



# Kiképzési kézikönyv

## Kapitányok részére

### **1 FELELŐSSÉGI KÖR**

A kapitány a legénység vezetője. Felelős a hadieszköz irányításáért, a legénység munkájának összehangolásáért.

### **2 VEZÉNYSZAVAK**

A kapitány hangosan, érthetően adja ki a parancsokat, majd elvégzi parancshoz tartozó feladatait.

#### **2.1 MERÜLÉS!**

- a) parancsot a küldetés megkezdéséhez valamint felszínre emelkedést követően adja ki
- b) küldetés kezdetén, valamint felszínre emelkedést követő merülés előtt a kiindulási pozíciót a térképen jelöli

#### **2.2 EMELKEDÉS!**

- a) hangosan bejelenti, hogy a tengeralattjáró melyik szektorban tartózkodik (1-9)
- b) törli a hajó eddigi útvonalát (az aknákat nem)
- c) megvárja a mérnök „MEHET!” jelentését (ezzel jelzi, hogy kész a javítással)
- d) 3 körig nem ad parancsot

#### **2.3 IRÁNY ÉSZAK/DÉL/KELET/NYUGAT!**

- a) a parancsot hangosan, az ellenfél által is jól érthetően jelenti be
- b) következő parancs előtt megvárja az első tiszt és a mérnök „MEHET!” jelentését

**FIGYELEM:** A hajó nem haladhat keresztül:

- 1. szigeten
- 2. saját aknán
- 3. saját útvonalon (olyan mezőre nem léphet, ahol már járt korábban)

#### **2.4 STOP! (RENDSZER AKTIVÁLÁS)**

- a) mielőtt kiadja a „STOP!” parancsot ellenőrzi a mérnökkel, hogy az aktiválendő rendszer nincs-e meghibásodva; csak olyan ép rendszer aktiválható, melyet az első tiszt előzőleg készre jelentett
- b) kiadja a „STOP!” parancsot
- c) bejelenti az aktiválendő rendszert, megvárja az első tiszt „MEHET!” jelentését (aki ezzel jelzi, hogy törölte az aktivált rendszer jelzőit)
- d) végrehajtja a rendszernél leírtakat



#### 2.4.1 TORPEDÓ

- a) torpedó legfeljebb 4 mező távolságra indítható
- b) kiadja a parancsot „TORPEDÓ KILÖVE, BECSAPÓDÁS XY!”, ahol XY a becsapódás helye
- c) ellenőrzi, hogy volt-e saját akna a becsapódás helyén, ha igen törli az akna jelét a térképről
- d) megvárja az ellenfél válaszát („MINDEN RENDBEN”, „KÖZVETETT TALÁLAT, 1 SÉRÜLÉS”, „KÖZVETLEN TALÁLAT, 2 SÉRÜLÉS”)

**FIGYELEM:** A torpedó saját tengeralattjáróban is kárt tehet!

#### 2.4.2 AKNA

- a) egy A betűt rak a tengeralattjáró melletti valamely üres mezőre
- b) akna bármikor felrobbantható a rendszer állapotától függetlenül, kivéve felszínen tartózkodva
- c) felrobbantáshoz kiadja a parancsot: „AKNA FELROBBANTÁSA XY-EN”, ahol XY az előre telepített akna koordinátája
- d) robbantás után megvárja az ellenfél válaszát („MINDEN RENDBEN”, „KÖZVETETT TALÁLAT, 1 SÉRÜLÉS”, „KÖZVETLEN TALÁLAT, 2 SÉRÜLÉS”)

**FIGYELEM:** A felrobbanó akna saját tengeralattjáróban is kárt tehet!

#### 2.4.3 DRÓN

- a) felteszi a kérdést az ellenfélnek „AZ X SZEKTORBAN VAGYTOK?”
- b) megvárja az ellenfél válaszát („IGEN”, „NEM”)

#### 2.4.4 SZONÁR

- a) hangosan bejelenti „SZONÁR AKTIVÁLVA!”
- b) megvárja az ellenfél válaszát, melyben az két különböző állítást tesz a tengeralattjárója helyével kapcsolatban; az állításokból az egyik igaz, a másik hamis

#### 2.4.5 LOPAKODÓ ÜZEMMÓD

- a) kiadja a parancsot „LOPAKODÓ ÜZEMMÓD!”
- b) a mozgás irányát a legénységnek titokban jelzi
- c) legfeljebb 4 mezőt mozog a tengeralattjáróval egyenes vonalban a megbeszélt irányban, a mozgásnál leírtaknak megfelelően

#### 2.4.6 EGYÉB RENDSZER

- a) lásd. az adott feladat leírásánál

### 3 **REAKCIÓK**

- a) az ellenfél „AZ X SZEKTORBAN VAGYTOK?” kérdésére őszintén válaszol („IGEN”, „NEM”)
- b) az ellenfél „SZONÁR AKTIVÁLVA!” bejelentésére két különböző állítást tesz a saját tengeralattjáró helyzetéről, melyből az egyiknek igaznak, a másiknak hamisnak kell lennie

### 4 **EGYÉB FÜGGELMEK**

- a) ha a kapitány valamilyen akadály miatt nem tud új haladási irányt bejelenteni, azonnal felszínre kell emelkedni (ÁRAMKIMARADÁS)
- b) két rendszer aktiválása között legalább egy mozgást kell végezni a tengeralattjáróval