

6.6.1. Attivazioni in eccesso

- Le attivazioni in eccesso si verificano ogni volta che un marinaio non ha abbastanza spazi di attivazione vuoti per prendere l'attivazione o altri gettoni che dovrebbe ricevere.
- Quando si gioca il Capitano a difficoltà "media" e "difficile", un gettone di attivazione viene posizionato all'estrema destra dello spazio tracciato del morale per segnare attivazioni in eccesso. Quando si gioca il Capitano in difficoltà "facile", le attivazioni in eccesso non vengono monitorate e ciascun marinaio è limitato a tre gettoni attivazioni.
- A difficoltà "media" e "difficile", un marinaio senza spazi di attivazione liberi può essere attivato, ma ogni volta che uno o più marinai prendono gettoni attivazione in eccesso, il gettone attivazione posizionato sul tracciato morale deve essere spostato a sinistra.
- Il numero di spazi che il gettone deve essere spostato è uguale al numero più alto delle attivazioni in eccesso effettuate da un singolo marinaio coinvolto nell'ordine o effetto di gioco in fase di risoluzione.



Il timonieri sono già completamente attivati quando il Capitano ordina un cambio di rotta.



Questo farà prendere una attivazione in eccesso ciascuno, così il Capitano sposta il gettone di attivazione sulla Traccia morale a sinistra di uno spazio.

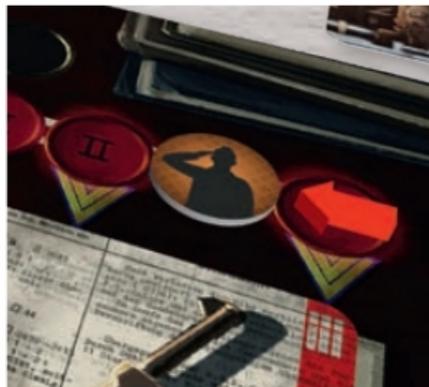


In questo esempio, ci sono tre marinai nel camera di lancio siluri. Solo due di loro sono specialisti della ricarica (il due marinai con basi bianche) e tutti sono completamente attivati. Se il Capitano decide di ricaricare, gli specialisti eseguiranno un'attivazione in eccesso ciascuno ed il non specialista ne eseguirà due, quindi il Capitano sposta il gettone di attivazione sul Tracciato Morale a sinistradi due spazi.

- La stessa regola si applica ogni volta che uno o più marinai prendono uno o più attivazioni in eccesso, risultanti da carte o altri effetti di gioco. Se ciò accade, risolvi ogni effetto separatamente, spostando il gettone di attivazione sul tracciato del morale a sinistra come al solito. Gettoni di attivazione, affaticamento in eccesso e di attivazione scartati per fare spazio agli altri gettoni: tutti questi contano come attivazioni in eccesso.



Tutti i marinai dell'ingegnere capo sono completamente attivati, quando il Capitano gioca la carta "birra". Ciò significa che l'ingegnere capo deve attivare due dei suoi marinai.



Dal momento che entrambi i marinai hanno preso un'attivazione in eccesso ciascuno, il capitano dovrà spostare il gettone di attivazione sul tracciato morale di uno spazio.

- **Se il gettone di attivazione del tracciato morale si trova a sinistra del gettone ordine, sul tracciato morale durante un cambio di guardia, questo avrà un impatto sul numero di ordini disponibili nella Traccia ordini.**

Vedi 6.8. "Turno di guardia " e 7.2. "Il tracciato ordini" per ulteriori dettagli.

- Se il gettone di attivazione sul tracciato morale è già nello spazio XI , non se ne può spostare ulteriormente nessuno. Le attivazioni in eccesso sono ancora possibile.

6.8 Turno di guardia

Passaggio 3 (passaggio completamente nuovo) “Risolvere attivazioni in eccesso”

- Il Capitano controlla la posizione del gettone attivazione nel tracciato morale. Se il gettone si trova a sinistra del gettone ordine, è necessario posizionare un nuovo gettone attivazione nello spazio vuoto più a destra del Tracciato ordine. Successivamente, il Capitano reimposta il gettone attivazione sul tracciato morale nel suo spazio più a destra.



È tempo di risolvere le attivazioni in eccesso, e il gettone attivazione del tracciato morale è situato a sinistra del gettone ordine.



Il Capitano posiziona un gettone attivazione nello spazio vuoto più a destra del tracciato degli ordini e resetta il gettone attivazione presente sul tracciato morale, portandolo sul fondo del tracciato.

6.13 sigaretta (pag. 28 manule)

- Il Capitano rimuove anche il gettone di attivazione all'estrema sinistra dal Tracciato degli ordini.