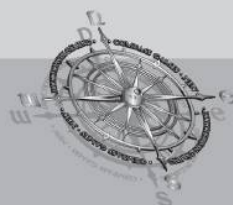


*The Sequel to the Award Winning Silent War*

# Steel Dawn

Germany's Submarine Campaign Against British & Allied Shipping: Vol I 1939-43



**Rules of Play**

## Compass Games

*New Directions in Gaming*

日本語解説書

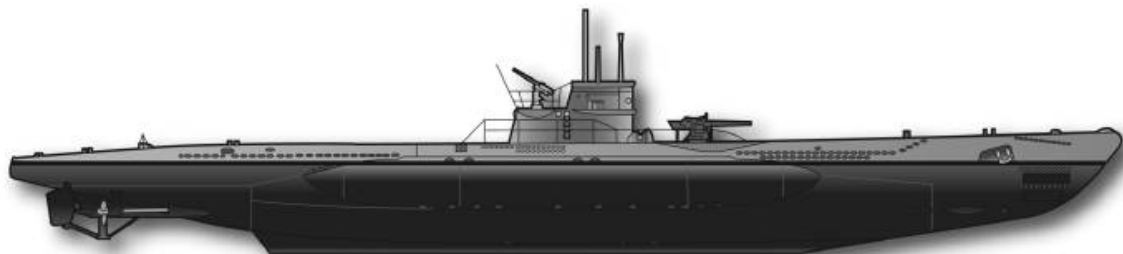
# Steel Wolves

Germany's Submarine Campaign Against British & Allied Shipping: Vol 1 1939-45

Copyright © 2010, Compass Games, LLC. All Rights Reserved

## 目次

- [1.0] はじめに
  - [1.1] これらのルールを読み方
- [2.0] ゲーム内容物
  - [2.1] ゲーム・マップ
  - [2.2] ゲーム・チャートと表
  - [2.3] 競技用コマ
  - [2.4] 戦闘ディスプレイ
  - [2.5] 規模
  - [2.6] 規則
- [3.0] ゲームのセット・アップ
  - [3.1] 「戦争要素」
  - [3.2] その他のカップ
  - [3.3] マーカーのセット・アップ
- [4.0] プレイのソークエンス
- [5.0] 戦争イベント・フェイズ
- [6.0] 魚雷改良フェイズ
  - [6.1] その他の枢軸軍魚雷
- [7.0] 情報フェイズ
  - [7.1] B 機関エリア
  - [7.2] B 機関レベル
  - [7.3] エニグマ
  - [7.4] 天候
  - [7.5] 航空索敵
- [8.0] 潜水艦増援フェイズ
  - [8.1] 未熟練乗組員
- [9.0] 潜水艦整備フェイズ
- [10.0] 修理フェイズ
- [11.0] 作戦準備フェイズ
- [12.0] 警戒移動フェイズ
- [13.0] 索敵と接触フェイズ
  - [13.1] 活性化決定ステップ
  - [13.2] 索敵と接触の手順
  - [13.3] 狼群戦術
- [14.0] 戦闘フェイズ
  - [14.1] 一次攻撃ラウンド
  - [14.2] 反撃ラウンド
  - [14.3] 撤退
  - [14.4] 二次攻撃ラウンド
  - [14.5] エース艦長判定
  - [14.6] 潜水艦対潜水艦戦闘
  - [14.7] 耐久度チェック
  - [14.8] クリーン・アップ
- [15.0] 移送移動フェイズ
  - [15.1] 展開配置
  - [15.2] 基地への帰還 (RTB)
  - [15.3] 「2」を持つ移送ルート
  - [15.4] 移送時遭遇戦
- [16.0] ターン完了フェイズ
- [17.0] 戦争進捗フェイズ
- [18.0] 損傷潜水艦
- [19.0] イベント
  - [19.1] 移送イベント
  - [19.2] 戦闘イベント
- [20.0] 特別任務ゾーン
- [21.0] 基地
  - [21.1] 前進基地
  - [21.2] 潜水母艦
  - [21.3] 補給艦
- [22.0] 集合リスク
- [23.0] 探知状態の影響
- [24.0] ヴォルフ・パック (狼群)
  - [24.1] 狼群形成
  - [24.2] 狼群と戦闘
- [25.0] エース艦長
- [26.0] 機雷敷設
- [27.0] 水上砲撃戦闘
- [28.0] 任務部隊、特別護送船団、独航船
- [29.0] 護送船団の散開





