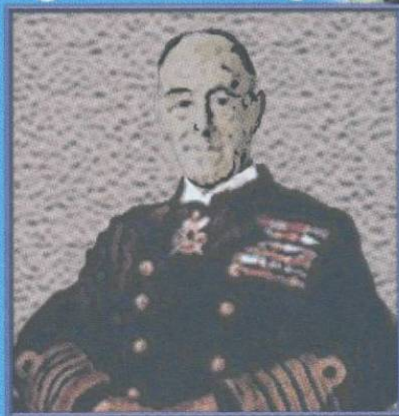


# GRAND FLEET

A game of strategic naval warfare in the North Sea, 1914-1918



## Rules Booklet

Game Designer: Stephen Newberg



L2 Design Group  
3044 Bloor Street West  
Suite 956  
Toronto, Ontario Canada M8X 2Y8  
[www.L2DesignGroup.com](http://www.L2DesignGroup.com)

Cover Art, Art Lupinacci

Copyright © 2010, L2 Design Group

日本語解説書

目次	ページ#		
1. 0 はじめに	2	A 3. 0 政策：ロシア	12
2. 0 プレイの目的	2	A 4. 0 政策：イギリス&ドイツ	12
3. 0 内容物	2	A 5. 0 叛乱	12
3. 1 ルール	2	A 6. 0 指導者	12
3. 2 マップ	2	A 7. 0 イギリス巡洋戦艦	12
3. 3 カウンター	3	A 8. 0 遅延修理	12
3. 4 プレイ補助	3	A 9. 0 保守	12
4. 1 重要なゲームの定義	3	A 10. 0 フランス	12
4. 1 海軍	3	A 11. 0 潜水艦戦	13
4. 2 艦隊&戦隊ディスプレイ	3	A 12. 0 競り	13
4. 3 艦隊	3	A 13. 0 ハンディキャップ	13
4. 4 戦隊	3	A 14. 0 戦争の霧なし	13
4. 5 戦列	3	A 15. 0 自動的勝利	13
4. 6 スクリーン	3	A 16. 0 制限された帰還	13
4. 7 独立部隊	3	A 17. 0 制限された戦闘不能ユニット	13
4. 8 主要ユニット	4	A 18. 0 「不確定」ゲームの終了	13
4. 9 補助ユニット	4	A 19. 0 上級速力離脱	14
4. 10 マーカー	4	14. 0 デザイン・ノート	14
4. 11 海上エリア	4	15. 0 Credits	14
4. 12 港湾	4		
5. 0 セット・アップ	4	1. 0 はじめに [Introduction]	
5. 1 艦隊&戦隊部隊の配置	4	GRAND FLEET は、第一次世界大戦中の、北海と英国の周辺エ	
5. 2 艦隊、戦隊、独立ユニット	4	リアとドイツ本国水域の海上戦略に焦点を当てて単純化されたウォ	
&部隊マーカーの配置	4	ー・ゲームです。ゲームは、この戦いを戦略レベルで描写し、大部	
5. 3 海上支配マーカーの配置	4	分の作戦的、戦術的な詳細は、難解なメカニズムではなく、迅速で	
5. 4 ゲーム情報マーカーの配置	4	容易にプレイできるシステムによって描写されます。ゲームの目的	
6. 0 プレイのシーケンス	4	は、プレイを楽しむ一方で、広範囲な歴史的事件の概観を提供する	
6. 1 増援/補充フェイズ	5	ことです。	
6. 2 移動フェイズ	5	GRAND FLEET は、そのオリジナルな発想を、Jon Edwards	
6. 3 ロシア軍参戦フェイズ	5	と Don Greenwood によってデザインされ現在 L2 Design Group か	
6. 4 戦闘フェイズ	5	ら出版された、WAR AT SEA (第二次世界大戦の大西洋の戦いを扱	
6. 5 エリア支配&勝利ポイント・フェイズ	5	う) のゲーム・コンセプトに負っています。GRAND FLEET は、	
6. 6 通商破壊戦フェイズ	5	開始時点でこの前作ゲームから多数の概念を借りています。例えば、	
6. 7 港湾帰還フェイズ	5	エリア移動、個別主力艦、戦闘ラインの解決、6 を振ると命中です	
6. 8 修理フェイズ	5	が、第一次世界大戦の状況を反映させるために著しく変えてありま	
7. 0 移動	6	す。	
7. 1 艦隊	6	2. 0 プレイの目的 [Object of Play]	
7. 2 戦隊	6	ゲームの目標は、英国周辺の海上エリアを支配して、ドイツが島	
7. 3 独立部隊	6	国の補給を海上から断ち切るのを妨げることです。ドイツ軍プレイ	
7. 4 グランド・フリートの対応移動	6	ヤーにおけるゲームの目標は、英国周辺海上エリアの支配を取り、	
8. 0 戦闘	6	イギリス軍がドイツ沿岸ゾーンの支配を取るのを妨げることです。	
8. 1 機雷戦セグメント	6	両プレイヤーは、マップ上の海上エリア内に自国の海上部隊を展開	
8. 2 索敵セグメント	6	させ、エリアを単独支配するために闘い (必要であれば)、各ター	
8. 3 スクリーン部隊戦闘セグメント	7	ンの終了時に自軍支配下のエリアについて勝利ポイントを得点する	
8. 4 戦列戦闘セグメント	7	ことにより、自軍の目標を達成しなければなりません。	
9. 0 離脱	8	8 ターンの完了時、6 以上の勝利ポイントを持つプレイヤーがゲ	
9. 1 発見により	8	ームに勝利します。	
9. 2 スクリーン優越により	8		
9. 3 砲撃解決により	8	3. 0 内容物 [Components]	
9. 4 速力により	8	3. 1 ルール [Rules]: あなたが読んでいる小冊子は、GRAND	
9. 5 「反転」により	8	FLEET のプレイのためのルールを構成します。概して、ルールは	
10. 0 エリア支配&勝利ポイント	8	あるターン中にプレイされる出来事の順番に類似した順序立てにな	
10. 1 エリア支配	8	っています。	
10. 2 エリア勝利ポイント	9	もしもあなたが質問を持つか、又は発行以来発見され得た何らか	
11. 0 通商破壊戦	9	の誤りを正すためにチェックを望むのであれば、L2 デザインの web	
12. 0 損傷修理	9	サイト (www.l2designgroup.com) 又はコンシムワールド	
13. 0 連合国海軍	9	consimworld (www.consimworld.com) を訪問し、そのサイトのフ	
13. 1 ロシア	9	ォルダーへ行ってください。	
13. 2 アメリカ合衆国	9		
戦闘の例	10	3. 2 マップ [Map]: マップは、英国諸島を囲んでいる海、ヨー	
選択上級ルール	12	ロッパ沿岸のドイツ、スウェーデン、ノルウェー、デンマーク、ベ	
A 1. 0 情報戦	12	ルギー、フランスを描写します。この海上は、名称を持つエリアに	
A 2. 0 無制限潜水艦戦	12	分割されます。装飾された青い境界線と陸地かたまりは、これらの	



エリアを他のそれから分離します。一般的に、移動はエリアが接する境界を越えて隣接する海上エリア間で可能です。キール [Kiel] 運河は例外で、デンマーク半島によって分離したヘルゴラント [Heligoland] 湾とカテガット [Kattagat] 海上エリア間の移動を認めます (あたかもヴィルヘルムスハーフェン [Wilhelmshaven] とキール [Kiel] が隣接しているごとく)。いくつかの陸地かたまりの沿岸は、ユニットがそこから配備され、各ターンの終了時に帰還する港湾です。ロシア、フランス、キールとヴィルヘルムスハーフェンの2つの港湾を除く全ての港湾は、イギリスです。

**3. 3 カウンター [Counters] :** ゲームに提供された型抜きカウンターは、戦闘ユニット又は様々なゲーム機能のためのマーカーをあらわします。各ユニット・タイプ・カウンターは、1隻のド級戦艦 (BB)、前ド級戦艦 (BA)、巡洋戦艦 (BC)、装甲巡洋艦 (CA) 又は軽巡洋艦 (CL) の小集団をあらわします。その他の全てのカウンターは、潜水艦 (SS)、機雷敷設艦 (ML)、掃海艦 (MS)、駆逐艦/水雷艇 (DT)、飛行船 (AS) の大規模集団、エリア支配、勝利ポイント、艦隊又は戦隊の位置、損傷をあらわすために使用されるマーカーです。以下はいくつかのカウンター見本です。:

主要艦ユニット: BB, BC, BA, CA, CL



攻撃戦力 防御戦力 許容移動力

ユニット・タイプ

補助ユニット: SS, ML, MS, DT, AS



艦隊&戦隊マーカー



勝利ポイント記録欄&ターン・マーカー



指導者マーカー



国籍は、以下のごとく色コード化されています。:

イギリス **タン**  
 アメリカ **緑**  
 ロシア **バーガンディ**  
 フランス **青**  
 ドイツ **灰**

**3. 4 プレイ補助 [Play Aid] :**

- ・イギリス艦隊&戦隊ディスプレイ・カード
- ・ドイツ艦隊&戦隊ディスプレイ・カード

- ・ロシア/フランス艦隊/戦隊ディスプレイ・カード
- ・プレイ・シークエンス・シート
- ・ユニット能力シート
- ・六面体サイコロのセット

## 4. 0 重要なゲームの定義 [Important Game Definitions]

**4. 1 海軍 [Navies] :** 2つの主要な海軍 (イギリスとドイツ) は、艦隊&戦隊構成ディスプレイ上で編成されます。イギリス軍プレイヤーは、イギリスとロシア、アメリカの連合海軍、選択的にフランスを指揮し、その部隊はルール項目 13.0 と A10.0 で指定されたユニットによってあらわされます。ドイツ軍プレイヤーは、ドイツ海軍を指揮します。

**4. 2 艦隊&戦隊編成ディスプレイ [Fleet & Battle Group Organizational Display] :** 各プレイヤーは、その部隊を分割できる3つの主要素 (2つの艦隊と独立戦隊) の名称を持つディスプレイ・カードの1枚を持ちます。これらの各艦隊ボックス・ディスプレイ内で、これらの艦隊を構成できる数字と名称付副次戦隊の多数のボックスがあります。最後に、各戦隊ボックスは、どのカウンターが戦列又はスクリーンの一部かを区別するために分割されています。これらのディスプレイは、各プレイヤーによって多数の自軍ユニットを編成するために使用されます。全てのユニットをこれらの艦隊と戦隊に割り当てることは要求されず、割り当てられなかったユニットは**独立部隊**と言われます。

**4. 3 艦隊 [Fleets] :** 各主要海軍は、戦隊 (特定の艦船ユニットを指揮する) のための指揮系統連携をあらわしている2つの艦隊マーカーを持ちます。各艦隊を構成する特定の戦隊は、艦隊&戦隊構成ディスプレイによって示されます。艦隊マーカーは単独で移動しませんが、そのマーカーと共にスタックさせることにより、どの戦隊が直接的に艦隊統率指揮下にあるのかを示すために使用されます。その他の戦隊は、同じ海上エリア内に艦隊から独立して配置できます (ルール 7.2 を参照)。

**4. 4 戦隊 [Battle Groups] :** 戦隊は、ゲーム内の最小指揮系統をあらわします (独立部隊は、指揮系統の一部とは見なされません)。艦隊&戦隊構成ディスプレイ上に指定されたごとく、特定の戦隊のみが各大規模艦隊系統に (統率系統状態で) 所属できます。ただし、戦隊は、同じ海上エリア又はどこかにかかわらず、その統率している艦隊に独立して配備できます。戦隊は、艦隊&戦隊構成ディスプレイ上に指定された以外の異なる艦隊の一部として配備できません。戦隊マーカーは、その統率系統内のユニットをあらわしている盤上マーカーとして従事します。この戦隊統率系統は2つの部分を構成し、1つは戦列で他方はスクリーンのためです。両方又はどちらかの部分にユニットがいることは要求されません。それらに割り当てられた、割り当てられた部隊を持たない戦隊は、それでもマップボード上に配備できます (欺瞞として)。

