

Geheim!



Deep War

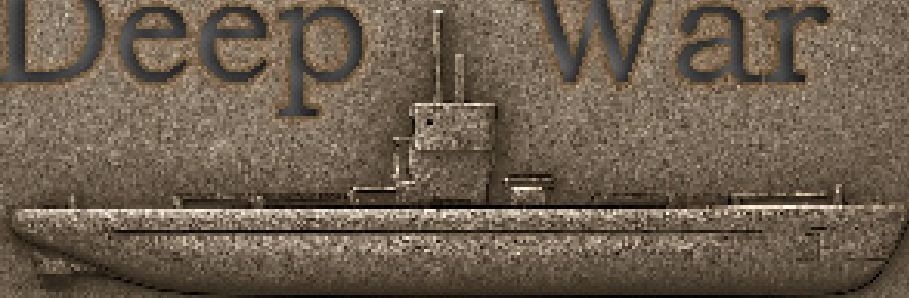
Atlantic Theatre

Rulebook

Inhalt:

REGOLAMENTO

Deep War



Atlantic Theatre

Indice

Introduzione	2
Contenuto della scatola	3
Scopo del gioco	3
Preparazione	3
Inizio Partita	4
Fasi del gioco	4
Fase dei Giocatori	4
Status Batterie	5
Individuazione	6
1) Distanza	6
2) Direzione	6
3) Classe	6
4) Direzione di Crociera	6
Movimento	7
Attacco	8
Quota del sommergibile	11
Quota superficie	11
Quota periscopio	11
Immersione	12
Immersione silenziosa	12
Movimento Navi Alleate	13
Ricerca sottomarini	13
Movimento	14
Attacco	14
Perlustrazione Aerea	15
Fine turno	16
Fine Partita	16
Descrizione Navi	16
Nave Mercantile	17
Cacciatorpediniere	17
Nave da Guerra	18
Regola Opzionale	19
Ringraziamenti	21
In Memoria	21

Deep War : Atlantic Theatre

Un gioco di Claudio Camarda

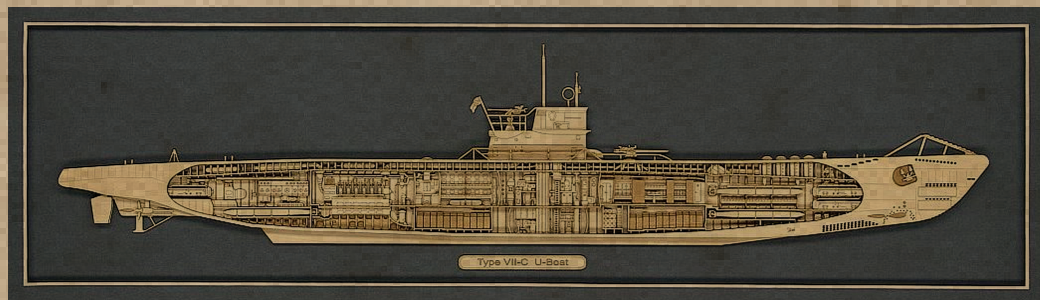
Con la collaborazione di Martino Li Greci e

Daniël Brouwer



Introduzione

Deep War : Atlantic Theatre © è un gioco da tavolo ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale nell'oceano Atlantico nel quale i giocatori interpretano il ruolo dei comandanti di sommergibili tedeschi o italiani; al comando dei loro U-Boot, classe VII o classe Marconi, devono fermare il traffico marino dal Nord America al Regno Unito affondando le navi da guerra ostili e i mercantili di passaggio.



Comandanti,

Il destino della guerra dipende da Voi, dovete affondare più navi possibili e collaborare fino alla vittoria finale.

Fermate il traffico verso i nostri nemici, più naviglio distruggerete, più gloria otterrete.

Saluti Comandanti!

Da 1 a 6 giocatori.

