

Modern Naval Battles Campaign Expansion

導入

The Modern Naval Battles Campaign Expansion は、キャンペーン設定の中に Modern Naval Battles-Global Warfare の独立型戦闘を導入します。この拡張は追加されたインド海軍と同様に Modern Naval Battles と Modern Naval Battles Ship Expansion#1 の全ての艦隊に付加できます。注：“艦船”には“潜水艦”も含まれます。

セットアップ

あなたと対戦相手はキャンペーンの長さについて合意することから初めます。ショート、ミディアム、ロングの3つのキャンペーンがあります。ショートキャンペーンは概ね2、3回のミッションで終了します。ミディアムキャンペーンは4、5回のミッションで終了します。ロングキャンペーンは6～8回のミッションで終了します。各ミッションの解決には約30分かかります。

どちらがどの国の艦隊を最初に選ぶのかランダムに決定し、キャンペーン中に指揮する艦隊を選択します。あなたの対戦相手が指揮する艦隊は異なる国を選択します。あなたが選択した艦隊の全てのカードを全て一緒にあなたの前に置きます。

カードの背面で識別可能な9枚のストラテジーカードのセットが2種類あります。ストラテジーカードの1セットをあなたが持ち、もう一つをあなたの対戦相手に渡します。あなたは自分のカードセットを自由に確認できます。

キャンペーンにおけるあなたの初期戦力を編成するために、あなたが選択した国の艦隊から艦船カードと、あなたのストラテジーカードのセットからストラテジーカードを購入します。ショートキャンペーンの場合は30VP(勝利ポイント)、ミディアムキャンペーンの場合は35VP、ロングキャンペーンの場合は40VPまでの艦船とストラテジーカードを選択します。各ストラテジーカードには、そのカードのVPコストが記載されています。“存続”(Duration)と“先見性”(Insight)の2つのストラテジーカードはVPコストが0となります。あなたは自動的にこれらのカードを持ってキャンペーンを開始します。

選択されなかったすべての艦船カードとストラテジーカードを横のけます。各ミッションの終了時にこれらのカードを購入する機会があります。

9枚のミッションカードをシャッフルし、ミッションデッキを作り、裏を向けてテーブルの中央に置きます。“開戦”(Engagement)ミッションカードはデッキには入れないようにしてください。このカードは横に置いておきます。

(図版)

どちらがイニシアチブを持つかダイスを振ってランダムに決定します。

勝利条件

ショートキャンペーンで勝利するためには合計で40VPを、ミディアムキャンペーンでは80VPを、ロングキャンペーンでは120VPを獲得しなければなりません。キャンペーンの勝利に必要な勝利ポイントに等しいかそれを越えるVPをあなたが獲得するまで、次のミッションをプレイします。同じミッションで、あなたと対戦相手が同時に要求されるVPに到達した場合、よりVPを多く獲得していた方がキャンペーンに勝利します。

基本ゲームと違ってあなたは敵艦船を撃沈する度にVPをカウントしません。あなたはミッションカードに書かれた行動を行うことでVPを獲得するだけです。

例:“軍事物資輸送”ミッションではあなたは非戦闘部隊の撃破または防御でのみVPを獲得します。

あなたがミッションに就ける艦船カードを持っていない場合、直ちにキャンペーンに敗北します。

ミッションカード

これらのカードには各ミッションの上方の詳細が書かれています。ミッションカードが引かれた際にカードがなくなった場合、捨札をシャッフルして、新しいミッションカードデッキを構築します。

(図版)

A - カードのタイトル

B - ミッションの期間を表すターン数

C - イニシアチブ側プレイヤーの侵攻側ミッション情報と艦船VPによる艦隊制約

D - 非イニシアチブ側プレイヤーの防御側ミッション情報と艦船VPによる艦隊制約

ミッションカード上のゲーム用語:

目標追加 (Add Target) - 列挙された目標をミッションに加えます。

共同 (Combine) - ターゲットカードをあなたの艦船の列に統合します。これらはあなたの艦隊中の通常の艦船として扱われます。

単独 (Not-Combined) - ターゲットカードをあなたの艦船の列の横に配置します。この目標はあなたの艦隊内には配置されません。

生存 (Surviving) - ミッション中に破壊されなかったターゲットカードです。

艦隊制限 (Fleet Limit) - あなたのミッションに就いている艦船(目標ではない)の総合 VP 値は、ミッション開始時やミッション中の任意のある時点でこの値を超えてはなりません。

例: “開戦”ミッションにおいて、あなたはそのミッションにて常に艦船の VP が 16VP を超えてはなりません。

ストラテジーカード

これらのカードはゲームを改変するイベントを表します。

(図版)

