

Doel van het spel

Doel van het spel is de plaats van de vijandelijke duikboot te bepalen, deze duikboot te torpederen en tot zinken te brengen. Om de plaats van de duikboot te bepalen, geven de kommandanten van de 4 torpedojagers elkaar over en weer inlichtingen. Daar er echter slechts één is die de duikboot tot zinken kan brengen, proberen ze allemaal de anderen vóór te zijn.

Uitrusting

Computer-Informatie-Centrum
afwisbare zeekaart
stift voor het uitzetten van de koers
slijpparaat
parallel-liniaal
speciale doek
mini-duikboten als prijs voor de winnaar

Computer-Informatie-Centrum (Combat Information Center)

Het Computer-Informatie-Centrum bestaat uit een computer, elektronische aanwijzing, kompas en schakel-tafel.

Op de binnenzijde van de achterflap vindt u een afbeelding van het Computer-Informatie-Centrum met de Nederlandse vertaling van de verschillende funktiedelen.

De Computer

De computer surveilleert het spel. Hij is neutraal en verstrekt alle spelers dezelfde inlichtingen.

De elektronische Aanwijzing

In overeenstemming met de bediening van de schakel-tafel geeft het elektronische aanwijsbord de kommandanten van de torpedojagers de volgende inlichtingen:

Nummer van de torpedojager, snelheid, positie (noord, oost) van de torpedojager, afstand tot de onderzeeër, eventuele duikdiepte van de onderzeeër.

Bovendien registreert het aanwijsbord nog aanvaringen en op de duikboot geloste schoten.

Tijdens het spel kan de verlichting uitvallen om de batterij te sparen. Wanneer men de toets RECALL (oproep) indrukt, gaat het aanwijsbord weer branden.

Indien de aanwijzing niet meer de exakte gegevens verstrekt of zonder het indrukken van de toets een ander resultaat vertoont, is de 9 V-batterij leeg en moet worden vervangen.

Het Kompas

Het kompas verstrekt inlichtingen over de koers van de torpedojagers (permanent verlicht) en de richting voor het schieten op de duikboot (knipperlicht). De kompasroos geeft 8 richtingen aan: N (noord), NE (noordoost), E (oost), ES (zuidoost), S (zuid), SW (zuidwest), W (west) en NW (noordwest). In het spel zijn slechts deze 8 kompas-richtingen toegestaan.

De Schakel-tafel

De toetsen van de schakel-tafel worden in een bepaalde volgorde bediend (zie proefspel) om snelheid en koers van de torpedojager te bepalen – en om de duikboot tot zinken te brengen.

De Zeekaart

De zeekaart bestaat uit een rooster van noord- en oost-koördinaten. De afstand tussen twee opeenvolgende snijpunten (horizontaal, vertikaal of diagonaal) bedraagt altijd 1. De duikboot bevindt zich steeds uitsluitend binnen de rode lijnen (zie gevechtszone). Elke kommandant noteert op deze zeekaart positie, koers en snelheid van zijn torpedojager en de eventuele positie van de onderzeeër. Daarvoor gebruikt hij de gekleurde stiften voor het uitzetten van de koers.

De torpedojagers

Bij elk spel starten de torpedojagers vanuit bepaalde startposities. De kommandanten (spelers) kunnen vóór elke zet de snelheid (0 tot 9 punten) en de koers bepalen. Wanneer een torpedojager dicht genoeg in de buurt van een duikboot komt (zie vuurzone) kan hij mikken en vuren. Indien een torpedojager een aanvaring veroorzaakt met een andere torpedojager (zie COLL), een ongericht schot op de duikboot afvuurt of buiten de vuurzone op de duikboot schiet (zie SOS), verliest hij zijn koers en positie. De computer stelt dan een nieuwe positie en een nieuwe koers voor hem vast.

De onderzeeër

Startpositie, duikdiepte (mogelijke diepten: 1, 2 of 3) en koers (ook hier gelden de 8 kompasrichtingen) worden aan het begin van het spel door de computer bepaald, zonder dat een speler invloed daarop heeft. De onderzeeër verplaatst zich per speelzet telkens één punt. Duikdiepte en koers veranderen daarbij nooit. Uitzondering: zie EVASIVE SUB (koersverandering duikboot) en gevechtszone.

Proefspel (teach mode)

In het proefspel wordt toegelicht hoe de vier torpedojagers de onderzeeër in 9 zetten tot zinken brengen.

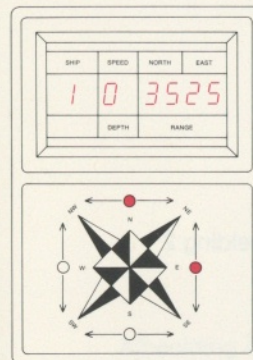
Belangrijk: speelt u het proefspel nauwkeurig na. Mocht u een fout maken, schakelt u dan het apparaat uit en meteen weer in en begint u dan het proefspel van voren af aan.

Vorbereiding

De startposities van de torpedojagers 1 tot 4 zijn links onder op de zeekaart aangegeven. Indien slechts één persoon speelt, is deze verantwoordelijk voor alle 4 de torpedojagers. Bij twee spelers is het raadzaam,

dat één speler het kommando voert over de torpedojagers 1 en 3, de andere speler over de torpedojagers 2 en 4. Voor het aangeven van de beweging van de torpedojagers op de zeekaart gebruikt men de stiften voor het uitzetten van de koers: torpedojager 1: rood, 2: groen, 3: blauw, 4: zwart. Torpedojager 1 begint, de torpedojagers 2, 3 en 4 volgen en dan weer 1 . . . Deze volgorde dient tijdens het gehele spel te worden aangehouden.

U schakelt het spel in (ON) en drukt op de toets TEACH MODE (proefspel) op de schakeltafel (rechts onder).



Afbeelding 1

Achternvolgingsjacht

Torpedojager 1 (rode stift voor het uitzetten van de koers)

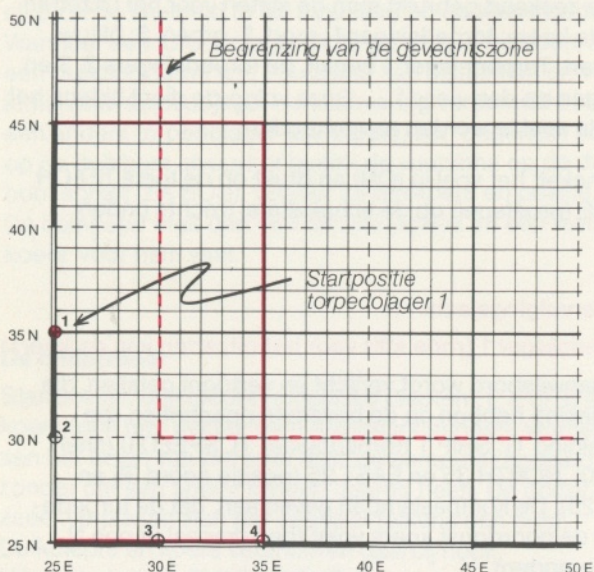
Het aanwijsbord wordt verlicht en vertoont getallen, die betrekking hebben op de bovenste opschriften (zie afbeelding 1): SHIP 1 (torpedojager 1), SPEED 0 (snelheid 0), NORTH 35 en EAST 25 (positie noord 35 en oost 25). De kompaslampen geven aan, dat de torpedojager de noordoost koers volgt (de kompaslampen N en E branden).

