



Foire Aux Questions v1.7 Mai 2012

Mise en place

Comment l'orientation des figurines de sous-marins est-elle définie lors de la mise en place du jeu ?

Les joueurs doivent s'entendre sur l'orientation des figurines avant le début de la partie. En cas de désaccord, elle est déterminée au hasard.

A quel moment l'orientation des figurines de sous-marins est-elle déterminée ?

L'orientation des figurines de sous-marins (qui restera inchangée pour toute la durée du combat) doit impérativement être déterminée avant que les joueurs ne placent (puis dévoilent) leurs tuiles compartiments. Ce point est fondamental dans la mesure où il détermine quelles sont les sections avant et arrière des sous-marins.

Comment les pions « membre d'équipage » doivent-ils être placés sur les tuiles compartiment ?

Il est conseillé de placer les pions « membre d'équipage » sur l'illustration pour permettre à l'adversaire de bien visualiser l'effet du compartiment. Un joueur peut demander à son adversaire de déplacer ses pions membre d'équipage s'il n'est pas en mesure de voir l'effet du compartiment. Il est interdit d'empiler les pions des membres d'équipage.

Comment le premier joueur est-il déterminé ?

La méthode est laissée à l'appréciation des joueurs. Il est en revanche conseillé de changer de premier joueur à chaque nouvelle manche.

Principes généraux

Que se passe-t-il lorsqu'il n'y a plus de pions « oxygène » dans un compartiment ?

Rien. En revanche lorsqu'un joueur retire son dernier pion « oxygène », il perd immédiatement la partie.

Un sous-marin peut-il changer d'orientation durant la partie ?

Non.

Un sous-marin peut-il passer de l'autre côté d'un sous-marin présent dans le même secteur avec 1 point de vitesse ?

Non. La manœuvre (et autres déplacements) du sous-marin doit toujours s'effectuer dans un compartiment adjacent. Aussi, il faut au minimum une vitesse de 2 (ou un déplacement de 2 secteurs) pour passer sur l'autre côté d'un sous-marin adverse.

Un compartiment expérimental peut-il être activé durant la phase d'action du joueur et durant la phase d'action de l'adversaire ?

Oui, mais la méthode d'activation diffère légèrement suivant que le compartiment est activé à son tour ou durant le tour du joueur adverse.



Membres d'équipage

Le Capitaine est-il un marin ?

Non. Les effets ciblant les marins ne ciblent pas le Capitaine, et réciproquement.

La présence d'un capitaine est-elle obligatoire dans un équipage ?

Un équipage doit obligatoirement inclure un capitaine. Pour autant, un joueur ne perd pas la partie si son capitaine est éliminé durant le combat.

La présence d'un membre d'équipage dans un compartiment adverse empêche-t-elle le déclenchement de l'effet de ce compartiment ?

Oui. Un effet de compartiment ne peut pas être déclenché dès lors qu'un membre d'équipage adverse est présent dans le compartiment. Cela vaut pour les effets qui s'activent comme pour ceux déclenchés par la présence d'un membre d'équipage disponible ou épuisé.

Un marin peut-il se déplacer dans un sous-marin adverse ?

Oui, de façon normale durant sa phase d'action.

La présence d'un membre d'équipage dans un compartiment adverse bloque-t-elle la capacité (motorisation, blindage,...) du compartiment ?

Non. Si un membre d'équipage est présent dans un compartiment motorisé adverse dans lequel des membres d'équipage du joueur sont présents, le compartiment confère 1 à la vitesse du sous-marin.

Un membre d'équipage peut-il activer un compartiment adverse ?

Non. Un membre d'équipage ne peut jamais activer un compartiment adverse. Il peut néanmoins se déplacer normalement dans le sous-marin adverse et empêcher le déclenchement de l'effet du compartiment dans lequel il est présent.

Un membre d'équipage est-il pris en compte pour le déclenchement de l'effet d'un compartiment adverse ayant pour condition de déclenchement la présence dans le compartiment d'un membre d'équipage disponible ou épuisé ?

Non. Seuls les membres d'équipage du joueur peuvent déclencher l'effet de ses compartiments (en l'activant ou en étant présent dans ce compartiment).