A - カードのタイトル

B - カードの VP コスト

C - このカードをプレイする際のゲームの状態や手順

D - このカードのプレイ上の効果。これにはこの影響がどのくらいの間、継続するのかについての説明も含まれます。一度ストラテジーカードの有効期限が切れた場合、そのカードをゲームから除外します。あなたはストラテジーカードを再購入できません。

ターゲットカード

ターゲットカードは、ミッションにおける重要な目標を表します。

(図版)

A - カードのタイトル

B - そのカードの耐久力

C - ゲーム機能上のシンボルまたはルール上の記法

いくつかのターゲットカードは兵装や防御シンボルを持っています。これらは通常どおり扱います。

ターゲットカードは購入できません。あなたは各ミッションにてそのミッションカード上に記載されている場合にターゲットカードを追加します。全てのミッションカードでターゲットカードを使うわけではありません。

地上目標は背景が茶色に、海上目標は背景が青色になっています。地上目標は魚雷戦闘カードによるダメージを受けません。

アクションカードは以下の例外を除き、通常通り防御ターゲットカードに使用できます。ターゲットカードに対して修理 (Repare)カードをプレイできません。陸上ターゲットカードへからの攻撃に対して前衛艦(Screening Ship)カードは使用できません。

各ミッションの終了時に、ターゲットカードから全ダメージポイントを取り除き、後のミッションで使用できるように横によけておきます。

ミッション前

イニシアチブを持つプレイヤーをランダムに選択するためダイスを振ります。イニシアチブを取った場合、ミッションカードを2枚引いて公開してその内ひとつを選択し、もう一つを捨てます。両方のミッションカードを捨てて、デフォルトの開戦カードを選択することもできます。これは常に選択可能です。

あなたと対戦相手は、今回のミッションに参加させる各艦船を密かに選択します。このミッションに参加しなかった艦船を横によけておきます。

イニシアチブを持ったプレイヤーはストラテジーカードを選択して裏向きに置きます。それからもう一方のプレイヤーがストラテジーカードを選択し、表にしてテーブルの上に置きます。その後イニシアチブを持ったプレイヤーが彼のストラテジーカードを明らかにします。

両プレイヤーはこのミッションに参加させる艦船を明らかにします。

ミッション

ミッションは通常の MNB-GW ルールを用いて解決されます。イニシアチブを持ったプレイヤーが最初のミッションターンを行います。あなたと対戦相手はミッション期間に記載されたターン数だけプレイします。対戦相手があなたの艦船や目標を全て破壊するとミッションは直ちに終了します。

ミッション後のアクション

ミッションで得た勝利ポイントを計算し、蓄積されたキャンペーンの総 VP に加えます。

無関係の艦船

ミッションに関係ないあなたの艦船毎に:

(図版)

その艦船から自由に2ダメージポイントを取り除きます。あなたは1VPを支払って追加で1ダメージポイントを取り除くことができます。全ての“Low”と“Out”カウンターを取り除きます。

購入

キャンペーン中に獲得した VP により秘密裏に新しい艦船とストラテジーカードを購入します。購入により VP が“0”以下となる場合は、その購入はできません。

既に破壊された艦船は再購入できません。既に使用したストラテジーカードも再購入できません。

継続またはキャンペーンの終了

どちらのプレイヤーもキャンペーン終了 VP に到達していない場合は、他のミッションをプレイします。イニシアチブカウンターをもう一人のプレイヤーに渡します。そのプレイヤーが次のミッションではイニシアチブ側プレイヤーとなります。

あなたがキャンペーン終了 VP に到達していた場合、あなたがキャンペーンに勝利します。もし両プレイヤーがキャンペーン終了 VP に到達した場合、より多くの VP を獲得していた側がそのキャンペーンに勝利します。

新たなルール

弾薬欠乏

艦船は、これより艦対艦ミサイル(以下 SSM)、巡航ミサイル、魚雷にて弾薬欠乏の影響を被ります。

(図版)

艦船による SSM 攻撃シンボルに 3 以上のダメージを与えると書かれたミサイル戦闘カードを適用している場合、SSM 弾薬低下カウンターをその艦船の上に置きます。

(図版)

艦船による巡航ミサイル攻撃シンボルに 4 以上のダメージを与えると書かれたミサイル戦闘カードを適用している場合、巡航ミサイル弾薬低下カウンターをその艦船の上に置きます。

(図版)

