

Goeben, 1914

1.0 イントロダクション

Goeben, 1914 はプレイヤーは SMS Goeben「ゲーベン」の指揮を執る事となる。このドイツ巡洋戦艦は第一次世界大戦開戦劈頭の地中海で歴史に残る航海を行った。この一人用ゲームでは特別な任務目標を達成して勝利せねばならない。プレイヤーは SMS ゲーベンとその護衛にあたる軽巡洋艦 SMS Breslau ブレスラウの艦装を行い、タスクフォースを率いて公海上で航海と戦闘を遂行せねばならない。地中海での作戦活動を行う中で連合国の各種戦闘艦、襲撃の機会、予期せぬ好機、また危機にも出会うだろう。

このゲームでドイツ艦艇は詳細に表現される。連合国艦艇はより抽象的に表現されるが、これはプレイヤー視点からのものである。敵戦闘艦の群れに飛び込む可能性はアラートレベル (Alert Level) が増えるにつれ増大する。これはイギリス王立海軍本部がこちらのタスクフォースにリソースを集中させていることを表している。

Goeben, 1914 は一人用だが、二人プレイヤー及びチーム戦も可能である (25.0 参照)。

各ゲームターンは 1 日を表す。また海上スペース間は約 100 マイルの距離がある。戦闘艦カウンターは 1 隻、場合によっては小艦隊を表す。

プレイヤーは自分に有利にできる各種の手段が使える。航海中に情報を収集でき、特殊な目的のために陸戦隊を上陸させることもできる。敵戦闘艦と遭遇した時には戦術ルーチンにより戦闘解決を行う。

目的地に到着したならば、最終任務条件を達するために勇気と情報を駆使せねばならない。キャンペーンでは複数の任務目標を達成せねばならない。

1.1 ゲームの流れ

Goeben, 1914 は、それぞれが一つの任務を表すシナリオでプレイされる。個々の任務を行ってもよいし、つなぎ合わせてキャンペーンとしてもよい。プレイヤ

ーは SMS Goeben と他のドイツ、場合によってはオーストリアハンガリー (Austro-Hungarian) の艦艇を扱う。これはシナリオで決められている。プレイヤーはまた、ゲーム内の手続きに従って敵 (Allied「連合国」) の活動も管理する。

1.2 ゲームスケール

各ターンは 1 日を表す。海上スペース [Sea Space] はそれぞれ約 100 マイル離れている。多くの戦闘艦カウンターは 1 隻を表すが、DD は小艦隊を表し、troop convoys「兵員護送船団」は輸送艦隊とその護衛艦を表す。

1.3 重要語定義

Cargo「資材」: ドイツ艦艇に積載される備品を一般的に表す。

Draw or draw at random: 指示されたマーカープールから無作為に引くこと。

Incident Pool「事件プール」: Incident マーカーを入れておき引く口の広い容器。

May「してもよい」: アクションを行っても良いししなくてもよい。

Must「ねばならない」: アクションを行わねばならない。

Revealed「公開する」: Incident マーカーを表にすることを表す。公開されていない Incident マーカーは伏せておく。Incident マーカーを公開するときには表にすればよい。

Roll against a value: 規定された数値に等しい数のダイスを振る。ゲームの機能に応じて定まった方法で成功の判定をする。

例: 砲撃値「4」なら 4 つダイスを振る。

Select「選ぶ」: マーカーの中から望む一つを選ぶ。

You: プレイヤーのこと。ルールで You が何かを行うことを指示しているなら、プレイヤーはある種の手順で活動し、効果を発揮させ、ゲームの AI となる。

1d: ダイスを 1 個振り、結果の数値を適用する。

2d: ダイスを 2 個振り、合計した数値を用いる。

+1、+2、等: 追加で振るダイスの数 (注意: ダイス目修正ではない)。

例えば、もし 1 個ダイスを振るところに+2 修正があれば 3 個のダイスを振る。

1.4 海軍部隊略語

- BB:ドレッドノート型戦艦
- BC:巡洋戦艦
- B:前ドレッドノート型巡洋戦艦
- CA:重巡洋艦
- CL:軽巡洋艦(LCと同義)
- CP:防護巡洋艦
- C:非装甲巡洋艦(後のバリエーション)
- Collier「給炭船」:石炭を補給する艦船
- Convoy:兵員護送船
- DD:駆逐艦
- LC:軽巡洋艦(CLと同義)
- Merchantman:商船
- SMS:Seiner Majestät Schiff(His Majesty's Ship)

2.0 コンポーネント

このゲームには以下が含まれる。

- ・ゲームマップ 1 枚
- ・大型カウンター 1 組(176 個)
- ・このルール

最低 1 個のダイスも必要である。いくつかあると便利である。

2.1 ゲームマップ

The Operational Display「**作戦ディスプレイ**」(ゲームマップ)。マップはゲーベンとブレスラウの航海する地中海とその沿岸である。マップには一連のナビゲーションライン[Navigation Line]が海上(プロットिंग)スペース[Sea (plotting) Space]と共に引かれている。艦船はプロットिंगスペースに置かれ、ナビゲーションラインに沿って移動する。

艦船が各種の特殊な活動を行う港湾[Port]と基地[Base]も存在する。

Sea Zones「**海域**」

以下のとおりである。

Western Mediterranean「**西地中海**」: Gibraltar「ジブラルタル」から Bizerte「ビゼルト」の北西と Messina「メ

ッシーナ」の北の 2 スペースのすべてのスペース。

Adriatic「**アドリア海**」: Adriatic Patrol zone のから北のすべてのスペース。

Sea of Marmara「**マルマラ海**」: Dardanelles「ダーダネルス」と Constantinople「コンスタンチノーブル」。

BlackSea「**黒海**」: Constantinople (を除く)の北東の全スペース。

Eastern Mediterranean「**東地中海**」: 他のすべてのスペース。

German Ship Displays

各ドイツ艦艇はグラフィックでそれが表示されている。各 German Ship Displays には以下の情報が含まれる。

Leadership「**統率力**」: 艦長及び乗組員の知識と技術の指標。

エラッタ: マップ上の統率力変動アクション[Actions Which Change Leadership]にある Major Tactical Victory は間違いで Critical Naval Battle である。

Hull「**船体**」: 追加の装置や乗組員を乗せるフリースペースの量である。これは艦艇が受けられる損害の量も表す。

Engines「**機関**」: 艦船の速度を決定する。トラックは二つのスピードに分けられている。Cruise speed「**巡航速度**」と Max speed「**最高速度**」である。速度はマップ上を移動する場合と敵艦との接触時に用いる。

Primary Guns「**大口徑砲**」: 大口徑砲の火力を表す。各 Primary Guns ボックスは 200 mm以上の砲 2 門を表す。

Secondary Guns「**中口径砲**」: 中口径砲の火力を表す。各 Secondary Guns ボックスは 100-199 mmの砲 4 門を表す。

Tertiary Guns「**小口径砲**」: 小口径砲の火力を表す。各 Tertiary Guns ボックスは 100 mm未満の砲 6 門を表す。

Ammunition「**弾薬**」: 艦艇の有する弾薬を表す。

Torpedo「**魚雷**」: 艦艇の有する魚雷を表す。

Reserve Coal「**予備石炭**」: 艦艇の有する石炭燃料を表す。

注意: Leadership、Hull、Guns、Torpedo、Engines の

値はシナリオ中に変化する。

GOEBEN Ship Sample Readout:これは連合、オーストリア=ハンガリー帝国艦艇カウンター情報の見方を書いてある。ドイツ戦闘艦艇に関しては、マップの下に個々の Ship Displays が示されている。

Holding Areas

Naval Combat Display:戦闘解決時には戦闘艦をいったんここに置いて解決する。

Scenario Orders、Cargo Available、German Ships Sunk、Allied Ships Damaged、Allied Ships Sunk、Austro-Hungarian Ships Available、Missions Completed: ルールの指示に従って各種のユニット、マーカーをこれらスペースへ置く。これらはホールディングボックスと総称する。

他のインデックス

Alert Level:このトラックは1から6の数値が振られており、イギリス海軍本部がプレイヤーのアクションに対応する能力の指標である。

Turn Record:現在のターンを表すトラックで1から10の数値が書かれている。

ゲームチャート及び表類

これらは各所のゲームアクションの解決に用いられるか、情報を提供している。

注意:チャートや表は確認しておくことを勧める。特に Terrain Effects Chart「地形効果チャート」は多くのルールに関わっている。

2.2 ゲームコマ

ドイツ帝国戦闘艦

ドイツ戦闘艦はプレイヤーが管理する。

巡洋艦ゲーベン: SMS Goeben。

軽巡洋艦ブレスラウ: SMS Breslau。

ゲーベン護衛艦。

巡洋艦モルトケ: SMS Moltke は第一次世界大戦勃発前には、ゲーベンと交代する予定だった。これは What-If シナリオで使用する。

軽巡洋艦シュトラールズント: SMS Stralsund は What-If シナリオでのみ使用する。



給炭艦[Collier]: 洋上でのドイツ戦闘艦に対する石炭補給を行う。

注意:戦闘艦及び艦艇はこのルールでは同義に用いられている。

Sample Ship Display (Alleid and Austro-Hungarian)
オーストリア=ハンガリー (Austro-Hungarian) ユニットの

オーストリア=ハンガリー戦闘艦: 中央同盟戦闘艦は、もしゲームに登場したらドイツの管理下に入る。



Sample Ship Readout

オーストリア=ハンガリー艦艇はそのディスプレイを持たない。その情報はそのカウンターに書かれている。

連合軍ユニット

連合軍ユニットはゲームシステムに管理される。これらはドイツに敵対する。オーストリア=ハンガリーのリードアウト(上記)を同様に用いる。

各種戦闘艦: 連合軍艦艇には各種戦闘艦がある。これらはドイツ艦艇に比べて情報量が少ない。連合軍には2か国あり、イギリス(ロイヤルネイビー)とフランスである。



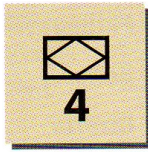
兵員護送船団[Troop Convoy]: 輸送船団とその護衛艦で北アフリカから西



部戦線へフランス軍を輸送する。

沿岸防衛隊[Coastal Defense Unit]:

連合国の各種沿岸砲と沿岸構築物を表す。これらはすべて一方の面には同じ絵が描かれていて戦闘値が反対面に書かれている。よって異なる連合国港湾の実際の防御力は知る必要はないこれらが Incident マーカーでないことに注意。



事件[Incident]

裏面に Incident と書かれたカウンターはタスクフォースが航海中に遭遇する様々な事象を表す。敵艦艇から味方部隊、いくつかのタイプの事件は Incident Chart に説明がある。表面は公開面であり、裏面は戦争の霧を表している。何に遭遇するかはプレイヤーは知っている必要はない。

注意: Incident マーカーには連合国戦闘艦が含まれる。

マーカー類

マーカーは様々な管理と記録の機能に用いられる。

Orders: タスクフォースに指示された任務を示す。これはシナリオの目的を定める。

Alert: これは現在のイギリス海軍(連合国)によるタスクフォースに対する敵対活動レベルを表す。

Damage: これは連合国またはオーストリア=ハンガリー戦闘艦に与えられた各種の損害を表す。

Neutral Port Visited: ドイツタスクフォースが入港した中立国港湾を表す。国際法によりこれらへ戻ることは制限される。

Time: 現在のターンを示す。

以下のマーカーは様々な艦艇のシステムや特殊な乗組員、装置を表す。

Leadership 、 Hull 、 Engines 、 Guns 、 Coal 、 Ammunition 及び Torpedoes: これらは該当する艦の各システムの状態を表す。これらは各艦艇カードの対応するインデックスへ置く。