イギリスの巡洋戦艦戦隊とドイツの索敵戦隊は、艦隊に所属していない、割り当てられていない戦隊です。これらは、独立して配備でき、又はそのターンについての一時的な編成の一部として艦隊と共にスタックできます (ルール 7.2 を参照)。

**4. 5 戦列 [Battle Line] :** 戦列は、長時間にわたる砲撃戦闘のために戦列を構成するための部隊をあらわしています。装甲巡洋艦 (CA)、巡洋戦艦 (BC)、前ド級戦艦 (BA)、ド級戦艦 (BB) は、戦列内に置くことができます (ルール 7.2 を参照)。

**4. 6 スクリーン [Screen] :** スクリーンは、戦列のスクリーンを意図する部隊をあらわしますが、長時間にわたる砲撃に耐えられません。装甲巡洋艦 (CA)、巡洋戦艦 (BC)、軽巡洋艦 (CL)、駆逐艦/水雷艇 (DT)、潜水艦 (SS) は、スクリーン内に置くことができます (ルール 7.2 を参照)。

**4. 7 独立ユニット [Independent Units] :** 構成ディスプレイ上の

戦隊に割り当てられないユニットは、配備（マップボード上に置く）して海上へスヘ移動で出ることができます。いかなる主要艦又は補助ユニットも、独立して配備できます（所有するプレイヤーの選択）。いくつかの例で、独立ユニットは、戦隊の一部であるときに同じユニットと異なる機能を持ち、個別に索敵と戦闘に従事します。独立して配備された主要艦ユニットは、哨戒と船団護衛に従事している主要艦ユニットをあらわします（ルール 7.3 を参照）。

**4. 8 主要艦ユニット [Major Units]**：海軍の主力艦と主要な補助艦船はラージ・カウンターとしてあらわされ、ユニットと言われます。各ユニット・カウンターは、1 隻のド級戦艦（BB）又は巡洋戦艦（BC）、又は前ド級戦艦（BA）、装甲巡洋艦（CA）、軽巡洋艦（CL）の小集団をあらわします。BB、BC、BA ユニットの、もしも戦隊の一部であるとディスプレイの戦列部分内のみ配備できます（ルール 6.4 と 7.3 を参照）。

**4. 9 補助ユニット [Minor Units]**：これらは、索敵と対潜水艦戦の目的で海軍が配備する部隊です。各補助ユニット・カウンターは、潜水艦（SS）、機雷敷設艦（ML）、掃海艦（MS）、駆逐艦と水雷艇（DT）、飛行船（AS）の大規模集団をあらわします。DT と SS ユニットの、もしも戦隊の一部であると、戦隊のスクリーン内のみ配備できます。ML、MS、AS ユニットの、決して戦隊の一部にはならず、これらは常に独立ユニットです。AS ユニットの、決して移動フェイズ、戦闘フェイズ、エリアの支配に影響を持ちません。

**4. 10 マーカー [Markers]**：ゲーム内の他のカウンターは、損傷、ゲーム・ターン、勝利ポイント等の様々なゲーム機能の表示として使用され、マーカー又は表示とも言われますが、ゲームの海軍に属する部隊はあらわれません。

**4. 11 海上エリア [sea areas]**：マップは、14 の名称付海上エリアに分割されます。あるターン中に、プレイヤーの陣営毎に最大 4 隻の独立主要艦ユニットを単一エリアへ配備できます。あるターンに単一エリアへ配備できる独立補助ユニットの数に、限度はありません。各ターンの戦闘フェイズ後、海上エリアを支配するプレイヤーは勝利ポイントを得点します（ルール 10.0 を参照）。

**4. 12 港湾 [Ports]**：港湾は、海上エリアに隣接する陸地ゾーン上に存在します。第 1 移動としての移動の開始は、常に港湾から隣接する海上エリアへです。

**注釈**：スカパ・フロー [Scapa Flow] のイギリス港湾を除き、港湾は 1 つの海上エリアにのみ隣接します。ただし、スカパ・フローは、3 つのエリアへブリデス・シェフ [Hebrides Shelf]、ロング・フォーティーズ [the Long Forties]、北海 [Nord Sea] に隣接します。スカパ・フロー港湾内で開始する部隊は、その最初の移動としてこれらの海上エリアの 1 つ又は複数に進入できます。

全ての戦闘は海上エリア内で発生し、次いで勝利ポイントの判定が完了した後、残っている全ての部隊（ユニットとマーカー）は、それぞれの国籍の港湾へ帰還しなければなりません。ドイツの港湾は、キール [Kiel] とヴィルヘルムスハーフェン [Wilhelmshaven] です。マップ外の陸地をあらわしている、大西洋沿岸にフランスの単一港湾と、バルト海エリア内にロシアの単一港湾があります。残っている全ての港湾は、イギリス諸島上にあり、イギリス部隊のため、一定の制限付きでアメリカ部隊のもので（ルール 13.2 を参照）。

各港湾は、それらの内部に配備するか又はそこでターンを終了する戦隊の数を限定する、港湾許容量を持ちます。この許容量限度は、マップ上の各港湾に付随して記載された修理ナンバーと同じです。

**注釈**：この限度は、独立戦隊と艦隊内の戦隊をカウントします。艦隊マーカーと独立ユニットは、この限度に対してカウントされません。

## 5. 0 セット・アップ [Set Up]

ドイツ軍プレイヤーは、マップ東のヨーロッパ大陸側に座ります。イギリス軍プレイヤーは、大西洋から見る反対側に座ります。各プ

レイヤーは、自軍の艦隊&戦隊構成ディスプレイ・カードの表面を向けてマップの右に置きます。カウンターを分けて、増援ユニットを（マップ上の）ターン記録欄の到着ターン・ナンバーに置きます。到着ターンを持たないカウンターは、イン・プレイでゲームを開始し、下記のごとく配置します。

**注釈**：GRAND FLEET で戦争の霧を反映するため（戦闘を解決するまで介在するカウンターを持ちます）、艦隊と戦隊は勝利ポイントのためにエリアを支配すること、あなたが配備したユニットの中身を相手側に不確かにする両方の必要があります。単一の戦隊に入れることができるユニットの数に制限はありませんが、それを行うことで相手側に多くの不確かさをもたらす、達成する海上支配から膨大な量の勝利ポイントを獲得するため、最大規模の軽艦艇戦隊を配備させることができないようにします。あなたは、各艦隊と戦隊に異なるレベルの配置を試みることができますが、エリアを支配することと潜在的な戦闘のために部隊を集中させることの両方に最も効果的な方法は、イギリスとドイツ海軍の司令官が行った方法で自軍部隊を編成することにしばしば気づくでしょう。つまり、おそらく 2 つの戦隊を持つ極めて強力な 1 つの艦隊と、他の使用可能な艦隊の指揮下で支配目的のため必要となるより弱体な多くの戦隊です。

**5. 1 艦隊&戦隊ディスプレイ部隊配備 [Fleet & Battle Group Display Forces Deployment]**：プレイヤーの選択で自軍の編成ディスプレイ上に置く主要艦と補助ユニットの両方は、両プレイヤーによって同時に、最初に置かれなければなりません。ユニットとマーカーは、その内容を隠匿するため伏せて置かれます。もしも望むのであれば、相手側からこのセット・アップが見えるのを遮るため、プレイヤー諸氏は箱の蓋と底を使用できます。

**5. 2 艦隊、戦隊、独立ユニットの配備 [Fleet, Battle Group, Independent Units Deployment]**：いったんプレイヤー諸氏がその編成ディスプレイの配備を完了したら、艦隊&戦隊マーカーにプラスして独立ユニットをマップボード上に配備しなければなりません。これらの全部隊は、相手側プレイヤーから内容を隠匿するため、マップ上の港湾に伏せて置かれます。

**注釈**：ユニットは、戦闘を解決するために表面に返すとき又は所有するプレイヤーが自身のユニットを調べることを望むときを除き、ゲームを通して常に表面を伏せて置かれます。

プレイヤー諸氏は、これを開始する前に以下の配置方法に 1 つを決定します。

- ・両プレイヤー同時に、又は
- ・一度に 1 つ、イギリス軍プレイヤーが最初。

もしも一方の陣営が配置するための部隊が尽きたら、他方のプレイヤーは自軍の残りを全て配置できます。この配置を実行しているとき、港湾許容量を忘れないでください（ルール 4.12 を参照）。

**5. 3 海上支配マーカーの配置 [Sea Control Marker Placement]**：ドイツ軍の支配マーカーは、ヘルゴラント [Heligoland] 湾、スカゲラック [the Skagerrak]、カテガット [Kattagat] 内に置かれます。ノルウェー海 [The Norwegian Sea]、北海 [Nord Sea]、バルト海 [the Baltic Sea] は、マーカーを持たない非支配下でゲームを開始します。その他の全エリアは、イギリス軍支配マーカーを持って開始します。

**5. 4 ゲーム情報マーカーの配置 [Game Information Marker Placement]**：最後に、ターン・マーカーがターン記録欄上のターン 1 に置かれ、勝利ポイント × 1 と × 10 マーカーが勝利ポイント記録欄上のゼロ・ボックス上に置かれます。

## 6. 0 プレイのシーケンス [Sequence of Play]

各ゲーム・ターンは、フェイズと呼ばれる一連の出来事から構成されます。プレイヤー諸氏は、下記の順番で各フェイズと各セグメントを実行します。：

ターン 1 を除く各ターンの開始時、ターン記録欄上でターン・マーカーを次のボックスへ移します。



## 6. 1 増援／補充フェイズ [Reinforcement/Replacement Phase] :

### A) 新部隊セグメント [New Force Segment]

- i) 増援 [Reinforcements] : 最初に、両プレイヤーは、現行ターンについてターン記録欄上の増援ユニットを取り上げ（もしあれば）、それらを戦隊の一部として艦隊&戦隊構成ディスプレイ上へ、又は独立ユニットとして自軍国籍の港湾内のどちらかに置きます（所有するプレイヤーの選択）。もしも戦隊内に置かれたら、それらを戦列又はスクリーン内のどちらかに置きます。これらの全ての増援を、表面を伏せて置きます。

**注釈 :** 増援は、そのカウンター上に記載されたターン・ナンバーよりも前に登場できません。

- ii) 補充 [Replacements] : 補充は、増援部隊によってカウントされない新たな構成を提供します。部隊が戦闘によって失われたとき、これらは後に補充として使用可能とするためデッド部隊パイル内に置かれます。イギリス軍プレイヤーは、各ターンにデッド・パイルから 2 DT、1 SS、1 CL を補充でき、それらをあたかも新たな補充増援であるかのごとく使用します。もしもこの補充能力を満たすために十分な部隊がデッド・パイル内になければ、そのターンについては失われ、後のターンに蓄積されません。同様に、ドイツ軍プレイヤーはターン毎に同じ制限で 1 DT、2 SS、1 CL を補充できます。両プレイヤーは、自国籍からのみ補充を使用できます。US、ロシア、フランスの損失は補充できず、又はイギリスの補充で代用できません。上記限度内での補充としてのカウンターの選択は、所有するプレイヤーに依存します。

**注釈 :** マップボード上のこれらの部隊の補充は、初期のゲーム・セット・アップで選択された同じ方法によって行われます。

- B) 部隊再編セグメント [Force Reorganization Segment] : 次にプレイヤー諸氏は、最後のターンからすでに盤上にあった自軍部隊を再編できます。戦隊内にあったユニットを港湾内の独立ユニットとして盤上に置くことができ、逆もまた同様です。全てのユニットは、所有しているプレイヤーの選択で、自軍ディスプレイ・カード上で再編できます。最後のターンで使用されなかった戦隊は、ここでそれに加えられた部隊を持つことができ、盤上で指揮している艦隊が位置する港湾か又はもしも独立戦隊であるといずれかの友軍国籍港湾に配備されます。戦隊マーカーが配備されるために戦隊内にユニットがいることは要求されません。もしもルール A5.0 を使用していると、叛乱についてサイを振ります。