艦船による魚雷攻撃シンボルに 5 以上のダメージを与えると書かれた魚雷攻撃カードを適用している場合、魚雷弾薬低下カウンターをその艦船の上に置きます。

例:ある艦船が、3 ダメージを与えると書かれたカードで SSM 戦闘を実施します。SSM 弾薬低下カウンターを、SSM 戦闘を実施したその艦船カードの上に置きます。

既に弾薬低下カウンターを載せた艦船が、上に列挙した以上のダメージを与えるカードを攻撃に適用した場合、そのカウンターを弾薬切れの面に裏返します。

防御カードをプレイしている場合は、弾薬低下カウンターを置くことや弾薬切れ面に裏返すことはありません。断薬低下、弾薬切れカウンターは防御カードのプレイ時には何の影響も与えません。

アクションカードが二種類以上の兵装を要求する場合、その全ての兵装について弾薬欠乏の確認を行います。

弾薬低下カウンターは艦船について影響を与えません。

弾薬切れカウンターが載せられた艦船はその兵装を使用できません。

キャンペーン用ルール変更

増援ポイント

あなたはこのミッションに残すことにした艦船の中に、自身のアクションカードから増援ポイントを支払って、以前購入した艦船を投入できます。

あなたは、増援ポイントを支払ってあなたの国籍の艦隊から新たに艦船を購入できません。あなたはキャンペーン VP を支払った艦隊の中の艦船を購入できるだけです。

例:あなたは 43VP の艦船を持っています。開戦ミッションの開始時に、あなたはこのミッションに参加させるために 16VP 分の艦船を選択し、27VP 分の艦船を残します。ミッション間に、相手プレイヤーはただちにあなたの艦船のいくつかを破壊します。その後、あなたはこのミッションに残っている 27VP の艦船のいくらかを投入するために増援ポイント用にアクションカードをプレイすることを決断します。

防御の制限

あなたは各ターンに使用できる防御カードの枚数を制限されます。あなたはこのミッションに今現在関与している艦船カードの数に等しい枚数の防御カードをプレイできます。あなたは基本ゲームにもこのルールを使用できます。

ルールの明確化

アクションカードが 2 つ以上の火砲かミサイルランチャーのシンボルを持っている場合、あなたは防御カードを使用できません。そして列記されたシンボルのいずれかに対して艦船を防腐できます。カードをプレイするために使用される実際に攻撃シンボルのタイプは重要ではありません。

(図版)

例:複数種類のミサイルカードに対する防御を行う場合、あなたは巡航ミサイルが攻撃に関与していなくても航空支援を防御カードとして使用できます。

選択ルール

チーム戦

4～6名が関わるキャンペーンを行う際にこのルールを使用します。

プレイヤーを各チームが同じ人数となるよう2チームに分けます。各チームで1セットのストラテジーカードを共用で使用します。開始時の艦船とストラテジーカードの購入を行うために各プレイヤーにキャンペーンの長さに応じたVP数を与えます。

二人以上のプレイヤーがいるチームは、指揮する艦船を同じ国籍から選択できます。(つまり同じチームの二人のプレイヤーは両方共ソ連軍艦艇を指揮できます)ロングキャンペーンをプレイするために少数の艦船による艦隊を選択すると、キャンペーン終了前にそのプレイヤーの艦船を使い果たしてしまう可能性があります。

そのチームのプレイヤーの数とキャンペーンの勝利に必要なVPをかけます。各チーム全体で獲得したVPを蓄積します。

例:あなたはショートキャンペーンに勝利するために40VP必要です。もし6名でこのキャンペーンをプレイする場合、各チームは3名ずつとなるため、最初に120VPを獲得したチームが勝利します。

キャンペーン開始時に、あなたは相互作戦エリアか、独立作戦エリアかのどちらをプレイするか決定してください。

相互作戦エリアのキャンペーンでは、イニシアチブ側プレイヤーがミッションを宣言すると非イニシアチブ側チームが、各ミッションに参加するプレイヤーを決定します。これは、地中海などの同じ地域で行われているキャンペーンの代表的なものです。

例:イギリスとイタリアがソ連と中国からなる艦隊と対します。イギリス/イタリアはイニシアチブを持っており、彼らは各2枚のミッションカードを引き、それぞれにミッションカードを決定して宣言します。ソ連/中国プレイヤーは彼らの内どちらがイギリスのミッションに対し、どちらがイタリアのミッションに対するのか決定します。