特殊乗組員: これらは以後、乗組員[Crew]と呼ぶ。これらは艦艇のパフォーマンスを向上する追加のまたは、専門化した個人を表す。

注意: 艦艇は通常の乗組員は充足していると考えられる。これらのカウンターは特殊な乗組員を表す。

Reserve Crew Gunners: 艦艇の通常活動を補助する乗組員。

Seebattalion Detachment: ドイツ陸戦隊。

Camera Crew: 艦艇の英雄的な活躍を報道するためのカメラ撮影の専門家とその装備。

特殊装備: これらは以後、装備[Gear]と呼ぶ。艦艇のシステムを拡張装置である。

Extra Torpedoes: これらは発射管に再装填できる追加の魚雷を表す。

Damage Control: 損害を受けた艦を沈まない様にし、戦闘継続したり、艦の被害を修理する兵員と装備である。

Targeting Calculator: 距離と弾道を決定する特殊装備。

Torpedo Nets: 魚雷攻撃に防御力を追加する。

Wireless: 無線交信装置。インテリジェンスルールで使用。

Searchlights/Optics: 接敵値と夜間の遭遇における戦闘能力を拡張する。

Seaplane (選択): 偵察活動を行い、接敵値を向上する艦載機。

3.0 セットアップ

ゲームのセットアップは以下の順序で行う。

- 1) テーブル上にマップを広げる。
- 2) 連合国の Alert Level マーカーを Alert Track の「1」の欄へ置く。
- 3) 全ての連合国艦艇を配置する。

イギリスの BC New Zealand は脇に置く。これは what-if シナリオでのみ用いる。標準ゲームでは用いない。

イギリス: イギリスの BC Indefatigable、Indomitable 及び Inflexible に加えて 4 個イギリス CA、4 個 LC、4 個 DD を伏せて(非公開面で)置く。これらに Quiet Sea Incident マーカー 3 個を加える(計 18 個)。これらを混ぜ合わせる(裏返しのまま)。次に無作為に以

下のユニットを引き、裏返したまま、指示されたスペースに置く(ユニットを確かめてはならない)。

Gibraltar Patrol Zone: 合計 2 個。

Adriatic Patrol Zone: 合計 5 個。

Malta Patrol Zone: 合計 3 個。

Alexandria Patrol Zone: 合計 2 個。

上記のうち残った(引かれていない)イギリスユニットを Incident プールに入れる。

Incident プールは口の広い不透明な容器で Incident マーカーの無作為化に用いられる。

フランス:すべての CA、CP 及び DD を伏せる(合計フランス戦闘艦 7 個)。これらに Quiet Sea Incident マーカー 2 個を加える(計 9 個)。これらを混ぜ合わせる(裏返しのまま)。次に無作為に以下のユニットを引き、裏返したまま、指示されたスペースに置く。

Toulon Patrol Zone: 合計 3 個。

North African Patrol Zone: 合計 2 個。

Sardinia Patrol Zone: 合計 1 個。

上記のうち残った(引かれていない)フランスユニットを Incident プールに入れる。

その後、すべての Incident マーカーを Incident プールへ入れる。

注意: Incident プール内のカウンターは、何らかのゲーム内の機能に寄らない限り、確かめることができない。

4) 連合沿岸防衛部隊配置

沿岸防衛部隊[CoastalDefenseUnit]: 全ての連合沿岸防衛ユニットを伏せて(非公開面で)置く。これらを混ぜ合わせ以下の連合港湾に無作為に置く。これらは指示された通りに港湾に置き、すべて伏せたままにしておく。

Gibraltar 2

Toulon 2

Marseilles 1

Algiers 1

Philippeville 1

Bone 1

Bizerte 1

Mers el Kebir 2

Malta 1

Alexandria 2

Port Said 1

その後残った連合沿岸防衛部隊をゲームから取り除く。これは伏せたままにして脇へ置いて置く。これらはプレイに用いない。

5) シナリオ命令[Scenario Orders]決定

全ての Order マーカーを伏せたままにして混ぜる。一つを無作為に引き、確認する。これは Orders Box に表にして置く。これはこのシナリオ中の任務である。

他の Order マーカーをゲームから全て取り除く(内容は見てもよい)。

命令チャート[Orders Chart]:(このルールの最後にある)に指示されたターン長に合わせる。これはシナリオがいつまで続くかの長さ(日数)を示す。これは任務達成までどれだけ時間があるかも示す。

6) 適切なマーカーを Goeben と Breslau のディスプレイに置く。

Goeben

Leadership 4

Engines 6

Hull 12

Primary Guns 5

Secondary Guns 3

Tertiary Guns 2

Ammunition 6

Torpedoes 2

Reserve Coal 4

Breslau

Leadership 4

Engines 6

Hull 4

Primary Guns -

Secondary Guns 3

Tertiary Guns -

Ammunition 6
Torpedoes 2
Reserve Coal 5

注意:ドイツ帝国 CL は Primary Guns、Tertiary Guns を持たない。よってゲームにもマーカーがない。

7)ドイツ海軍タスクフォースの艦装(Outfit)を行う(7.0 艦装参照)。

Goeben 及び Breslau (それぞれ)に、各艦の Leadership 値の2倍に等しい艦装ポイントを得る。これらのポイントを用いて乗組員[Crew]及び/または資材(Cargo)を購入しHull スペースの1ボックスにつき1個を配置する。

8)自分のタスクフォース(Goeben 及び Breslau)を Messina スペースへ置く。

9)プレイヤーの選んだいずれかの海上スペースへドイツ給炭艦[Collier]を1個配置する。

注意: Moltke、Stralsund、またはもう一つの給炭艦、またはオーストリア=ハンガリー戦闘艦は配置しない。これらは What-if シナリオでのみ用いる。

10)プレイシーケンスに従い第一ターンを開始する(4.0 参照)。

4.0 プレイシーケンス

Goeben, 1914 のシナリオは一連のターンで構成される。ターンマーカーが最後のスペースに到達したらゲームは終了となる。プレイヤーが任務に失敗したらゲームには敗北する。ゲーム終了前にプレイヤーが任務に成功したらゲームには勝利する(17.0 参照)。

4.1 フェーズ

各ターンは複数のフェーズと呼ばれるステージからなる。これは以下の順序にしたがって行う。

1. 艦装及び修理(Outfitting&Repairing)フェーズ(7.0)

再武装(Rearm):これは友軍港湾でのみ可能。

修理(Repair Damage):これは海上でも行えるが、港湾[Port]や基地[Base]で行うほうが効果的である。

石炭補給(Stow Coal):これはいずれかの港湾か

基地で行える。または給炭艦[Collier]と同じスペースにいる戦闘艦が行える。

装備交換(Trade Cargo):Cargo マーカーを同じスペースにいるドイツ海軍艦艇間で、使用可能なHullスペースの範囲内で実施する。

注意:もし艦装及び修理を選択したら、移動フェーズは実施できない。

2.インテリジェンス(Intelligence)フェーズ(11.0):プレイヤーはインテリジェンスアクションを行える。これにより公開されていない Incident マーカーを確認したり、または連合軍アラートレベルが変更される。

3.移動(Movement)フェーズ(12.0):ドイツ戦闘艦の全てもしくは一部を移動できる。各艦の巡航速度(CruiseSpeed)まで移動できる(石炭消費は不要)。または、1Coal ポイントを消費すればその最大速度(MaximumSpeed)まで移動できる。緊急速度(EmergencySpeed)まで移動させたければ1Coalを消費したうえで破損チェックを移動終了時に実施する。艦艇が Incident マーカーを含むスペース、連合軍哨戒ゾーン(Allied Patrol Zone)または連合軍港湾[Port]または基地[Base]に進入したら移動を停止する。

4.事件(Incident)フェーズ(13.0):以下の活動を実施する。

1)ドイツ戦闘艦艇がいるスペースに(ゲームの初期配置時に置かれた)Incident マーカーがあれば公開する。

2)Incident プールから現在の連合軍アラート(Alert)レベルに等しい Incident マーカーを引く。これは上記[4](1)に追加して引かれる。

3)引かれた Incident 毎に事件表[Incident Chart]の説明に従う(巻末の Incident Chart 参照)

。

5.海戦(Naval Combat)フェーズ(14.0):ドイツ戦闘艦艇が連合軍戦闘艦艇と同じスペースにいれば海戦サブルーチンに従う(14.2)。

6.通商破壊戦(Commerce Raiding)フェーズ(15.0):ドイツ戦闘艦艇が連合軍商船(Merchant ship)と同じスペースにいれば商船襲撃ルーチンに従う。

7.沿岸砲撃(Shore Bombardment)フェイズ(16.0):ドイツ戦闘艦艇が連合国の沿岸目標と同じスペースにいれば沿岸砲撃を行う。

8.目的(Objective)フェイズ(17.0):もし戦闘艦が(シナリオ開始時に引かれた命令マーカーに指示される)目的地点にいるなら、ゲームの勝利に必要な勝利ポイントを得ているか判定する。もし得ていないなら任務達成までゲームを続行するかゲームを終了まで行う。

5.0 連合国アラートレベル(Allied Alert Level)

ヒストリカルノート:イギリスロイヤルネイビーは戦争勃発時点で意思決定しきれずにいた。これは部分的には今だいくつもの大国の動向が不明確だった大戦開始時の混乱の結果であった。それだけでなくイギリス地中海艦隊司令部のお粗末な指導力にも原因があった。特に、より優れたドイツの統率力に比べると明白となる。これはゲームを通じて連合国のアラートレベルに様々な水準で反映されている。もちろん「正体不明のドイツ襲撃艦」の情報が海軍本部のデスクに届くほど、プレイヤーのタスクフォースに注意を払うようになる。そして攻撃的にもなる。

5.1 アラートレベル

Allied Alert レベルマーカーは最初は「1」のスペースに置かれる。これはある種のゲームイベントやインテリジェンスアクションで上がったたり下がったりする。これらはアラートレベルチャート[Alert Level Chart]に書かれている。

5.2 最大値及び最小値

アラートレベルは1より低くならない。また6を超えて高くはならない。イベントが同時にレベルの増加と減少を求めているならその合計値に等しい分変化させる。

5.3 アラート効果

アラートレベルは以下の影響をもたらす。

事件フェイズではアラートレベルに等しい Incident マーカーを引くことになる 13.0 に詳細あり。

アラートレベルは接敵表(Contact Table 14.3)でダイ

ス修正を与える。また連合国回避(Break Off)レベル(14.4)を決定する。

5.4 アラートレベルの即時性

連合国アラートレベルは影響するイベントが起こったら直ちに反映される。

6.0 ドイツ地中海艦隊(German Mediterranean Division)

ドイツタスクフォースは2隻の戦闘艦、SMS Goeben と SMS Breslau からなる。

6.1 配置

プレイヤーはその戦闘艦を一緒に移動させてもよし、別々にしてもよい。タスクフォースを分離したときにはプレイシーケンスを別々に実施し、一隻ずつ処理する。

例えば、一方の艦を移動させ、続いて他方を移動させる。Incident マーカーはまず一隻について引き、続いてもう一隻について引く、などである。どちらの艦を先に行うのかは自由に選んでよい。

6.2 ドイツ戦闘艦属性

艦種[Ship Class]:艦艇の種類である(略語参照)。

統率力[Leadership]:士官及び乗組員の訓練と主導力を量的に表したもののゲームイベントで変化する。

砲撃力[Guns]:GunトラックのGunマーカーの置かれた位置が戦闘での火力を表す。砲には3種あり[Primary、Secondary、Tertiary]、三種を全ての艦が装備しているとは限らない。これらは実際には艦艇の大砲のグループ、通常は砲塔、を表している。ヒットにより低下しうる。

機関[Engines]:EngineトラックのEngineマーカーの置かれた位置は戦闘艦艇の最高速度を表す。Engineトラックには3種の速度[Cruise、Maximum、Emergency]が示されている。艦艇は石炭[Coal]を消費しなくても巡航[Cruise]速度で移動できる。石炭を消費すると最高[Maximum]または緊急[Emergency]速度で移動できる。緊急速度では戦闘艦の現在の移動終了後にエンジン破損チェックを行う(12.4)。Enginesはヒットでも低下しうる。Enginesが0になった

