowce (AO i MO) mogą być użyte do uzupełniania paliwa na morzu (ang. Refueling at Sea, RAS) [11.3.2]. Gdy zostają opróżnione z paliwa nie mogą uzupełniać paliwa na morzu do czasu uzupełnienia go w porcie.

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, stałe 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 tracone 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.

### 2.1 Konwoje

**2.1.1 Statki handlowe z ładunkiem:** Każdy statek, który przepłynie trasę jest wart 1 punkt zwycięstwa. Niemcy dostają 1 punkt za każdy zatopiony statek plus jeden punkt, jeżeli szedł on z ładunkiem oraz premię 50%, jeżeli 3/4 statków konwoju (idącego i wracającego) nie dotrą do celu (za wyjątkiem tych uszkodzonych przez pogodę) [9.3.1]

### 2.2 Grupy operacyjne

Gracz Niemiecki dostaje PZ, jeżeli Alianckie okręty opuszczają pozycje Białego Patrołu [5.1.9]. Obie strony zyskują PZ za okręty wroga, które zejną poniżej rezerwy paliwowej. [11.2.3]:

2 za każdy ciężki okręt, 1 PZ za każdy krążownik lub lotniskowiec eskortowy oraz ½ PZ za każdy niszczyciel/torpedowiec

### 2.3 Punkty dowodzenia (PD)

Gracze tracą PZ, , dla użytych PD podczas operacji do aktywowania ciężkich okrętów [4.3]. Oznacza to marnowanie zasobów dla przeprowadzenia operacji.

### 2.4 Uszkodzone ciężkie okręty

Gracze Alianccy otrzymują 10 PZ za każdy PS utracony przez uszkodzenie (ale nie zatopienie) ciężkiego okrętu Niemieckiego. Niemcy zyskują tylko 5PZ za każdy PS utracony przez uszkodzenie ciężkiego okrętu Aliantów.

## 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. I jest podzielona na 4 tury:

### 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

### 3.4 Zakończenie Operacji

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

a) Wszystkie grupy operacyjne i konwoje Aliantów znajdą się w portach

**lub**

b) Zakończy się faza popołudniowa 15 dnia (Day 15PM); w zależności, które wydarzy się wcześniej.)

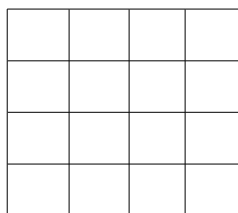
## 4. INICJATYWA I DOWODZENIE

### 4.1 Określanie inicjatywy (w PBF Pominięty)

#### 4.2 Planowanie

Przed zaczęciem 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 ½ jednostki, korwety i mniejsze jednostki jako ¼ 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. Dodatkowo 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]. Ilość wydanych PD kosztuje pewną ilość PZ podaną na w opisie operacji. PD zużywa się w ilości całkowitej, ale połówki, które zostaną można użyć w następnych turach, ale podczas fazy zarządzania zachowane połówki są tracone.

**4.3.3 Niemcy:** Wystawienie ciężkich okrętów z Niemczech lub Kiel kierujących się do Norwegii nie zużywa żadnych PD. Raz na operację, gracz Niemiecki może wystawić Grupę Operacyjną na trening (patrz 11.4.1). Może ona zawierać ciężkie okręty bez potrzeby wydawania PD, o ile wrócą do początkowego portu.

## 5. RUCH

Siły 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 pływernością [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 do portu. Grupy operacyjne nie mogą używać dużej prędkości podczas wchodzenia do 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 handlowych.

**5.1.3 Opuszczanie portu:** Siły muszą wydać 1 punkt ruchu, aby wyjść w morze. Siły nie mogą opuszczać portu z dużą szybkością i wchodzić do portu w tej samej turze. Jednostki niesprawne nie mogą opuszczać portu.

