

THE KAISER'S High Seas Fleet

THE GREAT WAR AT SEA
1914-18

Rules & Examples

A GAME DESIGNED BY GILBERT COLLINS

Compass Games
New Directions in Gaming

日本語解説書

このルール・ブックは、公式 Errata と解明 (2025.12.8) を含みます。読み易さのため、重要な更新と解明は青文字で表示されます。

目次

1.0 はじめに	2
2.0 略称	2
3.0 勝利	2
4.0 マップ・ボード	3
5.0 内容物	3
6.0 セット・アップ&最初のターン	4
7.0 プレイのシークエンス	4
8.0 戦隊	5
9.0 移動	5
10.0 襲撃	7
11.0 戦闘	7
12.0 交戦離脱	9
13.0 勝利ポイント&エリア支配	10
14.0 機雷&潜水艦	11
15.0 修理&中立港湾	11
16.0 連合海軍	11
17.0 増援	12
18.0 特別ルール	12
19.0 戦闘手順の例	13
20.0 デザイナーズ・ノート&プレイヤーのヒント	18
21.0 索引	20

2.0 略称 [SHORT FORMS]

AH : オーストリアーハンガリー [Austria-Hungary]
BB : 戦艦 (弩級戦艦) [Battleships (Dreadnoughts)]
BC : 巡洋戦艦 [Battlecruisers]
BMP : ボーナス移動フェイズ [Bonus Movement Phase]
BMT : ボーナス移動表 [Bonus Movement Table]
CP : 中欧列強 (プレイヤー) [Central Powers (Player)]
D6 : 1つの六面体サイ [One six-sided die]
2d6 : 2つの六面体サイコロ [Two six-sided dice]
EP : 協商国 (プレイヤー) [Entente Powers (Player)]
ET : 交戦表 [Engagement Table]
LR : 長距離 [Long Range]
MP : 移動ポイント [Movement Points(s)]
PD : 前弩級戦艦戦隊 [Pre-Dreadnought squadrons]
S/Sq : 艦船/戦隊 [Ships/squadrons]
TRM : ターン記録マーカー [Turn Record Marker]
U-Boat : ドイツ軍潜水艦 [German Submarine]
Vessels : S/Sq と同じ
VP : 勝利ポイント [Victory Point(s)]
VPT : 勝利ポイント記録欄 [Victory Point Track]

1.0 はじめに [INTRODUCTIONS]

The Kaiser's High Seas Fleet は、1975年に Jedko Games から発行された John Edwards の *War at Sea* に触発されたシンプルなゲームです。古参プレイヤーは、オリジナル概念の一部を認識するでしょう。ただし、これは第一次世界大戦のゲームなので、いくつかの重要な相違点があります。

これは二人プレイヤー用のゲームで、一人のプレイヤーはドイツ、オーストリアーハンガリー、オスマン・トルコから構成される中欧列強 (CP) をあらわします。他方は大英帝国、フランス、イタリア、ロシアから構成される協商国 (EP) をあらわします。USA は、ターン 7 に協商国に与するまで中立です。ポルトガルとギリシャは、常に中立です。

主要なユニットは、当時の主力艦だった戦艦 (弩級戦艦) と支援の前弩級戦艦をあらわします。補助艦船は、あらわされません。

マップ [Map]

France 内の点線は、西部戦線を示します。西方接近海域 [Western Approaches] 上の灰色線は、プレイヤー諸氏に西方近接海域の位置を認識してもらうためのものです。いずれもゲーム・プレイに影響を持たず、純粋に歴史的参考として表示します。

3.0 勝利 [WINNING]

目標は、各ターンの終了時に可能な限り多くの勝利ポイント (VP) を得点することです。これらは、エリア支配フェイズ中に勝利ポイント記録欄 (VPT) 上でマークされます。そのマーカーが記録欄上にあるプレイヤーは、ポイントで先んじています。1918年7月/12月ターンの終了時、そのマーカーが表示されているプレイヤーがゲームの勝者です。もしマーカーが 0 にあると EP が勝利しますが、CP は「士氣的」勝利を獲得しています。

勝利ポイント&ターン・マーカー



4.0 マップ・ボード [THE MAP BOARD]

マップは、戦争のヨーロッパ戦域に付随する国々、港湾、機雷原、艦船と U ボートが展開するエリアをあらわします。海上エリアは、艦船の移動を標準化し、支配と VP を判定します。

4.1 大部分の海上エリアは2つの数字を含み、ターンの終了時に支配するプレイヤーが得点する VP を決定します。連合国のシンボルに隣接する数字は、EP が得点するポイント数を示します。鉄十字に隣接する数字は、CP のために同じ機能を実行します。一部のエリアは、1 つのみの数字を持ちます。



例：もし北海 [North Sea] が EP に支配されたら、彼は 1 VP を得点します。もし CP が支配すると、3 VP を得点します。

注釈：EP は北海の支配が望ましいため、もしそれを失うと、イギリス通商への影響は破滅的です！

4.2 機雷原 [Mines]

CP 機雷原



EP 機雷原



エリアは、ターン 1 の後にプレイに投入される機雷原をあらわします。自軍移動フェイズ中に敵の機雷原を越えている艦船と戦隊 (S/Sq) は、プレイヤーに機雷戦闘表 (11.2) を調べることをもたらしめます。

前弩級戦艦は、決して敵の地雷原を越えることができません。

解明：機雷原は、いったんプレイに登場したら常時有効です (11.1 に従う)。これらは、ここに列記された移動フェイズ、7.0 ステップ I に列記された港湾フェイズ、戦闘からの避退中に適用されます。

4.3 修理 [Repairs]

「レンチ」シンボルは、損傷艦船の修理が可能で、新たな艦船が増援として到着する港湾をあらわします。工廠ディスプレイ上の関連港湾リストは、各陣営により使用可能な港湾の概要が簡潔にまとめられています。より詳細な一覧については、このルールブックの巻末を参照してください。



レンチ・シンボル上の数字は修理能力を示し、単一ターンに船舶から取り去ることができる命中ポイント (損傷) の合計数です。EP のみが損傷艦船の修理可能な中立港湾も表示されます。一部の中立港湾は、「ゼロ」修理能力を持ちます。EP は、続くターンに自軍の位置取りを向上させるため、これらの港湾に艦船を戻すことを選択できます。

5.0 内容物 [COMPONENTS]

- ◆ 1 枚のマップ・ボード
- ◆ 292 個のカウンター
- ◆ 2 枚の任務部隊チャート
- ◆ 1 枚のチャート & 表補助、2 枚の水上戦闘 + 工廠ボード
- ◆ 6 個の六面体サイコロ
- ◆ このルール・マニュアル

5.1 艦船カウンターは、国籍によって色コード化されています。:

灰色：ドイツ

白色：オーストリアーハンガリー

黄緑色：オスマン帝国

赤色：大英帝国

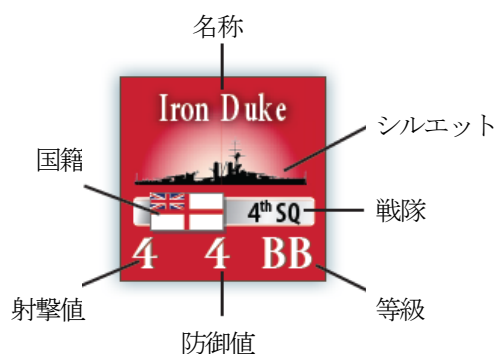
青色：フランス

緑色：イタリア

茶色：ロシア

オリーブ緑色：合衆国

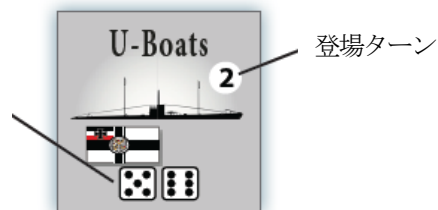
5.2 カウンターは、ゲーム・プレイのための様々な情報も表示します。



➤ 戦隊表示を持たない艦船は、ある戦隊への所属を選択できます。これは、各ターンに同じに留まるか又は異なる戦隊に所属することができます。

➤ 他の艦船と異なり、U ボートとイギリス軍潜水艦ユニットは、射撃又は防御値を持ちません。

商船攻撃について振るためのサイコロ



5.3 個別の水上艦船と異なり、前弩級戦艦は決して戦闘の形態で交戦できません。

注釈：U ボートや潜水艦は、個別の船舶をあらわしておらず、プレイヤーがエリア内へ及ぼす「能力」又は「通商破壊」力です。

5.4 情報カウンター [Information Counters]



命中 [Hit] マーカーは、艦船が戦闘又は機雷原のどちらかの結果として艦船が受け取った損傷量を示します。



避退 [Break Off] マーカーは、戦闘から退却を強制されるのに十分な損傷を受けた艦船を示します。



沈没 [Sunk] マーカーは、艦船がその防御値に一致する命中数を受けた結果、沈没してゲームから取り去られた艦船を示します。(これは、オリジナルの John Edwards のデザインと異なります。)



支配 [Control] マーカーは、エリアの VP を得点する陣営を示します。



ターン記録 [Turn Record] マーカー (TRM) は、常に現行ターンを示します。

6.0 セット・アップ&最初のターン

[SETUP & FIRST TURN]