Tot nu toe kent slechts de computer positie, koers en duikdiepte van de onderzeeër. Op dit moment van het spel kan de torpedojager slechts zijn juiste afstand tot de onderzeeër vaststellen.

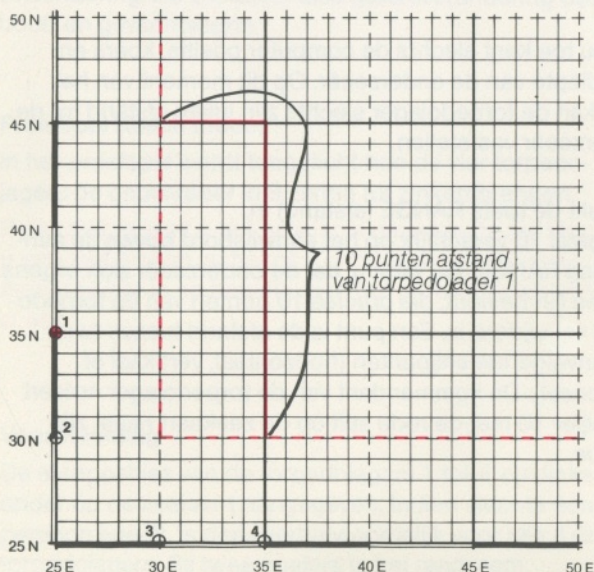
U drukt de toets RANGE (afstand) in.

Het getal 10 verschijnt op het aanwijsbord **boven** de aanduiding RANGE. Nu weet u, dat de onderzeeër zich ergens op een lijn bevindt, die precies 10 punten van de torpedojager verwijderd is. Een punt is de afstand tussen twee opeenvolgende snijpunten (horizontaal, vertikaal of diagonaal). De kommandant van de torpedojager noteert het cijfer 10 met de rode stift op de zeekaart naast zijn positie.

U telt dan vanuit de positie van uw torpedojager in elke richting 10 punten en verbindt deze door middel van een lijn (zie afbeelding 2).



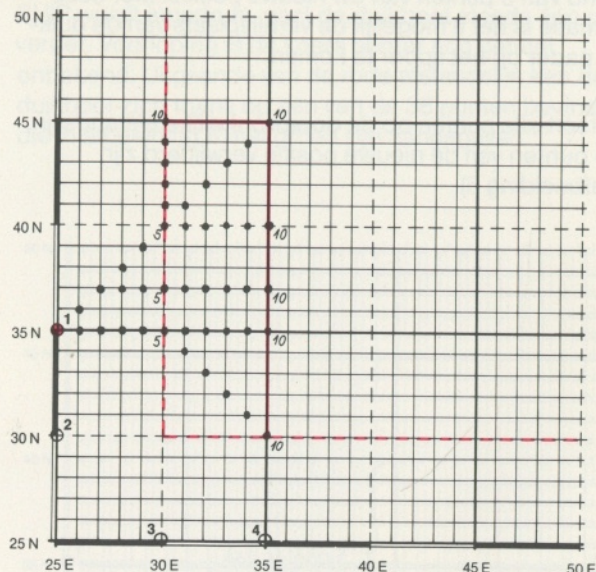
Afbeelding 2



Afbeelding 3

Daar de duikboot zich nooit buiten de gevechtszone ophoudt, moet deze afstandslijn dienovereenkomstig worden gecorrigeerd (zie afbeelding 3).

De manier van tellen van punt tot punt behoeft niet noodzakelijkerwijs in een rechte lijn te geschieden (zie afbeelding 4).



Afbeelding 4

Voor het bewegen van torpedojager 1 moeten eerst koers en snelheid worden bepaald. U kunt uw torpedojager naar goeddunken in elk van de 8 kompasrichtingen bewegen (N, NE, E, SE, S, SW, W, NW) tot een snelheid van 9 punten.

U drukt op de schakeltafel éénmaal op de toets RIGHT (rechts); zodat slechts de kompaslamp E gaat branden.

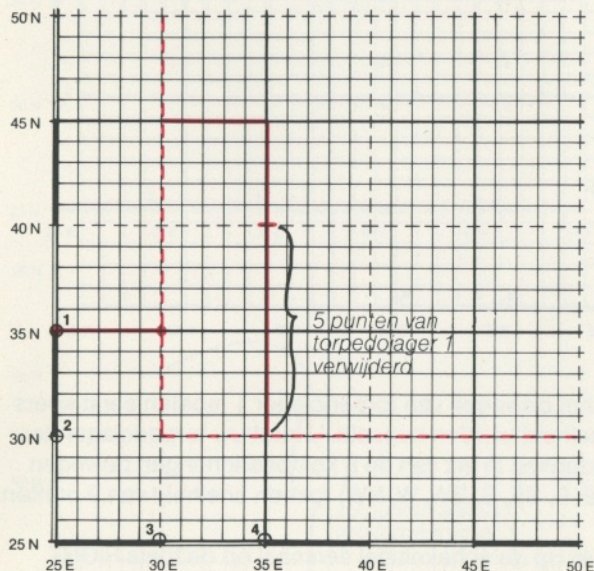
U drukt vijfmaal op de toets FASTER (sneller). Op het aanwijsbord verschijnt het cijfer 5 onder SPEED (snelheid).

Daarna drukt u de toets MOVE SHIP (torpedojager vaart) in. Op het aanwijsbord verschijnt de nieuwe positie van torpedojager 1: NORTH 35, EAST 30.

U noteert de nieuwe positie op de zeekaart en trekt een verbijdingslijn tussen de oude en de nieuwe positie – dat is de koers van de torpedojager.

U drukt de toets RANGE in. Op het aanwijsbord verschijnt het cijfer 5. De onderzeeër bevindt zich op een afstand van 5 punten van uw nieuwe positie. Met deze informatie is het u mogelijk de verblijfplaats van de duikboot nader op het spoor te komen.

U noteert alle punten op de **oorspronkelijke** afstandslijn, die 5 punten van de nieuwe positie verwijderd zijn (zie afbeelding 5).



Afbeelding 5

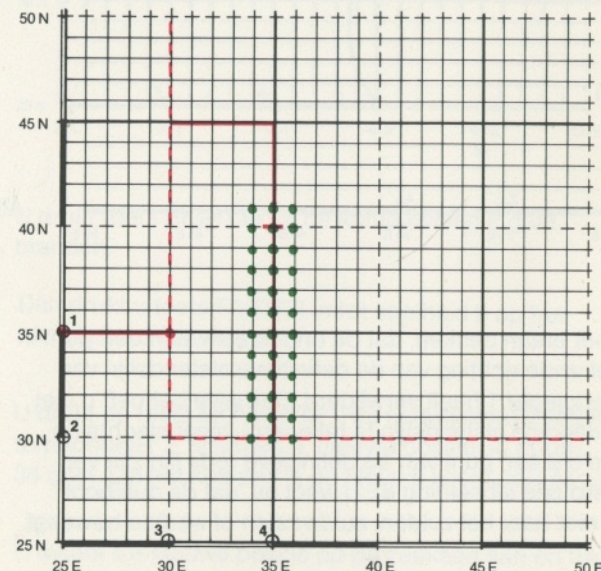
U bent nu niet langer aan zet en drukt op de toets NEXT SHIP (volgende torpedojager).