### C) エリア外作戦セグメント [Out of Area Operations Segment] :

（イギリス軍プレイヤー）：ターン 1～4 の部隊再編フェイズ後、イギリス軍プレイヤーは部隊が本国水域から離れなければならぬかチェックしなければなりません。単一のサイを振ります。6 の結果で、いくつかの部隊はエリアの外部に配備され、マップ上の作戦について使用可能ではありません。再びサイを振り、結果はこのターンにプレイから取り去らなければならないユニットの数です。海峡艦隊の戦列から無作為にユニットを選択します。もしもこの要件を満たすために海峡艦隊に十分なユニットが割り当てられていなければ、ドイツ軍プレイヤーは残っているユニット数の要件を満たすため、その他の戦隊又は独立ユニットから自身の選択でユニットを選択します。これらの選択されたユニットは、次のターンにあたかも新たな増援のごとくプレイへ復帰するため、ターン記録欄上に置かれます。

- D) 戦列の順番 [Battle Line Order] : このとき、プレイヤー諸氏は、自軍戦隊（編成ディスプレイ上）の戦列部分内の自軍ユニットを再編する必要があります。これらのスタック内のユニットは、戦闘の戦列解決セグメント中にプレイに来る自軍戦列について意図する順番でなければなりません（ルール 8.4）。

**注釈 :** US 部隊は、全ての目的においてあたかもイギリス部隊として扱われます。ロシア部隊はこのときに置かれず、別のルール内で異なる扱いになります。

## 6. 2 移動フェイズ [Movement Phase] : このフェイズは、3つのセグメントから構成されます。:

- ・イギリス軍プレイヤー（イギリス、アメリカ、選択のフランス部隊）が移動します。
  - ・ドイツ軍プレイヤーが移動します。
  - ・イギリス軍プレイヤーは、移動フェイズを完了するための三番目のセグメントとして、一定の条件下でグランド・フリートを対応移動させます。
- ユニットとマーカーの移動についてのより詳細な情報については、ルール 7.0 を参照してください。

## 6. 3 ロシア参戦フェイズ [Russian Commitment Phase] : 上記の移動が完了した後、ロシア部隊の活動が判定されます。この詳細については、ルール 12 を参照してください。

## 6. 4 戦闘フェイズ [Combat Phase] : 戦闘は、各競合エリア内で一度に 1 つのエリアで解決されます。ドイツ軍プレイヤーは、戦闘が解決される海上エリアの順番を決定します。これは、港湾へ帰還するために相手側支配下エリアを通過して退却できないため、戦闘で戦闘不能となるか又は交戦離脱に成功した部隊の運命に関して重要となるかも知れず、解決の順番を注意深く決める必要があります。各エリア内の戦闘解決は、このシークエンスに従います。:

- ・機雷戦解決セグメント（ルール 8.1）
- ・索敵解決セグメント（ルール 8.2）
- ・スクリーン解決セグメント（ルール 8.3）
- ・戦列解決セグメント（ルール 8.4）
- ・選択潜水艦戦セグメント（ルール A11.0）

あるエリア内の戦闘解決は、一人のプレイヤーのみの艦隊と／又は戦隊部隊がそのエリアに留まるまで継続します。戦闘の第 2 ラウンド以降は、しばしば要求されるごとく、スクリーン解決と戦列解決のみを繰り返さなければなりません。いったん全ての戦列戦闘がそのエリア内で解決されたら、いずれかの潜水艦戦闘（選択ルール A11）を実行し、いったん解決されたら、次のエリアで戦闘シークエンスを開始できます。

**注釈 :** あるエリア内の独立ユニットは、通商破壊戦を解決するためそこに留まります。

## 6. 5 エリアの支配&勝利ポイント・フェイズ [Area Control & Victory Points Phase] : 各エリアの支配は、この時点で評価されます。概して、その艦隊又は戦隊マーカーが唯一そのエリアを占めるプレイヤーは、そこを支配します。新たに支配したエリア内に相手側の支配マーカーがあればそれを取り去り、エリア内に 1 枚の友軍支配マーカーを置きます。最後に、各エリアを支配しているプレイヤーについて、勝利ポイント記録欄上でマーカーを移動させて勝利ポイントを加えます（ルール 10.0 を参照）。

## 6. 6 通商破壊戦フェイズ [Anti-Shipping Warfare Phase] : このフェイズ中、プレイヤー諸氏は商船に対する独立ユニットの影響について判定します。この戦いは、VP 得点を調整し得ます（ルール 11.0 を参照）。

## 6. 7 港湾帰還フェイズ [Return To Port Phase] : 通商破壊戦が完了した後、海上エリア内に残っている全ての部隊は、港湾に帰還します。潜水艦と飛行船マーカーは、その国籍のいずれかの友軍港湾へ直接帰還できます。艦隊、戦隊、独立ユニットは、友軍港湾まで戻ると、その許容移動力以下の友軍支配下又は非支配下の海上エリアの道筋をたどらなければなりません。もしも距離、損傷、これらのいずれかの組合せのためにこれを行うことができなければ、ユニットは自沈したと見なされ、破壊されてデッド・パイルへ取り去られます。部隊は、それぞれの国籍の港湾へ帰還しなければなりません。アメリカ部隊は、この目的においてイギリスに分類されます。

## 6. 8 修理フェイズ [Repairs Phase] : このフェイズ中、損傷状態のユニットは、所有するプレイヤーによって部隊が位置する港湾の修理能力の限度まで修理されます。修理の完了は、ターンの終了です。

もしもターン8でなければ、次のターンを開始します。ターン8であれば、ゲームは終了して勝者が判定されます。

## 7. 0 移動 [Movement]

全てのユニットとマーカーは、その移動を港湾から隣接する海上エリア内へ開始します。この例外はキール [Kiel] 運河の移動で、ドイツ部隊 (のみ) はキール [Kiel] 港湾からヴィルヘルムスハーフェン [Wilhelmshaven] 港湾へ、又はその逆へ移動でき、次いで移動の2番目のエリアとして隣接する海上エリアへ移動できます。全てのユニットは、ユニットが移動して進入できる海上エリアの最大数である許容移動力を持ちます。この移動は、連続するエリアのラインのみを通してでなければなりません。ユニット又はマーカーは、もしも敵支配下のエリアへ進入したら、その移動を終了しなければなりません。

**7. 1 艦隊 [Fleets]:** 艦隊マーカーは、もしも少なくとも自軍戦隊マーカーの1つとスタックして移動する場合にのみ移動できます。

**7. 2 戦隊 [Battle Groups]:** 戦隊マーカーは、その艦隊マーカーと共に (艦隊の一部として) 又は独立して、プレイヤーの現在の目的に応じて移動できます。戦隊は、その部隊内の最低速度ユニットの速度で移動します。マーカーの移動は、実際には、戦隊内の全ての移動と同じですが、移動するために1枚のみのカウンターを用いることにより、各ユニットを個別に移動させる物理的な手間から救います。その親艦隊から個別に移動させる戦隊は、艦隊と同じエリアへ、又はその他のエリアへ移動できますが、その艦隊と共に作戦していると見なされません。1つの艦隊の戦隊は、その他の艦隊を含むエリアへ移動できます。部隊を割り当てられていない戦隊は、その配備港湾から最大3エリア移動できます。これらは、実際に部隊が割り当てられていないため、エリアの支配評価に参加できません。

**7. 3 独立ユニット [Independent Units]:** 独立ユニットは、上記で述べた2つの例外を除き、標準の移動ルールに従います。飛行船 (AS) と潜水艦の両方は、敵支配下のエリアへ進入しているときに、その移動を終了することを要求されません。これらは、その許容移動力の限度まで、敵支配下のエリアを通過して移動を継続できます。  
**注釈:** ML と MS ユニットの、プレイヤー諸氏が機雷戦 (ルール 8.1) と／又は通商破壊戦 (ルール 12.0) を望むエリアへ移動します。AS ユニットの、プレイヤー諸氏が索敵結果 (ルール 8.2) と／又は通商破壊戦に影響させることを望むエリアへ移動させます。SS、DT ユニットの、プレイヤー諸氏が通商破壊戦 (ルール 12.0) に影響させることを望むエリアへ移動させます。

**7. 4 グランド・フリートの対応移動 [Grand Fleet Reaction Movement]:** このルールは、英国海軍諜報組織第40号室が行ったドイツ海軍通信の暗号解読の影響をシミュレートします。

ドイツ軍プレイヤーがその移動を完了させた後、イギリス軍プレイヤーは、もしも移動フェイズ中の早期に移動させていなければ、グランド・フリート又はその構成戦隊 (第1と第2) と／又は巡洋戦艦戦隊で限定的な移動を行うことができます。これらは、全て単一の港湾から単一のスタックとして、その開始港湾から最大2エリア離れた1つの海上エリアへのみ移動しなければなりません。

## 8. 0 戦闘 [Combat]

以下の戦闘ルールは、プレイ順のシークエンスで総合的に提供されます。:

**8. 1 機雷戦セグメント [Mine Warfare Segment]:** 第一次世界大戦中、両陣営は大量の機雷を海に敷設し、これらの浮遊高性能爆薬は、少なくとも旧来の水上戦闘と比較して多くの艦船を破壊する原因になりました。プレイヤー諸氏は、機雷敷設艦 (ML) と掃海艦 (MS) を使用することで機雷戦に従事します。ML ユニットの機雷原を敷設していることをあらわし、MS ユニットの敵機雷の発見

と爆破をあらわします。機雷戦は、各個別エリアで解決され、機雷の効果判定するため、各プレイヤーが順番にこのシークエンスを使用します。:

**A.有効な ML 数の判定 [Determining Number of Effective ML]:** エリア内の敵 MS ユニットの数を合計して半分にし、端数は切り捨てます。これは、無力化されたあなたの ML の数です。無力化された ML ユニットの、ターンの後の方でその航続距離内にあるいずれかの友軍港湾へ帰還するため、エリア内の脇に置かれます。もしもあなたが有効な ML ユニットの残して持たなければ、そのエリア内のあなたの機雷戦は効果なしです。もしもいずれかの ML ユニットの留まると、次にエリア内の敵 AS ユニットの数を合計して合計を半分にし、端数は切り捨てます。この数は、AS サイの目修正 (ADM) です。

**B.機雷損傷ポイント (MDP) の判定 [Determining Mine Damage Points]:** プレイヤーが残している有効な各 ML ユニットの、サイを1つ振り、サイの目から敵 ADM を差し引きします。修正後の各サイの目は、ゼロ未満にはなりません。修正後の全てのサイの目の合計は、MDPs の数です。もしも MDPs がゼロであると、あなたの ML ユニットの効果を持ちません。もしも MDPs の数字がゼロよりも大きければ、その効果を判定するため次のステップへ進みます。

**C.機雷損傷の解決 [Resolving Mine Damage]:** もしも MDPs 値がエリア内の敵ユニットの合計数よりも大きければ、全てのユニットは機雷損傷表上でサイを振ります。超過した機雷損傷ナンバーは効果を持ちません。もしも MDPs 値がエリア内のユニット合計数以下であると、エリアから無作為に敵のカウンターを選択します。艦隊マーカーと AS ユニットの、艦船をあらわさないで、全ての機雷損傷の目的について無視されます。もしもどちらかが選択されたら、一方の側に置いて別のカウンターを選択します。

・もしも独立ユニットが選択されたら: 機雷損傷 (下記の機雷損傷表上のサイの目を使用して) は、そのユニットに適用されます。次いで、もしもまだ解決する MDPs があると、別のユニットを選択します。

・もしも戦隊マーカーが選択されたら: もしも解決するために残っている MDPs の数が戦隊内で資格を持つユニットの合計数以上であると、戦隊内で資格を持つ各ユニットは、機雷損傷表上で1攻撃のサイ振りを振り、その後に残っている機雷損傷ポイントは、そのエリアから無作為に選択された他のカウンターに適用される等です。

・もしも現在残っている MDP の数が戦隊内のユニット数未満だったら、機雷損傷攻撃によって影響を受ける戦隊ユニットを無作為に選択します。プレイヤー諸氏は、下記で述べる無作為抽出の方法を使用できます。機雷損傷表上で振られた MDP の数字に一致するユニット数になるまで、敵の戦隊と／又は独立ユニットの選択を継続します。