各プレイヤーは国籍別に自軍 S/Sq カウンターを整理し、それらをそれぞれ自軍任務部隊チャートに、EP の Room 40 チットと共に置きます (18.4)。

6.1 ターン登場番号を持つものは、プレイに登場するターンに任務部隊チャート上に置か又は脇にセットされます。

6.2 両プレイヤーは、自軍の戦隊マーカー (前弩級戦艦を含む) をそれぞれの国内に置きます。協商国プレイヤーは、セット・アップ時に 1 つのイギリス軍潜水艦カウンターを受取り、中欧列強プレイヤーは 1 つの U ボート・カウンターを受け取ります。

注釈: イギリス第 5 戦隊は、ターン 3 になるまで使用できません。なぜならば、これはルール 8.2 に従って創出可能な最も早いターンだからです。

6.3 艦船 (戦隊内にない) は、それぞれの国内に置かれます。加えて:

- イギリス艦インディファティガブル [Indefatigable]、インドミタブル [Indomitable]、インフレキシブル [Inflexible] は、マルタ [Malta] 内に置かれます。

➤ CP 艦ゲーベン [Goeben] は、オーストリアーハンガリー内に置かれます (18.1)。

➤ ヤヴズ・スルタン・セリム [Yavuz Sultan Selim] は、ターン 1 にゲーベンがコンスタンティノープルに進入した場合にのみ、ターン 1 の終了時に登場します。

6.4 ロシア、イタリア、フランス、オーストリアーハンガリーは、ターン 2 になるまでその海上へ移動できません。オーストリアーハンガリーの U ボートは、このルールから除外されます。

6.5 機雷原は、ターン 1 に機能しません。

6.6 TRM はターン 1 に置かれ、プレイのシークエンスが続きます。

7.0 プレイのシークエンス [SEQUENCE OF PLAY]

A) 相互増援フェイズ [Mutual Reinforcement Phase]

各プレイヤーは、自軍任務部隊チャートを調べ、登場のターンに自軍艦船を自国の港湾に置きます。 (17.0)

B) 相互修理フェイズ [Mutual Repair Phase]

C) EP 移動フェイズ* [EP Movement Phase]

EP は自軍 S/Sq を移動させ、自軍潜水艦を置きます。 (9.9, 6 番目のドット)

D) CP 移動フェイズ [CP Movement Phase]

CP は自軍 S/Sq を移動させ、自軍 U ボートを置き (9.9)、沿岸襲撃を実施するため大英帝国上に自軍搜索戦隊を置くことができます。 (10.1)

E) EP ボーナス移動フェイズ* [EP Bonus Movement Phase]

EP は、自軍 S/Sq の更に 1 エリア移動を試みます。巡洋戦艦は、1 又は 2 エリアの移動を試みることができます。

F) CP ボーナス移動フェイズ [CP Bonus Movement Phase]

CP は、自軍 S/Sq の更に 1 エリア移動を試みます。巡洋戦艦は、1 又は 2 エリアの移動を試みることができます。

G) 戦闘フェイズ [Combat Phase] (11.0)

a) U ボート (たち) と潜水艦は、その攻撃を解決します (11.3)。U ボートは商船と／又は水上船舶攻撃ができ、潜水艦ユニットは水上船舶のみを攻撃できます。

b) もし友軍と敵の S/Sq が同じエリア内にあると、実際に各陣営からどれだけ多数の S/Sq が交戦するかを判定するため、両陣営は交戦表 (ET) 上でサイを振らなければなりません。これは、戦闘が発生しない結果となる可能性があります。 (11.9)

H) エリア支配&VP フェイズ [Area Control & Phase]

適用可能な支配マーカーが加えられ、VP 得点が記録されます。(13.5)

D) 港湾帰還フェイズ [Return to Port Phase]

全ての S/Sq、U ボート、潜水艦は、国籍が一致する最寄りの友軍港湾へ戻ります。全ての支配マーカーが取り去られます。機雷原に注意してください。戦隊と個別艦船は、機雷原を通過するフリーの移動を獲得しません。

例外: EP は、もし最寄りの選択肢であると、ユニットを中立港湾へ戻すことを選択できます。これは EP が未来のターンのためにユニットを戦略的位置に置くことを認め、ロードス [Rhodes] のような 0 修理能力港湾である理由です。

J) ターン記録フェイズ [Turn Record Phase]

TRM を次のターンに前進させます。

*イギリス軍の戦略移動のルールについては、9.10 を参照してください。

8.0 戦隊 [SQUADRONS]

戦隊マーカーの使用は、プレイヤー諸氏が艦船のスタックよりも少ないカウンターを移動させることを認め、従ってカウンターの混雑を減少させます。イギリス、ドイツ、USA の艦船は、それぞれの任務部隊チャート上に註記されたごとく、特定の戦隊に割り当てられます。11.8 に見られるごとく、これらは戦闘に関して重要な優位性も提供します。これらの理由において、その使用は選択です。

注釈: プレイヤー諸氏は、自軍任務部隊チャートを利用し、各艦船をそれぞれの戦隊ボックスに配置することが要請されます。

8.1 艦船は、自軍任務部隊チャート上に位置するその戦隊に永久に割り当てられます。これらは、分遣又は他の戦隊に再割り当てができません。単一の例外は、ルール 8.2 です。

戦隊名称を持たない（「非所属」）艦船は、自身を戦隊に所属させることを選択できます。これは、各ターンに同じ又は異なる戦隊に留まることができます。

8.2 ドイツ軍の搜索戦隊、イギリス軍の巡洋戦艦戦隊と第 5 戦隊は、独立移動のために艦船を分遣できる唯一のそれです。ただし、これらはもし分遣したら 2 隻以下に減少するのであれば、決して任意に艦船を分遣できません。これらは、戦隊マーカーを使用するため、少なくとも 3 隻の艦船が存在しなければなりません。

8.3 戦闘損傷のため、もし戦隊が 1 隻又は 2 隻のみに減少したら、戦隊マーカーは直ちにマップ・ボードから一時的に取り去られます。残っている艦船は、戦隊が取り去られた戦隊があったエリア内に留まります。戦隊が再び少なくとも 3 隻の艦船から構成されたとき、ボード上に復帰させることができ、艦船は再び戦隊チャート上に置かれます。**注釈:** このルールとドイツ第 2 戦隊の規模のため、自身の戦隊マーカーを持ちません。

歴史的注釈: 艦船は、異なる戦隊に再割り当てさせられましたが、軽率には行なわれませんでした。これらは、常にその個別の火力、装甲、速力に従って割り当てられました。

8.4 U.S.第 6 戦隊が到着するとき、合衆国内に置かれます。



港湾への帰還フェイズでは、戦隊が位置する場所に依存して、大英帝国又は USA へ戻ることができます。

8.5 前弩級戦艦戦隊 [Pre-Dreadnought Squadrons]

8.6 前弩級戦艦 (PD) は、決して戦闘で交戦できません。もしこれらが非 PD の敵艦船と同じエリア内にあると、単にその場に留まります。

複数のルールブック項目に分散している点を改めて明記すると、「PD 戦隊は、S/Sq が海域を支配していることを無効化できません。PD 戦隊が支配に影響を与えられるのは、当該海域に単独で存在する場合、または敵の U ボート又は潜水艦のみが存在する海域に限られます」。

8.7 全ての移動フェイズが発生した後、もし前弩級戦艦が敵の前弩級戦艦 (たち) と同じエリア内にあると、PD は即座にエリアから取り去られ、最寄りの友軍港湾に戻されます。

8.8 もし PD がエリア内に単独であると、これらをそれを支配します。

8.9 両陣営の PD のみがエリアを共有するとき、どちらもそれを支配しません。**8.7 が問題外にするため、このルールを無視します。**

8.10 PD は、U ボート又は潜水艦のみが存在するエリアを支配します。

9.0 移動 [MOVEMENT]

9.1 プレイヤーは S/Sq が移動することを強制されず、移動は任意です。

9.2 S/Sq の初期移動は、常に起源の自軍港湾に隣接する海上エリアへのものです。イギリス軍プレイヤーは、代わりにイギリス軍の戦略移動 (9.10) の使用を選択できますが、この方法で移動したユニットは再び他の海上エリアに移動できません。

9.3 敵 S/Sq の存在は、友軍部隊がエリア内へ又は通過することをブロックしません。(これはオリジナルの War at Sea の変更です。)

9.4 ボーナス移動フェイズ [Bonus Movement Phase]

ボーナス移動フェイズ (BMP) 中、S/Sq は追加 1 エリア内への移動を試みることができます。イギリス第 5 戦隊と両陣営の全ての巡洋戦艦は、追加 1 又は 2 エリア内への移動を試みることができます。

- EPは、1又は2追加スペースの移動を試みる S/Sq を宣言します。ボーナス移動を使用しないユニットと識別するため、これらのユニットを回転させます。
- 各艦船と戦隊についてボーナス移動表 (BMT) 上で個別にサイを振る直前に、EP は各 S/Sq が移動を試みている特定エリアを指定します。

ここで CP は、同じこれら 2 ステップを使用して BMP フェイズを実行します。

解明：ボーナス移動は、海上エリアに移動するためにのみ使用できます (港湾へ戻るのは不可)。

9.5 5又は6のサイの目結果は成功で、1~4の結果でその場に留まります。ユニットが 1 又は 2 エリアの移動を試みているかにかかわらず、一度のみサイが振られます。

9.6 ボーナス移動表 [Bonus Movement Table]