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

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

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

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

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

**5.1.9 Biały patrol:** Na początku każdej operacji gracz aliancki musi wystawić dwa nieuszkodzone ciężkie krążowniki: Jeden w grupie operacyjnej w Cieśninie Duńskiej, a drugi w tej samej grupie lub w porcie w Reykjaviku. Jeżeli jest na morzu, posiada poziom Ostrzeżenia Paliwowego Grupy na popołudnie dnia 10 (Day 10 PM). Jeżeli którykolwiek z krążowników opuści wyznaczoną strefę, gracz Aliancki traci 2 PZ na krążownik, **o ile** nie będzie Niemieckiego zidentyfikowanej Grupy Operacyjnej w pobliżu wysp Brytyjskich (ang. British Air Radius) lub Niemieckiego Dużego okrętu na morzu podczas trwania tej operacji.

## 5.2 Wilcze stada

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

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

## 5.3 Samoloty

Jednostki lotnicze lecące na misje ruszają się dowolnie w ich zasięgu ruchu, dokonując zwiadu lub walki i powracając do bazy na końcu segmentu lotniczego. Z wyjątkiem dozwolonym w Specjalnych Warunkach lub Wydarzeniu losowym [12,13] tylko jednostki mogące dokonywać rekonesansu i brytyjskie bombowce mogą latać podczas nocnych tur. Tylko jednostki mogące dokonywać rekonesansu oraz fotografowania mogą lécieć na heksy, gdzie nie mogą atakować celów. Pogoda może ograniczać część lub wszystkie samoloty od wykonywania lotów [9.2]. Myśliwce obronne mogą zostać poderwane w powietrze w odpowiedzi na atakujące samoloty [7.2.1]. Samoloty muszą powracać do bazy lub lotniskowca z którego wystartowały.

**5.3.1 Patrole lotnicze:** Zamiast lécieć 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. Patrole nie mogą być prowadzone nad wrogimi portami, a Niemieckie jednostki nie mogą prowadzić patroli podczas nocnych tur przed sierpniem 1943.

Lotniskowce na morzu zawsze wysyłają patrole lotnicze na heks, który zajmują ich siły, jeżeli pogodą nie jest mgła, sztorm lub wicher [9.2.3-9.2.5].

## 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

Wszystkie siły morskie mogą być niezidentyfikowane lub zidentyfikowane. Zidentyfikowane siły posiadają Stopień Identyfikacji (SI, ang. ID). Siły na morzu nigdy nie przekraczają SI3.

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

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

## 6.2 Procedura Rekonesansu

Rekonesans jest dokonywany przeciwko siłom:

- a) w zasięgu lotnictwa
- b) w sektorze poszukiwań lotniczych
- c) na heksie zajmowanym przez jedną lub więcej przyjaznych sił, lub jednostek lotniczych zdolnych do rekonesansu.
- d) śledzonym

W niektórych przypadkach rekonesans może być przerwany przez działanie lotnictwa z jednostki śledzonej (o ile posiada lotniskowiec lub statek z katapultą) Jeżeli rekonesans jest udany, stopień identyfikacji zostaje zwiększony.

**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 jakkolwiek 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 redukują SI do czasu zakończenia śledzenia [6.6]** Śledzące siły w każdej turze poszukują tylko sił ich śledzonych i nie mogą poszukiwać innych sił na tym samym heksie. 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.

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

**6.3.5 Zaprzestanie śledzenia:** Śledzenie kończy się natychmiast, jeżeli wystąpią okoliczności, które powstrzymają śledzące siły lotnicze przed startem lub laniem [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. Porażka poszukiwania śledzonego celu może być wynikiem wielu czynników, jak niekorzystna lokalna pogoda, błąd nawigacyjny, awaria urządzeń na śledzącej jednostce, czy też awaria samolotu. Gracz śledzący może dobrowolnie zawiesić śledzenie. Gdy śledzenie się zakończy, natychmiast należy zredukować SI sił, które nie są dłużej śledzone o 1 [6.6]

## 6.4 Regularne rekonesanse powietrzne

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

## 6.5 (punkt usunięty)

## 6.6 Poruszanie i SI

Siły zmniejszają swój SI po każdej turze, w której poruszają się jeden lub więcej pól, o ile nie są na początku ruchu śledzone [6.3]. Siły nie poruszające się zmniejszą SI o 1 na koniec każdego popołudniowego segmentu ruchu morskiego, o ile nie są śledzone. Wszystkie siły zaczynające turę ze SI0 stają się niezidentyfikowane.