ら艦艇は修理できるまで移動できない。

船体[Hull]: Hull は艦艇が吸収できるヒットと艦艇が運べる資材[Cargo]ポイントを表す。Hull が減少したら、そこに載せられていた資材も破壊される。Hull はヒットにより減少する。艦艇の Hull が 0 に低下したら艦艇は沈没する(除去される)。

弾薬[Ammunition]: Ammunition は戦闘に参加すると減少する。

魚雷[Torpedoes]: Torpedoトラックの Torpedo マーカーの置かれた位置は戦闘に使用可能な魚雷数である。Torpedo は戦闘で発射されると消費される。

予備石炭[Reserve Coal]: 最高速度又は緊急速度で消費される石炭を表す。

注意: ドイツ艦艇は標準的な石炭を積載しており任務達成に十分である。Coal インデックスは追加能力をもたらす余剰燃料を表す。

6.3 損害

艦艇は戦闘又はある種の事件で損害を受ける。艦艇が損害を受けるたび、損害表 (Damage Table) で示された属性が 0 に向かって低下する。

1) Hull が 0 になったら艦艇は沈没する。

2) 他の属性は(弾薬の様に)いったん 0 になったらそれ以上は低下しない(し、艦艇も沈まない)。

0 を超える追加損害は無視する。

7.0 艦装[Outfitting]

プレイヤーは港湾[Port]または基地[Base]で再武装し、修理し、戦闘艦に石炭を補給できる(艦装/修理フェイズに)。港湾や基地によってもたらす補給が異なってくる(マップ上の地形効果表: Terrain Effects Chart 参照)。

注意: 艦艇が艦装/修理フェイズを行ったらそのターンは移動はできない。

7.1 武装[Arming]

武装は友軍港湾または基地で行える。地形効果表 [Terrain Effects Chart] ではそのスペースにいる艦艇が全体で受け取れる弾薬、魚雷を決めるために振るダイスの数が書かれている。

7.2 修理[Repairing]

10.0 参照。

7.3 給炭[Coaling]

給炭は友軍港湾または基地あるいは占領した敵港湾(敵基地は不可)で行える。地形効果表 (Terrain Effects Chart) では受け取れる石炭の量を決めるために振るダイスの数が書かれている。受け取った石炭をどう分け合うかは自由である。

7.4 給炭艦[Colliers]

給炭艦は石炭を搭載した艦船がいることを表す(これらはユニットではない)。マップ上に給炭艦が置かれたならそれは移動できない。それ自身が事件を起こすこともない。給炭艦は単に同じスペースの戦闘艦に(艦装/修理フェイズで)石炭を供給するだけである。実施の際にはダイスを 2 個振り合計する。これは受け取る石炭 [Coal] ポイントの量である。これは艦艇間で自由に配分できる。給炭が起こったフェイズの終了時に給炭艦はマップから取り除く。

7.5 給炭艦と戦闘

給炭艦は普通戦闘に巻き込まれない。しかし海戦終了時に敵艦のみ(友軍戦闘艦が居ない)がいるスペースにいるなら給炭艦は除去される。

8.0 資材[Cargo]

資材はそのクラスでの艦艇の通常のものに付け加えられた乗組員と装置を表す(艦艇の作戦に必要なではないが、それにアドバンテージをもたらす)。各資材は資材 [Cargo] ポイントを用いて購入する。

8.1 艦艇を艦装する

各戦闘艦はシナリオ開始時にその Leadership の 2 倍に等しい資材ポイントを持つ。各乗組員、装置チットは乗組員と資材チャート [Crew and Gear Chart] に書かれた資材ポイントの価値を持つ。例えば開始時統率力が 4 なら 8 ポイント相当の資材を購入できる。統率力はこれにより減少しない。これは単に資材レベルを決める物差しに過ぎない。

8.2 搭載[Stowing]

各乗組員と装置は Hull ボックスへ配置する。各 Hull ボックスは 1 個の乗組員または装置を置ける。

8.3 追加乗組員／装置

シナリオ中、様々な事件、又は友軍海軍基地[Base]にいる場合に追加の乗組員[Crew]と、または装置[Gear]を引くことができる。しかし、艦艇の総 Hull 値を超えることができない。さらに資材カウンター量は、ゲーム中にある数までに限られる。ゲームのコマとして存在しない資材カウンターは使用できない。

注意: 統率力の変化は、いったん購入された資材の量に影響しない。

プレイヤーは艦装フェイズに、新たな装置を積み込むために、すでにある装置を船外へ降ろすことができる(これによりカウンターは除去される)。プレイヤーは友軍港湾[Port]か基地[Base]にいるときのみ乗組員を降ろすことができる。降ろされた装置や乗組員は Available Box へ置く。

8.4 資材と損害

戦闘艦がヒットを被って Hull が減少したらそのボックスに乗っていた乗組員、装置は除去される(そして Available Box へ置く)。

8.5 友軍海軍基地にある資材

艦装／修理フェイズに友軍海軍基地にいる戦闘艦に資材を追加することができる。その戦闘艦の Leadership 値に等しいポイントを使用できる(初期の艦装と異なり2倍にはならない)。繰り返しになるが Hull の積載制限は超えることができない。

8.6 資材の積み替え

同じ友軍港湾または海軍基地に同時にいる友軍艦艇間で資材を積み替えることができる。単に艦艇間でカウンターを置き換える。

注意: 中立(Neutral)または占領された港湾または海軍基地は「友軍」支配下と考える。

9.0 港湾&海軍基地 (Ports & Naval Base)

ゲームの港湾には6種類ある。友軍港湾、友軍海軍基地、中立港湾、中立海軍基地、敵港湾、敵海軍基地、である。戦闘艦は常に友軍港湾、友軍海軍基地に入ることができる。中立港湾または中立海軍基地には制限された状況下で入ることができる(9.1)。

占領されていない限り、敵港湾または敵海軍基地には進入できない(9.2 参照)。

9.1 中立港湾及び海軍基地

中立港湾及び海軍基地への戦闘艦の進入は、国際海事法の法規に則ってその進入が許される。しかし**各中立港湾にいずれかの戦闘艦が寄港できるのは1回のみである**。寄港とは、1隻以上の戦闘艦が港湾または海軍基地に完全な移動フェイズとどまることである(先の移動フェイズに港湾／海軍基地に進入していることとなる)。寄港後ドイツ戦闘艦は中立港を出港せねばならず、ゲームを通してその港湾にドイツ戦闘艦が入港することはできない。Neutral Visited マーカーをそのスペースに忘れない様に置く。たとえ1隻のドイツ艦が入港しただけでも、他のドイツ艦もその後ゲームを通じてその港湾へは進入できないことになる。

例: ゲーベンとブレスラウは第4ターンにブリンディシ(Brindisi)で移動を終了した。第5ターンの艦装及び修理フェイズでブリンディシで給炭その他ができる。艦装及び修理フェイズを選択したため、第5ターンの移動フェイズは飛ばされることになる。第6ターンでは艦装及び修理フェイズを飛ばさねばならず、ブリンディシを移動フェイズ中に離れねばならない(そしてこのシナリオ中は再度入港はできない)。

9.2 海兵大隊と港湾の占領 [Seebataillon & Capturing Ports]

ドイツ戦闘艦に Seebataillon「海兵隊」が乗船していれば敵港湾の占領を試みることができる(しかし中立港湾／海軍基地または敵海軍基地占領はできない)。戦闘艦はその港湾の沿岸防衛隊(また、そのスペースの敵戦闘艦)と交戦し、除去せねばならない。もし戦闘艦が生き残ったら海兵隊を上陸させ港湾を占領できる(上陸は沿岸砲撃フェイズ終了時に発生する)。

港湾は戦闘艦がそのスペースにある間占領されたままである。戦闘艦単独では港湾を占領できない。同じスペースに戦闘艦の無い海兵隊は自動的に除去される。

デベロッパーズノート: 艦艇の大砲の支援がなけれ

ば海兵隊分遣隊は小規模すぎるので、その港湾にいるゲーム上では表現されていない敵部隊に対抗して港湾を占領することができない。

占領下の敵港湾にいる戦闘艦は給炭、修理を通常通りできるが、武装の補給はできない(その港湾では正しいタイプの弾薬がないため再武装ができない)。

10.0 修理[Repairs]

艦装／修理フェイズに修理を行える。これはインデックス上の Guns、Engines、Hull マーカーを開始時のボックスへ向けて動かすことで実施する。戦闘艦のいかなる能力も開始時のレベルを超過するような修理はできない。

10.1 修理の手順

戦闘艦を修理するには修理表[Repair Table]を参照する。その戦闘艦の Leadership 値に等しい数のダイスを振る。これに、修理表にあるように乗組員などにより、追加で振れるダイスがある。プレイヤーはこれらのダイスを望むように損害を受けた能力に割り振るが、(Gun、Engine、またはHullへの)割り振りはダイスを振る前に行わねばならない。成功することにダメージ1ポイントを修理できる(マップ中央左にある修理表参照)。

ある種の場所ではダイス数を増やせるものの、戦闘艦はマップ上のどこでも修理を行える。海上でも修理を試みてよい。

注意: 修理を試みた戦闘艦はその結果に関わらず、同じターンの移動フェイズで移動できない。

11.0 インテリジェンス[Intelligence]

インテリジェンスフェイズでプレイヤーは情報の獲得とアラートレベルの変更を試みられる。

11.1 インテリジェンス手順

インテリジェンス表(Intelligence Table マップの左上にある)を確認する。どの艦艇がインテリジェンスの試みを行うか決める。全てのファクターを加算し、インテリジェンス値(Intelligence Value)を求める(インテリジェンス表に書かれている)。ダイスを1個振りインテ

リジェンス値と交差するところを見る。その結果は直ちに適用する。各ターンに行えるインテリジェンス活動は1回のみ、一つの艦艇を用いて行える。

11.2 結果

表の右に結果が説明されている。

注意: ある種の Incident マーカーはゲーム中の様々な時点で追加の情報をもたらす。

12.0 移動[Movement]

移動フェイズでその速度に等しいスペース数まで戦闘艦を移動できる。各艦艇はあるスペースから別のつながったスペースへ移動できる。

注意: 艦装、修理をした艦艇は同じターン中は移動できない。

12.1 巡航速度[Cruise Speed]

巡航速度は通常の移動であり、石炭[Coal]を消費しない。艦艇はその巡航速度に等しい数のスペースを移動できる(またはその場にとどまり移動しなくてもよい)。石炭は消費しない。

例えば戦闘艦の巡航速度が4ならば移動フェイズに4スペースを上回って移動はできない。

12.2 最大速度[Maximum Speed]

戦闘艦は石炭[Coal]1ポイントを消費することで最大速度で移動できる。

例えば戦闘艦の最大速度が5ならば移動フェイズに5スペース移動でき、石炭1ポイントを消費する。

12.3 緊急速度[Emergency Speed]

戦闘艦は石炭[Coal]1ポイントを消費することで緊急速度で移動できる(これには1ポイントしか必要ない。最高速度に追加して1ポイントではない)。しかしプレイヤーは移動終了後にダイス1個を振らねばならない。結果が「1」か「2」なら戦闘艦は機関に損害を受ける。Engines インデックスを1減らす。「3」から「6」なら損害を受けない。損害に関わらず艦艇は完全な緊急速度で移動できる。

例えば戦闘艦の最大速度が6ならば移動フェイズに6スペース移動でき、石炭1ポイントを消費する。

12.4 損害が戦闘艦の速度に与える影響

Engines の損害 1 ポイントにつきインデックスの数値の速度が 1 低下する。修理されるまで、艦艇はその現在の Engine 速度が上限となる。

注意:これは艦艇がその最高距離まで移動できないことを意味する。

12.5 スペースの移動

公海[High Seas]: 青い円の海上スペース。これらは通常通り移動できる。

通過点[Transit Points](Shipping Lanes): 青い円で公海と同様に扱うが、複数の海上スペースにつながっている。艦艇はそのどれに沿って移動してもよい。