Torpedojager 2

(groene stift voor het uitzetten van de koers)

Het aanwijsbord geeft aan: torpedojager 2, snelheid 0, positie 30 noord, 25 oost. Het kompas geeft NE aan.

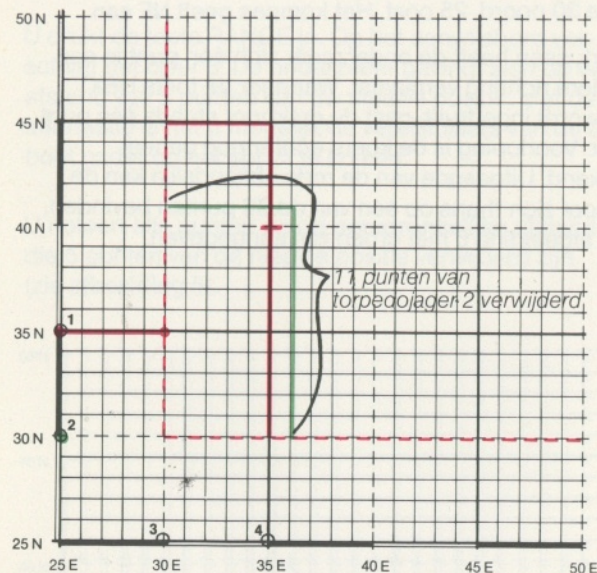
Ondertussen heeft de onderzeeër zich één punt in een of andere richting verplaatst. Wanneer de toets NEXT SHIP wordt ingedrukt, gaat de duikboot steeds één punt verder. Voorloping is de koers echter nog geheel onbekend. Uitgaande van de rode afstandslijn kan de duikboot zich thans op één van de 36 punten bevinden, die in afbeelding 6 met groen zijn aangegeven.



Afbeelding 6

U drukt op de toets RANGE. Het aanwijsbord geeft aan, dat de onderzeeër 11 punten van de torpedojager is verwijderd.

U noteert op de zeekaart de afstandslijn zoals in afbeelding 7.

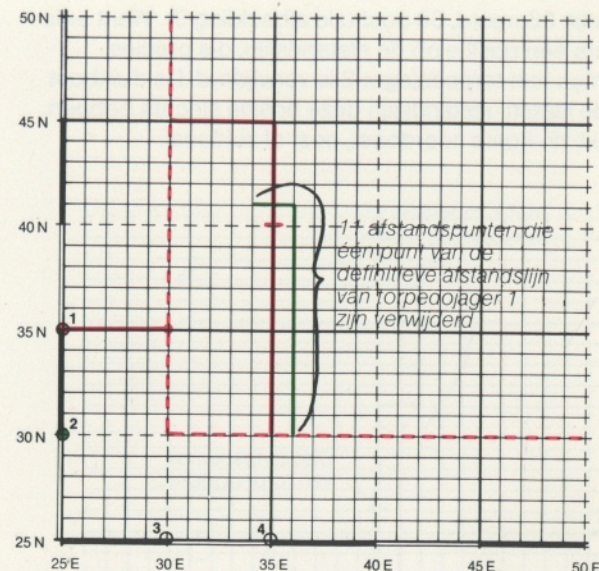


Afbeelding 7

U moet eraan denken, dat de onderzeeër zich één punt in onbekende richting van de definitieve afstandslijn van torpedojager 1 heeft verwijderd. Derhalve hoeft u niet uw volledige afstandslijn te tekenen – maar slechts de delen die één punt van de definitieve rode lijn zijn verwijderd (zie afbeelding 8). U weet nu, dat de duikboot zich niet naar het zuiden, zuidwesten of westen beweegt.

Nu bepaalt u de koers en de snelheid van uw torpedojager. Let u er wel op, dat u uw torpedojager niet in noord-oostelijke richting beweegt – zoals thans door het kompas wordt aangegeven – dit zou een aanvaring met torpedojager 1 ten gevolge hebben. Om de onderzeeër zo dicht mogelijk te naderen, kiest u koers oost en snelheid 9.

Afbeelding 8



U drukt toets RIGHT in tot de kompaslamp E gaat branden.

Dan drukt u toets FASTER in tot snelheid 9 op het aanwijsbord verschijnt.

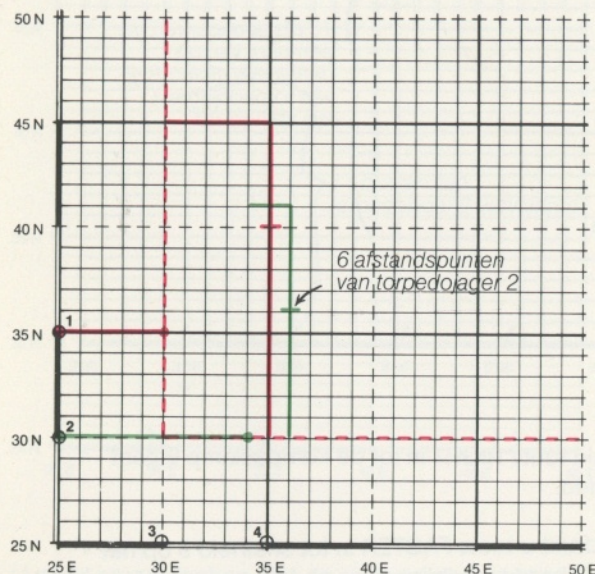
U drukt op toets MOVE SHIP. Het aanwijsbord geeft aan: torpedojager 2, snelheid 9, nieuwe positie 30 noord, 34 oost. Op het kompas is de nieuwe koers oost te zien.

U tekent uw nieuwe positie op de zeekaart aan en trekt de verbindingslijn met de oude positie.

U drukt toets RANGE in. Op het aanwijsbord ziet u, dat de torpedojager 6 punten van de duikboot is verwijderd.

Omat de onderzeeër zich nog niet heeft voortbewogen, moet hij nog ergens op uw afstandslijn liggen. Nu kan de juiste positie van de onderzeeër worden bepaald –

namelijk 36 noord, 36 oost (zie afbeelding 9). Want er is slechts één positie op de afstandslijn, die precies 6 punten van torpedojager 2 is verwijderd. De duikboot kan de laatste afstandslijn deze positie slechts hebben bereikt via koers noordoost, oost of zuidoost.



Afbeelding 9

U geeft dit punt op de zeekaart aan.

U drukt op toets NEXT SHIP.