Un joueur peut-il décider d'ignorer la présence d'un de ses membres d'équipage dans un de ses compartiments blindés (et donc la valeur de blindage de ce compartiment) ?

Non.

[A vos postes !] Un sous-officier est-il un marin ?

Un sous-officier n'est pas un marin, sauf indication contraire précisée sur sa tuile.

[A vos postes !] Y a-t-il une limite au nombre de sous-officiers présent parmi les membres d'équipage ?

L'équipage devant comprendre un capitaine, le nombre de sous-officiers est limité à 4 par équipage.

[A vos postes !] Est-il possible d'avoir plusieurs fois le même sous-officier dans un équipage ?



Non.

[A vos postes !] La destruction du compartiment associé au sous-officier a-t-elle une incidence sur le sous-officier ?

Non, aucune.

[A vos postes !] Lorsqu'il est en mer, le scaphandrier de combat peut-il se rendre dans n'importe quel compartiment du sous-marin du joueur ou de son adversaire ?

Oui, s'il est disponible.

[A vos postes !] Peut-on éliminer son scaphandrier de combat, lorsqu'il est présent dans le sous-marin adverse ou en mer, pour ne pas retirer un pion « oxygène » ?

Oui.

Effets

L'effet d'un compartiment déclenché par la présence d'un membre d'équipage disponible ou épuisé est-il pris en compte lors du premier tour de chaque joueur ?

Oui. A titre d'exemple, si un membre d'équipage du premier joueur est déplacé dans le compartiment « chaîne anti-hélices » lors de sa première phase d'action, la vitesse du sous-marin adverse sera réduite de 1 lors de la première phase d'action de son adversaire.

Un effet peut-il cibler les membres d'équipage d'un joueur et ceux de son adversaire ?

Oui. Suivant l'effet, la cible peut être tous les membres d'équipage, tous les membres d'équipage présents à bord d'un sous-marin, uniquement les membres d'équipage de l'un des joueurs, etc.

Lorsque qu'un effet cible et inflige des dégâts à un compartiment blindé, la valeur de blindage de ce compartiment est-elle prise en compte ?

Non. La valeur de blindage des compartiments blindés est uniquement prise en compte lorsque l'effet d'un compartiment de combat inflige des dégâts à une section (et non un compartiment) du sous-marin adverse.

Les dégâts peuvent-ils être affectés à un compartiment détruit ?

Non.

Lorsqu'il est précisé qu'un effet agit « en réaction », qu'est-ce que cela signifie ?

Cela signifie que l'effet peut uniquement être activé en réaction (à l'activation d'un compartiment ou à la manœuvre du sous-marin adverse) durant la phase d'action de l'adversaire. La réaction est résolue après la résolution de l'effet ou de la manœuvre qui en est à l'origine.

Un compartiment expérimental, séparé de la salle de contrôle par des compartiments détruits, peut-il être activé en réaction ?

Non car le(s) membre(s) d'équipage ayant activé(s) le compartiment en « réaction » ne pourrai(en)t pas être déplacé(s) dans la salle de contrôle via un compartiment n'étant pas détruit.

Lorsque 2 membres d'équipage disponibles activent un compartiment avec le symbole « x2 », doivent-ils être déplacés dans le même compartiment (vers la salle de contrôle) ?



Non. Ils peuvent être déplacés dans 2 compartiments différents (les rapprochant de la salle de contrôle).

Un compartiment expérimental avec le symbole « x2 » peut-il être activé simultanément par 2 membres d'équipages en « réaction » ?

Oui, mais uniquement si les 2 membres d'équipage sont disponibles. Les 2 membres d'équipage sont alors renvoyés normalement dans la salle de contrôle où ils sont épuisés.

Le capitaine peut-il se déplacer dans un compartiment avec le symbole « x2 », dans lequel un autre membre d'équipage disponible est déjà présent, puis activer le compartiment en appliquant le « x2 » ?

Oui.

Lorsqu'un compartiment est activé en réaction à l'activation d'un compartiment par le capitaine adverse, ce capitaine peut-il effectuer le mouvement gratuit (conféré par son bonus) avant la résolution de la réaction ?

Oui. Dans certains cas cela permet au capitaine de revenir dans le compartiment dans lequel il était présent avant que l'effet de la réaction ne soit résolu (ou rendu impossible par ce mouvement du capitaine).