**戦隊無作為抽出の方法 [Battle Group Randomizer Method]:**

サイを1つ振り、もしも結果が1〜3であると、影響下ユニットはスクリーン部隊から来ます。もしも結果が4〜6であると、影響下ユニットは戦列ボックスから来ます。もしもユニットがスクリーン・ボックスからであると、コマを裏返してシャッフルして1枚を引きます。もしも影響下ユニットが戦列ボックスからであると、戦列スタックを2分割し (右又は左)、サイを振ります。1〜3で右半分、4〜6で左半分です。2ユニット (右又は左) 間の選択のみになるまで、指定されたユニットを分割し続けます。最終サイの目の結果が影響下ユニットです。

**8. 2 索敵セグメント [Search Segment]:** 艦隊と戦隊のみが索敵を実施し、索敵によって発見されることがあります。あるエリア内の独立ユニットは、飛行船を除き、索敵に参加できません。

各プレイヤーは、ここでエリア内の最大索敵値 (SV) を判定しなければなりません。各戦隊は、自身の索敵値を持ちます。艦隊は、



## 機雷損傷表 [Mine Damage Table]

サイの目	主要ユニットへの影響	SS、ML、MS、DT ユニットへの影響
1	1命中	沈没
2	2命中	沈没
3	3命中	沈没
4	効果なし	効果なし
5	戦闘不能	戦闘不能
6	沈没	沈没

それらとスタックした戦隊のスクリーンの全ての SVs を統合した SV を持ちます。

戦隊のスクリーン内に配備されたユニットと AS ユニットのみが、SV を判定するために使用されます。:

- ・各非潜水艦ユニットについて1とカウントします。
- ・各潜水艦ユニットについて3とカウントします。
- ・エリア内の各友軍 AS ユニットの、可変数を SV に加えます。AS の値は、その許容移動力プラス1から、最寄りの友軍港湾（その国籍の）からの距離を差し引くことで判定されます。この値は、エリア内にある個別の友軍戦隊又は艦隊に加えられます。

**例:** 最寄りの港湾から4エリア離れた4の許容移動力を持つASは、1の索敵値を持つこととなります。その港湾から1エリア離れた（つまり、港湾に隣接するエリア内）3の許容移動力を持つASは、3の索敵値を持つこととなります。

次に、プレイヤー諸氏は、エリア内の互いの最大SVを比較し、以下の結果に従います。:

- ・もしも合計が同数であると:  
スクリーン部隊は、互いに撃退されたため、索敵に参加した部隊間で戦列戦闘は発生しません。  
戦闘を解決するため、次のエリアへ進みます。
- ・一方のプレイヤーがより高いSVを持つ。:  
そのプレイヤーは索敵勝者で、エリア内の相手側艦隊と戦隊それぞれの合計カウンター数を尋ねることで、その規模（ただし、正確な内容ではない）を調べることができます。次いで、勝利プレイヤーは、以下の1つを選択しなければなりません。:  
i) エリア内の全友軍艦隊と戦隊によって離脱します。  
ii) エリア内の選択した友軍艦隊又は個別戦隊と、いずれか1つの相手側艦隊又は個別戦隊は、戦闘のために交戦します。この戦闘が完了したとき、もしも索敵に勝利したプレイヤーが撃破、戦闘不能、相手側プレイヤーの戦闘部隊全体の離脱によって戦闘に勝利したら、上記で述べたごとく、そのプレイヤーは別の交戦を宣言し、もしもそのような部隊があれば戦闘するためにエリア内の他の部隊を選択できます。この方法で、索敵に勝利したプレイヤーは、各戦闘に勝利する限り、いずれか又は全ての相手側の異なる戦隊と／又は艦隊部隊と順に戦闘を解決できます。もしもプレイヤーが戦闘に敗北して離脱を強制されたら、たとえエリア内に未だ交戦していない部隊が残っていても、そのエリア内の戦闘はそのターンについては完了します。

簡略化のため、索敵の勝者は戦闘のための相手を選択しますが、スクリーンと／又は戦列内のカウンター合計数について尋ねる他に、相手側を選択する前に艦隊又は戦隊によってあらわされた部隊を見ることができません。

加えて、索敵の勝者は、もしも複数の相手側戦隊と／又は艦隊がエリア内にあると、エリア内の自軍戦隊又は艦隊の1つで複数回の戦闘を行うこともできます。敗者の戦隊又は艦隊は、勝者が戦闘に敗北してエリア内の他の戦隊が再びその部隊と闘うことを決定しない限り、一般的に一度のみ闘うこととなります。

**8.3 スクリーン部隊の戦闘 [Screen Forces Battle]:** スクリーン部隊の戦闘は、主に魚雷と小口径砲の戦闘をあらわします。スクリーン部隊の戦闘は、各エリア内における最初の戦闘解決部分です。プレイヤー諸氏は、自軍戦隊のスクリーン部分に持つ各ユニット（又

は艦隊の戦隊に含まれる全て）についてサイを振ります。

- ・各5のサイの目は、相手側ユニットを戦闘不能にします。
- ・各6のサイの目は、相手側のユニットを沈没させます。

所有しているプレイヤーは、どのユニットを戦闘不能／沈没させるか選択し、最初に沈没から選びます。戦闘不能ユニットは、その編成ディスプレイ・ボックスへ戻されます。沈没した部隊は、デッド・パイル内に置かれます。

これらの両プレイヤーの戦闘結果は、同時に発生したと見なされるため、両陣営からのスクリーン部隊に含まれる全てが、結果を実行する前に参加します。

スクリーン戦闘の結果を適用した後、各陣営について残っているスクリーン・ユニットの数を合計します。

**もしも両プレイヤーの合計が同じであると:** 同じラウンド中に一方の陣営が勝利するか、又は両陣営の活性スクリーン・ユニットがゼロに減少するまで、スクリーン部隊に戦闘を繰り返します。

**もしも一方の陣営の合計が大きければ:** それらはスクリーン部隊戦闘に勝利し、以下のアクションを実施できます。:

- ・これらは、どの特定艦隊と戦隊が参加していたか見るため（戦隊の個別ユニットは不可）、エリア内で以前に相手側の未公開だったマーカーを調べることができます。
- ・これらは、この時点で、戦列戦闘が発生する前に自軍戦列部隊の離脱を認めるため、スクリーン優越離脱（ルール 9.2）を行うことができます。

全てのスクリーン部隊が退避するか沈没したため勝者を判定できなければ、スクリーン優越離脱は発生できず、プレイは戦列戦闘へ進みます。

いったん、スクリーン部隊戦闘が解決されたら、全てのスクリーン部隊はその編成ディスプレイ・ボックスへ戻され、その戦闘についてのスクリーン部隊戦闘は完了します。もしも離脱がなければ、プレイは戦列戦闘の解決へ進みます。

**8.4 戦列戦闘 [Battle Line Combat]:** 最初に、プレイヤー諸氏は交戦状態の艦隊と／又は選択された戦隊からのユニットを整列させることから始め、編成ディスプレイからの戦隊を含め、最上部から最下部までスタッキングの順番を使用して、両陣営が互いに相手側のカウンターと向き合うようにします。もしも艦隊が含まれたら、戦列ラインは艦隊マーカーとスタックした最低ナンバー又は文字付の戦列ユニットで開始し、スタック内の最高ナンバー又は文字付の各戦隊の戦列ユニットへと継続します。もしも巡洋戦艦と／又は索敵グループが艦隊の一部であると、戦列ラインにセット・アップを開始する前に、所有しているプレイヤー（ドイツ軍プレイヤーが最初）は、このグループが最初の戦隊か又は最後の戦隊なのかを決定しなければなりません。

もしも一方の陣営が他方の陣営よりも多くのユニットを持つと、多くの数を持つ陣営は、最初の戦隊の最上部ユニットによって示されたラインの頭から開始して、相対する各ユニットに対して追加の1ユニットを置くことにより、全ての超過ユニットが置かれるまで相手側のユニットに対して重複させます。

**例:** 9ユニット（それぞれ5&4）を持つ第2と第3戦隊から構成される艦隊が、戦闘で14ユニットを持つ単一の戦隊と相対しています。艦隊プレイヤーは、第2戦隊の5ユニットのスタック最上部から最下部まで自身の戦闘ラインを開始し、次いで第3戦隊の4ユニットをラインに加えます。相手側のプレイヤーの戦闘ラインは、その戦隊最上部の9ユニットを持ち、艦隊プレイヤーのラインのそれぞれが1ユニットを相対させると5ユニットが余ります。10番目のユニットは、相手側ラインの最初のユニットに対して重複させます。11番目のユニットは、相手側ラインの2番目のユニットに対して重複させ、14番目のユニットが相手側ラインの5番目のユニットに対して重複するまで続けます。

ここで、この戦闘について解決され得ます。

**A.戦列戦闘の結果 [Battle Line Combat Results]:** いったん戦列がセット・アップされたら、砲撃戦闘ラウンドが開始されます。各プレイヤーは、相手側の敵ユニットに対して、各ユニットの現行攻撃値に一致する数のサイコロを振ります。攻撃側が相対しているユニットに対して2ユニット（以上）を重複させている場合、その敵対ユニットを射撃している全ユニットの攻撃値合計が使用されます。二重（又はそれ以上）に重複したユニット（接触する最初のライン背後のライン内のそれ）は、決してユニット射撃の目標になり得ず、攻撃側に最寄りのユニットのみが目標となります。

・**もしもサイの目が6であると:** 目標ユニットに命中します。各命中について2番目のサイを振ります。この2番目のサイの目は、この個別命中が目標ユニット上に与えた損傷ポイントです。目標ユニットを、受けた損傷に一致する損傷マーカーでマークします。損傷は蓄積するため、もしも損傷状態のユニットが再び命中を受けたら、以前の損傷の合計を反映させるため、新たな損傷マーカーを置き、新たな損傷（この命中のための振られたもの）を一緒に加えます。その防御値よりも大きな損傷を蓄積させたユニットは、沈没して戦闘の現行ラウンド終了時に取り去られることが示されます。

・**もしもサイの目が5であると:** 目標は戦闘不能になります。戦闘不能マーカーでマークされ、ユニットの損傷レベルにかかわらず、戦列から落後して戦闘解決ラウンドの終了直後に最寄りの友軍港湾へ帰還します。

全てのユニットが射撃し、その射撃からの結果が割り当てられるまで、有効となる結果はありません。いったん各ユニットの射撃が解決されてラウンドが終了したら、プレイヤー諸氏は射撃結果（ルール 9.3）によって、戦闘を終了させる離脱が発生したか否かを判定します。発生していなければ、新たな射撃戦闘のラウンドが実施されます。これは、一方の陣営が離脱するか、又は一方の陣営が戦列部隊を持たなくなるまで継続します。どちらの場合、部隊を残している陣営がそのエリアの戦闘で勝利します。

**B.損傷の影響 [Effects of Damage]:** 戦闘不能状態になっていない非損傷&損傷ユニットは、続く戦闘のラウンドで闘いを継続しなければなりません。

- ・ユニット上の各損傷ポイントは、その移動と攻撃の値を1ポイントずつ減少させます。
- ・2許容移動力と1攻撃値未満に減少するユニットはありません。

**注釈:** 損傷の結果として、戦闘不能状態でもないユニットは、戦闘の終了時に港湾へ帰還するための十分な移動を残していないかもしれませんが、結果的にその時点で除去（自沈）されます。

**C.戦列の再編 [Reforming Battle Lines]:** 新たなラウンドが開始された戦闘ラウンドの後、戦列を調整する必要があります。最初に、損傷ユニットを移して戦列の最後尾に置きます。その際、最小の損傷ポイントから最大の損傷ポイントの順番で、つまり、最も少ない損傷を持つユニットが最後尾の非損傷ユニットの右にきます。同じ損傷量を持つユニットの場合、所有するプレイヤーはこれらのユニットの順番を選択できます。次いで、沈没又は戦闘不能によってユニットが取り去られた後に残っているユニットを単純に詰めて同じ戦列を維持し、新たに生じる重複の結果を再判定します。損傷ユニットは、相対するラインと重複できず、代わりに相対するラインの最後尾から重複させます。例えば、相手側よりも遥かに数的優位にある場合、非損傷ユニットを相対するラインの先頭に重複させ、損傷ユニットを相対するラインの最後尾から重複させ、相対するラインの中央部で二重の重複を生み出す可能性もあります。