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

## 6.7 Walka i SI

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

## 6.8 Konwoje

Konwoje bez okrętów wojennych nie mogą przeszukiwać pól.

## 6.9 Rekonesans fotograficzny

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

## 7. Walka

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

Dla większości jednostek strata PS na każde trafienie wynosi 1 Punkt Siły, ale w niektórych przypadkach trafienie może nie obniżyć siły jednostki lub obniżyć ją gwałtownie. Wiele jednostek nawodnych (ale nie okręty podwodne/lekkie okręty/MV) zredukowanych do OPW (dryfujące) zatonie, jeżeli dostaną jeszcze jedno trafienie lub zostaną automatycznie zatopione na końcu następnej fazy Łączenia Sił, o ile nie będą holowane. Dryfujące (i holowane) statki nie liczą się do modyfikatora walki okrętów podwodnych i ataków przeciwko okrętom podwodnym, a ich siły nie mogą poszukiwać. Każde kolejne ataki przeciwko dryfującym lub holowanym statkom otrzymują premię +2 podczas rzutu na trafienie.

### 7.1 Ataki

**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

**7.2.1 Poderwanie w powietrzu:** Podczas tury dnia (tylko) obrońca może poderwać w powietrze wszystkie jednostki myśliwców na heksie (w tym myśliwce przechwytyjące [1.1.2, 1.5.3]), aby przechwycić wroga, o ile atak nie zostaje przeprowadzony z zaskoczenia [7.6]

**7.2.2-3 Walki powietrzne:** Poderwane myśliwce równocześnie wymieniają się ogniem jedną turę z atakującymi jednostkami. Broniące myśliwce mogą zestrzelić wrogie samoloty, uszkodzić je (są zmuszone do powrotu do bazy i nie biorą już udziału w operacji) lub zmusić je do przerwania ataku. Same mogą zostać zestrzelone lub uszkodzone.

**7.2.4 Rozstawienie nalotu:** Grupy i pojedyncze jednostki są rozstawiane zgodnie z planem (patrz 4.2). Następnie gracz dowodzący lotnictwem wybiera cele ataków i trasę dolotu kolejnych fal. Jedno pole mogą w jednej fali atakować tylko 2 jednostki lotnicze lub 4 skrzydła (mniejsza wartość).

**7.2.5 Ogień przeciwlotniczy:** Przeciw każdej fali atakujących, cele odpowiadają ogniem z łączną wartością przeciwlotniczą skierowanym do atakujących je jednostek. (uwaga. 1+\*=1; \*\*+=\*) Jednostki nieatakowane automatycznie strzelają na 1 pole zajmowane przez jednostkę lub sąsiednie. Jednostki atakowane strzelają tylko do atakujących je celów. Jednostki z siłą ognia „\*” strzelają tylko 1 raz do pierwszego atakującego je celu w każdej fali.

**7.2.6 Ataki bombowe/torpedowe:** Atakujący, którzy przetrwali atakują cele morskie/jednostki lotnicze, rzucając 1 kością na każde skrzydło w odpowiedniej linii tabeli bombardowania celów Morskich/Baz lotniczych (ang. Naval/Airbase Bombing Table). Samoloty z torpedami muszą wykonać ataki torpedowe [7.3] zamiast bombardowania. Jednostki atakujące w drugiej i późniejszych falach muszą zaatakować wcześniej wybrany cel, o ile nie został wyeliminowany. W takim przypadku samoloty mogą zaatakować sąsiednią (istniejącą) jednostkę lub zrezygnować z ataku. Jednostki rezygnujące z ataku nie są atakowane ogniem przeciwlotniczym.

**7.2.7 Ju88:** Niemieckie Ju88 posiadały hamulce opadania i atakowały nurkując pod kątem do 60°. Choć nie były tak zabójcze jak typowe bombowce nurkujące, były skuteczniejsze od innych średnich bombowców atakując cele nawodne i dlatego korzystają z tabeli ataków Lekkich Bombowców (Light Bomber) w tabeli bombardowania celów morskich (ang. Naval Bombing Table) o ile nie atakują portu w nocy.

