

# ОСОБЫЕ УЛУЧШЕНИЯ

## » ВЫБОР ОСОБОГО УЛУЧШЕНИЯ

Во время подготовки к игре, после того как будет выбран игровой сценарий, каждая команда тайно выбирает особое улучшение для подводной лодки, которое она намерена использовать во время игры.

**ПРИМЕЧАНИЕ.** Любое особое улучшение совместимо с каждым из сценариев, исключая те, где указано, что вы должны использовать определённую систему сценария.

Каждая команда сообща выбирает одно особое улучшение. В случае разногласий последнее слово остаётся за капитаном.

Как только команда примет решение, капитан объявляет: «Особое улучшение установлено!»

Когда обе команды сделают выбор, каждый капитан объявляет противнику, какое особое улучшение установлено на его подводной лодке.

Кроме того, когда субмарина всплывает, капитан может переоборудовать подлодку, выбрав другое особое улучшение. В этом случае он объявляет его название, например: «Установлен „АСГАРД“».

## » ИНСТРУКЦИЯ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ОСОБОГО УЛУЧШЕНИЯ

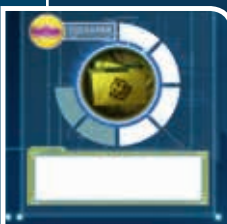
Все особые улучшения приводятся в состояние готовности посредством системы сценария.

Как указано в их описании, особые улучшения делятся на два типа: быстрой активации и долгой.

Особые улучшения **быстрой активации** могут быть использованы, если зачёркнуты 4 пустые клетки системы сценария (3 клетки при игре в пошаговом режиме).

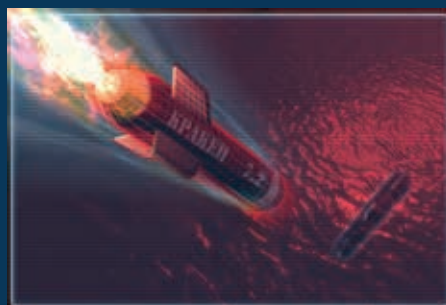
Особые улучшения **долгой активации** могут быть использованы, если на системе сценария зачёркнуты 6 клеток (5 клеток при игре в пошаговом режиме).

Вы не можете активировать особое улучшение, если хотя бы один символ поломки, соответствующий системе сценария и радиомолчания, зачёркнут инженером.



Запишите в пустой графе название особого улучшения подводной лодки.

## ■ РАКЕТА ОСОБОГО НАЗНАЧЕНИЯ «КРАКЕН»



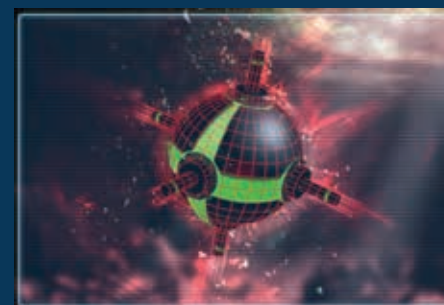
### Активация: быстрая

«КРАКЕН» наносит 1 повреждение точным выстрелом по любой клетке карты.

Запуск «КРАКЕНА» не может вызвать непрямое попадание (эффект ракетного удара не распространяется на соседние с точкой попадания клетки).

Если «КРАКЕН» активирует МИНУ, то она взрывается (с применением всех последствий взрыва мины).

## ■ ПОЛЯРИЗАЦИОННАЯ МИНА «ХАОС»



### Активация: долгая

Установка и активация мины «ХАОС» идентична обычному минированию. Капитан пишет «X» на карте (вместо «M»). Позже капитан может активировать мину «ХАОС».

Активация мины «ХАОС» вызывает горизонтальную и вертикальную ударную волну: все подводные лодки, находящиеся на строке и (или) столбце поражения, получают 1 повреждение.

Если ударная волна «встречается» с островом, она блокируется в этом направлении — это значит, что все субмарины по ту сторону острова защищены.

Если ударная волна проходит через мину (обычную или другую мину «ХАОС»), эта мина активируется и взрывается (с применением всех последствий взрыва мины).

Если при установке и активации обычной мины красный символ системы не должен быть зачёркнут инженером, то, чтобы установить мину «ХАОС» или активировать её, не должен быть зачёркнут ЖЁЛТЫЙ символ системы.