## 9.0 離脱 [Disengagement]

いったん、あるプレイヤーによって何らかの形態の離脱が宣言されたら、離脱できる全ユニットが離脱しなければなりません。

**9.1 発見による [By Discovery]:** このタイプの離脱は、索敵フェイズ中にのみ発生し得ます。索敵戦の勝者は、エリア内の全ての自軍戦隊と／又は艦隊を、いかなる戦闘も開始される前に、直ちに航続距離内の港湾に移すことができます。

**9.2 スクリーンの優越による [By Screen Superiority]:** これは、スクリーン部隊の魚雷攻撃と／又はスクリーン部隊の主力部隊の撤退援護を介しての、プレイヤー部隊の離脱をあらわします。スクリーン部隊戦闘の勝者（ルール 8.3）は、この時点でその戦列部隊が闘うことなしで、戦隊と／又は艦隊との間の戦闘を終了させることができます。その戦闘に含まれる、スクリーン戦闘の勝者プレイヤーの全部隊は、編制ディスプレイへ移され、これらの部隊の戦隊と艦隊マーカー（もしも参加していたら）は、正当な移動範囲内のいずれかの港湾へ戻されます。その海上エリアは、相手側の戦隊と／又は艦隊といずれかの独立部隊によって占められたままです。

**注釈:** 戦列内で超過相対が生じたとき、この離脱の形態はそうしなければ撃破されていた戦隊を救う戦術になり得ます。

**9.3 射撃解決による [By Gunfire Resolution]:** この形態の離脱は、戦列戦闘の間、あるプレイヤーの戦列の全ユニットが沈没又は戦闘不能のどちらかになったときのみ、強制的に発生します。その戦闘については、更なる戦闘ラウンドはありません。戦闘に含まれた戦隊（又は複数戦隊）と／又は艦隊マーカーは、それらと共に開始したスクリーン・ユニットを含む友軍港湾へ、又はもしもスクリーン部隊が残っていなければいずれかの友軍港湾へ移されます。この離脱は、戦列戦闘の解決途中で発生し得ません。そのラウンドについて、含まれる全てのユニットが射撃し、全ての損傷が割り当てられた後のみ発生します。

**9.4 速力による [By Speed]:** 戦列戦闘の各ラウンド後、プレイヤーは**速力離脱**を宣言できます。誰が離脱できるか判定するため、戦列内の各ユニットの修正後MAと敵対している戦列内の修正後の最高MAを比較します。より高い修正後MAを持つ全ての友軍ユニットは、航続距離内の友軍港湾へ移すことができます。敵対する最高MAユニット以下の修正後MAを持つ全てのユニットは、留まって戦闘の別のラウンドを闘わなければなりません。もしも戦列内の全ユニットが離脱できたら、その親戦隊と（もしも適用可能であれば）艦隊マーカーは、同様に港湾へ戻されます。

**9.5 「回避」による [By "Turn Away"] (ドイツ軍のみ):** ドイツ軍によって標準的に実践されていたこの機動は、混乱せずに敵部隊から突然離脱することを認めます。いかなるドイツ軍戦隊又は艦隊も、スクリーン部隊の戦闘後を含むいずれかの戦闘ラウンド終了時にこれを宣言できます。ドイツ軍艦隊又は戦隊の全部隊は、索敵結果又は速力結果の考慮なしで、直ちに（通常の移動ルールを使用して）港湾へ戻します。ただし、回避離脱を宣言するためには、その機動に参加している各戦隊の戦隊のスクリーン・ボックス内に、少なくとも3ユニットを持たなければなりません。

## 10.0 エリア支配&勝利ポイント

### [Area Control & Victory Points]

**10.1 エリア支配 [Area Control]:** 海上エリアの支配は、エリア支配&勝利ポイント・フェイズ中に判定されます。海上エリアを支配するためには、プレイヤーは列記された優先順位で、以下の条件の1つを達成しなければなりません。:

- エリア内に留まっている唯一のプレイヤーであること。
- もしも1人のプレイヤーの艦隊又は戦隊のみが留まり、相手側プレイヤーの独立部隊もエリア内に留まると、そのエリアは艦隊（又は複数艦隊）と／又は戦隊（又は複数戦隊）を持つプレイヤーによって支配されます。
- もしも両プレイヤーの戦隊と／又は艦隊が同じエリア内にあると（何らかの理由により）、両プレイヤーがエリア内の戦列戦闘の解決で勝利したか、又はスクリーン部隊の競合が引き分けだった場合を除き、エリアの支配はターンに開始時にエリアを支配し



ていたプレイヤーに留まります（下記を参照）。

**D)** もしも少なくともあるプレイヤーの2隻の独立主要艦ユニットが、エリア内で相手側プレイヤーの1隻のみ又はゼロの独立主要艦ユニットと共に存在すると、2隻以上の独立主要艦ユニットを持つプレイヤーがエリアを支配します。

補助ユニットと部隊を持たない戦隊は、エリアの支配に使用できません。最も多い例は、エリア内の戦闘勝者がそのエリアの支配勝者として終わることです。

ただし、ターンの終了時にいくつかのエリアが非支配下になる可能性があり、それ故そのようなエリア内には支配マークが置かれません。

- ・スクリーン部隊がエリア内の索敵フェイズの競合で引き分けだったので、両プレイヤーの部隊がエリア内に留まる場合。
- ・このターンにエリア内で複数回の戦列戦闘があり、各プレイヤーが少なくとも1つの戦闘に勝利した場合。
- ・両プレイヤーが複数の独立主要艦ユニットを持つものの、エリア内に戦隊又は艦隊がいない場合。
- ・どちらのプレイヤーにも、十分なタイプと量の部隊が存在しない場合。

**10.2 エリアの勝利ポイント [Area Victory Points]** : エリアの支配が判定された後、プレイヤー諸氏は自軍支配エリアについてVPsを合計します。各エリア名称の下に2つの数字があり、1つは左で1つは右です。左の数字は、イギリス軍プレイヤーがエリアを支配することで得点される数です。右の数字は、ドイツ軍プレイヤーがエリアを支配することで得点される数です。

イギリス軍プレイヤーが最初にポイントをカウントし、勝利ポイント記録欄上でVPマークを移動させ、イギリス軍合計の追加を反映させます。次に、ドイツ軍プレイヤーが自軍の支配エリアについてVPsをカウントし、再びVPマークを移しますが、このときには勝利ポイント記録欄のドイツ側です。非支配下エリアは、どちらのプレイヤーについても勝利ポイントを得点しないことに注意してください。

ゲームの最終ターンに、この記録欄からのVP合計が勝者を判定します。:

- ・もしも合計が6ポイント以上イギリス側であると、イギリス軍プレイヤーが勝利します。
- ・もしも合計が6ポイント以上ドイツ側であると、ドイツ軍プレイヤーが勝利します。
- ・もしもどちらの側にも5以下である場合、ゲームは引き分けです。

## 11.0 通商破壊戦 [Anti-Shipping Warfare]

このフェイズ終了時、ドイツ軍プレイヤーは、以下のエリア内に位置した生き残っている独立SSユニット毎に、追加の1勝利ポイントを受け取ります（最大2VPs）。: 北西アプローチ [Northwestern Approaches]、南西アプローチ [Southwestern Approaches]、アイルランド海 [the Irish Sea]、イギリス海峡 [the English Channel]、ドーバー海峡 [Dover Strait] エリア（これらのエリアは、通商破壊戦シンボルを表示することに注意してください）。

最初に、ドイツ軍プレイヤーは、エリア内の連合軍独立SSユニットに対して対潜水艦戦を実行します。エリア内の各MLとMSユニットについてサイを1つ振ります。各5の結果は連合軍SSユニットを戦闘不能にさせ、直ちに友軍港湾へ帰還しなければなりません。次に、エリア内のイギリス、アメリカ、ロシア、選択フランス部隊の独立DT、MS、ML、SS、ASユニットについて、エリア内の独立ドイツ軍潜水艦ユニットに対する対潜水艦戦のためにサイを振ることがそれぞれ認められます。

- ・ターン1～5について、各DTマークは1つのサイを振り、6の目で1つの相手側潜水艦マークを沈没させ、又は5の目で1つを戦闘不能で帰還させます。ターン6～8については、各DTマークは2つのサイコロを振り、同じ結果を使用します。
- ・全てのターンについて、MS、ML、SS、ASマークは、ユニ

ット毎に1つのサイを振り、5の結果で1つの潜水艦ユニットを戦闘不能にします。これらのユニットは、相手側の潜水艦マークを沈没させることができません。

・友軍潜水艦のための観測をあらわすため、あるエリア内の各ドイツ軍ASユニットは、1つの対潜水艦ユニットがサイを振ることを無効にし、無効にされる最後のタイプのユニットはDTユニットです。通商破壊戦ポイントが割り当てられた後、結果は両プレイヤーによって得点されるポイントに反映され、ターンの最後に最終結果として勝利ポイントを生み出します。

## 12.0 損傷の修理 [Damage Repair]

ユニット上の損傷ポイント（何らかの理由によって生じた）は、各ターンの損傷修理フェイズ中にある程度修理できます。各港湾は、マップ上に記載された数の修理能力を持ちます。この数字は、損傷修理フェイズ中にその港湾内のユニットから取り去ることができる損傷ポイントの最大数です。プレイヤー諸氏は、このような各港湾内で自身が選択したユニットから単に損傷を取り去ります。所有するプレイヤーは、特定ユニットの全損傷又はユニットの損傷の一部を修理できます。

**例:** 10の能力を持つ港湾内に、各5損傷を持つ3ユニットがあると、2ユニットを完全に修理して1つを5損傷で残すか、又は2つが4修理を受けて1つが2修理を受ける等ができます。

## 13.0 連合軍海軍 [Allied Navies]

**13.1 ロシア [Russia]** : ロシア海軍にはそれを行う能力がありましたが、第一次世界大戦中には南バルト海エリア内に積極的に配備されませんでした。これを反映するため、以下のルールが有効です。:

- ・ロシア海軍は、ターン1（準備の不足）とターン7&8（ロシア革命の発生）に配備できません。
- ・ターン2から6に、イギリス軍プレイヤーはロシア軍参戦フェイズ中に単一のサイを振らなければなりません。5又は6の結果で、そのターンにロシア海軍は配備されて移動で海上へ出なければなりません。配備するロシア海軍ユニットの数を判定するため、3つのサイコロを振ります。これら3つサイコロの合計は、配備しなければならないロシア軍カウンターの数です。使用可能な合計から無作為にその数を選択します。以前のターンに沈没したものはもはや使用できません。次いでイギリス軍プレイヤーは、これらの選択したロシア軍ユニットを、通常の配置ルールを使用してロシア軍戦隊編成ディスプレイ上に、又は独立ユニットとして「ロシア」と標記された港湾に配備します。いったん配備されたら、戦隊又はユニットは、移動で海へ出なければなりません。

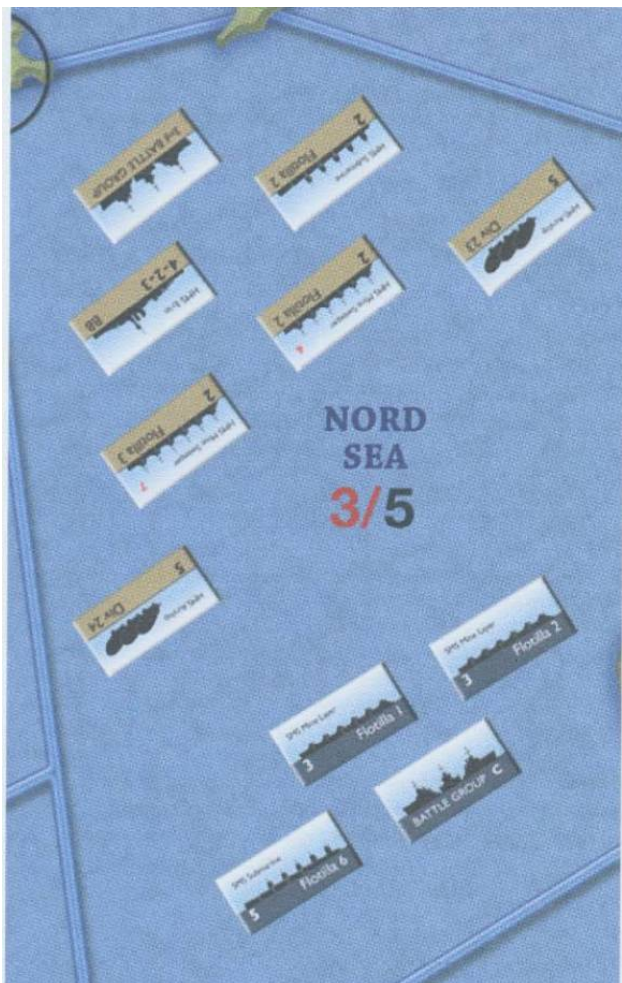
## 13.2 アメリカ合衆国 (US) [United States of America] :