ボーナス移動表	
サイ	影響
1-4	移動不可
5-6	成功
サイの目修正： +1 巡洋戦艦と第5イギリス戦隊の艦船	

9.7 ターン 1 の後、敵機雷原によってブロックされた海上エリア内へ越えた S/Sq は、機雷戦闘を受けます (11.1)。

9.8 U ボート&潜水艦ユニット [U-Boats & Submarine Unit]

全ての U ボートと潜水艦ユニットは、エリア毎に最大1つが海上エリア内に置かれます (移動しません)。これらは、機雷原の影響を受けません。



解明：これらの両状況 (1 つのドイツ軍 U ボートがオーストリアーハンガリーへ戻され、ゲーベンがオーストリアーハンガリーに留まっている) は、全ての S/Sq がその国籍に一致する最寄りの友軍港湾に戻されなければならないルールの例外です。

9.9 U ボート&潜水艦の配置 [U-Boats & Submarine Replacement]

CP は、下記の制限に従って、海上エリア毎に1つ自軍 U ボートを置きます。

- オーストリアーハンガリー軍の U ボートは、東地中海 [Eastern Mediterranean]、アドリア海 [the Adriatic]、エーゲ海 [the Aegean]、黒海 [the Black Sea] のいずれかに置かれます。
- 1 つのみのドイツ軍 U ボートが、東地中海 [Eastern Mediterranean]、アドリア海 [the Adriatic]、エーゲ海 [the Aegean]、黒海 [the Black Sea] のいずれかに置かれます。この U ボートは、ドイツ帝国ではなく、オーストリアーハンガリーへ戻さなければなりません。

この決定による影響は、U ボートは常にオーストリアーハンガリーへ戻されなければならず、ゲームの残りについて、最初の箇条書きに列記されたエリアのみに制限されます。

- U ボートは、ターン 2 から開始して西方近接 [Western Approaches] 内に置くことができます。
- 残りのドイツ軍 U ボートは、その登場ターンに従って他のいずれかの海上エリア内に置くことができます。
- 長距離 U ボートのみが、「長距離 [Long Range]」とマークされた海上エリア内に置くことができます。長距離 U ボートは、そのターンに商船表上でサイを振っていない限り、スペース内で 1 VP を得点できる唯一のユニットです。LR U ボート、そして全ての U ボートは、要件を満たせば、ポイントのために表上でサイを振るか、又は支配に進むことができます。両方はできません。
- EP は、黒海を除くいずれかの海上エリア内にイギリス軍潜水艦を置きます。

9.10 イギリス軍の戦略移動 [British Strategic Movement]

戦略移動は、3 隻までの艦船を、一緒又は個別に、友軍港湾から友軍港湾へ移動させるために使用できます。バルト海と黒海の限度は、それでも遵守しなければなりません。もしこの方法で移動したら、そのターンの移動としてカウントし、移動した艦船は海上エリア内に留まることができず、自軍ターンを友軍又は中立の港湾で終了しなければなりません。

9.11 この機動は、7.0 フェイズ C 又はフェイズ E で使用できますが、両方は不可です。この機動を実行している艦船は、BMT 上でサイを振りません。これは、ターンの移動としてカウントします。

9.12 バルト海の制限 [Restrictions in the Baltic Sea]

ここでは、以下のみが機能できます。:

- CPU ボート
- イギリス軍ユニット (潜水艦を含む)
- ドイツ軍艦船



- ロシア軍艦船 (決して離れられない)

9.13 黒海の制限 [Restrictions in the Black Sea]

ここでは、以下のみが機能できます。:

- イギリス軍巡洋戦艦
- ヤウズ・スルタン・セリム [Yavuz Sultan Selim] (オスマン艦)



- ロシア軍艦船 (決して離れられない)

9.14 ヤウズ・スルタン・セリム [Yavuz Sultan Selim] は、エーゲ海に進入でき、ボーナス移動でアドリア海、東及び西地中海に進入できます。それでも港湾帰還フェイズにコンスタンティノープル [Constantinople] へ戻らなければなりません。

9.15 ターン 6 に開始して、CP 第 2 戦隊の前弩級戦艦は、バルト海 [Baltic] 内のみ移動できます。連合国海軍移動の追加制限については、16.0 を参照してください。

10.0 襲撃 [RAIDS]

海上エリアの支配を取る代わりに、CP は大英帝国内の沿岸町又は商船に対して襲撃を実行できます。

10.1 沿岸襲撃 [Coastal Raids]

自軍移動フェイズ中、CP は自軍搜索戦隊を大英帝国内に直接置きます。(はい、文字通りそこに置きます)



10.2 もし EP の第 3 巡洋戦艦戦隊がドッガー・バンク [Dogger Bank] 内にあると、CP 搜索戦隊の上に直接スタックできます。(文字通りの意味です)

10.3 もし両戦隊がスタックしたら、これらは戦闘フェイズに通常の 3 ラウンド戦闘に従事しなければなりません。三番目のラウンド終了時まで、もし CP が退却を強制されていなければ 2 VP を得点します。

10.4 もし第 3 巡洋戦艦戦隊がドッガー・バンク [Dogger Bank] 内にいないか、又は EP が沿岸襲撃に対抗しないことに決めたら、CP は 1 VP を得点します。

10.5 商船襲撃 [Merchant Raids]

CP は、自軍搜索戦隊から 1 隻又は 2 隻の巡洋戦艦を選択し、一時的にルール 8.2 を無効化します。これ／これらは、通常移動フェイズに 3 海上エリアまで移動できます。ボーナス移動は実行できません。

10.6 戦闘フェイズの終了時、もし襲撃している CP 艦船がエリア内に留まり、そこに敵の水上船舶が存在しなければ、CP は商船表 (11.5) でサイを振ります。

10.7 もし EP 艦船がエリア内にあると、少なくとも 1 ラウンドの戦闘を行わなければなりません。戦闘は回避は認められません (12.7)。

ヒント: EP は、襲撃艦が到達できるエリア内に何隻かの巡洋戦艦を維持すると良いでしょう。

11.0 戦闘 [COMBAT]

以下の順番で実行しなければならない 4 つのタイプがあります。:

1. 機雷戦闘 (移動フェイズ)
2. U ボート vs 商船*
3. U ボート／潜水艦 vs 主力艦*
4. 水上戦闘

***注釈:** 個別 U ボート・ユニットは、水上船舶又は商船を攻撃できますが、これらは同じターンに両方を攻撃できません。イギリス軍潜水艦は、水上船舶のみを攻撃できます (14.3)。

注釈: VP は得点された瞬間に VPT 上に記録されます。

11.1 機雷戦闘 [Mine Combat]

機雷戦闘は、S/Sq が敵の機雷原を越えて移動するときに発生します。各艦船について、2d6 が振られて機雷戦闘表が調べられます。いずれかの損傷は、艦船を最寄りの友軍港湾へ置くことをもたらし、その移動は終了します。

11.2 機雷戦闘表 [Mine Combat Table]

機雷戦闘	
サイ	艦船への影響
2-7	0
8-9	1 損傷ポイント
10-11	2 損傷ポイント
12	沈没

11.3 U ボート vs 商船 [U-Boat vs Merchant Shipping]

U ボートは、商船表を介して商船を攻撃します (11.5)。

備忘: 商船表は U ボートのイギリス経済への影響を表示するために使用されるので、ゲーム内に物理的な商船はありません。

11.4 あるエリア内で攻撃している各 U ボート・カウンターについて、敵ユニットにかかわらず、2d6 を振って商船表を調べます。ターン及び位置の両方のサイの目修正を考慮しなければなりません。結果は、CP が得点する VP の数を示し、直ちに VPT 上に記録されます。

「あるエリア内で攻撃している各 U ボート・カウンター」とは、このステップを解決するため、マップ上の単一エリア内にある複数の U ボートではなく (9.8 により認められません)、あるエリア内の各 U ボートについてサイを振ることを意味します。

11.5 商船表 [Merchant Shipping Table]

商船表	
サイ	CP勝利ポイント
0-5	-
6-8	1 VP
9-12	2 VP

サイの目修正:
ターン2〜5: +1
ターン6以降: -2
西方近接内のUボート: +1

11.6 Uボート/潜水艦 vs 主力艦 [U-Boat/Sub vs Capital Ship]

これは、海上戦闘の前に発生します。潜水艦又はUボートの支配プレイヤーは、D6を振って結果が「6」の場合にのみ、エリア内で無作為に選択した艦船に1命中を割り当てます。いったん命中したら、直ちに最寄りの友軍港湾に置かれます。

11.7 水上戦闘 [Surface Combat]

ゲームの中核は、弩級戦艦 vs 弩級戦艦です。VPのために海上エリアの支配を判定します。弩級戦艦の沈没は、ゲームの終了時に1VPを生じさせます。

11.8 戦闘フェイズ中、両陣営の弩級戦艦が同じエリアを共有するとき、交戦表の結果に依存して戦闘が発生し得ます。

11.9 交戦表 [Engagement Table]

交戦表		
サイ	戦隊の数	艦船の数
2-4	0	0
5-6	1	1
7-8	2	2
9-10	3	3
11	4	4
12	5	5 or 6

各プレイヤーは、ET上でサイを振ります。どちらかのプレイヤーが0の結果を振ると、戦闘が発生できない可能性があります。一部のSSQのみが参加する可能性もあります。交戦表は、実際に交戦するSSQの数（全くなしを含む）を判定しますが、プレイヤーは参加する艦船を決めます（例外：18.4）。（8.0を参照）