Contenuto della scatola

- 1 Tabellone
- 1 Regolamento di Gioco
- 6 Sommergibili
- 10 Navi Mercantili
- 10 Navi da Guerra
- 10 Cacciatorpediniere
- 3 Aerei
- 6 Tabelle Plancia del Giocatore
- 6 Manuale di Ricognizione
- 50 Gettoni Segnalatori
- 4 Dadi da 6 facce
- 2 Dadi da 8 facce

Scopo del gioco

Accumulare più punti degli altri giocatori senza farsi affondare prima della fine del gioco al 12° turno.

Le varie classi di navi danno punti differenti, controlla nella descrizione il punteggio dato dal loro affondamento.

Chi viene affondato perde e non saranno validi i punti ottenuti in battaglia.

Preparazione

Prima di cominciare dovete scegliere il colore e la classe del sottomarino giocare tra l'U-BOOT classe VII o la classe Marconi.

Una volta scelto il colore del proprio sommergibile e la classe, i Giocatori posizioneranno i loro rispettivi sommergibili nelle rispettive posizioni colorate sul tabellone.

Ricordate che se scegliete la classe Marconi partirete dalla base "Betason" di Bordeaux.

- Ogni Giocatore posiziona un gettone segnalatore sul numero 14 della tabella siluri se ha scelto l'U-BOOT VII mentre 21 se ha scelto la Classe Marconi.
- Ogni Giocatore posiziona un gettone segnalatore al numero 3 della carica delle batterie nella propria Tabella Plancia.
- Posizionate un gettone segnalatore nella casella numero 1 della Tabella Turni sul tabellone. (Un giocatore a scelta avrà il compito di aggiornare ogni fine turno tale tabella).
- Ogni Giocatore tira un dado: il più alto inizia, procedere in senso orario per i successivi Giocatori. Ad ogni turno successivo al primo, il Giocatore che inizierà il turno sarà quello in senso orario alla sinistra del primo Giocatore del turno precedente.
- Piazzare i 3 aerei sul tabellone nelle rispettive caselle.

Inizio Partita

La quota dei sommergibili iniziale è "superficie". Le Batterie sono al massimo della carica (n°3). Usate dei gettoni segnalatori per segnarlo sulla plancia del Giocatore.

Fasi del gioco

- 1 Fase dei Giocatori
- 2 Muovere le navi Alleate
- 3 Fase Aerea
- 4 Spostare in avanti il segnale turno

Fase dei Giocatori

Le fasi del Giocatore sono 5, ogni fase dovrà essere giocata da ogni Giocatore a turno prima di passare tutti insieme alla fase successiva.

Un giocatore potrà scegliere anche di non muovere, non attaccare e non cambiare la quota del sommergibile, se lo riterrà utile alla propria strategia. Dovrà comunque effettuare l'Individuazione.

- 1 Status batteria
- 2 Individuazione
- 3 Movimento
- 4 Attacco
- 5 selezionare la Quota del sommergibile