Torpedojager 3 (blauwe stift voor het uitzetten van de koers)

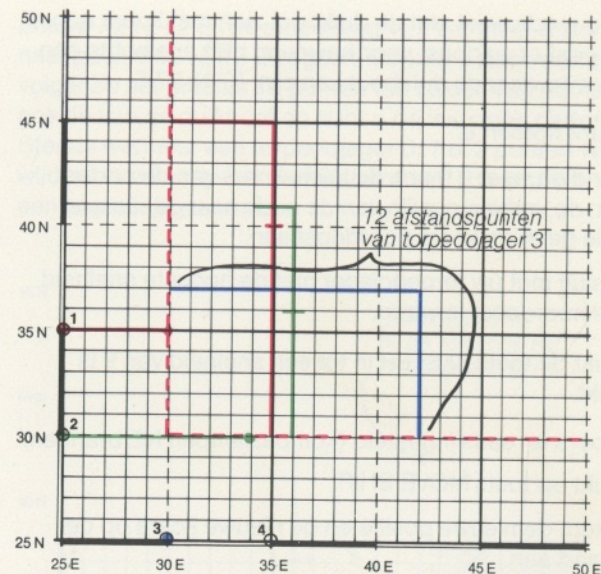
Aanwijsbord en kompas geven positie en koers van torpedojager 3 aan. U weet dat de duikboot zich één punt heeft verplaatst; het is onbekend of dit met koers noord-oost, oost of zuidoost geschiedde.

U drukt op toets RANGE. De duikboot is 12 punten van torpedojager 3 verwijderd.

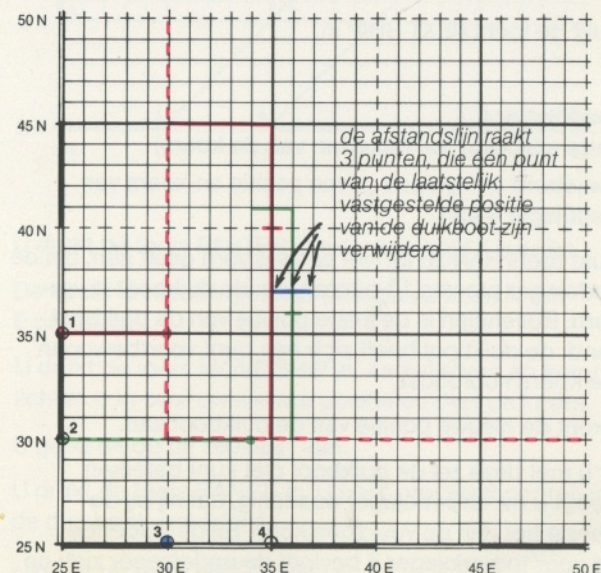
Noteert u de nieuwe eventuele positie van de duikboot op de zeekaart (zie afbeelding 10).

De duikboot heeft zich ondertussen slechts één punt van de positie verwijderd, die torpedojager 2 (groen)

Afbeelding 10



heeft gevonden. Uw afstandslijn raakt derhalve slechts 3 punten (zie afbeelding 11).



Afbeelding 11

Daar u reeds weet, dat de duikboot zich met koers noord-oost, oost of zuidoost voortbeweegt, blijft er slechts één punt over, waar de duikboot kan zijn: 37 N, 37 E.

Dit punt noteert u.

Bovendien weet u thans de juiste koers van de onderzeeër: de verbindingslijn van de oude naar de nieuwe positie geeft de koers noordoost aan.

U besluit met uw torpedojager met de hoogste snelheid koers noordoost te varen.

U drukt de toets FASTER in tot een snelheid van 9 is bereikt.

De koers is reeds ingesteld (kompaslampen NE branden).

U drukt op toets MOVE SHIP.

U tekent de nieuwe positie en de nieuwe koers op de zeekaart aan.

U drukt de toets RANGE in. Het aanwijsbord geeft aan, dat u thans met uw torpedojager nog slechts 3 punten van de duikboot bent verwijderd.

U drukt de toets NEXT SHIP in.

Torpedojager 4 (zwarte stift voor het uitzetten van de koers)

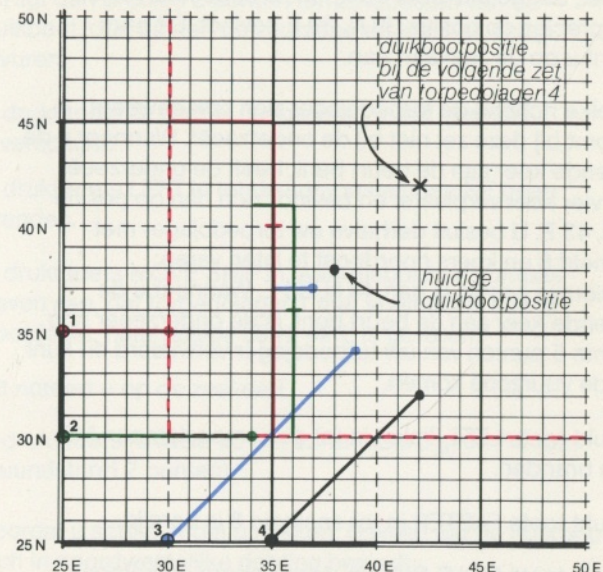
Aanwijsbord en kompas geven positie en koers van torpedojager 4 aan.

U drukt toets RANGE in. Het aanwijsbord geeft aan, dat de torpedojager precies 13 punten van de duikboot is verwijderd. Bovendien is de juiste positie van de duikboot bekend: de duikboot heeft zich één punt voortbewogen op de koers noordoost.

U tekent de nieuwe positie van de duikboot aan.

Daar u met deze zet de duikboot niet kunt bereiken, beweegt u uw torpedojager dusdanig, dat hij bij de volgende beurt in de vuurzone komt. Bij de volgende beurt voor torpedojager 4 bevindt de onderzeeër zich op

positie 42 N, 42 E (zie afbeelding 12). Wanneer u zich nu naar positie 32 N, 42 E begeeft, bevindt u zich vóór de volgende zet precies 10 punten ten zuiden van de nieuwe positie van de duikboot en kunt u de vuurzone naderen. Steeds wanneer een torpedojager 0, 1 of 2 punten verwijderd is en er op het aanwijsbord een F verschijnt, mag een torpedojager vuren.



Afbeelding 12

U drukt de toets FASTER in tot u snelheid 7 bereikt.

De koers is reeds ingesteld (kompaslampen N en E branden).

U drukt de toets MOVE SHIP in. Aanwijsbord en kompas lichten u in over uw nieuwe positie en over de koers.

U geeft dit op de zeekaart aan.

U drukt de toets RANGE in. U bent precies 6 punten van de duikboot verwijderd.

U drukt de toets NEXT SHIP in.

Torpedojager 1

Aanwijsbord en kompas geven aan, dat torpedojager 1 zich met snelheid 5 op koers oost bevindt, huidige positie 35 noord, 30 oost.

U drukt de toets RANGE in. De afstand tot de duikboot bedraagt 9 punten.

U weet, dat de duikboot één punt is opgeschoven en zich precies op positie 39 N, 39 E bevindt. Dit punt tekent u op de zeekaart aan.

In welke richting de torpedojager zich ook beweegt, hij komt bij deze zet niet bij de onderzeeër. Wanneer u de volgende keer aan de beurt bent, heeft de onderzeeër zich vier keer verplaatst en bevindt zich dan op positie 43 N, 43 E. U besluit derhalve uw torpedojager met snelheid 8 en koers noordoost te laten varen; uw nieuwe positie is dan 43 N, 38 E. Wanneer u de volgende keer aan de beurt bent, is de onderzeeër nog slechts 5 punten van uw torpedojager verwijderd en kunt u in de vuurzone komen.

U drukt toets LEFT (links) in tot de kompaslampen NE gaan branden.

U drukt toets FASTER in tot snelheid 8 is bereikt.