繰り返しますが、交戦表は実際に交戦するSSQの数を判定します。プレイヤー諸氏は、交戦できないユニット（例：前弩級戦艦）を交戦ユニットとして選択できません。

解明：非交戦SSQは、戦闘が発生している間はエリア内に留まり、支配に対抗できます。交戦離脱には、全てのSSQ（交戦状態及び非交戦状態）を含みます。追撃射撃は、交戦状態SSQのみを含みます。

11.10 もしプレイヤーが艦船のみ又は戦隊のみを持つと、ET上で一度サイを振ります。もし戦隊マーカーが戦力減少によりゲームから除外された場合、残っている1〜2隻の艦船は、この表で個別の艦船として扱われます。

11.11 もしプレイヤーが艦船と戦隊の混成を持つと、ET上で二度サイを振ります。一度は艦船のため一度は戦隊のためです。

11.12 もし複数のエリアで戦闘があると、CPが解決の順番を決めます。

11.13 一般的な手順 [General Procedure]

プレイヤー諸氏は、交戦表（ET）上でサイを振ります（11.9）。

もし一方の陣営がET上で「0」とであると、SSQは互いに視認しなかったと見なされるため戦闘は不可能です。

さもなければ、プレイヤー諸氏はルール 11.14、ステップ2に従って自軍SSQをセット・アップします。

プレイヤー諸氏は、最大3ラウンドについて戦闘で交戦します。

プレイヤー諸氏は、全ての戦闘と退却が発生した後、エリアの支配者を判定します。

注釈：これは、どちらのプレイヤーも退却を強制されないか又は任意に撤退しなければ、発生する可能性があります。もしエリア内に両者がいまだ艦船を持つと、誰もエリアを支配しません。

11.14 水上戦闘の手順 [Surface Combat Procedure]

ラウンド1のセット・アップ [Round One Set Up]

ステップ1：両プレイヤーは、戦闘に展開するSSQの数を調べるため、ET上で2d6を振ります。これは、戦闘なしの結果になり得ます。

ステップ2：戦闘が発生したら、EPは艦船工廠ディスプレイ上部のスペースの列上に自軍艦船を射撃値の高い順に整列させ、最高値の艦船を右端スペースに、最低値の艦船を左端スペースに配置します。

ステップ3：CPは、ステップ2と同じ手順で、自軍の艦船工廠ディスプレイを使用して整列させ、最高値の艦船を右端スペースに、最低値の艦船を左端スペースに配置します。

注釈：これにより、射撃値が最も高い艦船同士が対峙することになります（19.0項参照）。ソロプレイの場合は、両陣営の戦闘列を含むドイツ軍工廠ディスプレイを使用します。

一方のプレイヤーが他方よりもより多くの艦船を持つと、その戦列は敵艦船を越えて伸びますが、最初の余剰艦船のみが敵戦列の殿艦船への射撃が認められます。残りの艦船は配置されますが、このラウンドに射撃が認められません。

ステップ4：プレイヤー諸氏は、水上戦闘ラウンドで交戦し、各艦船がその射撃値に一致する数のサイコロを振ります。両陣営の艦船は、直接対峙する敵艦船を射撃しなければなりません（例

外：最初の余剰艦船)。戦闘は同時なので、命中を受けた艦船は射撃能力に影響なしで応射します。各「6」の結果で、敵船舶の上に命中マーカーが置かれます。この手順は、各艦船が射撃して損傷を記録するまで続きます。(戦列上の射撃済み艦船の位置を示す手助けのため、射撃マーカーが役立ちます。)

ステップ 1~4 は、戦闘ラウンドを構成します。

ステップ 5:

- ある艦船がその防御値よりも 1 少ない命中を受けたら、避退マーカーが上に置かれます。射撃後、最寄りの友軍港湾に置かれます。
- 沈没した艦船は、ゲーム終了時に VP 評価のため脇にセットします。

ステップ 6: プレイヤー諸氏は、二番目の戦闘ラウンド (又は場合によっては三番目) があるかどうか判定します。

- もし両者が二番目の戦闘ラウンドを望むと、それが発生します。ステップ 7 に進みます。
- もし両者が二番目の戦闘ラウンドを望まなければ、それは発生しません。ステップ 10 に進みます。
- もし一人のプレイヤーが全自軍艦船上に沈没又は避退マーカーを持つと、二番目のラウンドはありません。ステップ 10 に進みます。
- もし一方が交戦離脱を望むと、プレイヤー諸氏は交戦離脱&追撃の手順に従います。(12.0)

ラウンド 1 後の再整列 [Rearrangement After Round One]

ステップ 7: もし二番目の戦闘ラウンドが、艦船の避退又は沈没で戦列内に隙間を創出したら発生します。各プレイヤーは、全ての自軍艦船を右へ (又は場合により左へ) スライドさせ、各艦船が新たな対峙艦船と交戦させます。

注釈: この調整を通して、戦闘に参加していなかった余剰艦船がここで参加し得ます。

ステップ 8: ここでプレイヤー諸氏は、ラウンド 1 と同様に、対峙する相手に射撃する各艦船で二番目のラウンドを交戦します (或いは、場合により三番目)。

ステップ 9: 戦闘は、以下の 3 つのイベントの 1 つ が発生するときに終了します。:

- 一方の陣営の全ての艦船が避退又は沈没マーカーを持つ。ステップ 10 へ進みます。
- プレイヤーが交戦離脱を決定する。(12 を参照)
- 戦闘が 3 ラウンド続いた。ステップ 10 へ進みます。

ステップ 10:

- 命中マーカーを持つ艦船は、最寄りの友軍港湾へ戻されます。命中マーカーは、修理フェイズに取り去ることができます。ステップ 11 へ進みます。
- 友軍港湾内の艦船上の避退マーカーは、コストな

しで取り去られます。ステップ 11 へ進みます。

- もし 3 ラウンド終了後に避退又は沈没マーカーが置かれていなければ、全てのユニットはスペース内に留まります。ステップ 11 へ進みます。

ステップ 11: プレイヤー諸氏は、エリア支配&勝利フェイズ (13.5) へ進みます。

11.15 戦闘結果 [Combat Results]

- 命中 [Hit]—各 6 の出目で、敵艦船上に 1 命中マーカーが置かれます。
- 避退 [Break Off]—命中マーカーの数が、艦船の防御値マイナス 1 に達したら、避退マーカーでマークされます。
- 避退マーカーを持つ艦船は、現行ラウンドに悪影響なしで射撃できます。
- 避退マーカーを持つ艦船に対する追撃射撃はありません (12.6)。

注釈: マーカーは、現行ラウンド後に艦船が戦闘から後退しなければならないことの備忘に過ぎません。

- 沈没 [Sunk]—命中マーカーの数が艦船の防御値以上であるとき、それは沈没し、ゲーム終了時に VP を評価するため脇にセットします。

12.0 交戦離脱 [DISENGAGEMENT]

交戦離脱は、最初又は二番目の戦闘ラウンド後、プレイヤーが全自軍艦船を任意に後退させるときに発生します。損傷のために個々の艦船が退却を強制される避退 [Break Off] とは異なります。艦船が交戦離脱して追撃射撃が解決された後、戦闘が終了します。

解明: 非交戦 S/Sq は、戦闘が発生している間はエリア内に留まり、支配に対抗できます。交戦離脱には、全ての S/Sq (交戦状態及び非交戦状態) を含みます。追撃射撃は、交戦状態 S/Sq のみを含みます。

12.1 もし CP が交戦離脱すると、常に最初に宣言します。次いで EP が行ないます。

備忘: 戦闘回避 (12.7)。

12.2 追撃 [Pursuit]

追撃は、交戦離脱後に発生します。両陣営は、艦船毎に 1 つのみのサイを使用し、最後に一度射撃します。射撃値は無視します。

12.3 追撃射撃を実施する前、もし艦船が沈没又は避退していたら、両陣営は自軍戦列を再整列しなければなりません。

12.4 交戦離脱している陣営は退却プレイヤーで、他方は追撃プレイヤーです。

12.5 もしプレイヤーが追撃しないことに決めたら、追撃射撃も対応射撃もなく戦闘が終了します。退却しているプレイヤーは、最寄りの友軍港湾へ戻ります。

12.6 追撃射撃の手順 [Pursuit Fire Procedure]

- プレイヤー諸氏は、避退マーカーを持つ艦船と沈没した艦船を取り去ります。
- プレイヤー諸氏は、自軍艦船を再整列させます。
- 全艦船は、その射撃値ではなく単一のサイを使用します。
- 1 戦闘ラウンドのみがあります。
- 戦闘結果は同時です。
- 戦闘解決後、退却している艦船は最寄りの友軍港湾へ戻ります。
- プレイヤー諸氏は、エリア支配&勝利ポイント・フェイズへ進みます。

12.7 戦闘回避 [Battle Turn Away]

ドイツ軍艦船のみ、しかも旗艦フリードリヒ・デア・グロッセ [Friedrich der Grosse] が存在するときのみ、この機動を実施できます。少なくとも 1 戦闘ラウンド後、艦隊全体が交戦離脱を「フリー」で実行することが認められます。追撃射撃はありません。

13.0 勝利ポイント&エリア支配 [VICTORY POINTS & AREA CONTROL]

13.1 勝利ポイント記録欄 (VPT) [Victory Point Track]