連合国防戒ゾーン(Allies Patrol Zones): 公海として扱うが、ドイツ戦闘艦が進入したら停止せねばならない。連合国防戒ゾーンから出るときには特別な影響はない。

大西洋口[Atlantic Exit]: 公海として扱うが、大西洋突破 (Atlantic Breakout) 任務でのみ使用する。

港湾及び海軍基地[Ports and Naval Bases]: 沿岸地域。戦闘艦は港湾または海軍基地進入したら停止せねばならない(その支配陣営に関わらず)。港湾または海軍基地から出るのには、移動に特別な影響はない。ドイツ戦闘艦は連合国の港湾と海軍基地に進入できるが沿岸防衛隊と戦闘せねばならない。ドイツは連合国防戒ゾーンを占領できる(9.2)。中立国ルール(9.1)も参照。

注意: 戦闘艦はさもなくば友軍、敵港湾及び海軍基地へ無制限にとどまれる。

目標スペース[Objective Spaces]: これらはシナリオで指定され、任務完了に必要なものである。ドイツ戦闘艦がこれらの 1 つのスペースにおり、勝利条件を満たしていたらゲームの終了を宣言できる。さもなくばその地形に準ずる。

黒海[Black Sea]: ユニットの黒海に進入できない。将来のバリエーションのために存在する。

13.0 事件[Incident]フェイズ

事件フェイズでは一つ以上のドイツ戦闘艦を含むスペースで以下を順番に行う。

1) そのスペースにある公開されていない Incident マーカーがあるなら公開する。この結果一つ以上の連合国防戒ゾーンが存在することになるかもしれない。この場合、公開されたスペースにとどまる。これは海戦(14.0)の引き金となる。もし Quiet Seas マーカーが公開されたならプールへと戻す。

2) 現在のアラートレベルに等しい数の Incident マーカーを Incident プールから引く(これは上記の(1)に追加される)。

3) Incident マーカーを引いたなら公開して以下の通りに分類する。

a) **連合国防戒ゾーン:** まとめて脇へ置く。(1)で公開されたものと同様、続く海戦フェイズで戦闘を解決せねばならない。

b) **連合国防戒ゾーン及び兵員護送船団[MERCHANTMEN & TROOP CONVOYS]:** まとめて脇へ置く。通商破壊戦フェイズで戦闘解決する。

c) その他の全マーカー: 引いた順番に表にして置く。

4) イベント解決: 全ての 3(c)で引かれた Incident をここで解決する。一度に一つづつ引かれた順番に解決する。

13.1 事件解決

事件は事件チャート(Incident Chart: ルールの巻末にあり)の説明に従う。事件の説明は他のゲームルールに優先する。

もし事件説明がプレイから除去 (Remove From Play) とあるなら、引かれたなら、適用した後にゲームから永久に除去する。さもなくば全ての事件の解決後に Incident マーカーは Incident プールへ戻す。戦闘艦が移動しなかったとしても Incident マーカーは引かねばならない。

注意: 移動終了時に Incident マーカーを引かねばならないので、速く移動する単位通過スペースあたりに引く Incident マーカーが少なくなる。

Collier が事件のきっかけになることはない。

13.2 港湾、海軍基地での事件

友軍港湾、友軍海軍基地にいる戦闘艦は Incident マーカーを引かない。

中立港湾、中立海軍基地にいる戦闘艦は現在の連合
国アラートレベルが1,2,3なら Incident マーカーを引
かない。しかし現在の連合国アラートレベルが4以上
なら港湾海軍基地にいても通常通り Incident を引く。

敵港湾、敵海軍基地にいる戦闘艦は常に Incident
マーカーを引く。さらに地形効果表(Terrain Effects
Chart)にある通り追加のマーカーを引く。

Contantinople にいる戦闘艦は連合国アラートレベ
ルに関わらず、Incident マーカーを引かない。

14.0 海戦[NavalCombat]

海戦はドイツ戦闘艦が連合国戦闘艦と同じスペース
にいるときに発生する。戦闘は戦闘フェイズに以下の
手順で実施される。

14.1 戦闘配置手順

1)スペースにいる艦をマップから取り除き、(マップ
の左下にある)海軍戦闘ディスプレイ
(NavalCombatDisplay)のその陣営側の遠距離ボック
ス(LongRangeBox)へ置く。

2)艦艇を取り除いたスペースへ Battle マーカーを置
く(どこで戦闘が発生したかを忘れないため)。

14.2 戦闘サブルーチン

1)第一射撃[First Salvo]側を、接敵手順(14.3)に従
い決定する。結果が回避[Break-Off]なら戦闘手順は
直ちに終了する。

注意:射撃は順番なので連合国が打ち返す前にこ
れを掃討してしまうこともありうる。一方、連合国が先
に射撃した場合、こちらが打ち返す前に攻撃力を減
是せられることがある。

2)第一射撃側が全ての艦艇の PrimryGuns を射撃
する。すべての損害を直ちに解決する。もし
PrimryGuns を持つ艦艇がなければこのステップはス
キップしステップ3へ進む。

3)次に第二射撃側が全ての艦艇の PrimryGuns を射
撃する。すべての損害を直ちに解決する。もし
PrimryGuns を持つ艦艇がなければこのステップはス
キップしステップ4へ進む。

4)第一射撃側が全ての艦艇の SecondaryGuns を射

撃する。すべての損害を直ちに解決する。もし
SecondaryGuns を持つ艦艇がなければこのステップ
はスキップしステップ5へ進む。

5)次に第二射撃側が全ての艦艇の SecondaryGuns
を射撃する。すべての損害を直ちに解決する。もし
SecondaryGuns を持つ艦艇がなければこのステップ
はスキップしステップ6へ進む。

6)第一射撃側が全ての艦艇の TertiaryGuns を射撃
する。すべての損害を直ちに解決する。もし
TertiaryGuns を持つ艦艇がなければこのステップは
スキップしステップ8へ進む。

7)次に第二射撃側が全ての艦艇の TertiaryGuns を
射撃する。すべての損害を直ちに解決する。もし
TertiaryGuns を持つ艦艇がなければこのステップは
スキップしステップ8へ進む。

8)第一射撃側が全ての艦艇の Torpedos を射撃する。
すべての損害を直ちに解決する。もし Torpedos を持
つ艦艇がなければこのステップはスキップしステップ
9へ進む。

9)次に第二射撃側が全ての艦艇の Torpedos を射
撃する。すべての損害を直ちに解決する。もし
Torpedos を持つ艦艇がなければこのステップはスキ
ップし戦闘は終了する。

14.3 接敵[Contact]手順

1)両陣営の接敵値[Contact Rating]を求める。ドイツ
側:接敵値は以下の合計:(a)戦闘中の艦艇一隻の
Leadership 値、+(b)Leadership 値を増加させる装置
[Gear]または乗組員[Crew]、+(c)選択した1隻の巡
航速度(1Coalを消費すれば最大速度)。

連合国側:接敵値は以下の合計:(a)連合国アラート
レベル、+(b)連合軍中最高のスピードを持つ一隻の
スピード値、+(c)1。戦闘が連合国海軍基地、港湾、
哨戒ゾーンで発生しているなら。

2)接敵表[Contact Table](マップの中央上部)を参
照する。ダイスを1個振る。ドイツ接敵値を加算し、連
合国接敵値を減ずる。表を交差照合し最終結果を求
める。

3)結果は一般的に3種類ある。

1)No Contact: 戦闘は発生しない。ドイツ戦闘艦はその場に残る。連合艦隊は Incident プールへ戻る。

2)Contact1: もし Limited Visibility が発生しているならば、または夜間ならば(選択ルール参照)、No Contact となる。さもなければ戦闘が発生する。指示された側が第一射撃側となり他方が第二射撃側となる。

3)Contact2: 指示された側が第一射撃側となり他方が第二射撃側となる。

14.4 回避[Break-Off]

回避が発生するか決定する。

プレイヤーは、第一射撃側がドイツ側なら回避を選択できる(する必要はない)。

兵員護送船団(Troop Convoy)を含む連合艦隊は、第一射撃側となったら自動的に回避する。

連合艦隊側が第一射撃側となったら、回避をするかどうか下記の公式で確認する。ダイスを1個振る。出目が連合艦隊アラートレベルを上回れば連合艦隊戦闘艦は回避する。しかし出目が連合艦隊アラートレベル以下ならば連合艦隊はとどまり戦闘は継続する。

回避の実施: 戦闘は発生しない。ドイツ側が回避したなら全てのドイツ艦艇を可能な隣接するスペースを選択し配置する(可能なスペースがなければ回避は発生しない)。そのようなスペースは中立、敵港湾または海軍基地を含んでいてはならない。またスペースは敵戦闘艦や Incident マーカーを含んでいてはならない。

これら艦艇を隣接スペースへ置く場合、一緒に置いてもよいし、ばらばらにしてもよい。

連合艦隊戦闘艦で回避したものは Incident プールへ戻る。

14.5 砲火

いずれの側も回避しなければ、戦闘が行われる(射撃表 Firing Table 参照。マップの中央右)。

各艦は各種の砲(Primary Guns、Secondary Guns、Tertiary Guns)を、目標を一つ選んで射撃し、その側の射撃解決値に等しい数のダイスを振る。

プレイヤーはドイツ戦闘艦がどの連合艦隊戦闘艦を攻撃するか決定する。

連合艦隊の目標決定順を決める際には(14.11)の手順に従う。

各戦闘艦は個別に射撃する。

戦闘艦は敵艦一つのみを目標とできる。それはすべての砲と魚雷をその目標へと向ける。目標が沈んでも、そのラウンド中は目標を変更できない。しかし次の戦闘ラウンドでは新たな目標を選ぶことができる。

集中射撃: 複数の艦が一つの敵を目標とできる(目標ルールの範囲内で)。

ドイツ射撃解決値算定法

(発砲する艦砲のタイプに応じた火力値)

+

(発砲する艦の現在の Leadership 値)

+

(発砲を行う艦に Reserve Crew が配置されているなら+1)

+

(発砲する艦に Targeting Calculator が装備されていれば+2)

-

(-? 目標敵艦の装甲[Armor]値)

= (これに等しい)

砲撃で振るダイスの合計数。

砲撃に関しては「6」の目が出たらヒットとなる。各ヒットごとに砲撃被弾表(Gunnery Hit Table)でダイスを1個振り結果を適用する。

注意: 下記の全力射撃[Maximum Fire](14.9)を参照。

例: ゲーベンが中口径砲6で砲撃し、3個「6」が出た。連合艦隊被弾列で3回ダイスを振り、ヒットの影響を決定する。

14.6 ドイツ魚雷[Torpedoes]射撃

魚雷射撃は砲撃と同様に解決するが、砲撃と同じ目標艦艇を狙う必要はない(そうしてもよい)。

魚雷は「5」か「6」の目が出る毎に命中する。魚雷命

中ごとに魚雷被弾表[Torpedo Hit Table]でダイスを1個振り結果を適用する。

14.7 ヒットの適用

被弾表で求められた結果は射撃の完了時に適用される。撤退(Withdrawal)のみはすべての被弾が解決されてから適用する(マップ中央右にある砲撃被弾表[Gunnery Hit Table]参照)。

14.8 ドイツ弾薬消費

ドイツ戦闘艦が砲撃したら Ammunition を1ポイント消費する(Ammunition マーカーをインデックス上で1スペース減らす)。艦艇が砲撃した艦砲の数、砲撃したラウンドに関わらず、1ポイントを消費する。

例:ゲーベンの弾薬ポイントを1消費する。これで大口徑砲、中口径砲、小口径砲を射撃できる。

魚雷攻撃につき、1Topedoポイントを消費する(Topedo マーカーをインデックス上で1スペース減らす)。例:ブレスラウの魚雷ポイントを2消費する。これで魚雷攻撃を2回行える。

いったん艦艇の Ammunition または Topedo マーカーが「0」にまで低下したら、対応した砲、魚雷を用いた射撃は行えない(再武装までは、7.1 参照)。

14.9 全力射撃[Maximum Fire]