## 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:

- obniżenie pływalności – statek/okręt trafiony torpedą ma prędkość obniżoną do wolnej i otrzymuje kary do obrony podczas kolejnych ataków. Może także zatonać podczas sztormu.
- zatonienie – 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.

**7.4.1 Procedura ataków przeciwko okrętom podwodnym (ASW):** Rzuć 1 kością za każde 3 niszczyciele (torpedowce liczone jako ½ niszczyciela) lub 4 eskortowce oraz 1 skrzydło samolotów mogących zwalczać okręty podwodne, maksymalnie do dwukrotności liczby atakujących okrętów podwodnych (minimalnie 1 kość). Okręt podwodny, który zostanie trafiony może zostać:

- zatopiony – jest eliminowany
- uszkodzony – jest zmuszony do powrotu do bazy i nie bierze więcej udziału w operacji
- powstrzymany – okręt podwodny nie może zaatakować w tym ataku.

**7.4.2 Ofensywne patrole przeciw-podwodne:** Samoloty oznaczone symbolem (A) mogą zaatakować wykryte okręty podwodne podczas segmentu walk lotniczych. Grupy Operacyjne (nie **konwoje**) mogą próbować zaatakować Wilcze Stado podczas Segmentu Walki Okrętów Podwodnych lub gdy wykryją przechodzące przez ich pole Wilcze Stado [6.6.1], ale muszą przestrzegać procedury zwykłej walki okrętów podwodnych [7.4]. W tym przypadku stosuje się modyfikator -1 do rzutów przeciw okrętom podwodnym (ASW), a grupa operacyjna zużywa 1 dodatkową turę paliwa [11.1.3].

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

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

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

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

## 7.5 Walka nawodna

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

**7.5.1 Przechwycenie:** Jeżeli aktywna grupa operacyjna zadeklaruje atak w segmencie walki nawodnych i uda się jej odnaleźć cel [7.1.1], inna wroga grupa operacyjna na tym samym hekсі 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 pływerności 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 ostrzale.

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.

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

**7.5.4 Osłanianie:** Każda jednostka wykonująca manewr osłaniania może powstrzymać dwie wrogie jednostki przed atakowaniem sojuszniczej jednostki wycofującej się lub jedną wroga jednostkę przed atakowaniem sojuszniczej jednostki walczącej/unikającej i walczącej. Każda osłaniająca jednostka może tylko strzelać do jednostek, które blokuje, a blokowane jednostki mogą strzelać tylko do celów nie bronionych przez stojącą osłaniającą jednostkę. Osłonięte jednostki nie mogą strzelać do jednostek, powstrzymanych przed atakowaniem ich.

**7.5.5 Eskortowce:** Eskortowce (ES) mogą osłaniać jednostki w walce, ale nie mogą strzelać do wrogich jednostek działami lub torpedami. Ponieważ eskortowce reprezentują wiele małych jednostek pomocniczych, co drugi trafiony eskortowiec zamiast zatopienia, zostaje zmuszony do odwrotu i wycofuje się z walki. Jeżeli grupa/konwój przetrwa walkę wraca do niej po walce. W innym przypadku kolejna połowa eskortowców zostaje zatopiona, a pozostałe zostają zmuszone do powrotu do bazy.

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

**7.5.7 Restrykcje Hitlera:** Niemieckie grupy operacyjne mogą atakować tylko słabsze siły. W przypadku niekorzystnej sytuacji siły Niemieckie muszą wycofać się.

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

- +1 runda, jeżeli konwój początkowo nie posiadał okrętów wojennych.
- +1 runda, jeżeli atakujący osiągnął zaskoczenie
- -1 runda w nocy i/lub w warunkach ograniczonej widoczności.
- -2 rundy podczas mgły/sztormu/wichru.

Jeżeli konwój przetrwa, natychmiast zostaje rozwiązany [5.5].

**7.5.9 Nocne operacje:** Podczas walk nocnych, grupy walczą jako niezidentyfikowane. Nie jest wiadome, co wchodzi w skład której jednostki wroga. Na zakończenie segmentu otrzymuje się informacje o stratach wroga, jakby były osobną grupą operacyjną o SI2.