Y-a-t-il une limite au nombre de fois où un compartiment avec le symbole « x2 » peut être activé au cours d'une phase d'action ?

Non. Le compartiment peut être activé 2 fois avec l'effet « x2 » si 4 membres d'équipages disponibles sont présents dans le compartiment.

Un compartiment avec le symbole « 1 » (1 utilisation par phase d'action) peut-il être utilisé pendant la phase d'action du joueur puis en réaction pendant la phase d'action de son adversaire ?

Oui.

Compartiments

L'effet de la chaîne anti-hélices (réduction de la vitesse du sous-marin adverse) est-il lié à la position du sous-marin adverse ?

Non.

L'effet du compartiment « chaîne anti-hélices » s'applique-t-il au compartiment « moteur auxiliaire » ?

Oui. La vitesse de déplacement du sous-marin avec le moteur auxiliaire est réduite à 1.

Quelle est la valeur de blindage du compartiment « sacs de sable » lorsqu'un marin adverse est présent dans le compartiment ?

Ce compartiment étant blindé, sa valeur de blindage est de 1 dès lors qu'au moins un membre d'équipage du joueur est présent dans le compartiment. Sa valeur de blindage ne peut pas excéder 1 si un marin adverse est présent dans le compartiment.

Quelle est la valeur de blindage du compartiment « sacs de sable » lorsque le capitaine est seul présent dans le compartiment ?

Ce compartiment étant blindé, sa valeur de blindage est de 1.



Le capitaine peut-il activer le compartiment « conduit télescopique » ?

Oui, mais uniquement pour déplacer un marin de son équipage présent dans un compartiment du sous-marin adverse dans la salle de contrôle du sous-marin.

Un marin activant le « conduit télescopique » peut-il sortir par le côté de son choix ou uniquement par le côté dans lequel se trouve le compartiment conduit télescopique ?

Le marin peut sortir par le côté de son choix. Il doit en revanche terminer son déplacement dans (un compartiment de) la section de côté du sous-marin adverse qui est en contact avec son sous-marin.

L'effet du compartiment « caisses d'étoiles de mer corrosives » permet-il d'endommager ou de détruire un de ses propres compartiments ?

Oui.

L'effet du compartiment « caisses d'étoiles de mer corrosives » permet-il peut-il être dévié sur la salle de contrôle ?

Non. Seuls les dégâts occasionnés par une attaque à une section peuvent être dévié sur la salle de contrôle.

L'effet du compartiment « moteur auxiliaire » permet-il de déplacer plusieurs fois le sous-marin au cours de la phase d'action ?

Oui. Le joueur est limité à une manœuvre de sous-marin durant sa phase d'action mais l'effet du moteur auxiliaire (dont le nombre d'activations n'est pas limité) lui permet de déplacer son sous-marin à chaque fois que l'un de ses membres d'équipage active le compartiment.

[R&D] Les compartiments blindés sont-ils pris en compte dans la résolution de l'attaque de la « grenade aquatique bactériologique » ?

Oui.

L'attaque est résolue normalement. Si sa puissance est supérieure au blindage de la section, le défenseur doit retirer 1 pion « oxygène » de l'un des compartiments de la section. Si aucun de ses compartiments n'a d'oxygène, l'attaquant peut retirer 1 pion « oxygène » d'un compartiment de son choix.

[R&D] Le marin activant le compartiment « turbine à rotation manuelle » est-il pris en compte dans l'effet du compartiment ?

Le marin activant la « turbine à rotation manuelle » n'est pris en compte dans l'effet du compartiment que s'il est déplacé dans un autre compartiment motorisé du sous-marin, dans la mesure où la séquence d'activation d'un compartiment prévoit le déplacement du membre d'équipage à l'origine de l'activation avant la résolution de l'effet du compartiment.

[R&D] L'effet du compartiment « chaîne anti-hélices » s'applique-t-il au compartiment « turbine à rotation manuelle » ?

Non. L'effet de la « turbine à rotation manuelle » n'est pas lié à la vitesse du sous-marin.

[R&D] L'effet du compartiment « chaîne anti-hélices » s'applique-t-il au compartiment « pointes acérées » ?