ドイツ戦闘艦は Ammunition を(1ポイントではなく)2ポイント消費することで全力射撃を行える。これにより射撃解決値算定の合計火力値は2倍となる。

注意:これが可能なのは、ドイツ艦艇には速射訓練をよりよく積んだ乗組員が敵側よりもいるからである。

14.10 魚雷消費

戦闘サブルーチンの魚雷射撃ステップでのみ、ドイツ艦艇は Topedo マーカーを減らすごとに1つ、一部またはすべての魚雷を発射できる。

いったん Topedo 値が0に減ったなら更なる魚雷発射は行えない(再武装までは)。

再装填[Reload]:もし戦闘艦が Topedo Reload 装置を搭載していれば、いずれかのフェイズの終了時に Torpedo インデックスを最大にできる(発射済数によらず)。これは追加のアクションを必要としない。Topedo Reload をその戦闘艦から取り除く(そして Available

Box へ置く)。

14.11 連合艦隊艦の射撃

連合艦隊艦が射撃するときにはその射撃順と目標優先順位を決定せねばならない。

射撃順

連合艦隊艦艇は同時に射撃する。それぞれは(マップの右下にある)目標優先表[Targeting Priority Chart]に従って射撃せねばならない。連合艦隊艦はその大きさに応じて大きいものから小さいものに順に射撃させる。BB から始め、以下 BC、B、CA、CP、CL、DD そして Troop Convoy である。各艦種にはドイツ艦艇の優先目標順がある。複数の潜在的目標があれば無作為に(ダイス振りなどにより)選ぶ。連合艦隊艦は連合艦隊射撃解決手順によって射撃解決する(以下のとおり)。

エラッタ: Troop Convoy は「CL、DD」の欄で実施する。

注意:目標優先順は選択ルールのオーストリア=ハンガリー戦闘艦も含む(20.0)。

もし連合艦隊がドイツ艦艇を撃沈したら次のラウンドでは新たに目標優先順を求める。イギリス艦艇とフランス艦艇が同時に存在していれば、先にイギリス戦闘艦がすべて射撃し、次にフランス戦闘艦がすべて射撃する。

例:イギリス BC 及びイギリス DD がドイツ BC とドイツ CL と交戦した。イギリス BC はドイツ BC を射撃し、イギリス DD はドイツ CL を射撃する。

連合艦隊射撃解決算定法

(発砲する艦砲のタイプに応じた火力値)

= (これに等しい)

砲撃による合計ダイス数を振る。

砲撃に関しては「6」の目が出たらヒットとなる。各ヒットごとに砲撃被弾表(Gunnery Hit Table)でダイスを1個振り結果を適用する。

14.6 連合艦隊魚雷射撃

魚雷射撃は砲撃と同様に解決するが、魚雷は「5」か「6」の目が出る毎に命中する。連合艦隊の魚雷は発射により消費されることはない(自動的に再装填される)。

14.13 連合艦隊に対する射撃の影響

砲撃被弾表[Gunnery Hit Table]により連合艦隊に損害[Damage]が課せられる。もし艦艇が損害を受ければ戦闘中影響は残り(沈まない限り)、示された通り影響を受ける。

損害艦艇は戦闘終了時にゲームから取り除かれる(これは連合艦隊基地へ修理のために帰還シナリオの枠内では再登場しない)。脇へ置いて置く。明らかだが、沈没した艦艇は永久にゲームから取り除かれる。

その装甲[Armor]値を上回る損害を受けた連合艦隊艦艇は沈没[Sunk]し(適用された損害の種類に関係なく)、ゲームから永久に取り除く。ある種の戦闘結果は連合艦艇を直ちに除去する。

例: 装甲値 2 を持つ連合艦隊艦艇は 3 損害を受け (Hull Damage 1 つ、Gunnery Damage 1 つ、Engine Damage 1 つ)、この為沈没する。

撤退[Withdrawal]結果を受けた艦艇はシナリオから取り除かれる(沈没したとはみなさない)。

損害を受けた連合艦艇につき VP を得られる。また沈没した連合艦隊艦艇につき VP を得られる。

14.14 戦闘終了

戦闘後、生き残ったドイツ艦艇はマップ上に残る。沈まず、損害も受けず、撤退もしなかった連合艦隊艦艇は全て Incident プールへ戻す(初期配置で Patrol Zone に置き、ドイツ艦艇と交戦した連合艦隊艦艇も戻す)。

ドイツが獲得した全勝利ポイントを合計する(マップ上の勝利ポイント[Victory Points Chart]参照)。もし、ドイツが単一の海戦で最低 15 勝利得点を得たら、これは決定的勝利「Critical Naval Win」となり交戦した全ドイツ艦艇の Leadership 値は「1」向上する。反対にドイツが 15 以上 VP を失ったら決定的敗北「Critical Naval Loss」となり交戦した全ドイツ艦艇の Leadership 値は「1」低下する。他の海戦結果は引き分けとみなし Leadership 値は影響を受けない。

14.15 連合艦隊護送船団[Troop Convoys]に対する攻撃

もし Troop Convoys Incident マーカーが引かれたら通常通り戦闘を行う。Troop Convoys ユニットは戦闘艦とみなす(戦闘力は護送船団の護衛艦を表している)。しかしながら Troop Convoys が第一射撃側になったら自動的に回避を行う(Troop Convoys を直ちに Incident プールへ戻す)。連合艦隊アラートレベルによるダイス判定は行わない。

15.0 通商破壊戦[Commerce Raiding]

連合艦隊の商船[Merchant Ship]Incident マーカーが引かれたら、通商破壊戦フェイズまで置いておく。そのフェイズ中、そのスペースにあるドイツ艦艇は商船襲撃ができる。実施に当たりダイス 1 個を振り(そこにいる艦艇の数は関係しない)、出目に艦艇一つの Leadership 値を加算する。最終結果はドイツプレイヤーが得る勝利ポイントである。その後、連合艦隊の商船を Incident プールへ戻す。

注意: 商船襲撃は戦闘手順を用いず、弾薬も消費しない。

16.0 沿岸砲撃[Shore Bombardment]

ドイツ艦艇は敵港湾及び敵海軍基地を砲撃してよい。実施するためには、ドイツ艦艇が連合艦隊港湾又は海軍基地スペースに沿岸砲撃フェイズに居なければならぬ。砲撃開始は 14.2 と同様に行う。沿岸防衛部隊[Coastal Defense Units]は接敵値 0 である。これらは印刷された火力を大口徑砲[Primary Guns]として射撃する。これらは魚雷攻撃できない。

沿岸防衛部隊による艦艇に対するヒットは通常通り解決する。沿岸防衛部隊に対する艦艇によるヒットは射撃表[Fire Table]の沿岸砲撃被弾列[Shore Bombardment Hit Column]で解決する。

17.0 ゲームの勝利

各ターンの目標[Objective]フェイズで Mission Orders 勝利条件を達成したか判定する。これは特定のスペースへドイツ艦艇が到達するか、一定の勝利ポイント水準を達成する(17.1)か他の特別な条件を満た

すこと等が含まれる。条件が達成されていれば、ゲームは終了しプレイヤーはシナリオに勝利したこととなる。さもなければゲームは続行する。

最終ターンまで勝利できなかったら、敗北する。

注意: 任務の勝利条件を達成した後も、拡張キャンペーンゲームでは更なるポイントや Leadership 値のためにゲームを継続するのは自由である(選択ルール 24.0 参照)。

17.1 勝利ポイント[Victory Points]

勝利得点 (VP) は、ゲーム中、得た時、失ったときに紙に記録する。これらの特殊条件は勝利ポイント表 [VictoryPointsCharts] (マップ中央左) にリストされている。VP は様々な事件で喪失する。

もし VP が 0 以下になったらゲームは継続する(損失の穴埋めをすることを期待して)。勝利は、シナリオ終了時にのみ評価する。

エラッタ: 勝利ポイント表 [VictoryPointsCharts] の「C または CL の沈没」[Sink Allied C or CL] は「CP または CL の沈没」[Sink Allied CP or CL] のことである。さらに「CL」に当てはまることは「LC」にも当てはまる。

選択ルール

選択ルールを用いることによってルールやゲーム中の部隊に多様性を加えることができる。同様にキャンペーンゲームも行えるようになる。

18.0 初期配置の変更

ドイツ戦闘艦を Messina に配する代わりにダイスを振り(マップの右上にある) Variable Initial Deployment Table を参照し、指示された場所にタスクフォースを置いてよい。

19.0 ドイツ戦闘の追加

SMS モルトケ [Moltke] はゲーベンと交代する予定であったが、その前に戦争が始まってしまった。プレイヤーは SMS Goeben を SMS Moltke (若干優れた機関を装備している) に置き換えてよい。これにより、ゲーム開始時に -5 勝利ポイントを被ることとなる。同様に

ゲーム開始時にタスクフォースに LC Stralsund を含めてもよい。これには 10VP が必要である。Stralsund は Breslau に追加される。シナリオ開始時に 4 つ全てのドイツ戦闘艦を配置してもよい。これは -50VP を減ずる。この場合、連合軍は HMS New Zealand を受け取り Incident プールへ加える。ドイツ BC を二つとも登場させたらドイツ Collier を 1 個マップに加える。

19.1 キャンペーンゲーム(ルール 24.0)

キャンペーンゲーム開始時に Moltke と Stralsund を加えてもよい。さもなければ大西洋突破 [Atlantic Breakout] 任務を達成したら次の任務開始時に Moltke と Stralsund を加えてもよい。この場合 -30VP となり、両艦を受け取る。(既に沈没していなければ) New Zealand を受け取り Incident プールへ加える(キャンペーンゲーム開始時に購入するより安価であることに注意)。

20.0 オーストリア = ハンガリー (Austro-Hungarian) 戦闘艦

オーストリア=ハンガリー戦闘艦はオーストリア=ハンガリー海軍 [Austro-Hungarian Navy] Incident マーカーが引かれたら登場する。詳細な説明は書かれている。これら艦艇を Pola へ配置する。プレイヤーはこれらユニットをドイツ戦闘艦であるかのように管理する。しかしオーストリア=ハンガリー戦闘艦はその Leadership 値を「3」にし、これはゲーム中イベントなどにより変化しない。これらはアドリア海 [Adriatic]、東地中海 [Eastern Mediterranean] 及びエーゲ海 [Aegean Seas] にのみ進入可能である。

注意: オーストリア=ハンガリー戦闘艦は艦装できない。移動に石炭を必要とせず、戦闘中も弾薬を消費しない。

もしオーストリア=ハンガリー戦闘艦が登場したらこれらによる Incident マーカーを通常通り引く。これらによりインテリジェンス活動を行えない。キャンペーンゲーム (24.0 参照) 中ならシナリオ終了時には Pola に居らねばならず、さもなければ永遠に撤退する。

ドイツ、オーストリア=ハンガリーを共に含む戦闘で

は、ドイツプレイヤーはどちらの国籍の全艦が先に射撃するかを決定し、他方の国籍が二番目となる。損害[Damage]を受けるか撤退[Withdraw]したオーストリア=ハンガリー戦闘艦はマップから取り除かれ次のシナリオ開始時に復帰する。沈没[Sunk]した艦は永久にゲームから取り除かれる。

オーストリア=ハンガリー戦闘艦はスペースの占拠に関わるドイツの勝利条件を満たすことはできない。これ以外は VP の獲得ができる。

20.1 水上機[Seaplanes]

艦装の際にドイツプレイヤーは実験的水上機を購入できる。

デザイナーズノート: 当時使用可能な水上機はなかった。しかしこのオプションは What-if として含まれ、このシステムのゲームが将来使われる場合には再使用されるだろう。

水上機は資材である。これはドイツ BC のみが購入できる。これは資材スペース 2 個を必要とし、2 スペースにかぶさるように置く。もしいずれかのスペースが損害を受けたら水上機は除去される。一つの BC に複数の水上機を搭載することはできない。