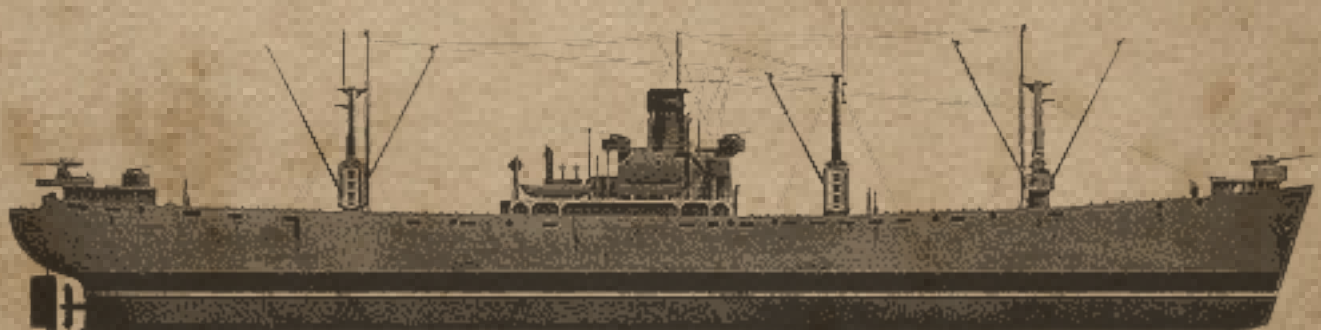
Status Batterie

Le batterie di ogni sommergibile hanno un'autonomia di 3 turni, durante i turni in quota superficie o quota periscopio si guadagna una carica di batteria, durante quota immersione si perde un livello di carica di batteria.

Muovi nella tabella plancia il gettone segnalatore sul livello della batteria per tenerlo aggiornato. Se le batterie saranno a "zero" non si potrà andare a quota immersione o immersione silenziosa.

Attenzione: La quota silenziosa non consuma batterie perché il motore va' al minimo e tutte le funzioni sono spente, ma se ti trovi con le batterie a zero non potrai andare a quota "immersione" o "immersione silenziosa".

Attenzione: La quota silenziosa non consuma batterie perché il motore va' al minimo e tutte le funzioni sono spente, ma se ti trovi con le batterie a zero non potrai andare a quota silenziosa.



Individuazione

Durante il proprio turno il Giocatore dovrà perlustrare la zona secondo il seguente schema:

1) Distanza

Tira il D6 rosso, il risultato indica il numero di caselle tra il proprio sommergibile e l'obiettivo individuato.

Se il risultato è superiore alla possibilità di rilevazione, data dalla quota del sommergibile in uso in quel momento, non sarà rivelata nessuna nave in questo turno.

2) Direzione

Tira il D8 rosso per scoprire la direzione della casella in cui piazzare la nave rilevata, se indicherà la terraferma non sarà stato individuato nulla, dopo aver tirato controlla sulla rosa dei venti sulla mappa a quale punto cardinale corrisponde il numero dato dal D8.

3) Classe

Una volta rilevata una nave, tira il D6 verde per identificare il tipo di nave rilevata:

- 1 - 2 - 3 = Nave Mercantile
- 4 - 5 = Cacciatorpediniere
- 6 = Nave da Guerra



4) Direzione della di Crociera

Tira il dado D8 blu per capire la direzione di crociera che sta' percorrendo la nave così identificata e piazza la pedina nave con la prua rivolta nella giusta direzione. Una volta tirato il D8 controlla a quale punto cardinale corrisponde il numero di dado uscito nella tabella rosa dei venti sul tabellone.

Nota Bene: Nel caso in cui non si possa identificare la classe della nave (se vi trovate a quota immersione o immersione silenziosa) piazzate una nave qualsiasi con un gettone segnalatore sotto. Sarà possibile identificarla successivamente da un altro Giocatore, se la identificherà a vista (quota periscopio o superficie) sarà considerata un'identificazione gratuita aggiuntiva alla propria fase d'individuazione di quel Giocatore.

Se nessuno è nel raggio per individuare la nave sconosciuta o chi ha effettuato l'individuazione era l'ultimo a giocare tra i Giocatori, la classe verrà rivelata all'inizio della fase delle Navi Alleate (un Giocatore a scelta tira un dado per rivelarne la classe).



Movimento

In base alla propria quota sommergibile sarà possibile effettuare un movimento o restare fermi. Potrete muovere in ogni direzione anche diagonale e potrete cambiare direzione durante il movimento, non superando la propria capacità di movimento. Non potete uscire dal tabellone e non potete andare nella terraferma.

Importante: Tutte le caselle che hanno un minimo di porzione di mare sono navigabili e potrete sostare, passare o identificarvi navi.

Se avete scelto la classe Marconi, durante la fase di movimento potrete entrare nella casella New York per poi, nella fase di attacco, rilasciare la squadra di guastatori, ricordate che per rilasciare i guastatori dovete essere a quota immersione.