VPT は、マップ・ボードの下部に位置します。2 つの色に分割されます。: 赤色は EP で灰色は CP です。中央に 0 を持ち、どちらの側も 1~10 の数字です。



13.2 勝利ポイント・マーカー [Victory Point Marker]

勝利ポイント・マーカーは、両面刷りです。: 片面は EP をあらわし、もう片面は CP です。現在 VP でリードしているプレイヤーの VPT に一致する色面で使用されます VPT はダイナミックで、常にある瞬間にリードしている陣営を表示します。



13.3 勝利ポイントの得点 [Scoring Victory Points]

VP マーカーは、戦闘フェイズ中に VP が得点されると直ちに移動させます (例: 商船表)。

13.4 U ボート戦は、戦闘フェイズに商船表上でサイを振ることでシミュレートされます。CP は、各エリア内の各 U ボートについて一度サイを振ります。表は、直ちに得点される VP を示します。

備忘: 10 を超えるか又は 0 未満のポイントは、無視されます。これは、ゲーム・バランスのために重要です。



13.5 エリア支配フェイズ [Area Control Phase]

あるプレイヤーがエリア内に少なくとも 1 つの水上船舶を持ち、しかも敵の水上船舶が存在しなければ、そのエリア内に自軍支配マーカーを置きます。U ボート又は潜水艦の存在は無視されます。



13.6 損傷マーカーを持つ艦船は、決してエリアを支配せず、しかも戦闘の終了時に最寄りの友軍港湾へ戻ります。

13.7 もしあるエリア内に水上艦船がないものの、このターンの商船表上でサイを振っていない U ボートがあると、CP の支配マーカーが置かれます。

13.8 もしエリア内に両陣営が艦船を持つと、どちらも支配せず、マーカーは置かれません。

13.9 もし以前に支配したエリアがカラになると、支配マーカーは取り去られます。

13.10 各エリアが得点する VP は、各プレイヤーのグラフィック・シンボルの側にある数字に一致します。

13.11 方法論 [Methodology]

各プレイヤーは、自身が支配する全エリアからの自軍 VP を合計します。次いで、プレイヤー諸氏は高い方から低い方を差し引き、差を求めます。

その差は、すでに VPT 上に記録された、リードしているプレイヤーの数字に加えられ (又は差し引かれ) ます。

例 1: VP マーカーは、現在 EP に有利な +2 です。このターンの、EP は 9 VP で CP は 6 VP を得点します。プレイヤー諸氏は、高い得点から低い得点を差し引き、結果は EP に 3 有利です。これらは、記録欄上に存在している VP に加えられ、EP について 5 VP でターンを終了します。

例 2: VP マーカーは、現在 CP に有利な +2 です。このターンの、CP は 6 VP で EP は 9 VP を得点します。プレイヤー諸氏は、高い得点から低い得点を差し引き、結果は EP に 3 有利です。これらは、記録欄上に存在している VP から差し引かれ、EP について +1 でターンを終了します。

13.12 VP はターンからターンへと加/減されますが、10 を超過又は 0 未満の全ポイントは無視されます。

13.13 全ての VP が VPT 上に得点された後、全ての支配マーカーがボードから取り去られます。

13.14 最終勝利結果 [Final Victory Results]

1918 年の終了時、プレイヤーは沈めた敵の各弩級戦艦又は巡洋戦艦について 1 VP を得点します。他の全ての船舶は、VP について無視されます。最も VP を多く持つプレイヤーが勝利します。

14.0 機雷原、潜水艦 [MINES, SUBMARINES]

潜水艦ユニットと U ボートは、個別のボートや歴史的な戦隊ではなく、その海中勢力を集中するための国家能力をあらわします。

14.1 ターン 2~5 の増援フェイズ中、CP は追加の U ボートが使用可能です。

14.2 U ボートとイギリス軍潜水艦は、決して撃破又は撤去できません。

14.3 イギリス軍潜水艦は、水上艦船のみを攻撃できます。U ボートは、水上船舶と商船を攻撃できます。ただし、同じユニットは、同じターンに両方を攻撃できません。

14.4 機雷戦闘の解決 [Mine Combat Resolution]

機雷戦闘は、プレイヤーの移動フェイズ中に発生し、SSq が敵の機雷障害を超えて移動する瞬間に解決されます。結果について機雷戦闘表が調べられます。(11.2)

15.0 修理&中立港湾 [REPAIRS & NEUTRAL PORTS]

損傷艦船は、相互修理フェイズ (7.0-B) 中にその艦船の国籍のいずれかの港湾で修理できます。(例外: 15.4)

15.1 各港湾下部の数字は、その修理能力をあらわします。これは、各ターンに取り去ることができる損傷又は命中ポイントの総量です。

15.2 ある艦船が修理された後、そのターンに移動できないことの備忘として、そのカウンターを裏返すことができます。全ての移動が解決された後、元に裏返されます。

注釈: 命中マーカーを持つ艦船は、それぞれの工廠ボード上に配置してください。これにより、カウンターの乱雑さがさらに軽減されます。

大部分の場合、艦船の修理は母国で行われますが、そうでない場合は、修理が行われている港湾上に艦船を配置します。

15.3 損傷艦船は港湾を離れることができず、移動する前に修理されなければなりません。

15.4 損傷状態の EP 艦船は中立港湾内で修理でき（もしそれらが能力を持つと）、CP の艦船は不可です。

15.5 中立港湾に戻っている損傷状態の CP 艦船は、中立勢力によって抑留され、永久に取り去られます。VP は得点されません（これは補完ルールで、テスト・プレイでは発生しませんでした）。

15.6 艦船は、連続して同じ中立港湾へ戻ることはできません。もしそれを行なうと、これらは自動的に抑留され、ゲームから取り去られます。

このルールは、同じ艦船が同じ中立港湾へ 2 ターン連続して戻ることのみを禁じます。

16.0 同盟国海軍 [ALLIED NAVIES]

両プレイヤーは同盟国の海軍を持ち、特定の海上エリアに制限されます。

16.1 イタリアとオーストリアーハンガリーの海軍は、アドリア海、東地中海、エーゲ海内のみに移動できます。**解明:** イタリア軍ユニットは直接的に東地中海へ移動できますが、それでもその海と／又はアドリア海とエーゲ海に制限されます。

16.2 フランス海軍は、南大西洋、アゾレス海 [the Azores]、西地中海内へのみ移動できます。

歴史的注釈: フランス海軍とイタリア海軍は、地中海全域を移動する能力がありましたが、EP は混乱を抑さえるために作戦エリアを分割することに決めました。

16.3 サンクト・ペテルスブルグ [St. Petersburg] に基地を置くロシア軍艦船は、バルト海内へのみ移動できます。セヴァストポリ [Sevastopol] 内に基地を置くそれは、黒海内へのみ移動できます。

16.4 ターン 1 の後、ロシア、フランス、オーストリアーハンガリー、イタリアの艦船は、各ユニットが移動する前に D6 を振らなければなりません。5 または 6 の結果は移動を認め、他の結果はそのターンについて移動不能です。

プレイヤー諸氏は、それらを移動のために投入する前に、同盟国艦船の全てについてサイを振ることができます。

16.5 ターン 6 の後、全てのロシア軍の艦船は、港湾に留まって移動できません。

注釈: これは、全ロシア海軍を移動不能にしたロシア革命をシミュレートします。

16.6 もし CP が、ターン 1 にゲーベン [Goeben] をオーストリアーハンガリー内に維持することに決めたらアドリア海内で機能でき、ボーナス移動で東と西地中海とエーゲ海で機能できます。

16.7 ターン 7 に、U.S. が参戦します。その海軍は、北大西洋、西方接近、北海内へのみ移動できます。大英帝国を友軍港湾として使用できます。

17.0 増援 [REINFORCEMENTS]

登場序列チャートは、新たなユニットが追加される場所と時期が調べられます。そのカウンター上に割り当てられた戦隊を持つ到着ユニットは、一致する戦隊ボックス内に置かれます。

もし自軍戦隊マーカーが現在プレイ外であると、その戦隊から残っている 1~2 隻と共にスタックして置かれます。もしこれがスタックの戦力を 3+艦船まで持ってくると、スタックを戦隊ボックスへ移し、ボード上の適切な戦隊マーカーと置き換えます。戦闘目的において、この変更が重要であることの説明は、8.0 と 11.10 を参照してください。

18.0 特別ルール [SPECIAL RULES]

18.1 ターン 1 にのみ、ゲーベン [Goeben] はコンスタンティノープル [Constantinople] への特別な「フリー」の移動ができます。もしそれを行なうと、取り去られてオスマン巡洋戦艦ヤヴズ・スルタン・セリム [Yavuz Sultan Selim] (「Harsh Sultan Selim」ゲーベンの改名) と置き換えます。

18.2 もしゲーベンがオーストリアーハンガリー内に留まると、他の CP 巡洋戦艦と同様に移動し、ターン 2 以降にアドリア海を離れたら、協商国の機雷原攻撃を受けます。

説明：ゲーベンがオーストリアーハンガリーに留まることは、全ての S/Sq がその国籍に一致する最寄りの友軍港湾に戻されなければならないルールの例外です。

18.3 ターン 6 以後、CP 第 2 戦隊 (PD) は、バルト海にのみ移動できます。

18.4 ルーム 40 情報 [Room 40 Intelligence]