**ターン6** : 参戦したアメリカ軍部隊をあらわしているイギリス軍プレイヤーの増援として、2つのUS DTユニットが到着します。これらの2つのDTユニットは、クイーンズタウン [Queenstown] の港湾に配備され、常にその港湾へ帰還しなければなりません。これらは、北西アプローチ [Northwestern Approaches] と/又は南西アプローチ [South-western Approaches] 海上エリア内に、独立部隊としてのみ使用されなければなりません。

**ターン7** : 4隻のUS BBsが増援として到着します。これらのBBsの少なくとも2隻は、クイーンズタウン [Queenstown] の港湾に配備しなければなりません。これらは、独立部隊としてのみ、北西アプローチと/又は南西アプローチのエリア内でのみ使用できます。

**ターン8** : 5隻のUS BBsが増援として到着します。ターン7について上記で述べた同じ制限で、合計4隻のBBs（使用可能な全US BBsから）はクイーンズタウンの港湾内に配備しなければなりません。ターン7と8の両ターンに、そのターンの要件を満たすために必要ない追加のUS BBユニットは、いずれかの港湾へ配備でき、他のイギリスBBユニットとして扱われます。

## 戦闘の例



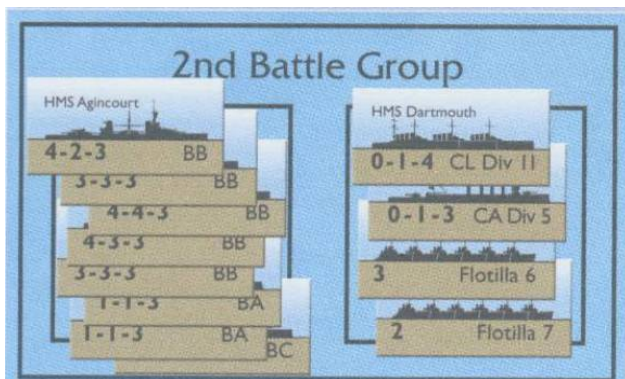
## 戦隊部隊：

以下のユニットは、各戦隊内のそれぞれのボックス内に先頭から最後尾までスタックしています。：

### イギリス第2戦隊

スクリーン：CL Div 11, CA Div 5, Destroyer/Torpedo 小艦隊 6 と 7。

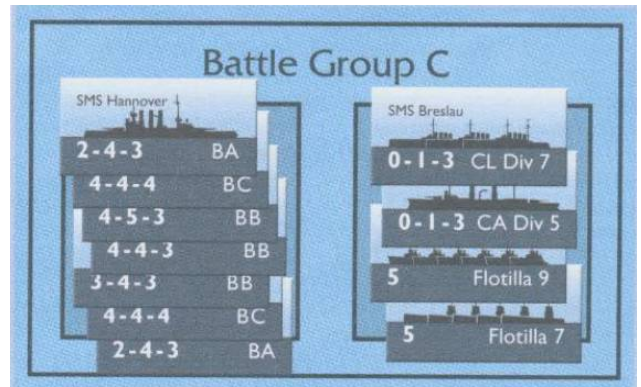
戦列：Agincourt BB, St. Vincent BB, Iron Duke BB, King George V BB, Temeraire BB, Hibernia BA, New Zealand BC の順番。



## ドイツ戦隊 C

スクリーン：CL Breslau Div 7, CA Hansa Div 5, Destroyer/Torpedo 小艦隊 9, 潜水艦小艦隊 7。

戦列：Hanover BA, Sydlitz BC, Kaiser BB, Oldenburg BB, Nassau BB, Moltke BC, Deutschland BA。



## 機雷戦の例 (8.1)

ドイツ軍は Nord Sea エリア内に 2 ML ユニットの持ちます。ドイツ軍プレイヤーは、1 機雷攻撃を実行できます。なぜならば、2 イギリス軍 MS 割る 2 = 1 ドイツ軍 ML が無効になるからです (脇に置かれる)。イギリス軍はエリア内に 2 AS を持ち、2 で割ると = 1 で 1 ADM の結果です。ドイツ軍プレイヤーは 1 ML のみを残しているため、1 つの d6 を振って 5 の目が 1 ADM によって 4 MDPs に減少します。これらのポイントは、ここで割り振られなければならない。

エリア内に命中を受け得る独立戦艦、2 つの MS、1 つの SS、戦隊がいることが分かります (2 つの AS ユニットの、機雷攻撃の目標になり得ません)。

無作為に引かれた最初の目標は、独立 BB Erin です。ドイツ軍プレイヤーは、主要艦ユニットについて機雷損傷表上でサイを振ります。2 の DR 結果は、BB Erin 上に 2 命中を置きます。

2 番目の無作為引きは、イギリス軍 MS ユニットの。1 のサイの目について他の損傷コラムを調べると、MS は沈没です。

3 番目の無作為目標引きは、戦隊マーカーです。割り当てるための 2 MDPs のみがあります。これらの両方は、戦隊内の目標艦船に対してとなります。戦隊内には 12 ユニットの艦船があり、これらを 2 つのグループに分割します。：スクリーン部隊 + 最初の 2 BBs の第 1 グループと、戦列にある 6 隻の主要艦の第 2 グループです。第 1 グループにサイの目 1 ~ 3 を、第 2 グループに 4 ~ 6 の結果を割り当てます。最初のサイの目は 2 です。第 1 グループ内の艦船の 1 隻が目標です。6 隻の艦船があり、それぞれ 1 から 6 の数字を割り当てて再びサイを振ります。4 の結果は、Destroyer/Torpedo 小艦隊 7 が命中であることを意味します。適切なコラムでサイを振り、5 の目で「戦艦不能」の結果を得ます。小艦隊は最寄りの港湾へ帰還します。

次に、最終 MDP の目標ユニットを判定します。最初のサイの目は 5 で、第 2 グループの主要艦の 1 隻が目標であることを意味します。このグループの 6 隻に再び 1 ~ 6 の数字を割り当て、サイを 1 つ振ります。2 の結果で、King George V BB が最終目標であることを示します。主要艦損傷コラム上でサイを振り、4 = 効果なしを得ます (KGV は幸運艦です)。

イギリス軍が ML ユニットの持たないため、Nord Sea についての機雷攻撃の解決は完了します。

## 索敵セグメントの例 (8.2)

敵対する戦隊がエリア内にあるため、これらの戦隊が戦闘に従事するかどうか調べるため、最初に索敵を実行しなければなりません。

イギリス軍プレイヤーは、自軍の索敵値を判定します。彼は自軍スクリーン部隊内にその他 3 タイプのユニットを持ち、3 索敵ポイントです。彼はエリア内に 2 つの AS ユニットの持ち、各 5 の航続力を持ちます。その航続力 5 から 1 (最寄の友軍港湾からの MP 距離) を差し引き = 4 に 1 をプラスして = 5 です。実質 AS ユニットの



合計は5+5=10索敵ポイントです。イギリス軍の総合計は13索敵ポイントです。

ドイツ軍はその他に3ユニットとそのスクリーン内に1SSユニットを持ち、5の索敵ポイントに相当します。

イギリス軍プレイヤーは、スクリーンの比較に勝利し(高い合計)、ドイツ軍プレイヤーに、戦隊内にどれだけ多くの艦船がいるのかとどの戦隊が中にいるのかを尋ねます。(彼は、タイプを知ることにはできません)。ドイツ軍プレイヤーは、戦隊C内に7隻を持つことを知らせます。イギリス軍プレイヤーは、その数を凌駕しているため、交戦することに決めます。(彼は、「発見による回避」に決めることができ、この場合はこのターンにNord Seaエリア内で更なる戦闘はありませんでした)。ここで、2つの異なるタイプの戦闘が解決されます。

## スクリーン部隊の戦闘例 (8.3)

イギリス軍はスクリーン部隊内に3ユニットを持つため3つのサイコロを振り、1つの5の結果は「戦闘不能」です(ドイツ軍プレイヤーは、SSユニットを港湾へ戻します)。ドイツ軍は、スクリーン部隊内に4ユニットを持つため、4つのサイコロを振り、1つの6の結果は1ユニットを沈めます(イギリス軍プレイヤーは、Destroyer小艦隊6を選択します)。

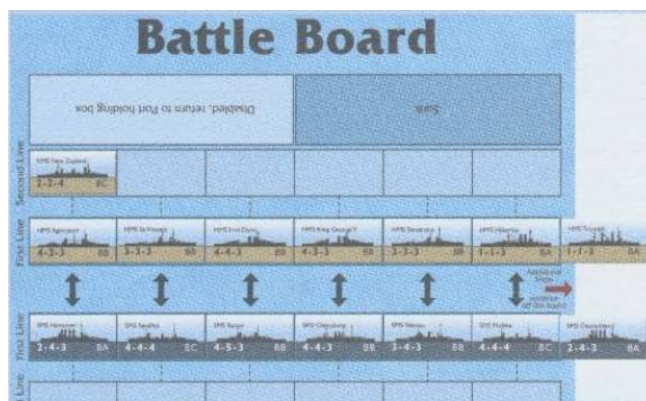
索敵値が再計算され、イギリス軍はいまだに高い索敵値を持ちます。そこでイギリス軍戦隊の戦列は、ここでドイツ軍戦隊の戦列に接近します。両プレイヤーは、自軍戦列部隊を戦闘ボード上に配備しなければなりません。

## 戦列戦闘の例 (8.4)

より小さな戦列を持つドイツ軍プレイヤーは、最初に自軍部隊を戦隊ボックス内にスタックさせた順番で配備します。:BA Hanover, BC Seydlitz, BB Kaiser, BB Oldenburg, BB Nassau, BC Moltke, BA Deutschland.