水上機は同じスペースのドイツタスクフォースが実施する接敵[Contact]に+2 修正を与える。しかし視界不良[PoorVisibility] (Incident マーカーにより発生) ターン又は夜間[Night] (22.0) なら、その時点では水上機を用いることができない。

21.2 偵察[Reconnaissance]

水上機はインテリジェンスフェイズ毎に 1 回、航空偵察を行える。これを搭載するドイツ艦に隣接するスペースに水上機を置き、ダイスを 1 個振る。結果が「1」なら水上機は撃墜され除去される。「2」か「3」なら効果なし(何も発見できなかった)である。「4-6」なら水上機のいるスペースの全連合軍ユニットは公開される。水上機はその後発進した艦艇へと帰還する。撃墜されたら Available Box へ戻す。

22.0 夜間戦闘[NightCombat]

戦闘は夜間や視界制限下で発生する可能性がある。

これを決定するには海戦に先立ってダイスを 1 個振る。「1-2」ならその戦闘中は夜間となる。

夜間はすべてのユニットの火力が半減する(端数切り上げ)。夜間は接敵[Contact]にも影響する(接敵表[Contact Chart]参照)。

Searchlight を搭載する艦艇は夜間の影響を受けない。魚雷は夜間の影響を受けない。

23.0 機雷[Mine]

機雷はドイツ CL (のみ) が積載できる資材である。CL はドイツ移動フェイズに Hull ボックスからマップ上の特定のスペースへ配置することで敷設できる。これは移動力を消費しない。機雷は中立港や海軍基地に配置できない。

機雷はいったんスペースに置かれると、同じスペースにいる連合軍艦艇に損害を与える。各艦につきダイスを 1 個振り「6」が出たらその連合軍艦艇はシナリオから取り除かれドイツは VP を得る。その後直ちに Mine マーカーは取り除き Cargo Available Box へ戻す。

注意: 機雷はいったん配置されると Hull ボックスへは戻せない。

24.0 キャンペーンゲーム

キャンペーンゲームでは任務を組み合わせることができる。ゲームは 3.0 に従ってセットアップする。シナリオが終了したら、その MissionOrder マーカーをゲームから取り除き(これを達成したかは問わない。複数回行うシナリオはない)。任務の成否は次のシナリオに影響を与える。

24.1 シナリオの勝敗

シナリオ中目標を達成したら、全ドイツ艦艇の Leadership 値を 1 レベル増やす。さらにシナリオに勝利した場合に得られる特典を得る(任務命令表[MissionOrdersChart]参照)。これらの特典はゲームを通じて得られる。

例: Ausutro-HungarianNavalPact 任務が成功したらドイツはオーストリア=ハンガリー巡洋艦を増援として得る。次の任務開始時に巡洋艦を指示に従い置く。

その任務が終了したら追加のオーストリア=ハンガリー巡洋艦は勝利によって得られることはないが、沈没するまでゲームにはとどまる。

もしシナリオ中に任務目標を達成できなければ全ドイツ艦艇の Leadership 値が 1 低下する(1 より低くなることはない)。

いずれかのシナリオでドイツがマイナスの VP でシナリオを終えたらキャンペーンは直ちに終了する。プレイヤーは罷免されたのである。さもなくすればシナリオ終了時に勝利得点は 0 となる。全ての Port Visited マーカーを取り除き Incident マーカーを全て Incident プールへ戻す。その後すべての艦艇をマップから取り除き以下のとおり分類する。

1)全損害[damage]艦を自動的に修理する。その値は開始時の値に戻す(3.0)。損害を受けていない艦はその値を変更しない。

2)沈没した全ドイツ艦艇、オーストリア=ハンガリー艦艇は、将来のシナリオから永久に取り除く。

3)全ての沈没した連合軍 CA、CL、CP、DD 及び TroopConvoy は回復しゲームに登場する。他の沈没した戦闘艦は永久に除去される。

デザイナーズノート:連合軍の非主力艦は、イギリス及びフランス海軍が保持する無数の巡洋艦、駆逐艦の中から補充される。

4)全ての沿岸防衛部隊をマップから取り除く。除去された沿岸防衛部隊をゲームに戻す。これらは標準セットアップ手順に基づいて配置される(3.0)。

5)次の任務の開始時にはアラートレベルを成功裏に終わらせた任務数+1にセットする。

24.2 ドイツ戦闘艦帰港

任務が終了したらドイツ艦艇を Pola へと戻す。ある種の任務に成功するとドイツ艦艇を Mission's Bonus 列に書かれている港湾に配置しても良い。

例: Ottoman Alliance 任務を成功させたらドイツ艦艇を Constantinople、Dardanelles のような Ottoman の港湾へ配置できる。

もしオーストリア=ハンガリー艦艇が参戦していれば全て Pola へ置く。

24.3 連合軍戦闘艦配置

連合軍戦闘艦は標準セットアップ(3.0)に従い配置する。初期配置のステップで PatrolZone に配置される連合軍艦艇は以下の様に修正される。沈没した連合軍主力艦(BC)毎に、PatrolZone へ艦艇と一緒に配置されるグループの Incident マーカーに 1 枚を加える。これらのマーカーは無作為に引かれる。公開されたらイベントを適用する。

24.4 オスマンとイタリアの対立

Italian Alliance 任務を引く前に Ottoman Alliance 任務を達成したら、Italian Alliance をゲームから取り除く。イタリアは永久に中立にとどまる。しかし Ottoman Alliance 目標を引く前に Italian Alliance 任務を達成したら、Ottoman Alliance をゲームから取り除く。オスマン帝国は永久に中立にとどまる。

24.5 キャンペーンゲームに勝利

最終シナリオの完了時点で、成功裏に完了した任務目標の数でキャンペーンの成否が決まる。

0-2 成功 失敗。プレイヤーは指揮権を剥奪される。

3 成功 引き分け。歴史に名は残らない。

4+ 成功 勝利。プレイヤーは昇進し有名となる。

「破壊されるとも制されず！」

全ドイツ艦艇 4 隻が沈没したら達成された任務の数を評価する。勝利に十分な条件を満たしていたら戦意上の勝利を得る。

25.0 マルチプレイヤー選択ルール

Goeben は複数プレイヤーでプレイすることもできる。それぞれが異なる役割のドイツ海軍士官を担当する。いくつかの例を示す。

1)タスクフォース士官

司令官:最終決定権を持つ。第一士官:Incident マーカーを引く。インテリジェンスアクションと艦装を提案する。砲術士官:どの敵艦を攻撃するのか提案する。射撃のレートも決める。機関士:速度を提案し修理を管理する。全て:タスクフォースの針路を決定す

る。

2)個艦司令官

各プレイヤーは各ドイツ艦を指揮し、それに関する決定を行う。対立が発生したらアクションや決定権は Goeben、Moltke、Breslau、及び Stralsund の順となる。プレイヤーは艦が同じスペースにいるときにのみ、あるいは Wireless を持つときにのみ意思疎通できる。同様にプレイヤーの艦が友軍、中立海軍基地または港湾にいるとき紙片にメッセージを記載し、そのスペー

スに入港した他のプレイヤーはそれを読むことができる。

3)オーストリア=ハンガリー

オーストリア=ハンガリー艦艇が登場していれば、一人のプレイヤーがこれを管理する。オーストリア=ハンガリー司令官は Adriatic にいる自分の艦について実施するアクションについて優先権を持つ。さもなければ上記の優先順に従う。すべてのオーストリア=ハンガリー艦艇は Wireless を持つと考える。

事件チャート[Incident Chart]

マーカー	効果
Allied Merchantman 「連合国商船」	ドイツは通商破壊戦フェイズで攻撃できる(15.0)。
Allied Patrol 「連合国哨戒活動」	プレイヤーが Allied Patrol Zone、Allied Port、または Allied Naval Base にいるなら Allied Alert Level が 1 増加する(5.0)。
Allied Submarine 「連合国潜水艦」	ダイスを 1 個振る。 1-2: 誤報。効果なし。 3-4: 回避行動。そのスペースにいるドイツ戦闘艦はいずれかを選ぶ。(1)Coal を 1 ポイント消費。(2)下記の魚雷発見を適用する。 5: 魚雷発見。ドイツ艦艇毎にダイスを 1 個振る。5-6 が出たら魚雷被弾表[Torpedo Hit Table]で損害を決定する。 6: 衝突速度。潜水艦を撃沈する(2VP を得る)。タスクフォース内の一隻の艦艇を選び、Hull に 1 損害を与える。
Austro-Hungarian Fleet Sorties 「オーストリア=ハンガリー艦隊出撃」	これは最低 1 隻の戦闘艦を Adriatic Sea に置いている時にのみ発生する。 1)標準ルール: Adriatic Sea で(ドイツタスクフォースが)事件フェイズに連合国戦闘艦を引いていたならそれらをプールに戻し戦闘は発生しない。代替のマーカーは引かない。 2)選択ルール: ダイスを 1 個振り出目に等しい数のオーストリア=ハンガリー艦艇を無作為に引く。これらは Pola に置く。これらはドイツが管理する。その後 Allied Alert Level が 1 増加する。オーストリア=ハンガリー艦艇ルールも参照(20.0)。 3)このマーカーを使用後、ゲームから取り除く。
Collier Attacked 「給炭艦攻撃さる」	マップ上にあるドイツ給炭艦全てにつきダイスを 1 個振る。「6」が出たらこれを除去し、1VP を失う。
Central Powers Fleet Sortie 「中央同盟艦隊出撃」	これは Ottoman Alliance または、Italian Alliance 任務が以前のターンに成立していた時のみ実施する。さもなければ Quiet Seas として扱う。 1)Ottoman Alliance: Adriatic Sea で(ドイツタスクフォースが)この事件フェイズ中にプールから連合国戦闘艦を引いていたならそれらをプールに戻し戦闘は発生しない。代

わりのマーカーは引かない。

2)Italian Alliance:Western Mediterranean で(ドイツタスクフォースが)この事件フェイズ中にプールから連合軍戦闘艦を引いていたらそれらをプールに戻し戦闘は発生しない。代わりにマーカーは引かない。これにはフランス TroopConvoy も含む。

3)このマーカーを使用後、ゲームから取り除く。

French Navy Sortie 「フランス艦隊出撃」	1)Toulon 及び North African Patrol Zone にいるかこれに隣接するドイツ Collier は除去する。 2)このマーカーをマップに置く。続く移動フェイズでドイツ戦闘艦は Toulon 及び North African Patrol Zone に進入できない。移動フェイズ終了時にこれらのゾーンにいるドイツ戦闘艦は沈没する。その移動フェイズ終了時にこのマーカーはプールへと戻す。
French Troop Convoy 「フランス兵員護送船団」	これは Western Mediterranean にプレイヤーがいるときにのみ発生する。さもなくばこのカウンターをプールに戻し代わりにものは引かない。この兵員護送船団をドイツ戦闘艦のいるスペースに置く。海戦フェイズに交戦せねばならない(14.0 参照)。
French Warship 「フランス戦闘艦」	これは Western Mediterranean にプレイヤーがいるときにのみ発生する。さもなくばこのカウンターをプールに戻し代わりにものは引かない。この戦闘艦をドイツ戦闘艦のいるスペースに置く。海戦フェイズに交戦せねばならない(14.0 参照)。
Friendly ship 「味方艦船」	これは次のターンの艦装／修理フェイズで実施する(7.0)。このマーカーを脇に置いて置く。このスペースに生き残った艦艇が居れば(1)ダイスを 1 個振り値分の Coal を得る。そのスペースにいるドイツ艦艇間で分け合ってよい。また(2)そのスペースの各艦は修理の際に追加で 2 個のダイスを振れる(このマーカーを使うには艦装／修理フェイズを実施せねばならない)。
Intelligence from Berlin 「ベルリンからの情報」	インテリジェンス表[Intelligence Table]の IB、JE と同じ。いずれかを選択する。
Limited Visibility 「視界制限」	このターンにこのスペースで海戦が発生したら、ダイスを 1 個振る。 1-2: 戦闘は Secondary Range から開始する。全ての Primary 及び Secondary Guns は同時に射撃する。魚雷は通常通り発射する。 3-4: 戦闘は Tertiary Range から開始する。全ての Primary、Secondary 及び Tertiary Guns は同時に射撃する。魚雷は通常通り発射する。 5-6: 劣悪視界。戦闘は発生せず、沿岸砲撃もここでは発生しない。接敵表[Contact Table]も参照。もしこれら Incident マーカーを複数引いた場合もダイスを 1 個だけ振る。
Mechanical Breakdown	このスペースにいる各艦についてダイスを 1 個振り「6」が出たら Engine 値が 1 低下する(しかし 0 未満にはならない)。