EP は、戦闘で自軍艦隊に優位性を与えるため、一度のみプレイできる特殊チットを持ちます。



18.5 これは、敵の S/Sq が存在するエリア内で、交戦表上でサイを振る代わりに消費できます。

18.6 チットの消費は、EP が選択した戦闘エリア内に位置する自軍艦隊の各戦隊の交戦参加を認めます。いったん消費されたら、ゲームから取り去られます。

18.7 選択ドイツ軍船舶 [Optional German Vessels]

2 隻のドイツ弩級戦艦 *ヴュルテンベルク* [Württemberg] と *ザクセン* [Sachsen] は、**選択船舶**です。*ヴュルテンベルク* は 1917 年に就役しましたが、敵部隊と交戦しませんでした。*ザクセン* は、未完成でした。両艦は、プレイヤー諸氏がそれらの使用を望めば含まれます。



18.8 射撃マーカー [Fire Markers]

2 枚の射撃マーカーは、戦闘で艦船が「射撃している」ときに各プレイヤーによって「汎用」デバイスとして使用されます。備忘のため、各艦船が射撃するに連れて、戦列内で最後にサイが振られた艦船の背後に置きます。艦船の射撃後、マーカーを次に射撃する艦船に移します。



19.0 戦闘手順の例 [BATTLE PROCEDURE EXAMPLES]

イラストと改名の目的において、全てのカウンターは同じ向きであらわされています。プレイ中、対峙しているプレイヤーはイラストの上部に座り、自軍のカウンターを自分に向けて工廠ディスプレイ上に配置します。注釈：以下の手順は、ドイツ軍工廠ディスプレイを使用し、両方の戦闘列を利用するソロプレイに適用されます。

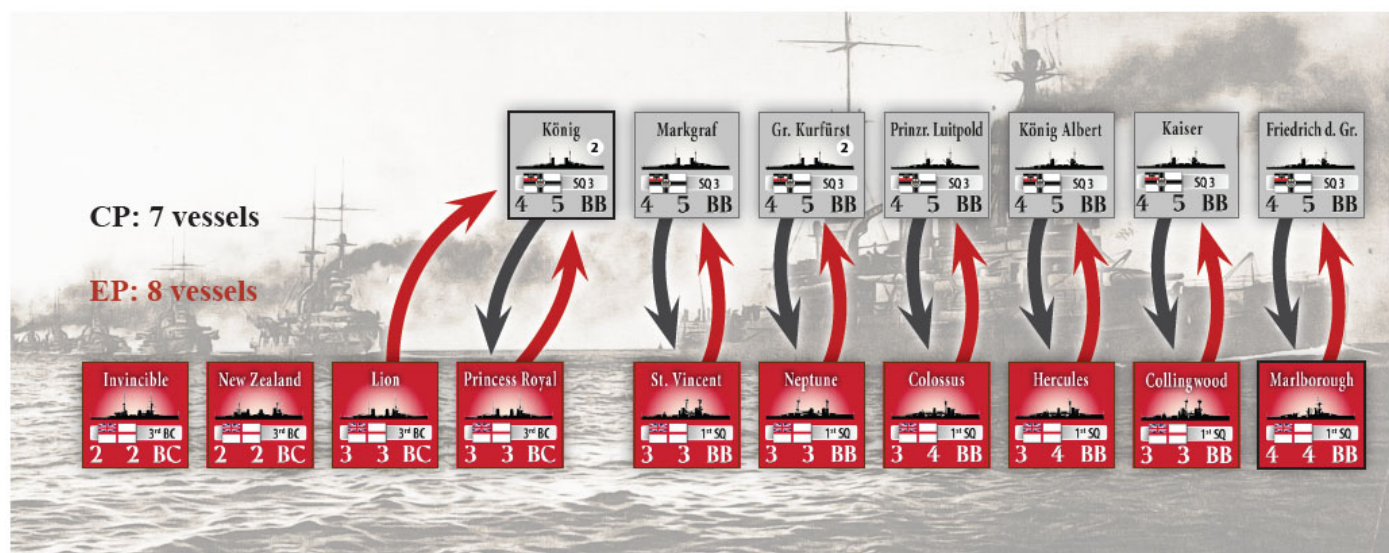
例#1：2ラウンドの戦闘と戦闘回避 [Two Round Battle with Battle Turn Away]

ターン3です。EPは、Dogger Bankエリア内に第1戦隊と第2戦隊及び第3巡洋戦艦戦隊を持ちます。CPは、自軍の第3戦隊のみを持ちます。どの戦隊が交戦するか（もしあれば）調べるため、両者は交戦表上でサイを振ります。

EPは8を振り、使用可能な3個戦隊中の2個のみが続く戦闘に使用可能であることを意味します。EPは、自軍の第1戦隊と第3巡洋戦艦を使用することに決めます。CPは1個戦隊のみを持ちますが、ET上でサイを振らなければなりません。なぜならば、2~4を振ると0の結果となり、戦闘なしを意味するからです。

EPは、自軍最強戦隊（射撃値に関して）の艦船を右から左へ、最高射撃値を持つ艦を右にして、その他を火力が減少する順番で整列させます。EPは、この手順を他の自軍戦隊について継続し、すでに整列した戦隊の左に配置します。

イラストでは、EPの最強艦 *Marlborough* が戦列の先頭で、残りは射撃値が減少する順番で続きます。CPは同様の方法で自軍艦船を整列させますが、左から開始します。



戦列がセット・アップされたとき、両陣営は互いにその最強艦で交戦します。下で、*Marlborough*は*Friedrich der Grosse*を射撃し、逆もまた同様です。

*Lion*は、*König*を射撃する余剰艦の1隻であることに注意してください。射撃は同時で、両艦が射撃した後で、必要に応じて損傷マークを置きます。

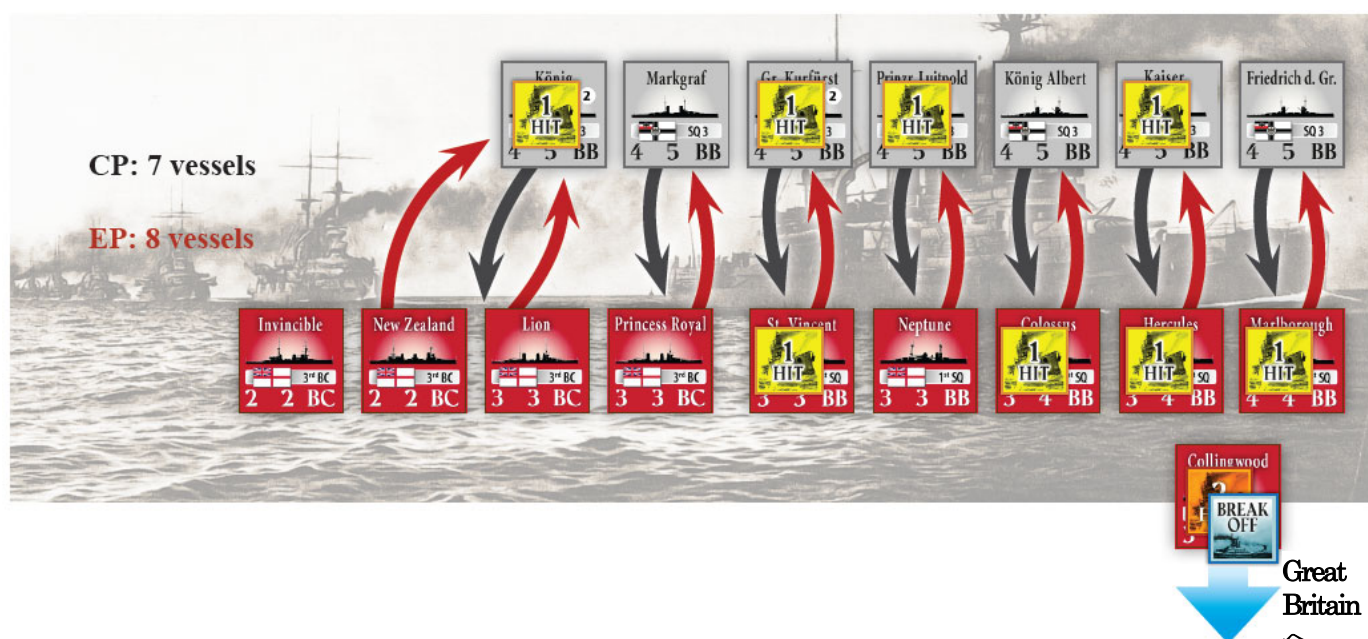
THE KAISER'S High Seas Fleet

下のイラストは、全ての艦船が射撃して適切なマーカーを置いた後の状況を表示します。CP は 4 命中を受け、一方の EP は 6 命中を受けます。2 命中を受けている *Collingwood* (その防御値より 1 少ない) は、避退 [Break Off] マーカーでマークされます。もし二番目の戦闘ラウンドが発生したら、*Collingwood* は参加できません。



交戦離脱と第2戦闘ラウンド [Disengagement and Second Battle Round]

CP は、常に最初に自軍艦隊が交戦離脱を望むことを宣言します。CP は第2戦闘ラウンドを行なうことに決め、EP にパスします。たとえ *Collingwood* が避退を強制されていても、EP は交戦することに決めます。EP は、自軍戦列を再整列させなければなりません。なぜならば、*Collingwood* の不在が自軍戦列に間隙を生じさせたからです。EP は、間隙の左にある各艦船を 1 スペース右へ移します。いまや、大部分の艦船が新たな目標を持ちます。加えて、ラウンド 1 に全く交戦しなかった *New Zealand* は、ここで移されて *König* を射撃できます。