## 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 Uszkodzanie lotnikowców

Za każdy utracony punkt siły lotnikowca, niszczone są losowo wybrane dwa skrzydła samolotów. Lotnikowce 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 wiatrów 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 (ang. Weather Table) 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 nieeskortowanym konwojom, określać limit ruchu morskiego, powstrzymywać samoloty przed laniem, jak i uszkadzać 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 mogą 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. Wszystkie rozproszone frachtowce są częścią rozproszonego konwoju, niezależnie, ile razy statki wydzielił się z właściwego konwoju.

**9.3.3 Zbieranie konwoju:** Podczas tur, które nie odbywają się w sztormie lub wicherów, konwój może spróbować zebrać rozproszone statki. Aby tego dokonać należy rzucić jedną kością w tabeli dołączania 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 lanie (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 przekraczanego 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 którekolwiek 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. W zależności od wyniku gracz może zdecydować (lub być zmuszony cienkim lub grubym pakiem) to przerwania próby wejścia na heks i natychmiast kończy ruch sił, ale wciąż musi testować potencjalne obrażenia [10.2.6].

**Ważne: Niemieckie siły nie mogą wkraczać na heksy, na których następuje duże zagęszczenie lodu.**

Raz wylosowane warunki pozostają stałe do końca operacji.

## 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. Rzucić 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 i tor czasu

Kiedy konwój lub grupa operacyjna opuszcza port lub zakończą uzupełnianie paliwa z tankowców, czas ostrzeżenia paliwowego nastąpi za 6 dni/12 tur względem obecnej tury. Jeżeli okręty osiągną czas ostrzeżenia paliwowego, zmienia się ono w czas niebezpieczeństwa paliwowego postawiony 32 godziny/3 tury później, a jednostka posiada niski stan paliwa. Przekroczenie tego czasu oznacza, że jednostka posiada niski stan paliwa.. Statki konwoju, eskortowce (ES) oraz wilcze stada są zawsze traktowane jako posiadające pełną ilość paliwa dla tych zasad.

**11.1.1 Łączenie i rozdzielanie:** Jeżeli dwa lub więcej sił łączy się, określa się poziom paliwa dla indywidualnych jednostek różniących się poziomem od poziomu grupy.

**11.1.2 Ciężkie okręty:** Kiedy grupa operacyjna składająca się w całości z ciężkich okrętów opuszcza port, albo uzupełnia paliwo, czas zagrożenia paliwowego nastąpi za 10 dni/20 tur od obecnej tury na torze czasu.

**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.

**11.1.4 Sowiecka wydolność paliwowa:** Sowieckie okręty były zaprojektowane do operowania na ograniczonych wodach Bałtyku i Morza Czarnego, gdzie wysoka wydajność paliwowa nie była wymagana. Sowieckie okręty posiadają czas zagrożenia paliwowego równy 3 dni/6 tur.

### 11.2 Stan paliwa

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

**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.

## 11.4 Niemieckie niedobory paliwa

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

**11.4.1. Trening:** Jeżeli niemiecka grupa operacyjna jest wystawiona do treningu [4.3.4], połów jej czas zagrożenia paliwowego wynosi 3 tury do przodu, względem obecnej tury .

## 12. SPECJALNE ZADANIA

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

### 12.1 Agent „Cobweb”

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

### 12.2 Atlantyckie przełamanie

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

**12.2.1 Przełamanie w kampanii:** Podczas fazy planowania następnego dwutygodniowego okresu, gracz Niemiecki ciągnie losuje, czy i kiedy grupa wróca do Norwegii.

### 12.3 Niemiecki konwój

Niemiecki konwój z portu Tromsø musi dotrzeć do Kirkenes przed dniem 12 lub zapunktuje aliancom

### 12.4 Bomber Command

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

### 12.5 Uderzenie FAA

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

### 12.6 Ofensywa lądowa

Poza Alianckimi samolotami oraz [myśliwcami przechwytyjącymi](#) [7.2.1] (oraz skrzydłem z Grafa Zeppelina), tylko KG40, VVS-SN oraz bombowce torpedowe mogą latać podczas tej operacji. Po zakończeniu operacji rzuca się w tabeli wojny i usuwa odpowiednią liczbę skrzydeł niemieckich oraz Sowieckich samolotów z Północnej Norwegii i Związku Radzieckiego (bez punktowania PZ). Utracone siły mogą powrócić tylko jako uzupełnienia [15.6.3].