「機械故障」		
Minefield 「機雷原」		ドイツタスクフォースが連合軍港湾、連合軍海軍基地にいる場合にのみ適用する。ダイス 1 個を各艦毎に振る。「6」が出たら Hull、Engine 値が 1 低下する。
Quiet Seas 「静かな海」		効果なし。
Royal Navy Conflicting Orders 「ロイヤルネイビー、 指揮の混乱」	Navy	Alert Level は 1 スペース減少する(5.0)。しかし 1 未満にはならない。
Royal Navy “Pursue” 「ロイヤルネイビー、 追撃命令」	Orders	Alert Level は 1 スペース上昇する(5.0)。しかし 6 以上にはならない。
Royal Navy 「ロイヤルネイビー戦 闘艦」	Warship	この戦闘艦をドイツ戦闘艦のいるスペースに置く。海戦フェイズに交戦せねばならない(14.0 参照)
Morale Check 「戦意チェック」		これが第一ターンなら Quiet Seas として扱う。 さもなければ、現在のターン数に 5 を乗ずる。この数が現在の VP 以上ならこのターンの戦闘はドイツの各タイプの砲と魚雷の射撃の際に追加で 1 個ダイスを振る。この数が現在の VP 未満ならこのターンの戦闘はドイツの振るダイスは種類ごとに 1 個減る。これはドイツに適用されオーストリア=ハンガリー艦艇には適用されない。
Storm 「嵐」		1)同じスペースにいるドイツ戦闘艦毎にダイスを 1 個振る。「6」が出たら 1Hull ヒットを受ける(オーストリア=ハンガリー艦艇なら Engine 1 ダメージを 1 受ける)。また 2)このスペースでは続く戦闘フェイズはスキップする。このスペースに連合軍戦闘艦が居たら、これらはその場所にとどまり、プールには戻さない(これはダイスロールに影響されない)。このスペースでは、このターン中は沿岸砲撃、海兵隊上陸はできない。

命令(シナリオ)表[Orders (Scenario) Chart]

目標	命令	作戦 日数	勝利条件	勝利後得点 (キャンペーンゲーム)
Atlantic Breakout 「大西洋突破」	ロイヤルネイビーに対する作戦行動のため、SMSゲーベンが北海で高海艦隊に合流するように命令を受ける。ジブラルタル海峡を通過し、連合軍に可能な限	6	1)Atlantic スペースで任務終了する。 2)最低 60 勝利得点を得る。	いずれかを選択: 1)Incident プールからイギリス BC を 1 個取り除く(無作為に選択)。これは永久的にゲームから取り除く。または 2)Moltke 及び Stralsund を VP を支払えば増援として得る(19.0 参照)。 3)ドイツ戦闘艦は North Atlantic スペースまたは Spain 港湾[port]でゲームを開始できる(たとえ中立

			りの損害を与えつつ大西洋へ突破せよ。			でも。1 回のみの中立港湾寄港に数えない)。
Austro-Hungarian Naval Pact 「オーストリア=ハンガリー海軍条約」	オーストリア=ハンガリー海軍は地中海で攻勢に出る必要がある。彼らの基地であるブーラまで進出し、この行動に必要な統率力と戦闘力を提供せよ。	6	1)Pola スペースで任務終了する。 2)最低 60 勝利得点を得る。	1)開始時戦力にオーストリア=ハンガリー CA または CL(無作為に選択)を 1 個得る。この艦は開始時に Pola に置く。 2)ドイツ戦闘艦は Austro-Hungarian 海軍基地、港湾でゲームを開始できる		
Raid French African Convoys 「フランスアフリカ軍護送船団襲撃」	フランス護送船団は北アフリカ軍を西部戦線へ輸送している。これら師団はシェリーフェンブランの妨害となるだろう。西地中海へと進出しこれを妨害せよ。	10	1)いずれかの友軍海軍基地で任務終了する。 2)Algiers、Philippeville 及び Bone の連合国沿岸防衛部隊を全て破壊する。 3)最低 100 勝利得点を得る。	1)ドイツ戦闘艦は Austro-Hungarian または Italian 海軍基地または港湾で(後者の場合、たとえ中立でも。1 回のみの中立港湾寄港に数えない)ゲームを開始できる 2)North Atlantic Patrol Zone は残りのゲーム期間通常の公海[High Sea]スペースとして扱う。		
Italian Alliance 「イタリア王国と同盟」	イタリアは中央同盟側で参戦することを考えている。そのジェノバ海軍基地へ進出し、友好の証を示せ。	10	1)Genoa で任務終了する。 2)最低 100 勝利得点を得る。	1)Italian 港湾と海軍基地はゲームの残りの間中央同盟が支配する。 2)Ottoman Alliance 任務命令を取り除く。 3)Malta と Adriatic Patrol Zone は残りのゲーム期間通常の公海[High Sea]スペースとして扱う。 4)ドイツ戦闘艦は Italian または Austro-Hungarian 海軍基地または港湾でゲームを開始できる。		
Ottoman Alliance 「オスマン帝国と同盟」	ベルリンはオスマン帝国が中央同盟に参加するよう秘密会談を続けてきた。その首都コンスタンチノーブルへ進出し同盟を盤石とせよ。	8	1)Constantinople スペースで任務終了する。 2)最低 75 勝利得点を得る。	1)Ottoman 港湾と海軍基地はゲームの残りの間中央同盟が支配する。 2)Italian Alliance 任務命令を取り除く。 3)ドイツ戦闘艦は Constantinople または Dardanelles でゲームを開始できる。		
Suez Canal Operation 「スエズ運河作戦」	スエズ運河は大英帝国の生命線である。かの運河へ進出しその機能を妨害せよ。	8	1)いずれかの友軍基地で任務終了する。 2)Alexandria、Port Said の連合国沿岸防衛部隊を全て破壊する。 3)最低 75 勝利得点を得る。	1)Alexandria Patrol Zone は残りのゲーム期間通常の公海 [High Sea]スペースとして扱う。2)Italian Alliance 任務命令を取り除く。 3)ドイツ戦闘艦は Ottoman 海軍基地または港湾で(たとえ中立でも。1 回のみの中立港湾寄港に数えない)ゲームを開始できる		

資材表[Cargo Chart]

乗組員[Crew]	ポイント	機能
Damage Control「ダメージコントロール」	2	ダメージ修理ダイス数+2。
Reserve Crew「予備乗組員」	2	ダメージ修理ダイス数+1。 艦砲及び魚雷射撃ダイス数+1。
Seebataillon Detachment「海兵大隊分遣隊」	2	通商破壊戦戦闘ダイス数+1。 敵港湾[Port]の占領。
Camera Crew「カメラクルー」	1	連合軍戦闘艦との戦闘に Camera Crew を運ぶ戦闘艦が参加し、連合軍戦闘艦を撃沈[Sunk]した場合ダイスを1個振り追加のVPを得る。これは各戦闘に1回しかできない。
装置[Gear]	ポイント	機能
Optics/Searchlights「光学装置/サーチライト」	1	接敵[Contact]ダイスロールに+2。 選択ルール:ドイツの夜間戦闘の射撃罰則を無効化。
Mines「機雷」(LCのみ)	1	選択機雷ルールを参照。
Seplane(選択ルールのみ)	4	接敵[Contact]ダイスロールに+2(夜間または劣悪視界では無)。 偵察実施。 2Hull スペース使用。
Targeting Calculator「射撃計算機」	2	艦砲、魚雷射撃ダイス+2。
Torpedo Nets「魚雷ネット」	1	海軍基地、港湾にいるなら魚雷 CRT で効果を確認。これ以外は無効。
Torpedo Reload「再装填魚雷」	1	再装填用魚雷は値が0になった後に最高値にできる。これはいつでもできる。
Wireless「無線」	1	インテリジェンスの効果を向上。インテリジェンス表[Intelligence Table]参照。接敵の試みを効果的にする。接敵表[Contact Chart]参照。

インテリジェンス表[Intelligence Table]

インテリジェンス値

インテリジェンス値=

ダイス	0	1	2	3	+0	ドイツ艦艇 Leadership 値= 1-2
1	SI	SI	SI	SI	+1	ドイツ艦艇 Leadership 値= 3-4
2	-	-	-	-	+2	ドイツ艦艇 Leadership 値= 5-6
3	-	-	-	IR	+1	Wireless 搭載艦(試みにつき最大 1 回)
4	-	-	IR	IB		
5	-	IR	JE	JF		
6	IR	JE	JE/IB	JE/IB		

インテリジェンス結果[Intelligence Outcomes]

IR	情報受信。一つの Patrol Zone、NavalBase、Port にある連合軍 2 ユニートを公開する。
IB	情報突破。一つの Patrol Zone、NavalBase、Port にある連合軍全ユニットを公開する。
JE	敵通信の妨害。AlliedAlert を 1 低下する(これは 1 未満にならない)。
JF	連合軍を出し抜く。AlliedAlert を 2 低下する。
SI	信号解読。AlliedAlert を 1 増やす。
-	効果なし。

連合軍アラートチャート[Allied Alert Chart]

イベント	効果
ドイツが沿岸砲撃をはじめ最低 1 ラウンドの射撃をした。	+1
最低 1 ラウンドの射撃を含む海戦を行った。	+1
Incident マーカー	Incident マーカーに説明有り。
インテリジェンスアクション	インテリジェンス結果[Intelligence Outcomes] 参照。

修理表[Repair Table]

修理を行おうとする戦闘艦の Leadership 値に等しいダイスを、戦闘艦の特定の属性(Gun、Engine、Hull)に割り振る。その後ダイスを振る。以下の様に修正する。

-2	港湾にいないなら(洋上にいる)。
+1	Reserve Crew 毎。
+2	Damage Control 毎。
+1	占領した港湾にいる。
+2	中立港湾にいる。
+3	中立海軍基地にいる。
+4	友軍港湾にいる。

ダイスロールが「5-6」なら成功。損害を 1 ボックス修理する。

ダイスロールが「1-4」なら効果なし。

接敵表[Contact Chart]

ダイス	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6+
結果	AC2	AC2	AC2	AC1	AC1	AC1	N	GC1	GC1	GC1	GC2	GC2	GC2

ダイス修正値

加算

+# =いずれかのドイツ艦艇 Leadership 値。

+# ドイツの巡航速度。または Coal を 1 消費したらドイツの最大速度(最速艦を 1 隻選ぶ)。

+2 一つ以上のドイツ艦が Optics/Searchlights を持っているなら。

+1 最低 2 隻のドイツ艦がそのスペースに居り、双方とも Wireless を持っている。

+2 選択ルール。ドイツ戦闘艦に搭載されている Seaplane。

減算

-# =AlliedAlertLevel

-# 連合艦艇中もっとも速いものの速度

-1 戦闘が連合 Patrol Zone、NavalBase、Port で発生しているなら。

結果

AC1 Limited Visibility Incident マーカーが有効か、夜間(選択ルール参照)なら N とする。さもなくば AC2。

AC2 連合艦が第一射撃側。

GC1 Limited Visibility Incident マーカーが有効か、夜間(選択ルール参照)なら N とする。さもなくば GC2。

GC2 ドイツが第一射撃側。

N 接触なし。戦闘は起こらない。

統率力変動アクション[Actions Which Change Leadership]