U drukt toets MOVE SHIP in. Aanwijsbord en kompas geven voor torpedojager 1 snelheid, nieuwe positie en koers aan.

Dit noteert u op de zeekaart.

U drukt toets RANGE in. Het aanwijsbord geeft aan, dat u 4 punten van de duikboot bent verwijderd.

U drukt toets NEXT SHIP in.

Torpedojager 2

Aanwijsbord en kompas geven voor torpedojager 2 de huidige snelheid, positie en koers aan.

U drukt toets RANGE in. U bent precies 10 punten van de duikboot verwijderd.

Daar de duikboot één punt verschoven is, bevindt hij zich thans op positie 40 N, 40 E. Noteert u dit punt op de zeekaart.

Wanneer de torpedojager zich met snelheid 8 op de koers noordoost beweegt, bereikt hij positie 38 N, 42 E. Hij ligt dan precies 2 punten ten zuidoosten van de duikboot, dus binnen de vuurzone en kan een schot afvuren.

U drukt toets SLOWER (langzamer) in tot snelheid 8 verschijnt.

U drukt toets LEFT in tot de kompaslampen NE gaan branden.

U drukt toets MOVE SHIP in. Aanwijsbord en kompas geven aan, dat torpedojager 1 met snelheid 8, koers noordoost, naar positie 38 N, 42 E is gevaren.

Dit noteert u op de zeekaart.

U drukt toets RANGE in. Het aanwijsbord geeft F 2 aan (vuurafstand 2 punten).

Voordat u schiet, moet u mikken. U weet, dat de duikboot zich in noordwestelijke richting bevindt.

U drukt toets AIM (schietrichting) in, kompaslamp N knippert. U drukt nog eens AIM in, tot de kompaslampen NW knipperen. Nu geeft het kompas de juiste schietrichting aan (de kompaslampen geven u op dit moment de vuurrichting aan, echter niet de koers van uw torpedojager).

Het aanwijsbord geeft thans het nummer van uw torpedojager en de eventuele duikdiepten van de duikboot aan. Na elkaar gaan boven de aanduiding DEPTH (diepte) de diepten 1, 2 en 3 branden. U kent de duikdiepte niet en moet raden. U meent, dat de duikboot zich op diepte 2 bevindt.

Mochten de aanwijslichten nu uitgaan, dan moet u opnieuw mikken.

u bedekt het aanwijsbord met uw hand, opdat uw medespelers niet kunnen zien in welke diepte u vuurt. U wacht tot het cijfer 2 gaat branden (zie afbeelding 13).

Dan drukt u toets FIRE (schieten) in. Het aanwijsbord geeft thans OFF 1 (1 ernaast) aan. U heeft één diepte ernaast geschoten (zie afbeelding 14). De onderzeeër bevindt zich dus óf op diepte 1 óf op diepte 3. U moet de duikdiepte van de onderzeeër nogmaals schatten en schieten.

Daar echter elke speler slechts één schot per zet mag afvuren, moet u wachten tot uw volgende zet (de duikdiepte van de onderzeeër verandert niet tijdens hetzelfde spel).

U drukt de toets NEXT SHIP in.

Torpedojager 3

Aanwijsbord en kompas geven de huidige snelheid, positie en koers van torpedojager 3 aan.

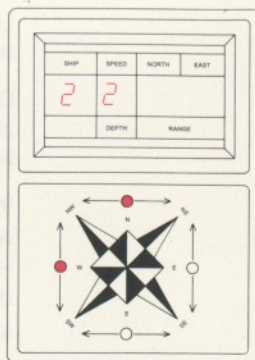
U drukt toets RANGE in. De onderzeeër heeft zich onder-tussen één punt in noordoostelijke richting verplaatst. Torpedojager 3 is dus nu 7 punten van de duikboot verwijderd.

U tekent de nieuwe positie van de onderzeeër op de zeekaart aan.

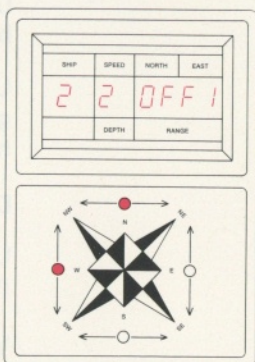
Indien u met snelheid 7, koers noord vaart, bereikt u positie 41 N, 39 E en bevindt u zich op een afstand van precies 2 punten van de onderzeeër, dus in de vuurzone.

U drukt toets LEFT in tot kompaslamp N gaat branden.

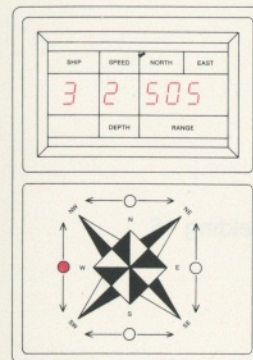
U drukt toets SLOWER in tot snelheid 7 wordt aangegeven.



Afbeelding 13



Afbeelding 14



Afbeelding 15

U drukt toets MOVE SHIP in. Aanwijsbord en kompas geven uw nieuwe positie en koers aan.

U geeft dit op de zeekaart aan.

U drukt toets RANGE in. Het aanwijsbord geeft F 2 aan. U mag de onderzeeër dus onder vuurnemen.

Op de zeekaart ziet u, dat de onderzeeër zich precies ten oosten van u bevindt. U wilt dus naar het oosten richten.

U drukt toets AIM in. In het vuur van het gevecht drukt u te vaak op AIM, zodat u – zonder het te merken – naar het westen richt (kompaslamp W knippert).

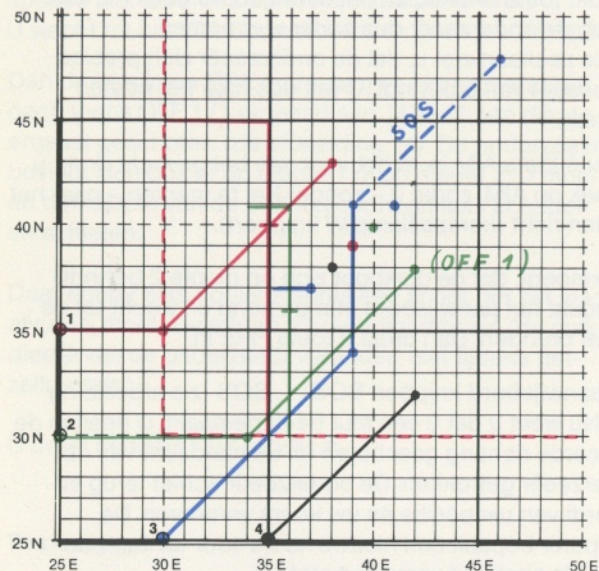
U vermoedt, dat de duikboot zich op diepte 2 bevindt. U bedekt het aanwijsbord met de hand en wacht tot de 2 gaat branden. Dan drukt u toets FIRE in.

Het aanwijsbord knippert SOS . . . SOS (zie afbeelding 15). Nu weet u dat u een fout heeft gemaakt. U heeft in de verkeerde richting geschoten en de aandacht van de onderzeeër getrokken. De onderzeeër schiet terug en u wordt van uw positie en uw koers verdreven. De computer bepaalt een nieuwe koers voor uw torpedojager, de snelheid verandert niet.