THE KAISER'S High Seas Fleet

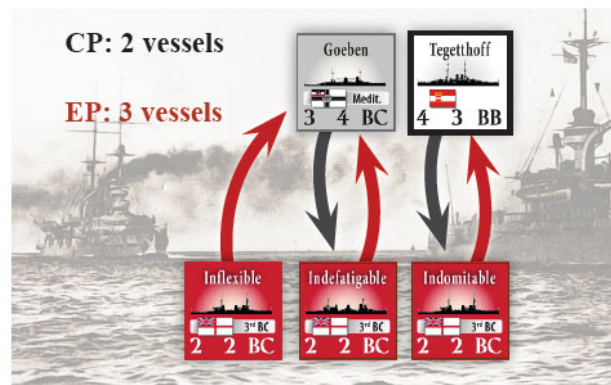
第3戦闘ラウンド [Third Battle Round]

下のイラストは、両陣営が射撃した後の損傷を表示します。*Friedrich der Grosse*が存在するため、CPは戦闘回避 [Battle Turn Away] が使用できます。CPはEPに複数の命中を与えましたが、その代わりにかなりの命中を受けました。CPは戦闘回避して交戦を終了させることに決め、追撃射撃はありません。CP戦隊は、German Empire へ戻ります。EPは、自軍の非損傷艦船を Dogger Bank 内に残し、エリア支配フェイズに1VPを自身に与えます。



例#2：戦闘と追撃射撃 [Battle with Pursuit Fire]

この例はターン1で、3隻のイギリス軍巡洋戦艦が Eastern Mediterranean 内で *Tegetthoff* 及び *Goeben* と遭遇します。両陣営は交戦表でサイを振り、両者が全艦での交戦が認められます。*Goeben* は Turkey に逃れなかったため、*Yavuz Sultan Selim* に置き換えられておらず、Western と Eastern Mediterranean、the Adriatic、Aegean Sea 内へ自由に移動できます。

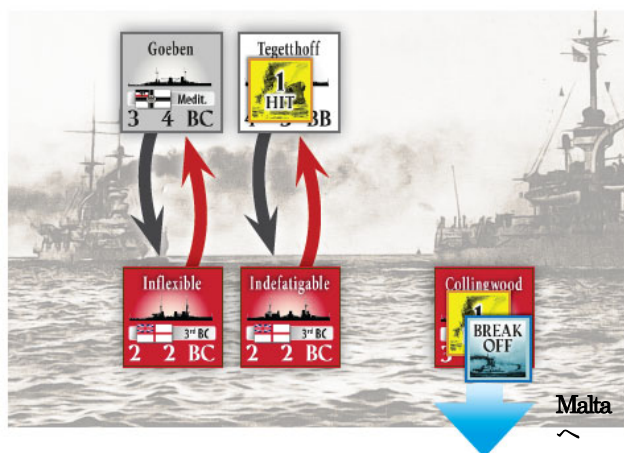


CPは2隻のみしか持ちませんが、戦列内で *Tegetthoff* を先頭に置かなければ成りません。EPについては、各艦船が同一なので配置は関係ありません。CPは7つのサイコロを振り、対してEPは6つを振ったので接戦になります。イギリス軍巡洋戦艦は装甲が薄く、非常に低い防御値を持ちます。これらに対する損傷は、致命的になり得ます！

各陣営は1命中のみを受けましたが、EPにとっては遙かに厳しい結果です。*Indomitable* は撤退しなければならず、Malta/Egypt に戻されます。もしEPが更なるラウンドに留まることに決めたら、CPの7つのサイコロに対して4つのみを振ります。英国海軍の伝統で、EPは留まって第2ラウンドを闘うことに決めます。不利な状況ですが、正しいか間違っているかはともかく、決定は下されました。*Tegetthoff* は4つのサイコロを振り、対して *Indefatigable* は2つです。*Goeben* は3つのサイコロを振り、対して *Inflexible* は2つです。

THE KAISER'S High Seas Fleet

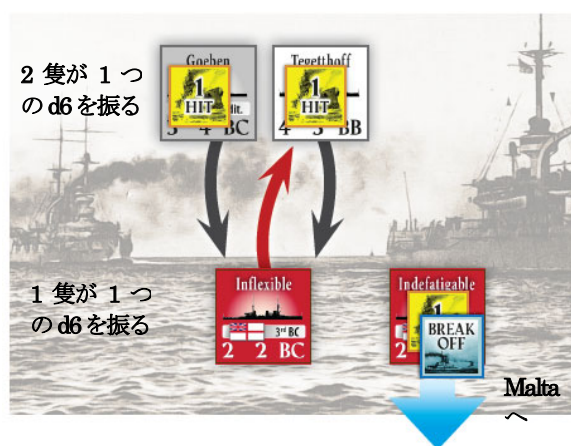
第2戦闘ラウンドの結果 [Second Battle Round Results]



イギリス軍は勇敢な戦いで *Goeben* に 1 命中を与えますが、*Indefatigable* が 1 命中を受けて避退を強制されます。いまや、潜在的な大惨事の兆しが見え始めています。イギリス軍は更なるラウンドで闘うことが可能ですが、勝算はさらに不利となるでしょう。損傷は射撃能力に影響しませんが、CP の 7 つのサイコロに対して 2 つのみです。



下の図で、EP は交戦離脱を選択し、両陣営の火力は艦船毎に 1 つのサイのみに減少します。



THE KAISER'S High Seas Fleet

*Tegetthoff*は *Inflexible* に命中させ、避退をもたらします。 *Goeben* と *Inflexible* は外します。戦闘はここで終了します。全ての艦船は、最寄りの友軍港湾へ戻らなければなりません。



戦略的状況は変化し、いずれの陣営も Eastern Mediterranean を支配していません。これは、損傷を受けた全ての艦船が最寄りの友軍港湾へ戻らなければならないからです。 *Goeben* と *Tegetthoff* は、Austria-Hungary へ戻ります。 *Inflexible* と *Indefatigable* は Malta へ戻るか、又は分離して1隻が Egypt に行くことができます。実際、Malta では1損傷ポイントしか修復できないため、後者の選択肢がより効率的でしょう。



修理されている艦船は、修理ターンに移動が不可能です。それ故、上例の全ての艦船はターン 2 に移動ができません。CP については、両艦を修理できるため状況はより単純ですが、このターンに移動もできません。

20.0 デザイナーズ・ノート [DESIGNERS NOTES]

はじめに

ジョン・エドワーズの *War at Sea* (WAS) は、1975 年にジェドコ・ゲームズより出版され、4 つの異なる出版社によって少なくとも 6 回も再版されるという、驚くべき成功を収めました。コンパス・ゲームズ社も近い将来の再版を計画しており、この伝統は続いています。

このシンプルな第二次世界大戦ゲームが紛れもなく成功を収める一方、私は決して熱心なファンではありませんでした。ドイツ軍には、連合軍に対抗できる十分な艦隊がなく、ゲームのバランスを取るためにあまりにも多くの妥協がなされたと感じたからです。

このシステムは、第一次世界大戦にはるかに適していると考え、誰もこのプロジェクトに着手しなかったことに驚いていました。

9 年前、ブルー・イグアナ・ゲームズ社がこのテーマに取り組み、「あるべき形」に非常に近づきました。しかし、現在は廃業した同社は出版に至らず、プロジェクトは立ち消えになってしまいました。

この失敗がきっかけで、私はジョン・エドワーズのオリジナル・デザインの精神を保ちつつ、このテーマに関する独自の構想を練り始めたのです。目標は、プレイヤーが多くのダイスを振り、楽しみながら、かつ歴史に対する敬意を保てるゲームを作り上げることでした。

Kaiser's High Seas Fleet は、第一次世界大戦の戦略的海上戦闘を扱う最新の作品ではありません。私の知る限り、これまで第一次世界大戦中の海上戦全体を網羅しようとする単一のデザインは存在しません。

新たなデザイン

46 年前のオリジナル・デザインに、より歴史的な深みを加え、戦闘システムの一部を調整する時期が来たと考えました。加えて、現代のゲーム趣味ははるかに高度化し、ゲーマーコミュニティも洗練されています。

オリジナル・ゲームでは、大量のサイコロを振って艦船が至る所で沈む光景が頻繁に見られました。戦艦が砲撃のみで撃沈されることがほぼなかったことを考慮すると、この点は微調整が必要だと感じました。

私のバージョンでは、艦船は沈没する可能性があります。その大半は沈没するよりずっと前に避退を余儀なくされます。

オリジナル版には、他にも気になる点がいくつかありました。例えば、戦列に並ぶどの艦船も、他の敵艦に対して自由に砲撃できるという仕様は、私には理にかなわないと感じました。第一次世界大戦では、艦隊が数海里にわたる長い列で移動していたため、これは適切ではありません。戦列の後方で交戦している艦船が、対峙していない敵艦を砲撃することは、単に不可能だったのです。

最も簡潔な方法は、敵艦を戦列に並べ、各艦が対峙する艦を攻撃する方式だと考えました。第一次世界大戦において、ドレッドノート級戦艦が採用したこの方式は極めて合理的です。確かに基本的なシステムではありますが、歴史