A t t a c c o

Ricordate che per attaccare si prende in considerazione anche la distanza, più l'obiettivo è lontano meno possibilità avrete di colpirlo.

Importante, le armi tirano in linea retta, anche i siluri, quindi il vostro obiettivo deve trovarsi il linea retta dal vostro sommergibile. Non potete attaccare una nave se tra il vostro sommergibile e la nave si trova un altro sommergibile o un altro naviglio.

Le armi del ponte sono Il cannone da 88 mm e le mitragliatrici da 20 mm, la Classe Marconi non è dotata da cannone da 88 mm.

Il sommergibile può attaccare in 3 modi, anche tutti e tre nello stesso turno.

- Cannone de 88 mm - raggio 5 caselle

Un solo attacco per turno:

Tira un D6

Risultato del tiro: se l'obiettivo si trova a 5 o 4 caselle colpite con 1 e 2

Risultato del tiro: se l'obiettivo si trova a 3 o 2 caselle colpite con 1, 2, 3

Risultato del tiro: se l'obiettivo si trova a 1 o 0 caselle colpite con 1, 2, 3 e 4

Risultato del tiro: 5 e 6 non colpite

- **Mitragliatrice da 20 mm** - raggio 2 caselle

Un solo attacco per turno:

Tira un D6

Risultato del tiro: se l'obiettivo si trova a 2 caselle colpite con 1 e 2

Risultato del tiro: se l'obiettivo si trova a 1 o 0 caselle colpite con 1, 2 e 3

Risultato del tiro: da 4, 5 e 6 non colpite

- **Siluri** - raggio 3 caselle

max 4 attacchi per turno:

Tira un D6

Risultato del tiro: se l'obiettivo si trova a 3 o 2 caselle colpite con 1, 2, 3 e 4

Risultato del tiro: se l'obiettivo si trova a 1 o 0 caselle colpite con 1, 2, 3, 4 e 5

Risultato del tiro: 6 non colpite

Arma ↓	Raggio →	0/1 casella	2 casella	3 casella	4 casella	5 casella
Mitragliatrice da 20 mm		3-	2-	x	x	x
Cannone da 88 mm		4-	3-	3-	2-	2-
Siluri*		5-	4-	4-	x	x

* Gli italiani hanno un malus di 1 in meno per colpire

Importante: Il sommergibile Classe Marconi colpisce con 1 punto in meno con i siluri (es. se l'obiettivo si trova a 3 o 2 caselle colpite con 1, 2 e 3, anziché con 1, 2, 3 e 4).

Si potranno usare tutti e 4 i tubi di lancio contemporaneamente per lanciare fino a 4 siluri nello stesso turno, si potranno effettuare 4 attacchi a diverse navi o concentrarli tutti su una, dichiara sempre prima quanti siluri usi, se per esempio non colpite dopo che avete dichiarato di lanciare un siluro non potete decidere dopo di lanciarne altri, ma dovrete attendere il turno successivo.

Ricordate che avete a disposizione solo 14 siluri per tutta la partita se scegliete l'U-Boot classe VII, mentre ne avrete 21 se sceglierete la classe Marconi, aggiornate il numero di siluri rimanenti sulla tabella plancia con i gettoni segnalatori dopo ogni lancio.

Una volta che avrete affondato una nave segnate lo nella vostra tabella plancia mettendo un gettone segnalatore negli appositi spazi corrispondenti, per il calcolo finale dei Punti Vittoria.

Nota Bene: Il rilascio della squadra di guastatori per il Raid su New York si effettua in questa fase a quota immersione.