U drukt toets RECALL in. Aanwijsbord en kompas geven uw nieuwe positie, nieuwe koers en oude snelheid aan.

Noteert u dit op de zeekaart.

Afbeelding 16 geeft slechts één mogelijke positie en één mogelijke koers aan. In werkelijkheid kunnen positie en koers anders zijn, want dit hangt van de toevallige keuze van de computer af.



Afbeelding 16

U drukt toets NEXT SHIP in.

Torpedojager 4

Aanwijsbord en kompas geven voor torpedojager 4 huidige snelheid, positie en koers aan.

U drukt toets RANGE in. De onderzeeër heeft zich intussen naar de nieuwe positie 42 N, 42 E begeven. U bent precies 10 punten van de duikboot verwijderd, die ten noorden van u ligt.

U geeft dit punt op de zeekaart aan.

U besluit, dat uw torpedojager met snelheid 9, koers noord moet varen. Dit zou u tot op één punt van de duikboot brengen en de torpedojager zou vanuit één punt afstand kunnen vuren.

U drukt toets LEFT in tot kompaslamp N gaat branden.

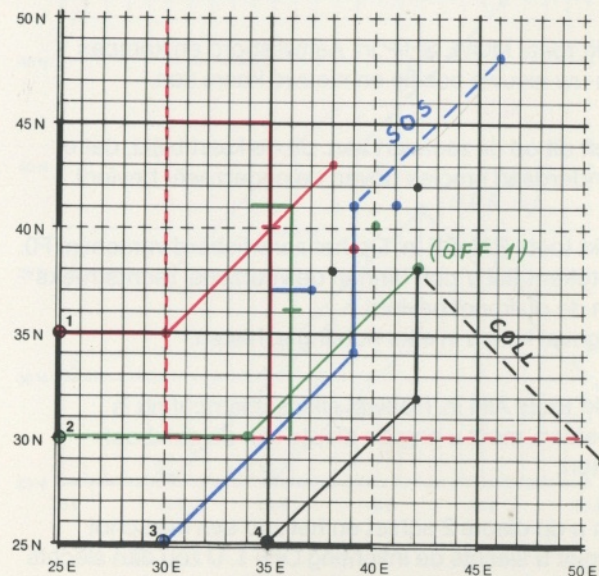
U drukt toets FASTER in tot snelheid 9.

U drukt toets MOVE SHIP in.

Het aanwijsbord knippert COLL . . . COLL (aanvaring). Er is iets gebeurd. U heeft een aanvaring met torpedojager 2 veroorzaakt. Deze aanvaring berokkent torpedojager 2 geen schade, maar u wordt van positie en koers verdreven (toevallige keuze van de computer).

U drukt toets RECALL in. Aanwijsbord en kompas laten u uw nieuwe positie en nieuwe koers zien, de snelheid verandert niet.

U geeft dit op de zeekaart aan.



Afbeelding 17

Afbeelding 17 laat slechts één mogelijkheid zien. In werkelijkheid kunnen positie en koers anders zijn, want dit hangt van de toevallige keuze van de computer af.

U drukt toets NEXT SHIP in.

Torpedojager 1

Aanwijsbord en kompas geven snelheid, positie en koers van torpedojager 1 aan.

U drukt toets RANGE in. De duikboot is één punt verder gegaan en bevindt zich nu op positie 43 N, 43 E. De duikboot ligt 5 punten ten oosten van u.

U geeft dit op de zeekaart aan.

U besluit met snelheid 5, koers oost, naar positie 43 N, 43 E te varen. Dan bevindt u zich precies boven de onderzeeër, dus in de vuurzone.

U drukt toets RIGHT in tot kompaslamp E gaat branden.

U drukt toets SLOWER in tot snelheid 5 is bereikt.

U drukt toets MOVE SHIP in. Aanwijsbord en kompas geven uw nieuwe positie en nieuwe koers aan.

U geeft dit op de zeekaart aan. Uit de kaart blijkt, dat u zich inderdaad precies boven de onderzeeër bevindt.

U drukt toets RANGE in. Op het aanwijsbord verschijnt F0. F0 betekent dat u zich binnen de vuurzone, rechtstreeks boven de duikboot bevindt.

In dit geval kunt u in elke richting schieten.

U drukt toets AIM in. Hoewel elke schietrichting is toegestaan, moet u nog de diepte van de duikboot schatten.

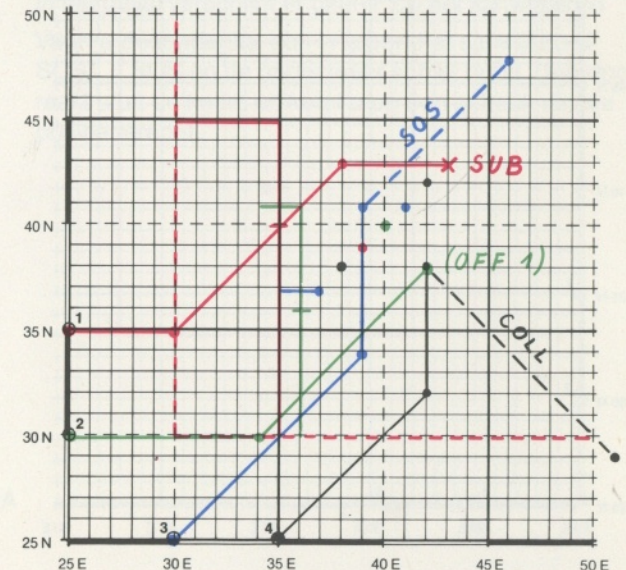
Indien u op diepte 2 schiet en het zou een misschot zijn, krijgt u slechts de inlichting OFF 1. U zou dan slechts weten, dat de onderzeeër zich of op diepte 1 of op diepte 3 bevindt. Kiest u echter diepte 1 of 3 en het zou een misschot zijn, dan kunt u de duikdiepte van de onderzeeër nauwkeurig bepalen. Voor het geval u een misschot op diepte 1 riskeert, kunt u de volgende

inlichtingen krijgen: OFF 1 of OFF 2. OFF 1 betekent, de onderzeeër bevindt zich op diepte 2; OFF 2 betekent, de onderzeeër bevindt zich op diepte 3. Wanneer u een misschot op diepte 3 riskeert, ontvangt u dezelfde inlichtingen.

U kiest diepte 1 en drukt toets FIRE in.

Uw keuze was juist. Het aanwijsbord knippert SUB...SUB en maakt bijgevolg bekend, dat u de onderzeeër tot zinken heeft gebracht.

Torpedojager 1 heeft het spel gewonnen (zie afbeelding 18). De kommandant van torpedojager 1 krijgt als prijs voor de overwinning een mini-duikboot.