### 12.7 Atak na port

Samoloty z Północnej Norwegii mogą zaatakować statki w Murmańsku lub Archangielsku (wliczając w te rozładowywane lub pod Balastem) dwukrotnie podczas fazy punktów zwycięstwa.

### 12.8 Stawianie min

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

### 12.9 Brak restrykcji

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

### 12.10 Operacja GEARBOX

Jeżeli warunki lodu wpozwalają na wpłynięcie do Barentsburgu, GO zaczynającą w Reykjavíku lub Scapa Flow (wybór gracza) składająca się z (1x CA, 1xCL, 1xDD lub 1x CL, 1xDD) musi skierować się do portu Barentsburg. Statki muszą zostać wzięte z sił będących w grze. Raz na operację, jeżeli te jednostki są w porcie w Barentsburg podczas fazy wykonywania zadań, punktują 1 PZ za krążownik i ½ PZ za niszczyciel. W innym wypadku traci się tą samą liczbę punktów podczas fazy potwierdzania.

## 12.11 Operacja SIZILIEN

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

## 12.12 Operacja Wunderland

Jeden Niemiecki Panzerschiff i/lub jedno wilcze stado mogą wejść na Morze Kara , jeżeli stan lodu na to pozwala, aby operować przeciwko sowieckim konwojom. Jeżeli Panzerschiff dotrze tam użyty, alianci tracą 5PZ podczas fazy wykonywania zadań (1 raz na operację).

## 12.14 Specjalne ataki

ARCHERY jest rajdem, TITTLE jest atakiem na Tirpitz jeżeli jest w porcie. Muszą być zaplanowane przed operacją [4.2] Jeżeli pogodą jest sztorm lub wicher, specjalny atak automatycznie się nie udaje. Detale ataków są następujące:

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

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

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

**12.14.2 Operacja TITTLE:** Może być tylko planowana przeciwko Tirpitzowi w porcie w Południowej Norwegii (i tylko raz podczas kampanii). Rzut kością 1 do 5 oznacza ilość trafień Tirpitz, które jednak nie punktuja PZ, jak w zasadzie 2.4.

## 13. LOSOWE WYDARZENIA

Podczas segmentu pogody MG rzuca kośćmi w tabeli losowych wydarzeń i stosuje opisane w tabeli zasady.

## 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 punktuja 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.

### 15.3 Posilki

Jednostki podane na liście sił kampanii są dostępne w portach przeznaczenia lub bazach lotniczych podczas fazy planowania organizacji odpowiedniego dwutygodniowego okresu.

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

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

## 15.4 Kryzysowe posiłki

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

**15.4.1 Alianckie lekkie okręty:** Gracz Aliancki może dołożyć do 4 niszczycieli klasy A-I lub 8 TB starych niszczycieli na każdy dwutygodniowy okres. Przed II Sierpniem (August II), do 4 amerykańskich niszczycieli może zostać dołożonych. Odejmij 1 PZ za każdy dobrany niszczyciel lub 2 torpedowce.

**15.4.2. Niemieckie lekkie okręty:** Gracz Niemiecki może dołożyć do 4 Niemieckich torpedowców na dwutygodniowy okres. Alianci zyskują 1PZ za każde 2 dołożone torpedowce.

## 15.5 Naprawy

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

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

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

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

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

- **Awaria :** Awaria jest usuwana ze statków handlowych w następnej fazie planowania organizacji, a z okrętów wojennych w trzecim dwutygodniowym okresie po wystąpieniu.
- **Kolizje i osadzenie na mieliźnie :** Połowa statków które osiadły na mieliźnie i wszystkie lekkie okręty i MV uczestniczące w kolizji są tracone. Pozostałe osadzone na mieliźnie statki MX zostają umiejscowione w najbliższym przyjaznym porcie i są naprawiane jako posiadające IPS uszkodzeń.
- **Obrażenia od lodu i pogody:** Uszkodzone statki wracają do gry podczas fazy planowania organizacji następnego dwutygodniowego okresu. Naprawione Brytyjskie i amerykańskie okręty podwodne pojawiają się w Scapa Flow, a Niemieckie okręty w dowolnym porcie Północnej Norwegii. Sowieckie okręty nie mogą być naprawiane.