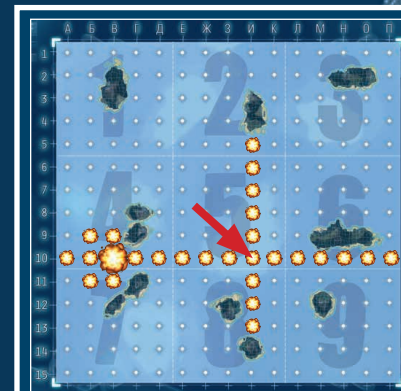
### Уточнения

- Мины «ХАОС» не могут вызвать непрямое попадание (эффект таких мин не распространяется на соседние с местом взрыва клетки).
- Если капитан при всплытии подлодки меняет это особое улучшение на другое, он обязан немедленно стереть все мины «ХАОС» со своего листа.

### ПРИМЕР



### ПРИМЕР



Поляризационная мина «ХАОС» активирована на I10. Ударная волна наносит 1 повреждение всем подлодкам в столбце I (на клетках с I5 по I13) и останавливается, встречая острова. Кроме того, ударная волна наносит 1 повреждение всем субмаринам в строке 10 и активирует мину на клетке B10.

## ■ РЕАКТИВНАЯ ТОРПЕДА «АСГАРД»



### Активация: быстрая

Реактивная торпеда «АСГАРД» ударяет по клетке, находящейся на расстоянии в 1—6 клеток от выпустившей её подводной лодки, и летит только ПО ПРЯМОЙ — по вертикали или горизонтали.

Как и в случае с обычной торпедой, капитан должен назвать точку удара, не рисуя траекторию её полёта на листе. «АСГАРД» может пересекать острова.

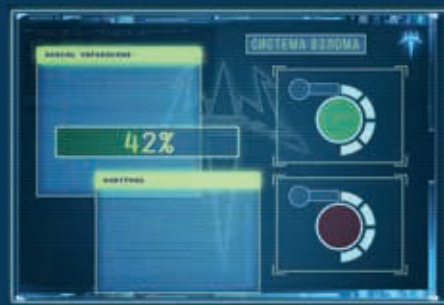
Эта торпеда наносит 2 ПОВРЕЖДЕНИЯ как при прямом попадании (клетка точки удара), так и при непрямом (клетка, соседняя с местом взрыва).

### ПРИМЕР



Капитан (на Д2) выпускает торпеду «АСГАРД», которая пролетает 6 клеток и попадает в Л2. Вражеская подводка, находящаяся на клетке К1, получает 2 повреждения (непрямое попадание).

## ■ КОМПЬЮТЕРНАЯ СИСТЕМА ВЗЛОМА «ТРЕЗУБЕЦ»



### Активация: долгая

Активируя компьютерную систему взлома «ТРЕЗУБЕЦ», капитан называет одну из систем вооружения (мину или торпеду) или одну из систем обнаружения (дрон или сонар).

Он не может выбрать систему, которую уже взламывал в течение этой партии.

Прогресс готовности выбранной системы на субмарине соперников обнуляется: старпом вражеской подводной лодки немедленно стирает все отметки на взломанной системе.

Также он ставит «X» рядом со взломанной системой в качестве напоминания о том, что её больше нельзя взломать.

### ПРИМЕР



Старпом стирает все отметки на системе торпеды. Также он ставит «X» рядом со взломанной системой как напоминание о том, что систему торпеды больше нельзя взломать.

## ■ СИСТЕМА КОНТРМЕР «МИНОС»



### Активация: долгая

Система контрмер «МИНОС» может быть активирована только после вражеской атаки, но ПЕРЕД объявлением точки удара.

После активации системы «МИНОС» враг обязан назвать координаты удара, хотя тот и был предотвращён.

### ПРИМЕР



Ничего не происходит вне зависимости от того, куда была нацелена торпеда.

## ■ СИСТЕМА РЕМОНТА «ОДИССЕЙ»

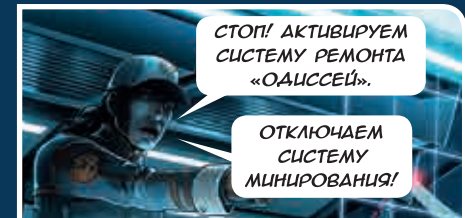


### Активация: долгая

Усовершенствованная система ремонта «ОДИССЕЙ» позволяет удалить 1 повреждение с подводной лодки путём ОКОНЧАТЕЛЬНОГО отключения одной из систем.

Вы не можете отключить систему сценария.

### ПРИМЕР



Старпом стирает 1 отметку повреждения.



Затем он зачёркивает систему минирования — его команда больше не сможет её использовать в этой партии.