Afbeelding 18

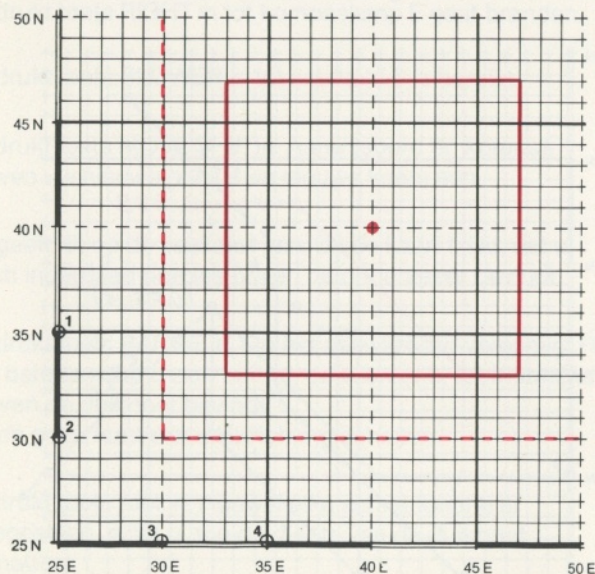
Een nieuw spel

Vóór elk nieuw spel wordt de zeekaart met de speciale doek schoongemaakt,

Dan kunt u tussen 2 mogelijkheden kiezen:

1. U drukt toets RANGE in. In dat geval start er een nieuw spel vanuit de laatste posities van de torpedojagers.

Afbeelding 19 laat u zien hoe uw afstandslijn er uit moet zien, wanneer u een spel begint met de positie 40 N, 40 E en de onderzeeër 7 punten van uw torpedojager is verwijderd.



Afbeelding 19

2. U schakelt het apparaat uit en weer in. Dan begint het nieuwe spel met de op de zeekaart gedrukte uitgangsposities.

In elk geval bepaalt de computer echter een nieuwe positie, een nieuwe duikdiepte en een nieuwe koers voor de onderzeeër.

Als u niet meer wilt spelen, vergeet u dan s. v. p. niet het apparaat uit te schakelen.

Verdere gevechtsregels

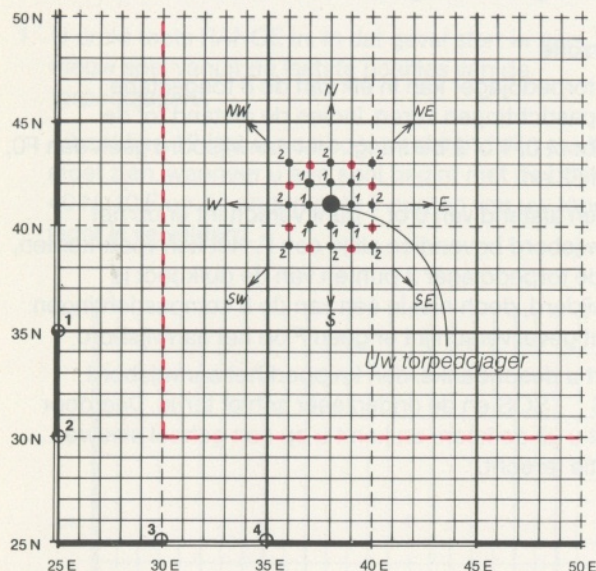
Vuurzone

Een torpedojager kan in elk van de 8 toegestane kompasrichtingen vuren, indien de afstand tot de duikboot 0, 1 of 2 bedraagt. Het aanwijsbord geeft dan F0, F1 of F2 an.

Bij een afstand van 0 of 1 punt verschijnt er op het aanwijsbord bovendien altijd een F. Het kan voorkomen, dat de torpedojager 2 punten van de duikboot is verwijderd, doch niet in één van de 8 kompasrichtingen. In dat geval verschijnt er geen F op het aanwijsbord.

Vuurt u desondanks, dan knippert het aanwijsbord SOS . . . SOS en de onderzeeër schiet terug. Daardoor raakt u uit de koers en komt u op een geheel nieuwe positie terecht.

in afbeelding 20 zijn de punten, die in de vuurzone liggen, met de cijfers 1 en 2 aangegeven. De rode punten geven de posities aan, waarop niet mag worden geschoten.



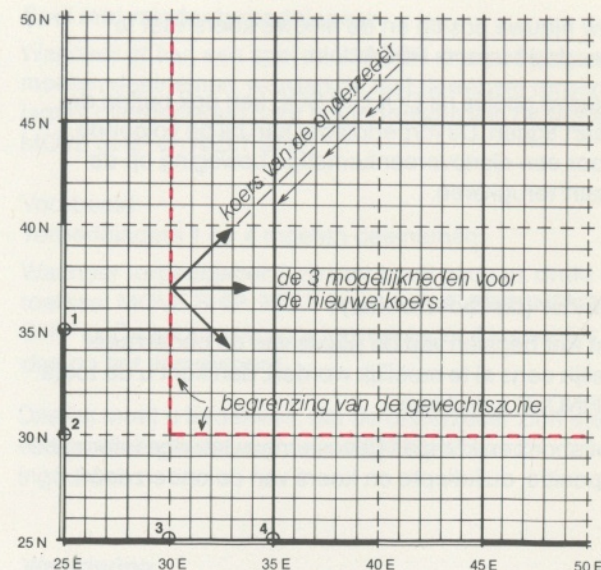
Afbeelding 20

Gevechtszone

De onderzeeër bevindt zich nooit buiten de gevechtszone, die door de rode stippellijn op de zeekaart wordt begrensd.

Vaak bereikt de onderzeeër deze lijn en bevindt zich daar één zet lang. Indien de onderzeeër niet op de rode lijn tot zinken wordt gebracht, draait hij om en keert naar de gevechtszone terug, zodra toets NEXT SHIP wordt ingedrukt.

De onderzeeër verijdt zich één punt van de lijn; voor de nieuwe koers komen 3 mogelijkheden in aanmerking (zie afbeelding 21).



Afbeelding 21

COLL ... COLL (aanvaring)

Wanneer een torpedojager een aanvaring met een andere torpedojager veroorzaakt, knippert het aanwijsbord COLL ... COLL. De torpedojager, door wiens schuld de aanvaring is ontstaan, verliest koers en positie. De computer bepaalt een nieuwe positie en een nieuwe koers, zonder dat de speler daarop invloed kan uitoefenen.

Om uw nieuwe positie en uw nieuwe koers te weten te komen, drukt u toets RECALL in.

SOS ... SOS (schip in nood)

Wanneer een torpedojager zich niet in de vuurzone bevindt en desondanks op de onderzeeër schiet, of wanneer de torpedojager in de vuurzone niet korrekt mikt, schiet de onderzeeër terug. Het aanwijsbord knippert SOS ... SOS en de torpedojager verliest koers en positie. De computer bepaalt een nieuwe koers en een nieuwe positie, zonder dat de speler daarop invloed kan uitoefenen.

Om uw nieuwe positie en de nieuwe koers vast te stellen, drukt u toets RECALL in.

De nieuwe positie na COLL of SOS kan ook buiten de zeekaart liggen. De torpedojager kan bij de volgende zet door een dienovereenkomstige beweging op de zeekaart terugkeren.

Sub finder (duikbootzoeker)

Mocht het bepalen van de plaats van de onderzeeër werkelijk eens al te moeilijk worden, dan kunt u de toets SUB FINDER indrukken.

Aanwijsbord en kompas geven u nauwkeurige informatie over positie, duikdiepte en koers van de onderzeeër.

Evasive sub (koersverandering onderzeeër)

De onderzeeër verandert tijdens het spel niet van koers. Om het spel moeilijker te maken, kunt u door het indrukken van de toets EVASIVE SUB het uitwijken van de onderzeeër bewerkstelligen.