決定的海戦[Critical Naval Battle]に勝利	+1	参加した全ドイツ戦闘艦の Leadership 値。
決定的海戦[Critical Naval Battle]に敗北	-1	参加した全ドイツ戦闘艦の Leadership 値。
キャンペーンゲーム: 任務完了	+1	全ドイツ戦闘艦の Leadership 値。
キャンペーンゲーム: 任務失敗	-1	全ドイツ戦闘艦の Leadership 値。

勝利ポイント表[Victory Point Chart]

アクション	獲得ポイント	アクション	喪失ポイント
連合 BB または BC を撃沈[Sink]	18	ドイツ BC 撃沈	-40
連合 CA を撃沈	9	ドイツ LC 撃沈	-10
連合 C 又は CL を撃沈	6	連合の攻撃によってドイツ艦艇の Gun、Engine の値が 0 になったら	-5
連合 DD を撃沈	3	オーストリア=ハンガリー BB 撃沈	-24
連合 Troop Convoy を撃沈	20	オーストリア=ハンガリー B 撃沈	-18
連合 BB または BC に損害[Damage]	6	オーストリア=ハンガリー CA 撃沈	-12
連合 CA に損害	3	オーストリア=ハンガリー CL 撃沈	-9
連合 C 又は CL に損害	2	オーストリア=ハンガリー DD 撃沈	-4
連合 DD に損害	1	オーストリア=ハンガリー BB に損害	-8
連合 Troop Convoy に損害	10	オーストリア=ハンガリー B に損害	-6
連合 MerchantShip 撃沈	ダイス 1 個を振りその数値に等しい#	オーストリア=ハンガリー CA に損害	-4
連合沿岸防衛部隊を破壊	中列の戦闘力に等しい#	オーストリア=ハンガリー CL に損害	-3
Incident	説明参照	オーストリア=ハンガリー DD に損害	-2

Incident

説明参照

タスクフォース初期配置変更表(選択ルール)[Task Force Variable Initial Placement Table]

ダイス	地点
1	Messina
2	Messina
3	Brindisi
4	Pola
5	Athens (エラッタ反映)
6	Dardanelles

射撃表[Firing Tables]

ダイス	対艦砲撃	魚雷攻撃	沿岸砲撃
1	-	-	-
2	-	-	-
3	-	-	-
4	-	-	沿岸砲撃被弾表[Shore Bombardment Hit Table]参照
5	-	ヒット:(目標が ^g TopedoNet を持ち Port または NavalBase にいるなら無効)魚雷被弾表[Torpedo Hit Table]参照	沿岸砲撃被弾表[Shore Bombardment Hit Table]参照
6	ヒット:砲撃被弾表[Gunnery Hit Table]参照	ヒット:魚雷被弾表[Torpedo Hit Table]参照	沿岸砲撃被弾表[Shore Bombardment Hit Table]参照

砲撃被弾表(ヒット毎にダイスを振る)[Gunnery Hit Table]

ダイス	目標:ドイツ艦艇	目標:連合艦艇
1	艦砲損害:各タイプの Gun を 1 失う。	艦砲損害:以後火力は半減(端数切上)し、二回目の命中なら Gun は0となる。
2	艦砲大損害:各タイプの Gun を 2 失う。	艦砲損害:以後火力は半減(端数切上)し、二回目の命中なら Gun は0となる。
3	船体損害:Hull を 1 失う。	船体損害:効果はないが ^g damage の総計には含める。
4	機関損害:Engine を 1 失う。	機関損害:その艦は魚雷攻撃ができない。艦艇の速度は1となる。二回目の命中なら速度は0となる。
5	艦橋損害:2個目のダイスを振り、奇数なら Leadership 値1を失う。偶数なら無効。	艦艇撤退:シナリオから取り除く。損害を与えたとして VP を得る。
6	致命的命中:ダイスを1個振り出目に等しい数値、Hull と Engine を失う。	弾薬庫誘爆:艦艇は除去。

魚雷被弾表(ヒット毎にダイスを振る)[Torpedo Hit Table]

ダイス	目標:ドイツ艦艇	目標:連合艦艇
1	船体損害:Hull を1失う(及びそこにある資材も)。	船体損害:効果はないが damage の総計には含める。
2	艦砲大損害::Hull を2失う(及びそこにある資材も)。Topedoes は0となる。	船体大損害:Topedoes は0となる。damage の総計には含める。
3	機関損害:Engine を1失う。	機関損害:その艦は魚雷攻撃ができない。艦艇の速度は1となる。二回目の命中なら速度は0となる。
4	機関大損害:Engine を2失う。	機関損害:その艦は魚雷攻撃ができない。艦艇の速度は1となる。二回目の命中なら速度は0となる。
5	不発:無効。	不発:無効。
6	致命的命中:ダイスを1個振り出目に等しい数値、Hull と Engine を失う。	弾薬庫誘爆:艦艇は除去。

沿岸砲撃被弾表(ヒット毎にダイスを振る)[Shore Bombardment Hit Table]

ダイス	連合艦港湾を砲撃	連合艦海軍基地を砲撃
1	世論の怒り:ダイスを1個振り出目に等しい数値の VP を失う。	世論の怒り:ダイスを1個振り出目に等しい数値の VP を失う。
2	効果なし。	効果なし。
3	士気の向上:ダイスを1個振り出目に等しい数値の VP を得る。	効果なし。
4	士気の向上:ダイスを1個振り出目に等しい数値の VP を得る。	士気の向上:ダイスを1個振り出目に等しい数値の VP を得る。
5	沿岸防衛部隊1つを除去。	沿岸防衛部隊1つを除去。
6	沿岸防衛部隊1つを除去。	弾薬庫誘爆。すべての沿岸防衛部隊を除去する。ダイスを2個振り、結果を合計する。数値に等しい VP を得る(ユニット除去による点数に追加する)。

連合艦目標優先順位[Allied Targeting Priority]

砲撃連合艦艇	BB、BC、B	CA、CP	CL、DD、Troop Convoy	沿岸防衛部隊
目標ドイツ艦艇(より優先順が高いものが上)	BB	CA	DD	BB
	BC	CL	CL	BC
	B	DD	CA	B
	CA	B	B	CA
	CL	BC	BC	CL
	DD	BB	BB	DD

地形効果表[Terrain Effects Chart]

種類	移動効果	事件効果	艦装効果
公海[HighSeas](青いドット)	通常通り進入可能	Incident マーカーを引く数=アラート(Alert)レベル	修理表[Repair Table]参照
連 合 国 哨 戒 ゾ ー ン [Allied Patrol Zone](赤い六角形)	停止	Incident マーカーを引く数=アラート(Alert)レベル+1	Incident を引く数=アラート(Alert)レベル
中央同盟(友軍)海軍基地 [Central Powers(Friendly)Naval Base]	停止	Incident マーカーは引かない	石炭[Coal]ポイント2d。 弾薬[Ammunition]2d。 資材[Cargo]=Leadership 修理表[Repair Table]参照
中央同盟(友軍)港湾[Central Powers(Friendly)Ports]	停止	Incident マーカーは引かない	石炭[Coal]ポイント2d。 弾薬[Ammunition]1d。 修理表[Repair Table]参照
中立海軍基地[Neutral Naval Base]	停止。 シナリオ中1回のみ 進入可能	アラート(Alert)レベル1~3、または Constantinople なら Incident マーカーは引かない	石炭[Coal]ポイント2d。 修理表[Repair Table]参照
中立港湾[Neutral Ports]	停止。 シナリオ中1回のみ 進入可能	Incident マーカーは引かない	石炭[Coal]ポイント1d。 修理表[Repair Table]参照
連 合 国 海 軍 基 地 [Allied Naval Base]	停止	Incident マーカーを引く数=アラート(Alert)レベル+2	修理表[Repair Table]参照
連 合 国 港 湾 [Allied Ports]	停止	Incident マーカーを引く数=アラート(Alert)レベル+1	占領下なら石炭[Coal]ポイント2d。 修理表[Repair Table]参照
海域区分			
大西洋[Atlantic Ocean]	A-H ユニットは進入不可	フランス Incident マーカーは無視	-
西地中海[Western Med]	A-H ユニットは進入不可	-	-
東地中海[Eastern Med]	-	フランス Incident マーカーは無視	-
アドリア海[Adriatic Sea]	-	フランス Incident マーカーは無視	-
マルマラ海[Sea of Marmara]	A-H ユニットは進入不可	Incident マーカーは引かない	-

A-H = オーストリア=ハンガリー

Goebenエラッタ(2014/6/19)

マップ上、タスクフォース初期配置変更表(選択ルール)[Task Force Variable Initial Placement Table]

: 変更点 “Eastern Mediterranean Patrol Zone” を “Athens”に変更。

9.1 中立港湾 & 中立海軍基地 (明確化): もしドイツ艦艇が中立港湾でシナリオを開始した場合、これは、そのターンを通してその港湾に留まらない限りは、1シナリオに1回のみ可能な寄港とは考えない。もし移動して外へ出たら “Neutral Visited” マーカーは配置しない。

14.5 は以下の意味である。「一隻の戦闘艦はある特定の戦闘ラウンドでは一隻の敵戦闘艦のみを目標とできる。戦闘ラウンドとは、1種類の砲(primary, secondary, tertiary)の射撃あるいは魚雷[torpedoes]の射撃のことである。」次のラウンド中、艦艇は異なる目標に目標変更してもよい。しかしながらある艦艇が別の艦艇をあるラウンドで破壊したとしても、超過分のヒットは他の艦に与えることはできない。」さらに明確化すると、戦闘には4戦闘ラウンドがある。Primary、Secondary、Tertiary 及び Torpedoである。すべての戦闘はこの4戦闘ラウンドが過ぎると、たとえ両陣営にまだ生き残っている艦艇が居たとしても終了する。

インテリジェンスにより、または、戦闘によって、公開され、ターン終了後スペースに残った連合艦艇はどうなるのか？

なぜこんな質問をするかという、(たとえば)インテリジェンスによってあるイギリスのBCが確認されると、まるで残りのゲームの期間中地中海のその部分に係留され過ごしているかのように見えるからである(いかがわしい戦術が許される)。これは、私には不自然なことと思える。

14.14の戦闘の終了を参照のこと。連合艦艇は戦闘後(撃沈等されていない限り)プールへ戻る。インテリジェンスにより公開された艦艇に関しては、その場に留まる(さもなければこのルールに意味がない)。これらは係留されているのではなく、その配置を固定されているのであり、プレイヤーがそうしたければ回避できる。アラートレベルが変更されたらこれらをプールに入れることにしてもよい。

Raid French African Army Convoys 及び Suez Canal Operationに関しては、条件(1)は以下の様に変更。「任務をいずれかの友軍または中立海軍基地で終えること。もし中立ならば、これはルール[9.1]の制約の範囲でなければならない。」

修理ルールは多様な資材により追加ダイスロールが得られるとしている。しかし修理表[Repair Table]は資材がダイスロール修正としている。どちらが正しいのか？

正しいのはルール中の手順である。表は以下の様に読むこと。「その戦闘艦のLeadership値に等しい数のダイスを振る。これに加えて以下の追加ダイスを振る。Reserve Crewにつき+1、Damage Control Crewにつき+2、もし占領下の港湾にいるなら+1、もし中立港湾にいるなら+2、もし中立海軍基地にいるなら+3、もし友軍海軍基地にいるなら+4。ダイスの目が 5-6 なら1ボックス分のdamageを回復する。」

14.6 及び 14.10 魚雷[Torpedoes] マップ上のドイツ艦艇ディスプレイ[The German ship displays]には Torpedo Tubes と Torpedoesの両インデックスがある。Torpedoes インデックスは無視する。艦艇毎の魚雷数はTorpedo Tube インデックスで記録する。各ドイツ艦艇は最大2個torpedoesを持つ。インデックスが0になったなら、Torpedo Reload1個を消費することでこれを「2」に回復できる。Torpedo Tubesは艦艇が受けたダメージに影響は受けない。

14.11 明確化: 連合艦艇がA-H 艦艇を射撃するとき(及びこの逆)、14.5でドイツ軍が射撃ような装甲値[armor]による減算は受けない。