次いで、イギリス軍プレイヤーは、自軍部隊を戦隊ボックス内にスタックさせた順番で配備します。:BB Agincourt, BB St. Vincent, BB Iron Duke, BB King George V, BB Temeraire, BA Hibernia, BA Triumph, BC New Zealandは余分の艦船なので、最初のドイツ艦船に対して射撃するため、2番目のライン内に置かれます。

艦船は、その相対している艦船に対して直接射撃します。



Agincourtは4の戦闘値(CF)を持ち、4つのサイコロを振ります。:結果は1、3、4、6で1命中です。New Zealandは2のCFを持ち、2つのサイコロを振ります。:2と6です。この結果はHanoverへの別の命中となります。損傷についてサイコロを振らなければなりません。最初の命中は2損傷の結果となり、2番目の命中は5損傷の結果となり、BA Hanoverに合計7ポイントの損傷となり、その4の防御よりも3多いため沈没します。Hanoverは2のCFを持つので、2つのサイコロを振ります。:1と6で1命中です。3ポイントの損傷は、その防御よりも1を超えて高いため、Agincourtは沈没します。

St. VincentはSeydlitzへ2ポイントの損傷を与え、Seydlitzはそのサイコロで外します。

Iron Dukeは、Kaiserに1ポイントの損傷を与え、KaiserはIron Dukeに3ポイントの損傷を与えます。

King George Vはサイコロを外し、OldenburgはKing George Vに1ポイントの損傷を与えます。

TemeraireはNassauに4ポイントの損傷を与え、NassauはTemeraireを戦闘不能にします(港湾へ帰還)。

HiberniaはMoltkeを戦闘不能にし(港湾へ帰還)、MoltkeはHiberniaを外します。

TriumphはDeutschlandに外し、DeutschlandはTriumphに1ポイントの損傷を与えます。

これで戦闘の最初のラウンドが終了します。両プレイヤーは、自軍部隊を留めて別のラウンドを闘うことに決めたので、最初のラウンドからの損傷を反映するため、戦列を調整しなければなりません。

## 戦列の再編 (8.4C)

ドイツ軍の新たな戦列は、この順番です。:BB Oldenburg, BA Deutschland (1), BB Kaiser (1), BB Seydlitz (2), BB Nassau (4)。

イギリス軍の新たな戦列は、この順番です。:BB St Vincent, BA Hibernia, BA New Zealand, BB King George V (1), BA Triumph (1), BB Iron Duke (3)は、BB Nassauを射撃している2番目のライン内に置かれます。

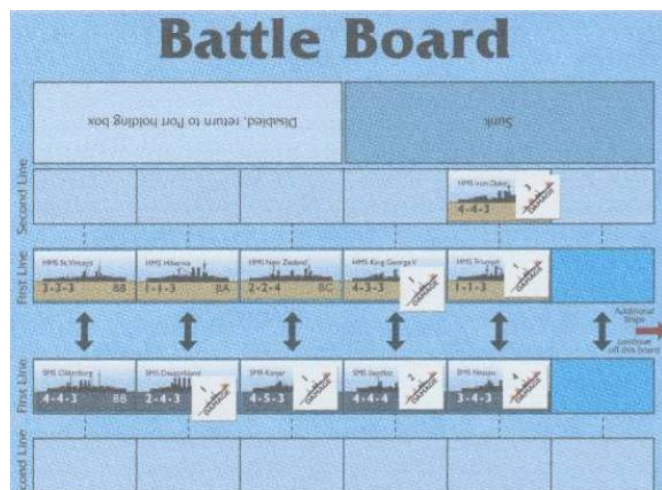
戦闘の2番目のラウンドは、St VincentがOldenburgを戦闘不能にし(港湾へ帰還)、OldenburgはSt Vincentに2損傷を与えます。

HiberniaとDeutschlandの両者は、互いに外します。

New ZealandはKaiserに対して外し、KaiserはNew Zealandに2損傷ポイントを与えます。

King George VはSeydlitzに3命中を与え、9損傷ポイントを生み出してこれを沈めます。Seydlitzは2命中を応射し、これはすでに損傷していたKing George Vを沈没させるために十分です。

TriumphとIron Dukeは外し、Nassauは2損傷ポイントの命中でTriumphを沈没させます。



## 交戦離脱と追撃の例 (9.0)

ドイツ軍司令官は自軍戦隊の活躍に満足し、この時点で離脱することに決めました。DeutschlandとKaiserは2の現行速力を持ち、Nassauは-1の速力を持ちます。イギリス艦の速力は、St Vincent: 1, Hibernia: 3, New Zealand: 2, Iron Duke: -1です。HiberniaとNew Zealandは、DeutschlandとKaiserを追撃でき、全てのイギリス艦はNassauを追撃できます。イギリス軍プレイヤーは、DeutschlandとKaiserは行かせるものの、NassauはIron Dukeを除く全艦船で追撃することに決めます。全イギリス艦がNassauを射撃してこれを沈めます。Nassauは黙って海の底へは沈まず、その応射はHiberniaに命中してこれを沈めます。

## 上級選択ルール [Advanced Optional Rules]

これらの追加ルールは、ゲームにより複雑さを加えますが、ゲームにより歴史性を反映させることができます。これらのルールのいくつかは、明らかに一方又は他方の陣営に有利です。それ故、両プレイヤーは、プレイを開始する前にその使用に合意する必要があります。これらは個別に又はいずれかの組合せで使用できます。これらは、不均衡なプレイヤー諸氏にバランスをもたらし、より優れたゲームにします。

**A 1. 0 情報戦 [Intelligence Operations]** : 通常、両陣営は、相手側海軍部隊の出航情報を手に入れるため、スパイを雇っていました。このような作戦の結果を反映させるため、各ターンの部隊再編セグメント後、ドイツ軍プレイヤーはサイを1つ振り、イギリス軍プレイヤーはサイを2つ振ります。もしも個別のサイの目が5であると、振ったプレイヤーは相手側編成ディスプレイ上の1つの艦隊内のユニット配備を調べることができます。もしも個別のサイの目が6であると、振ったプレイヤーは敵対するいずれか2艦隊のユニットを調べることができます。その他の結果は、効果なしです。

**A 2. 0 無制限潜水艦戦 (USW) [Unrestricted Submarine Warfare]** : ドイツ軍プレイヤーは、ゲーム毎に一度、陣営毎に最低2つの戦隊を含む1つの海上エリア戦隊のターン後に、これを宣言できます。この通商破壊戦の形態は、いずれかの3連続ターンについて認められます。USW が進行中の際、北西アプローチ、南西アプローチ、アイルランド海のエリアで得点されるドイツ軍の通商破壊戦についての勝利ポイントは、2倍になります。

**A 3. 0 政策：ロシア [Politics:Russia]** : ロシアについて、2つの可能な選択肢があります。

- ・最初の仮定は、革命による迅速な崩壊です。それ故、ロシア軍部隊は、ターン5から開始して使用可能であることを止めます。
- ・二番目の仮定は、ロシアの君主制が生き延びることです。それ故、ロシア軍部隊は別のターン（ターン7）について、又は更なる選択肢としてゲーム全体について使用可能で留まります。

**A 4. 0 政策：イギリス&ドイツ [Politics:Britain & Germany]** : この二部選択ルールは、ゲームに歴史的な政策干渉を加えます。イギリス軍プレイヤーについては、破滅的な傲慢の厳しい例であるダーダネルス戦役の影響を導きます。ドイツ軍プレイヤーについては、カイザー・ヴィルヘルムが巨額を投じた高海艦隊を危険に晒すのを躊躇うことを反映します。

**A 4. 1** 以下のイギリス軍ユニットは、ターン1の終了時にプレイから取り去られます。: Albion, Majestic, Ocean, Lord Nelson, Triumph, Cornwallis, Queen, London. 加えて、Queen Elizabeth と Inflexible は増援としてターン2に到着せず、ターン3になるまで遅延します。ターン4に、Majestic, Ocean, Triumph を除く取り去られた全てのユニットは、増援として復帰します。これらの3ユニットは、永久に失われます。

**A 4. 2** ターン1〜3について、ドイツ高海艦隊の戦隊は、全てのドイツ軍 BB タイプ・ユニットを含まなければなりません。これらの戦隊と高海艦隊は、ヘルゴランド湾、スカゲラク、カテガット、バルト海のエリア内のみ配備できます。ターン3の後、ドイツ軍戦隊の編成と配備の両方は、もはや制限がありません。

**A 5. 0 叛乱 [Mutiny]** : もしもイギリス又はドイツが各ターンに大規模艦隊を出撃させなければ、それらの海軍は叛乱の結果になり得る不満を抱えます。もしもイギリス軍又はドイツ軍プレイヤーが、あるターンに少なくともその戦隊内に合計 10 隻の主要艦ユニットを含む艦隊の1つを海上エリアに出撃させなければ、次のターンに注意してください。これらの国家の次のターンの再編フェイズ中、その国家の各艦船についてサイ振りを実行しなければなりません。艦船について1〜3のサイの目で、それはこのターンに移動せず港湾内に留まります。

**A 6. 0 指導者 [Leaders]** : 各プレイヤーは、各国海軍を代表するトップの政策人物又は当時の最も傑出した総司令官だった3人の指導者マーカーを受け取ります。

ドイツ: ティルピッツ [Tirpitz]、シェーア [Scheer]、ヒッパー [Hipper]  
イギリス: フィッシャー [Fisher]、ジェリコー [Jellicoe]、ビーティー [Beatty]

ティルピッツ提督とフィッシャー提督は、ゲームで一度いずれかの1ターンに、その国家の全ての港湾修理能力を2倍にできます。それらのマーカーは、一度この能力を使用したらゲームから取り去らなければなりません。

シェーア提督とジェリコー提督(その国家の最高艦隊司令官)は、防御指向の性格でした。ゲーム毎に一度、あるエリアについての戦闘解決の開始前、プレイヤーはこれらの指導者を使用して、ルールによって認められているか否かにかかわらず、それぞれ高海艦隊又はグランド・フリートのマーカーを航続距離内の友軍港湾へ移動させて直接戻すために使用できます。この特殊能力が使用された後、ゲームから指導者を取り去ります。

(それぞれ) 索敵戦隊と巡洋戦艦戦隊の司令官としてのヒッパー提督とビーティー提督は、より攻撃的になる傾向がありました。ゲーム毎に一度、プレイヤーは索敵フェイズの戦闘を飛ばし、自軍の巡洋戦艦/索敵グループが同じエリア内の敵対する艦隊又は戦隊を自動的に発見し、何も考慮せずエリア内で直ちに戦闘を開始させるために使用できます。いったんこの能力が使用されたら、ゲームから提督を取り去ります。ビーティーとヒッパーの両部隊が同じエリア内にあり、両プレイヤーが同時にこれを試みることに決めたら、単一のサイを振ります。1〜2のサイの目でビーティーが索敵に勝利し、3〜6のサイの目でヒッパーが索敵に勝利します。ヒッパーの優位性は、イギリス軍巡洋戦艦グループ内に特有の、貧弱なコミュニケーションのためです。

**A 7. 0 イギリス巡洋戦艦 [British Battle Cruisers]** : これは、イギリス BC が抱える弾薬庫火災の脆弱性が、爆沈に繋がったことを反映します。戦闘中のこれらの1隻への各命中について、損傷を割り当てる前に直ちに別のサイを振ります。5又は6の結果で、いかなる損傷も解決する前に目標 BC を直ちに破壊します。

**A 8. 0 修理の遅延 [Delayed Repair]** : ターン全体について修理している港湾内に留まっていたユニットのみが、現行ターンの修理フェイズ中に修理できます。このルールは、A9.0 保守と組み合わせて使用できません。

**A 9. 0 保守 [Maintenance]** : このルールは、第一次世界大戦の全ての参加国を通して共通の問題だった、近代軍艦の非常に複雑な機械系の維持が不十分だったことによる損傷を反映させます。

・イギリス: ターン1〜5: プレイヤーは、ターン毎に、いずれかのイギリス軍 BB タイプ・ユニットへ2損傷ポイントにプラスして、いずれかのイギリス軍 BA と/又は BC タイプ・ユニットへ2損傷ポイントを割り当てなければなりません。

ターン6〜8: プレイヤーは、ターン毎に、いずれかのイギリス軍 BB タイプ・ユニットへ1損傷ポイントにプラスして、いずれかのイギリス軍 BA と/又は BC タイプ・ユニットへ1損傷ポイントを割り当てなければなりません。

・ドイツ: ターン数にかかわらず、プレイヤーは、ターン毎に、いずれかの BA、BB、BC タイプ・ユニットへ2損傷ポイントを割り当てなければなりません。

・アメリカ: イギリス軍プレイヤーは、ターン7と8について、ターン毎に、US BB タイプ・ユニットへ1損傷ポイントを割り当てなければなりません。

**A 9. 1** 保守損傷は、プレイヤーが損傷修理フェイズを実行した後に割り当てられるため、そのターンに修理を割り当てることができません。



**A 9. 2** 同じユニットに、2ターン連続して保守損傷を割り当てることはできません。

**A 9. 3** その防御戦力の 1/2 以上の損傷を持つユニットは、港湾を離れることができません。ドイツ軍ユニットについては端数を切り捨て、その他については切り上げます。

**注釈：**このルールは、ルール A8.0 修理の遅延と組み合わせて使用できません。ロシア軍とフランス軍の部隊は、すでにこの保守に関してその特殊ルールの中で考慮されています。

**A 10. 0 フランス：**第一次世界大戦を通して、フランスはイギリス海峡の沿岸防衛に展開できる小規模な混成水上部隊と、同様にイギリス近海に展開できる小規模な潜水艦部隊を保持しました。訓練を除き、これらの部隊はもっぱら港湾内に留め置かれました。