Elk missschot (OFF 1, OFF 2 of SOS) is dan aanleiding voor de onderzeeër om 45 ° naar rechts of naar links uit te wijken, de onderzeeër kan echter ook zijn koers handhaven.

De toets EVASIVE SUB kan te allen tijde worden ingedrukt. Daarna is het programma EVASIVE SUB in de computer ingevoerd en de onderzeeër reageert dienovereenkomstig. Als u het volgende spel weer zonder dit programma wilt spelen, moet u het apparaat kort uitschakelen en dan weer inschakelen.

Het EVASIVE SUB-programma verandert niets aan de snelheid en de duikdiepte van de onderzeeër.

Spel met minder torpedojagers

Wanneer er aan een spel minder dan 4 torpedojagers moeten deelnemen, worden de niet gewenste torpedojagers overgeslagen door het indrukken van de toetsen MOVE SHIP en NEXT SHIP.

Voorbeeld:

Torpedojagers 1 en 4 moeten deelnemen:

Wanneer torpedojager 1 zijn zet heeft gedaan, drukt u de toetsen: MOVE SHIP, NEXT SHIP, MOVE SHIP, NEXT SHIP in. De informatie voor torpedojager 4 verschijnt dan op het aanwijsbord.

Daarbij moet u bedenken, dat de onderzeeër zich steeds één punt verplaatst, wanneer NEXT SHIP wordt ingedrukt.

Waardering

1. Mini-duikboten

Het spel bevat mini-duikboten. Wanneer een kommandant een duikboot tot zinken heeft gebracht, krijgt hij als prijs een mini-duikboot. De kommandant, die de meeste duikboten tot zinken heeft gebracht, wint de meeste mini-duikboten en derhalve het spel.

2. Puntenwaardering

Men kan ook de volgende puntenwaardering toepassen:

SUB: tot zinken brengen van een duikboot	10 punten
OFF 1: duikboot is beschadigd	5 punten
OFF 2: duikboot is licht beschadigd	3 punten

Men moet dan trachten als eerste 15 punten te behalen.

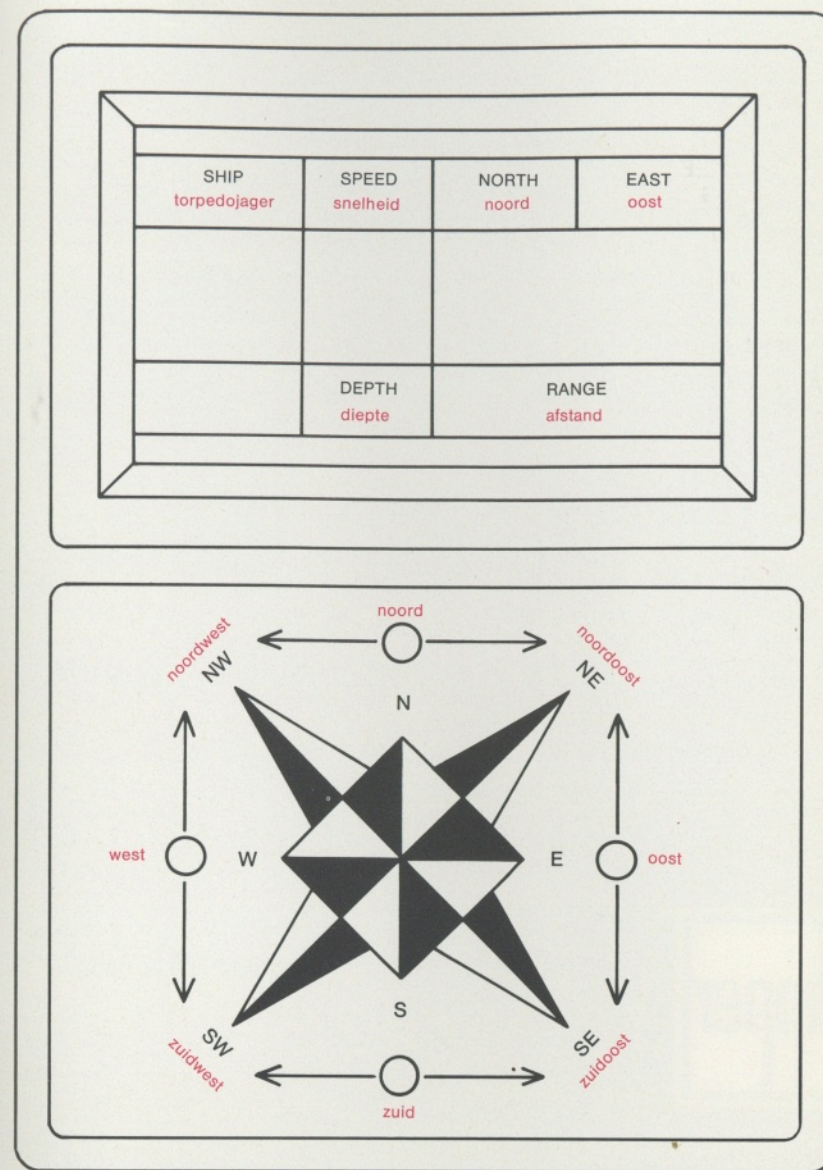
3. Puntenwaardering volgens officiersrang

De puntenwaardering volgens officiersrang stelt de hoogste eisen aan de spelers. Men begint als luitenant en probeert, de loopbaan van een hoge officier volgend, admiraal te worden. De bevordering tot admiraal maakt een einde aan het spel.

De admiraal is de absolute winnaar.

Officiers-rang	Type-schip	Maximale verhoging van het tempo	Maximale verlaging van het tempo	Maximale koersverandering	Vereist aantal punten
Luitenant ter zee 3e klasse	Motor-torpedo-boot	9	9	180°	
Luitenant ter zee 2e klasse	Duikboot-jager	8	4	135°	10
Kapitein-luitenant ter zee	Fregat	6	3	90°	20
Kapitein ter zee	Kruiser	4	2	45°	30

Bij het begin van het spel is men luitenant ter zee 3e klasse van een motortorpedoboot, kan het tempo 9 punten verhogen of verlagen en een koersverandering van 180° uitvoeren. Wanneer men 10 punten heeft behaald, wordt men tot luitenant ter zee 2e klasse van een duikbootjager bevorderd en mag men het tempo nog slechts met maximal 8 punten verhogen, resp. 4 verlagen. De manoeuvreervaardigheid beperkt zich tot koersveranderingen van 135°. Bij 20 punten wordt men kapiteinluitenant ter zee, bij 30 kapitein ter zee. De eerste speler, die als kapitein ter zee een duikboot tot zinken brengt, wordt admiraal en wint het spel.



1. Press NEXT SHIP
 2. Press RANGE
 3. AIM and FIRE if in range
 4. Adjust SPEED and/or STEERING
 5. Press MOVE SHIP
 6. Plot course on the chart
 7. Press RANGE
 8. AIM and FIRE if in range
1. Volgende torpedojager indrukken
 2. Afstand indrukken
 3. Schietrichting en schieten indien op afstand (vuurzone)
 4. Snelheid en/of koers bepalen
 5. Torpedojager vaart indrukken
 6. Koers en positie op de zeekaart noteren
 7. Afstand indrukken
 8. Schietrichting en schieten indien op afstand (vuurzone)