的正確性においてはより妥当であると言えます。「避退」と「追撃」についても調整が必要と考えました。艦隊の追撃は容易ではなく、*War at Sea* が生み出すシステムをはるかに超えています。本質的に、追撃で艦隊の全砲門を退却する敵に向けて集中させることは不可能でした。これはまさに、ジェリコー提督がユトランド海戦でドイツ大海（たいかい）艦隊を追撃した際に発見した事実です。

このゲームでは、一方の艦隊が交戦を望み、他方が望まない場合の「射撃」発生頻度を削減しています。

最後に、*War at Sea* が非常に人気のあるゲームであることは認識しており、全く新しい第一次世界大戦の海軍ゲームを作るつもりはありませんでした。基本的なシステムは第一次世界大戦にも適応でき、しかもオリジナルと容易に識別できると感じました。

この点において、成功したことを願っています。

ギルバート・コリンズ

2021 年 2 月 7 日

プレイヤーのヒント

協商国プレイヤー

時間は味方です。慎重かつ計画的な戦いを展開すれば、勝利は確実でしょう。致命的な戦闘に巻き込まれない限り、ゲーム終了時に海軍力の優位性を確立できるはずです。多くの同盟国が存在します。CP 搜索艦隊の艦船が使用可能な「商船襲撃」戦略に十分注意してください。

大英帝国は、ゲーム内で最大の海軍を有しますが、同時に守るべき世界帝国も抱えています。艦隊を過度に分散させたり、多数の巡洋戦艦を分離させたりしないでください。フランス、イタリア、ロシアの海軍は味方です。これらを活用して北大西洋・南大西洋の貴重なポイントを獲得し、英国海軍の部隊を解放すべきです。確かに、これらの同盟国はサイコロの出目に左右されるため、100%信頼できるわけではありませんが、毎ターン賢明に展開すれば、非常に大きな戦力となります。

CP 巡洋戦艦戦隊の規模は固定されており、あなたが数で上回っているとはいえ、第 3 戦艦巡洋艦戦隊は少なくとも同規模を維持してください。第 1 ターンは、英仏海峡を封鎖する機雷原が敷設されていない点に留意が必要です。前弩級戦艦を活用し、CP 戦隊がボーナス移動を要する西方海域の「容易な標的」を狙い撃つことが可能です。

商船に対する U ボート作戦については、ある程度の妥協が必要となるでしょう。端的に言えば、これに対して有効な対策は存在しません。これは商船表によってシミュレートされており、戦争初期段階では CP 側に有利に働きますが、次第に不利になります。これは、護送船団や爆雷の発明、その他の対潜兵器がどのように誕生したかを抽象的に示す方法です。U ボートが沈没したり破壊されたりしないのは、意外に思われるかもしれません。もちろん沈没や破壊は発生しますが、ドイツの生産能力は常に損失を補充し、あるいは上回るのです。U ボートの数は徐々に増加し、やがて安定します。

戦争初期の数年間、EP プレイヤーは「ポイント不足」に陥る可能性があり、CP プレイヤーが「優勢」に見えるかもしれません。EP プレイヤーは「耐え忍ぶ」必要があり、圧倒的な戦力が発揮されるまで待つことが求められます。特にターン 7 以降、U.S. 海軍が投入可能となる時期が重要です。重大なミスを行わずに「耐え抜く」ことができれば、EP の優れた海軍戦力と「修理能力」が最終的に CP を圧倒するはずです。

中欧列強プレイヤー

中欧列強には、ドイツ大海艦隊が存在しましたが、実際にはドイツ皇帝の玩具に過ぎませんでした。ドイツ側は「イギリス艦隊への挑戦」以外の艦隊の役割を明確に定義したことがなく、ゲーム上では艦隊の「行動可能範囲と制限」にこの特性が反映されています。基本的に、ドイツ大海艦隊はイギリス海峡や北海を越えて移動することはできません。これは、ドイツが自国海域を越えた海軍を支援する海軍インフラを保有していないため、それを保有しているイギリスとは異なります。

したがって、ゲーム上では、大海艦隊の移動範囲は 4 つの海域に限定されます。幸いなことに、そのうちの 3 つの海域はポイント獲得量が高く、中欧列強プレイヤーは可能な限り多くのターンにわたり、これらの海域の支配権を確保するよう努めるべきです。残念ながら、連合国プレイヤーは、これらの海域を優越した戦力で確実にカバーするでしょう。何よりも確固たる原則があるとすれば、以下のとおりです：大海艦隊は、いかなる状況下でもグランド・フリートと（大艦隊）全体と長時間交戦すべからず。

ドイツに海軍戦略があったとすれば、それは大海艦隊全体で大艦隊の一部を捕捉することでした。この理想的な条件下においてのみ、彼らはイギリス艦隊を打ち破る望みを抱けたのです。

前述の通り、商船表は CP にとって戦争全体を通じた「フリーポイント」の源泉となります。得点ポイントが 10 を超えることは決してないため、U ボートが弩級戦艦を攻撃する機会があれば、その選択肢も考慮すべきです。

ポイント獲得のもう一つの手段は、搜索戦隊による沿岸襲撃です。ただし、ここでも注意が必要です。数的に優位な可能性のあるイギリス巡洋戦艦と長引く戦いに突入することは、最適な戦略とは言えません。たとえ戦闘に「勝利」したとしても、あなたの巡洋戦艦が損傷を受けたら、次のターンに「航行」できなくなるからです。

もう一つのポイント獲得源は、水上襲撃艦による商船への攻撃です。ただし、これはボーナス移動に関わるため危険を伴います。ボーナス移動に失敗すると、イギリス艦隊と同じ海域に留まる可能性があります。水上襲撃艦が交戦表で「発見」された場合、事態が悪化する恐れがあります。

Good Luck!

もしゲーム部品の欠損があれば、発行者に連絡してください。:

Compass Games LLC

PO Box 271

Cromwell, CT 06416 USA

Phone: (860) 301-0477

E-Mail: support@compassgames.com

オンラインのゲーム・サポートが使用可能です。ここで私たちに訪問してください。: <https://compassgames>

Compass Games Online に到達するため、下の URL 又は QR コードも使用できます。:

<https://linktr.ee/compassgames>



歴史的ゲーム・ヴァリエント [Historical Game Variants]

更なる歴史体験に興味を持つプレイヤー諸氏のため、デザイナーは以下の修正使用を推奨します。:

8.1: 記述のごとく、CP プレイヤーはドイツ軍の非所属 BBs をドイツ軍巡洋戦艦搜索戦隊に所属させることができます。これは、歴史的ヴァリエントプレイでは不可です。

11.14: 艦船を射撃値によって整列させているとき、その戦隊内でグループ状態を維持します（例：2 つの交戦戦隊の 1 つが 5、3、4、3 の射撃値を持ち、他方が 4、2、3、2 の射撃値を持つと、戦隊#1 は 5-4-3-3、戦隊#2 は 4-3-2-2 として整列させます）。

マップ、ロードス島: 記述のごとく、Rhodes は中立の港湾です。ただし、歴史的にはイタリア軍の港湾で、プレイヤー諸氏は Rhodes を他の協商軍艦船が中立港湾として扱うことに加えて、イタリア軍 S/Sq がこれをイタリア軍港湾として扱うことを認めます。

CREDITS

Designer: Gilbert Collins

Developers: Matthew Collins, Michael Hadwick, Harry Martin

Editing and Proof Reading: Gilbert Collins, Paula De Pauli, Michael Neubauer

Original Map Design: Matthew Collins

Completed Map, Graphics, Counters: Knut Grünitz

Play Testers: Matthew Collins, Michael Hadwick, Robert Hammond, Harry Martin

Research: Gilbert Collins, Michael Hadwick, Harry Martin

Rules: Gilbert Collins

Vassal Module: Robert Hammond

(翻訳: 松谷健三 2026.1.7)

21.0 索引 [INDEX]

イギリス軍戦略移動	9.10	戦闘回避	12.7
機雷戦闘解決	14.4	戦闘結果	1.14
機雷、戦闘表	11.2	戦隊	8.0
ゲーベン	6.0、16.6、18.1、18.2	戦闘ラウンド	ステップ 4 11.14
交戦	11.9	前弩級戦艦	8.5、9.15
交戦離脱	12.0	増援フェイズ	7.0A
黒海、制限	9.13	追撃射撃、手順	12.6
再整列	ステップ 7、9 頁	特別ルール	18.0
支配	13.5	バルト海、制限	9.12
襲撃、沿岸	10.1	プレイのシークエンス	7.0
襲撃、商船	10.5	ボーナス移動	9.4
修理	4.3	U ボート	9.9
商船表	11.5、13.4	U ボート／潜水艦 vs 主力艦	11.6
勝利ポイント、得点	13.3	ルーム 40 情報	18.4
水上戦闘、手順	11.14	連合海軍、制限	16.1
潜水艦	9.9		



関連港湾 (4.3) [Relevant Ports]

協商国

- ◇ 大英帝国 : Great Britain、Gibraltar、Malta、Egypt
- ◇ USA : USA
- ◇ フランス : Brest、Toulon
- ◇ ロシア : St. Petersburg/Petrograd、Sewastopol
- ◇ イタリア : Italy

中立港湾 (協商国プレイヤーのみ)

- ◇ Portugal
- ◇ Rhodes
- ◇ Greece

中欧列強

- ◇ ドイツ : German Empire
- ◇ オーストリア-ハンガリー : Austro-Hungarian Empire
- ◇ トルコ : Constantinople