Quota del sommergibile

Durante questa fase dovrete scegliere la quota del vostro sommergibile tra le seguenti opzioni:

QUOTA SUPERFICIE

Potete individuare fino a 6 caselle di distanza in tutte le direzioni, potete capire la classe delle navi, la posizione, la distanza da voi e la direzione di crociera, potete caricare le batterie, muovete di 5 caselle in tutte le direzioni, potete usare il cannone, le mitragliatrici e i siluri, siete visibili da aerei e da tutte le navi nemiche e potete essere attaccati, ma potete difendervi dagli aerei e potete attaccare con tutte le armi nella vostra fase d'attacco.

Importante: Se attaccate una Nave da Guerra o un Cacciatorpediniere dalla quota superficie subirete il loro attacco prima di poter effettuare il vostro.

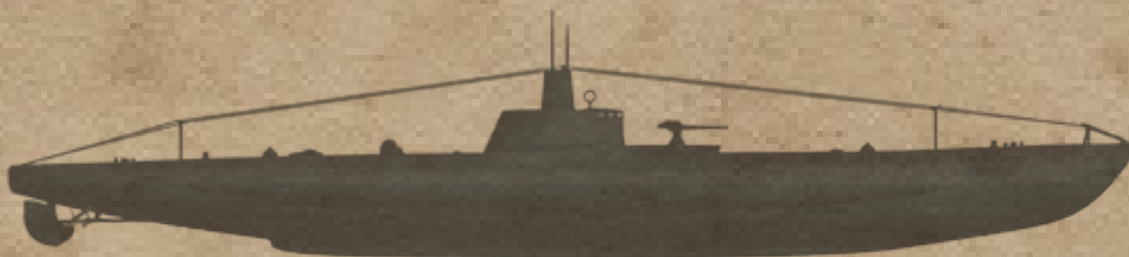
QUOTA PERISCOPIO

Potete individuare fino a 5 caselle di distanza in tutte le direzioni, potete capire la classe delle navi, la posizione, la distanza e la direzione di crociera, potete caricare le batterie, muovete di 3 caselle in tutte le direzioni, non potete difendervi con le armi antiaeree (le armi sul ponte, cannone e mitragliatrici), avete un bonus per non farvi vedere dagli aerei (tirate un D6: con un risultato di 1, 2, 3, 4 o 5 siete salvi e l'aereo non vi avrà visto); potete essere visti da Navi da Guerra nella stessa casella, il Cacciatorpediniere può vedervi nella stessa casella e in quella accanto. Nella vostra fase d'attacco potete attaccare solo con i siluri.



IMMERSIONE

Potete individuare fino a 3 caselle di distanza in tutte le direzioni, potete individuare la posizione, la distanza e la direzione di crociera delle navi, non potete essere visti da Aerei e da Navi da Guerra, solo il Cacciatorpediniere può individuarvi da 0 a 1 casella, consumate 1 livello di batteria per turno e non potete caricare le batterie, non potete attaccare, muovete di 3 caselle.



IMMERSIONE SILENZIOSA

Potete individuare fino a 3 caselle di distanza in tutte le direzioni, potete individuare la posizione, la distanza e la direzione di crociera, non potete essere visti da Aerei e da Navi da Guerra, incluso il Cacciatorpediniere, non potete caricare le batterie, le batterie non si consumano, non potete attaccare, muovete di 1 casella.

Ricordate di usare un gettone segnalatore sulla Tabella Plancia per aggiornare la quota scelta.

Movimento Navi Alleate

Il turno degli Alleati va' giocato in cooperativa tra i Giocatori o a scelta, da uno solo di voi. Tutte le navi che escono dal tabellone o vanno nella terraferma vengono tolte dal gioco. Usa le caratteristiche delle Navi per gestire queste fasi. Ricordati che un giocatore a caso dovrà rilevare le navi sconosciute tirando il dado.

Importante: Prima vanno mossi i Cacciatorpedinieri, poi le Navi da Guerra e per ultimi i Mercantili.