Non. L'effet des « pointes acérées » n'est pas lié à la vitesse du sous-marin.

[R&D] Le compartiment « bogie » permet-il d'intervertir un compartiment détruit avec un autre compartiment ?



Oui.

[R&D] Les membres d'équipage disponibles présents dans un compartiment lors de son intervention grâce à l'effet du compartiment « bogie » sont-ils épuisés au terme de l'intervention ?

Non.

[R&D] Le bogie permet-il d'intervertir la salle de contrôle avec un autre compartiment ?

Non.

[R&D] Le bogie peut-il être interverti avec un autre compartiment ?

Oui.

[R&D] Le système anti-incendie permet-il de réparer la salle de contrôle ?

Non.

[R&D] Le système anti-incendie permet-il de réparer un compartiment adverse endommagé ?

Non.

[R&D] Le sous-marin peut-il avancer si l'attaque des pointes acérées n'inflige aucun dégât à la section ciblée ?

Oui.

[R&D] Le déplacement du sous-marin après l'attaque des « pointes acérées » est-il obligatoire ?

Non.

[R&D] Le déplacement du sous-marin après l'attaque des « pointes acérées » peut-il s'effectuer vers l'arrière (en reculant) ?

Non.

[R&D] L'effet des « tuiles de blindage réactives » permet-il d'annuler les dégâts directs infligés par l'effet des compartiments adverses (ex : Caisses d'étoiles de mers corrosives, Magnétotron) ?

Non.

[R&D] L'effet des « tuiles de blindage réactives » permet-il d'annuler les dégâts infligés par une attaque à la salle de contrôle ?

Oui, dès lors que ce(s) dégât(s) devrai(en)t entraîner sa destruction.

[R&D] Quelle est la séquence de résolution de l'effet du compartiment « Tuiles de blindage réactives » ?

Le défenseur alloue normalement les dégâts, en veillant à ce que le nombre maximum de dégâts pouvant être alloué à un compartiment soit égal au nombre total de points de structure restant au compartiment.

Une fois l'allocation des dégâts effectuée, pour chaque compartiment devant être détruit, le défenseur peut décider d'annuler les dégâts en détruisant un autre de ses compartiments (appartenant à la même section ou à une autre section de son sous-marin).



[A vos postes !] L'effet du désynchronisateur de caféine neutralise-t-il le désynchronisateur de caféine adverse ?

Oui, dès lors que le membre d'équipage adverse présent dans le compartiment désynchronisateur de caféine adverse est épuisé.

[A vos postes !] Est-il possible d'épuiser un sous-officier ou le capitaine adverse avec le désynchronisateur de caféine ?

Non. Uniquement un marin adverse.

[A vos postes !] L'effet du sonar passif permet-il de déplacer le capitaine, un sous-officier disponible, un marin épuisé ?

Non, uniquement un marin disponible.

[A vos postes !] Quand le déplacement du marin disponible provoqué par l'effet du sonar passif a-t-il lieu ?

Juste après le déplacement ou la manœuvre du sous-marin adverse.

[A vos postes !] Un marin déplacé à l'aide du sonar passif peut-il activer un compartiment expérimental (en réaction à la manœuvre ou au déplacement du sous-marin adverse) ?

Oui

[A vos postes !] L'effet du canon à ondes frénétiques peut-il être appliqué au capitaine adverse ? A un marin ou un sous-officier de son propre équipage ?

Non, uniquement à un marin ou un sous-officier adverse.

[A vos postes !] Que se passe-t-il lorsque qu'un marin ou un sous-officier marqué par le canon à ondes frénétiques active un compartiment n'ayant plus qu'un seul point de structure ?

L'activation est résolue normalement (membre d'équipage épuisé et déplacé vers la salle de contrôle, effet du compartiment activé résolu) puis le compartiment qui vient d'être activé reçoit le dégât et est par conséquent détruit.

[A vos postes !] Un membre d'équipage disposant de la compétence « kamikaze » peut-il être éliminé pour infliger 1 dégât à un compartiment de son propre sous-marin ?

Oui

[A vos postes !] L'effet de la cuisine permet-il de déplacer un de mes marins présent dans le sous-marin adverse ?

Non