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

## 15.6 Uzupelnienia

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

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

**15.6.3 Uzupelnienia samolotów:** Samoloty są uzupełniane zgodnie z listą kampanii i mogą otrzymywać nowsze maszyny.

**15.6.4 Uzupelnienia dowożone konwojami:** Za każde trzy MV rozładowane w Rosji (zaokrąglane w górę), skrzydło sowieckich Hurricane/P-40/P-400 może zostać uzupełnione lub wymienione na nowsze.

## 15.7 Odsyłanie

Jednostki mogą być odsyłane z gry na naprawy lub, jeżeli tak każe lista sił kampanii do udziału w innych operacjach. Usuwa się je podczas fazy planowania organizacji w wyznaczonym dwutygodniowym okresie (lub w kolejnym dwutygodniowym okresie, jeżeli uszkodzony lub wraca z Rosji).

**15.7.2 Royal Navy:** Wyznaczone brytyjskie okręty muszą zakończyć ostatnią fazę wyznaczonego dwutygodniowego okresu w Scapa Flow lub na kanale Angielskim lub na Białym Patrolu. Jeżeli nazwane okręty są przeznaczone do remontu i zatona,

nie trzeba przekazywać zastępstwa. Jeżeli są przeznaczone do innych operacji i nie dotrą do Scapa Flow, zastępstwo tego samego typu (i klasy jeżeli możliwe) musi być usunięte ze Scapa Flow. Za każde niespełnienie wymogów, odejmuje się ½ PZ (zaokrąglane w górę), jak gdyby okręt zatonął.

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

**15.7.4 Kriegsmarine:** Niemiecki gracz musi poruszyć odsyłane lekkie/ciężkie okręty do Kiel lub Niemiec podczas podanego dwutygodniowego okresu. Mogą im towarzyszyć nie odsyłane okręty, które potem mogą wrócić do portów Norwegii zarówno podczas operacji lub na początku następnego dwutygodniowego okresu z Niemiec lub Kiel.

**15.7.6 Konwoje pod balastem:** Wszystkie puste MV z konwojów pod balastem w Reykjaviku lub Loch Ewe są usuwane.

## 15.8 Operacje kampanii

Grupy operacyjne wychodzące w morze, zaczynają grę na początku fazy planowania organizacji w dowolnym przyjaznym porcie Islandii, Norwegii, Związku Radzieckiego (tylko jednostki sowieckie) lub Wielkiej Brytanii. Połowa (zaokrąglana w dół) okrętów podwodnych może pozostać na morzu, reszta musi się znaleźć w Lerwick, Narvik/Kirkenes (równo podzielone) lub Murmańsku.

**15.8.1 Biały patrol:** Podczas każdej fazy planowania po I Marca (I March), gracz Aliancki musi wymienić jeden lub oba okręty na patrolu na dwa inne z portów w Islandii lub Wielkiej Brytanii. Nie jest wymagany ruch, ani uzupełnianie paliwa. Jeżeli nie ma CA, można go zastąpić BC. Jeżeli tych też nie ma, używa się CL. Gdy działa specjalne wydarzenie agent Coweb lub zakończyła się operacja EV [12.1, 15.8.3], redukuje się patrol do 1 CA z Reykjaviku.

**15.8.2 Siły sowieckie:** sowieckie okręty podwodne nie mogą opuszczać wyznaczonych sektorów. Tylko połowa sowieckich niszczycieli i torpedowców (zaokrąglając w dół, ale przynajmniej jeden każdy) może być na morzu w tym samym czasie.

**15.8.3 Operacja EV:** Raz na kampanię, może dojść do Operacji EV. Gracz Aliancki musi wysłać przynajmniej 1 krążownik i 2 niszczyciele z Clyde do Murmańska (i z porwotem do Wielkiej Brytanii) podczas tego dwutygodniowego okresu, aby przewieźć dwie jednostki średnich bombowców i następne samoloty.

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

## 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 ½ PZ za każdy statek pozostający w Rosji dłużej, niż przez miesiąc.