Fasi del Movimento Navi Alleate solo per Navi da guerra e Cacciatorpedinieri;

- 1 Individuazione
- 2 Movimento
- 3 Attacco

RICERCA SOTTOMARINI

Prima dovranno provare a individuare i sommergibili con l'utilizzo automatico del raggio visivo, che ogni nave ha senza l'utilizzo dei dadi. Nella descrizione navi potrai vedere il Raggio visivo di ogni nave.

Dopo aver provato a individuare i sommergibili dei Giocatori, se individuati, dovranno muoversi verso questi il più vicino possibile e poi attaccarli; se non avranno individuato nessuno proseguiranno per la direzione in cui erano stati individuati dei sommergibili e procedere alla loro massima velocità.

Importante, i Cacciatorpedinieri soltanto e non le Navi da Guerra, posseggono sonar attivi passivi quindi durante la loro fase di movimento possono continuare a individuare sommergibili per poi attaccarli, ma il movimento a loro disposizione per turno non può essere superato.

Se il Cacciatorpediniere si stava già dirigendo verso un sommergibile per attaccarlo smetterà di farlo dando la priorità al sommergibile appena scoperto.

I Mercantili non individuano e non attaccano quindi muovono alla massima velocità alla direzione di crociera rilevata nella fase individuazione del sommergibile.

MOVIMENTO

I Cacciatorpedinieri e le Navi da Guerra, se non individuano nessun sommergibile, muovono alla loro massima velocità in linea retta in direzione di crociera scoperta dai sommergibili, ma se nel loro percorso individuano un sommergibile lo attaccheranno.

Se individuano un sommergibile si muoveranno il più vicino possibile a questo prima di attaccare, ricorda che se nel percorso di avvicinamento all'obiettivo scoprono un sommergibile più vicino attaccheranno questo.

ATTACCO

Le navi attaccheranno in base alla loro capacità e il loro tiro deve essere sempre in linea retta.



Perlustrazione Aerea

La Perlustrazione Aerea si verifica alla fine del turno di gioco. Gli Aerei partono da tre punti specifici segnati sulla mappa: Nord America, Isole Azzorre e Regno Unito.

Tirate 3 D6 per calcolare la distanza che l'Aereo percorrerà e tirate il D8 per calcolarne la direzione di spostamento, se un sommergibile dovesse trovarsi in una delle caselle sorvolate dall'aereo o nelle caselle adiacenti, sia in diagonale che di fianco, subirà un attacco.



Qualunque sia l'esito dell'attacco, l'aereo non proseguirà la sua crociera, verrà rimosso e piazzato nuovamente nella posizione di partenza. L'attacco si risolve con una prima difesa aerea da parte del sommergibile, se il sommergibile è in superficie può usare le sue armi antiaeree, il cannone da 88 o la mitragliatrice da 20 mm, il sommergibile tira un dado per il cannone da 88 con un risultato di 1, 2 o 3 l'Aereo sarà abbattuto mentre la mitragliatrice colpisce con un risultato di 1 o 2, se non colpirete l'Aereo con questo attacco, questi attaccherà a sua volta, con un risultato di 1 o 2 il sommergibile sarà affondato.

Ricordati che nella quota periscopio hai un bonus per non farti vedere di 1, 2, 3, 4 e 5 su D6. Se avrete abbattuto l'Aereo segnate lo sulla tabella plancia con un gettone segnalatore, per ogni aereo abbattuto ottenete 15 punti e anche se avrete abbattuto un Aereo alla fine del turno riposizionate lo nella base di provenienza, attaccherà nuovamente al prossimo turno.

Fine turno

Spostare il gettone segnalatore al turno successivo sul tabellone.

Fine Partita

Quando si supererà la casella numero 12 la partita sarà finita e i Giocatori dovranno contare i punti ottenuti durante la partita.

Descrizione Navi

Le navi si distinguono per tipo ed hanno fattori diversi:

Movimento Di quanti quadranti si possono spostare.

Punti Armatura Numero di volte che devono essere colpite prima di affondare.

Attacco Il numero di dadi che deve ottenere per colpire.