独立作戦エリアのキャンペーンでは、どのミッションについても同じペアのプレイヤーが常に対します。これは、世界規模でのキャンペーンの代表的なものです。

例:アメリカとドイツ、台湾がソ連とインド、中国の艦隊と対します。プレイヤーは、アメリカはインドと、ドイツはソ連と、台湾は中国と常に対することになります。

キャンペーンのセットアップとプレイは通常通り行います。同時に全てのプレイヤーが全てのミッションを解決します。

チーム内の全てのプレイヤーについてイニシアチブを決定してください。チーム内の全プレイヤーがイニシアチブを持ちます。全てのミッションの解決後、通常通りイニシアチブを交代してください。

チームによって得られた全VPをチームトータルとして合計してください。

あなたは保有する国籍の艦隊からのみ艦船を購入できます。

もしあなたが相互作戦エリアのキャンペーンをプレイしている場合、ミッション中にあなたは許可を得て、チームメイトが離脱したミッションに艦船を加えるためにアクションカードの増援ポイントを支払えます。通常通りあなたの艦隊に彼らの艦船を加えてください。あなたのミッションの終了後にそれらの艦船を彼らの通常の艦隊に戻します。

キャンペーンの例

あなたとあなたの友人はショートキャンペーンをプレイすることに決めました。あなたはフランスの艦隊を選択し、彼は中国の艦隊を選択します。あなた達はゲーム開始時の艦船とストラテジーカードに支払うための30VPを持っています。あなたはJeanne d'Arc(6)、Doris(3)、Jean Bart(3)、Dupleix(3)、Tourville(3)、Saphir(7)、De Grasse(3)、Targeting Upgrade(1)、Limited Air Support(1)、Inspiration(0)とDuration(0)を購入しました。

あなたの友人は中国軍艦隊から艦船とストラテジーカードを選択しました。

あなたはイニシアチブ判定に勝ちます。

最初のミッションの概要

あなたはMilitary ConvoyとAir Straikeの2枚のミッションカードを引きます。あなたはこれらの内の1枚がデフォルトミッションの開戦を選択することができます。あなたは、Military Convoyを選択し、Air Strikeを捨てました。

あなたはあなたの艦船が12VPであると宣言し、Durationをプレイしてミッションを3ターンから2ターンに減らします。あなたの対戦相手は艦船が20VPであると宣言し、Suprise Attackをプレイして第1ターンの間のみあなたの手札を2枚減らします。このミッションでは既に全体を通して手札を7枚から6枚に減らされています。

2ターン目の終了時に、あなたの対戦相手はあなたの非武装軍事ターゲットカードの一つを沈めています。あなたは3つの目標が生存していたので24VPを得点します。あなたの対戦相手は目標を1つ沈めたことで11VPを得点します。双方とも敵の艦船をいくつか破壊していますが、このミッションではまったくVPを得られません。

あなたは奇襲(Surprise Attack)を購入するために2VP、艦船を購入するために3VP支払います。あなたはいま19VPです。あなたの対戦相手は、何も購入しておらず11VPを残しています。

2回目のミッションの概要

こんどは対戦相手がイニシアチブをとります。彼は“海上での優位”(Sea Speriory)と“ミサイル攻撃”(Missile Strikes)のど

ちらかを選択します。彼はデフォルトミッションの開戦を選択します。

あなたはストラテジーカードのプレイを選択しません。対戦相手は“期間”(Duration)をプレイしてミッションの長さを3ターンにします。あなたは艦船が15VPであることを宣言し、彼は幹線が14VPであることを宣言します。あなたは今回弾薬切れとなっているいくつかの艦船をミッションから外します。

3ターン終了時、双方ともいくつかの艦船が沈んでいます。あなたは相手の艦船8VP分を沈めており倍で16VPとなり、相手はあなたの艦船を6VP沈めており倍の12VPとなります。あなたが勝利に必要な40VPに近づくに連れて、双方とも艦船やストラテジーカードの購入を控えて終了します。あなたは35VP、相手は23VPを持っています。

3 回目のミッションの概要

今度はあなたがイニシアチブを持ちます。あなたは“民間人の護衛”(Civilian Escort)か“海上での優位”(Sea Superiority)を選択します。

両者とも残っている全てのストラテジーカードをプレイして、残っている艦船の全てを投入することを宣言します。4ターン終了後、あなたは相手の艦船を10VP沈めて倍の20VPを、相手はあなたの艦船を12VP沈めて倍の24VP分得ます。

結末

3回目のミッション終了時、あなたは55VPを、あなたの対戦相手は47VPを持っていましたので、あなたの勝利となります。

クレジット

ゲーム・デザイン	ダン・ベルッセン
ゲーム・デベロップ	ホリー・ベルッセン
	ケヴィン・ベルッセン
艦船リサーチ	デヴィッド・メイキン
ルール編集	デヴィッド・メイキン