これらの部隊の更なる積極的参加を反映させるため、イギリス軍プレイヤーは、部隊再編セグメント中にフランス軍の配備についてサイを1つ振ります。5又は6のサイの目で、フランス軍部隊はこのターンに港湾を移動で出なければなりません。次いで、2つのサイコロを振ることにより、出撃するユニットの数を判定します。これらのサイコロの合計は、出撃しなければならないフランス軍ユニットの数です。使用可能な合計からその数を無作為に選択し、以前のターンに沈没したものはもはや使用できません。選択されたユニットは、フランス軍戦隊ディスプレイ上に配備することができ、さもないと独立ユニットです（イギリス軍プレイヤーの選択）。戦隊と／又は独立ユニットは、「フランス」と標記された港湾内で開始し、その他のイギリスと US の移動後に移動できますが、ドイツの移動前です。その他の全ての面で、フランス部隊はイギリス軍プレイヤーの移動中に通常に移動します。

**A 11. 0 潜水艦戦闘 [Submarine Combat]：**哨戒中の潜水艦は、ときにはその航路を横切る主力艦を発見して魚雷攻撃をしました。これをあらわすため、あるエリア内で全ての戦列戦闘を解決した後、ただし、その他のエリアの解決へ移行する前に、このエリア内で、プレイヤーは自軍の独立 SS ユニットの相手側の独立と／又は非スクリーン BA、BB、BC タイプ・ユニットを発見して攻撃することを試みるかどうか決めなければなりません。もしも SS プレイヤーが攻撃することに決めたら、相手側のプレイヤーは独立 BA、BB、BC ユニットの、又はこれらのタイプのユニットを含む、スクリーン部隊を残していない戦隊がいるかどうか判定します。これらの BA、BB、BC ユニットの全ては、攻撃を受け得ます。

各独立 SS ユニットの、所有しているプレイヤーは単一のサイを振ります。6のサイの目で、その SS ユニットの行った成功した発見の数を判定するため別のサイを振ります。次いで、エリア内でその数の相手側 BA、BB、BC ユニットの無作為に引きます。もしも発見に成功した数がエリア内のこれらのユニット数を超過したら、超過分は失われます。引いた後、選択された各ユニットについて単一のサイを振ります。1～4のサイの目は効果なしです。5のサイの目は戦闘不能で、ユニットは直ちに港湾へ帰還します。6のサイの目は、命中です。全ての命中について再びサイを振り、結果は目標ユニットが受ける損傷ポイントです。

各独立 SS について、この手順を繰り返します。

**A 12. 0 競り [Bidding]：**いくつかの状況で、両プレイヤーはどちらかの陣営が有利と感じ、同じ陣営でプレイすることを望むかもしれません。もしもこれが発生したら、どちらのプレイヤーがどちらの陣営をプレイするか判定する前に、両プレイヤーは紙片に、望む陣営をプレイするためにどれだけ多くの勝利ポイントを競るのか密かに記します。これを行った後、両プレイヤーは自身の競りを明らかにし、より高い競りをしたプレイヤーは自身が選択した陣営をプレイし、他方のプレイヤーは他方の陣営を取ります。ただし、ゲームを開始する前に、競りに負けたプレイヤーは、勝利したプレイヤーによって競られた数に相当する数の開始時勝利ポイントを与えられます。

**A 13. 0 ハンディキャップ [Bidding]：**もしもプレイヤー諸氏のスキルやプレイの経験が対等でなければ、弱体なプレイヤーにハンディキャップとして開始時に勝利ポイントを与えることで、バランスさせることができます。ハンディキャップのレベルを判定することは常に困難ですが、プレイヤー間の差を反映させるために行わなければなりません。

弱体プレイヤーへの選択ルールの使用も、考慮に入れるべきです。

**A 14. 0 戦争の霧なし [No Fog of War]：**GRAND FLEET の標準ルールは、このファミリーの初期のゲームよりも遥かに戦争の霧面を指向しています。もしもプレイヤー諸氏がこの戦争の霧面を減少させることを望むと、プレイヤー諸氏は単に全てのカウンターを表面に向けてプレイし、常時相手側プレイヤーに調査されることがあります。これは明らかに北海における海上戦の歴史的不確実性を減少させますが、潜在的戦闘で追加の事前計算を認めることにより、ゲームをよりチェスに近づけます。

**A 15. 0 自動的勝利 [Automatic Victory]：**いずれかのターン終了時、あるプレイヤーが 29 以上の VP を持つと、ゲームは直ちにそのプレイヤーの勝利で終了します。

**A 16. 0 制限された帰還 [Restricted Rebasing]：**標準ルールでは、部隊再編セグメント中に部隊は自由で意のままに帰還できます。これはプレイを非常に容易にして速めますが、部隊をどこに帰還させるかという兵站思考を減少させます。それ故、この考慮をゲームに加えるため、プレイのシークエンスの部隊再編セグメント中、部隊は港湾間で移送できませんが、このセグメントのその他の全アクションは留まります。結果として、すでにマップ上にあるユニットが次のターンにあなたが望む場所で終了するためには、現行ターンに（何らかの理由で）あなたがユニットを港湾へ戻すとき、それを再編する港湾へ戻し、そこから移動で出さなければなりません。

**A 17. 0 制限された戦闘不能ユニット [Restricted Disabled Units]：**このゲームのファミリーの標準ルールでは、戦闘不能の結果は、各戦闘ラウンドの完了時に、基本的に損傷状態と非損傷状態のユニットが損傷や距離を考慮することなしに母港へ送る「フリー回避」です。GRAND FLEET では、これはおそらく WAR AT SEA ファミリーの他のゲームよりも歴史的に正確な特徴です。これは、艦船が損傷又はその他の出来事のために戦列外に出ることを強制され、たとえ戦闘が継続しても個別に港湾へ航海する回数だけ発生します。ただし、もしもプレイヤー諸氏がこのメカニックをより現実的に行うことを望むと、存在しているいかなる損傷も考慮されます。

もしも戦闘不能ユニットの MA が、損傷のため最寄りの港湾まで通常に移動できない場合、自沈のために除去される代わりに除去されます。この機能を最良の方法で行うため、損傷のために減少させることができる移動は最低の値に変更し、2ではなく1にします。

**A 18. 0 「不確定」ゲームの終了 [End Of Game "Death Ride"]：**ゲーマーは、ゲームの最終ターン中、もしも損失が勝利ポイントに関与しなければ損失に傾着しない傾向があり、GRAND FLEET でもしかりです。これは当時のドイツ海軍司令部の固定化されたチャンクの望みを反映できますが、大部分の乗組員の計画に適合せず、それ故起こりそうもありません。もしもプレイヤー諸氏がこの最終ターンの傾向を制限することを望むのであれば、ゲームの最終ターンを可変させてこれを行うことができます。

ターン7の終了時、ドイツ軍プレイヤーは単一のサイを振ります。1のサイの目で、ゲームは直ちに終了して勝利が判定されます。さもないと、通常にターン8をプレイし、そのターンの終了時にドイツ軍プレイヤーは再び単一のサイを振ります。1～4のサイの目で、ゲームは直ちに終了して勝利が判定されます。もしもゲームが終了しなければ、ターン9に進み、ターン9（並びに続く全ターン）の終了時にサイ振りを行い、もしもサイの目が1～5であると、ゲームは直ちに終了して勝利が判定されます。ゲームが終了するまで、この手順を続けます。

**A19.0 上級速力離脱 [Advance Speed Disengagement]**：速力によって通常に離脱しているとき、相手側プレイヤーの修正後の最高MAユニットよりも大きな修正後MAを持つ全ユニットは離脱に成功しますが、遅いユニットは別の戦闘ラウンドのために留まります。実際に起きることは、修正後MAの差のために複数の副次グループが形成され、追撃している部隊司令官はこれらの最低速のグループのみと交戦するか、又はいくつかあるいは全てのその他の修正後MAに分割された相手側の捕捉を試み、自軍部隊を分割させるかを決めなければなりません。これをあらわすため、離脱した陣営は、離脱したときの修正後のMAを基準に、副次グループに分割します。次いで、追撃しているプレイヤーは、自軍部隊を分割することができ、やはりその修正後のMAsによって制限され、どの自軍部隊をどの離脱しているグループに送って交戦させるかを決めなければなりません。彼は、自軍の最高速ユニットの全てを相手側の全最高速ユニットに対して送らなければならない必要はなく、自軍ユニットのMA限度内で、自軍の全ユニットで最低速又は二番目に遅い相手側の副次グループと闘うことができ、又は相手側の各グループを追撃するため、それらを複数の副次グループに分割できます。ただし、この方法では、全ての副次グループによって一度のみの追加戦闘ラウンドが闘われ、その完了時に生き残っている全ての離脱部隊は、発生したものと見なされます。エリアの支配は、速力で定義された副次グループの戦闘ラウンドの結果にかかわらず、最初の戦列戦闘に勝利して他方のプレイヤーを離脱させたプレイヤーに属します。追加損傷のためそのMAが減少したユニットは、この戦闘中その場に留められ、もはや通常移動を介して港湾へ到達できなければ除去されます（自沈）。

#### 14.0 デザイナーズ・ノート [Designer's Notes]

GRAND FLEETは、短時間でプレイできるWAR AT SEAゲームのような、グランド・フリートと高海艦隊との間の本国とその周辺における衝突を扱う、WWIの海上シミュレーションを制作するという考えからスタートしました。やがて、その域を脱して現実のプロジェクトとなりました。全てがうまく運んだので、私は幾分驚くと共に喜びました。成果としてのゲームは、第一次世界大戦の海上における多くの雰囲気とカラーを持ちますが、命中させるための6と戦闘不能のための5を出すために多くのサイコロ振りを行うことで依然としてプレイを楽しめ、加えて3時間以内に容易にプレイできます。しかも、私は厳密なシミュレーションは意図しておらず、ゲームはその広範な選択肢と同様に、両陣営の艦隊最高司令官が抱えた幅広い問題を反映するために機能します。プレイヤー諸氏は、しばしば二つの岐路に立つことになります。これらの多くは、飛行船、駆逐艦／水雷艇、潜水艦の配備展開にあります。これらの部隊は、戦闘内で主要なスクリーン部隊として、同様に通商破壊戦のための両方に使用されます。通商破壊戦への割当が不十分であると、ゆっくりですが継続した勝利ポイントの出血を生み出し、艦隊&戦隊のスクリーン任務への割当が不十分であると、一度の戦闘で艦隊が全滅する危険がある、非常に不利な交戦に陥る結果となり得ます。しかも、これらの部隊に回せる十分な数はありません。

同様に、プレイヤー諸氏は、しばしば勝利ポイント記録欄、到着する増援、現在造船所で建造中の艦船を確認し、時が常に味方するわけではないことに気づきます。ドイツ軍プレイヤーは、ドイツ本国水域を確保しているだけでは勝利できず、イギリス軍プレイヤーにも同様の縛りがあります。一方が勝利するためには、タイミングといくらかの幸運が必要となり得る、全艦隊挙げての積極的な水上戦が遅かれ早かれ生起することになります。

#### 15.0 Credits :

##### Design & Development:

Stephen Newberg.

##### L2 Rules Development & Editing:

Lembit Tohver

##### Graphics & Layout:

Art Lupinacci & Robert Tunstall

##### Original Rules Editing:

Nick Barker, Eric Feifer, John Foley, & John Kula.

##### Play Testing:

Kerry Anderson, Clayton Baisch, Tom Cannon, David Clark, Malcolm Green, Nathan Hiebert, Michael Junkin, Todd McGall, Eric Miller, Peter Muenker, Scott Newberg-Wong, Dennis Rhoads, Alan Snider, Rick White, Charles Webster, Mark Woloshen, Garrett Woolsey, & The W.I.T. Group (they may be getting older, but they are also getting better!).

##### Ship Image Collection:

Joe Donnelly, Thomas Harrison, Jens Kaufmann, Andy Nunez, & Gareth Scott