Raggio visivo Il numero di quadranti entro cui possono individuare sommergibili (questo varia in base alla quota sommergibile come precedentemente spiegato).

Punti I punti che si ottengono nel'affondare una nave o un aereo, li trovarli scritti sulla plancia del giocatore



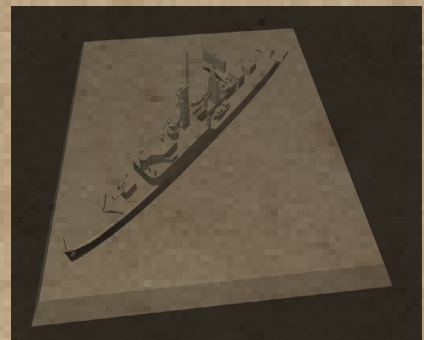
Nave Mercantile

Movimento	4 caselle
Punti Armatura	1
Punti	20
Raggio Visivo	-
Attacco	-



Cacciatorpediniere

Movimento	6 caselle
Punti Armatura	1
Raggio Visivo	5 caselle
Punti	20
Attacco	*



* Tira un D6 se il sommergibile e' a quota superficie;

- Risultato del tiro: se l'obiettivo si trova a 5 casella colpisce con 1.
- Risultato del tiro: se l'obiettivo si trova a 4 o 3 caselle colpisce con 1 e 2.
- Risultato del tiro: se l'obiettivo si trova a 2 caselle colpisce con 1, 2 e 3.
- Risultato del tiro: se l'obiettivo si trova a una o nella stessa casella colpisce con 1, 2, 3 e 4 se il sommergibile è a quota periscopio.
- Risultato del tiro: se l'obiettivo si trova a 1 casella colpisce con 1, 2 e 3.
- Risultato del tiro: se l'obiettivo si trova nella stessa casella colpisce con 1, 2, 3 e 4 se il sommergibile è in immersione colpisce nella stessa caselle colpisce con 1, 2 e 3 con un risultato di 5 o 6 non colpisce.

Nave da Guerra

Movimento	4 caselle
Punti Armatura	3
Raggio Visivo	6 caselle
Punti	40
Attacco	*



* Tira un D6 se il sommergibile è a quota superficie;

- Risultato del tiro: se l'obiettivo si trova a 6 caselle colpisce con 1.
- Risultato del tiro: se l'obiettivo si trova a 5 o 4 caselle colpisce con 1 e 2.
- Risultato del tiro: se l'obiettivo si trova a caselle 2 e 3 colpisce con 1, 2 e 3.
- Risultato del tiro: se l'obiettivo si trova a una casella 1 o la stessa colpisce con 1, 2, 3 e 4 se il sommergibile è a quota periscopio.
- Risultato del tiro: se l'obiettivo si trova nella stessa casella colpisce con 1, 2, 3 e 4 non può colpire un sommergibile in immersione o in immersione silenziosa con un risultato di 5 o 6 non colpisce.

Nave da Guerra è l'unica nave che devi colpire più volte per essere affondata.

La Marina Italiana aveva preparato un attacco al porto di New York con l'utilizzo di una squadra speciale di Guastatori della X MAS che equipaggiati con dei Siluri a lenta corsa, denominati Maiali, avrebbero forzato il Porto della città Americana per affondare più navi possibili.

La missione sarebbe stata condotta dal Sottomarino Leonardo Da Vinci "Classe Marconi" che, una volta rilasciata la squadra speciale, sarebbe ritornato in patria senza la squadra di guastatori.

Regola Opzionale

Il sommergibile "Classe Marconi" parte dalla casella "Base Betasom" a Bordeaux. Una volta arrivati nella casella "via New York" dovrete tirare un dado da 6, il numero ottenuto sarà il numero di navi affondate, questa operazione dovrà essere svolta a quota immersione durante la fase di attacco.

L'esito positivo della missione ti porterà 50 punti per nave affondata. Scheda sottomarino uguale a quella degli U-Boot, ma con 21 siluri, non ha il cannone da 88, ma solo la mitragliatrice da 20mm e 4 tubi di lancio.

Il sommergibile "Classe Marconi" non aveva il cannone da 88 mm sul ponte perché in sua vece vi erano gli SLC, ovvero i "Maiali Marini", questi erano siluri a lenta corsa usati come mezzo di trasporto sottomarino per medie distanze per permettere ai guastatori della X MAS di forzare i porti nemici e poter sabotare il naviglio ormeggiato.

Importante: Non importa quanto naviglio affondate durante la partita, se non arrivate nella casella New York entro il 12° turno perdetevi automaticamente la partita.

Tutti i Giocatori possono scegliere ognuno di loro un sommergibile classe Marconi. Il Raid su New York può essere effettuato solo una volta per partita, viene effettuato a quota immersione nella casella per New York nel turno movimento si entra in casella e poi nell'attacco si effettua il tiro.

F . A . Q .

1 Posso affondare gli altri Giocatori?

- No, non potete farlo, fate parte tutti della Kriegsmarine, potete anzi collaborare nell'affondare più navi possibili.

2 Le Navi nemiche che escono dal tabellone per il loro movimento che fine fanno?

- Tutte le navi che escono dal tabellone escono dalla zona di guerra quindi escono dal gioco, anche se arrivano nella terraferma sono fuori.

3 Cosa succede se scarico tutte le batterie?

- Dovrete ricaricarle come da regolamento se vorrete immergervi.

4 La Nave non identificata può essere identificata in seguito?

- Sì, basta avere il contatto visivo, ciò non implica l'utilizzo della fase d'identificazione che va' comunque fatta, si considera in più, altrimenti si rivela all'inizio turno delle Navi Alleate.

5 Possono trovarsi nella stessa casella più sommergibili o più navi?

- Sì è possibile.

6 Il Cacciatorpediniere può cambiare rotta per avvicinarsi il più possibile al sottomarino?

- Sì, può e deve farlo.

7 Se ci sono 2 sottomarini vicino al cacciatorpediniere, a quale può avvicinarsi di più?

- Al sottomarino del Giocatore che ottiene il punteggio di dadi più basso.

8 Cosa fare se finiscono i siluri?

- Potrete usare il cannone da 88 mm e la mitragliatrice da 20 mm.

9 Se un Aereo passa su un sommergibile a quota periscopio che ha avuto successo nel tiro per non farsi vedere, l'aereo continua la sua corsa?

- Sì, in quel caso sì.

10 Il sommergibile può uscire dal tabellone per poi rientrare?

- No assolutamente no.


11 Quali quadranti sono considerati navigabili?

- Tutti i quadranti che hanno una piccola percentuale di mare sono considerati navigabili.

12 Cosa sono le Punti Armatura?

- Le Punti Armatura rappresentano la quantità di colpi a segno che devi infliggere per affondare una nave.

Deep War : Atlantic Theatre



15	30	45	60	75	90	105	120	135	150
20	40	60	80	100	120	140	160	180	200
20	40	60	80	100	120	140	160	180	200
40	80	120	160	200	240	280	320	360	400



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	

3 Depth



4 5 6 7

8 0 1 2 3

- 1) Tabella Obiettivi Abbattuti
- 2) Camera Siluri
- 3) Quota
- 4) Superficie
- 5) Periscopio
- 6) Immersione
- 7) Immersione Silenziosa
- 8) Status Batterie

Ringraziamenti

Alle nostre famiglie, ai nostri amici sinceri e a tutti gli appassionati come te che stai leggendo, che hanno permesso la realizzazione di questo gioco, grazie di cuore.

In Memoria

In Memoria di tutti i caduti della Seconda Guerra Mondiale e a tutti coloro che sono stati accolti dal mare per l'eternità.

La guerra è bella solo se è per gioco!