## [1.0] はじめに [INTRODUCTION]

「鋼鉄の狼」[Steel Wolves] は、第二次世界大戦の 1939 年から 1943 年までの連合軍に対するドイツ軍潜水艦戦のソリテアー・シミュレーションです。シナリオは、戦争の様々な場面や戦役全体の再現をプレイヤーに認めます。これらのシナリオでは、プレイヤーは U ボート艦隊司令官 [Berfelsher der U-Boote (BdU)] の役割を演じ、連合国海軍と商船隊を攻撃するために使用可能な潜水艦を展開します。加えて、1 隻の潜水艦哨戒から成る哨戒ゲームや、狼群攻撃による護送船団シナリオがあります。

### [1.1] ルールの読み方 [How to Read these Rules]

ゲームに素早く慣れることを手助けするために、詳細なプレイのシークエンスが用意されています。ルールは、このシークエンスに従います。ゲームをセットアップし、ゲーム・イベントの概観を得るためにプレイのシークエンスに従います。次にゲームを開始し、ルールを参照していきます。新たなプレイヤーについては、キャンペーン・ゲームをプレイする前に、まず哨戒ゲームと護送船団シナリオのプレイを薦めます。一定のルールは全ての潜水艦に適用されますが、他のルールはドイツ軍 U ボートについてのみ適用されます。もしもルールが「潜水艦」と述べていたら、全てに適用されます。「U ボート」と述べていたら、ドイツ軍潜水艦にのみ適用されます。

## [2.0] ゲームの備品 [GAME COMPONENTS]

「鋼鉄の狼」は、以下の内容物を持ちます。:

- ・ 1 枚の 22"×34"ゲーム・マップ
- ・ 4 枚の戦闘ディスプレイ
- ・ 3 枚の基地ディスプレイ (裏面は規模の感覚ディスプレイ)
- ・ 1 枚のカウンターとマップ説明カード
- ・ 1 枚のプレイのシークエンス・カード (裏面は Silent War SoP)
- ・ 1 枚のチャートと表カード
- ・ 1 枚の勝利ポイント表カード
- ・ 12 枚のカウンター・シート
- ・ 1 冊のルール・ブック
- ・ 1 冊のシナリオ・ブック
- ・ 1 枚の主潜水艦増援リスト
- ・ 1 枚の任務部隊、潜水艦、他カップのリスト
- ・ 2 個の 10 面体サイコロ
- ・ 1 組の箱と蓋のセット

注釈: プレイヤー諸氏は、プレイするシナリオに従って 14 個の容器を用意しなければなりません。

### [2.1] ゲーム・マップ [The Game Map]

マップは大西洋戦域を描写し、グラフィックで表される潜水艦の移送ルートと潜水艦が作戦や特別任務を実施するエリア、プレイに必要な多数のディスプレイやチャートから成ります。マップ上には、以下の 5 種類のプレイ「エリア」があります。

- ・ 潜水艦基地 [Submarine Base]: 六角形と港湾 (錨) シンボルによってあらわされます。
- ・ 作戦エリア [Operations Area] (Op Area): エリア活性化チャート [AreAActivity Chart] (AAC) を含んでいる大きな円形のエリア。作戦エリアは、そのエリア内で戦闘を実施している潜水艦のための作戦中セクション [Operating section] (上部) と自身のターンを完了した潜水艦のための行動済セクション [Done section] (下部) に分割されます。潜水艦が行動済セクションにあるときには、次のターンになるまでいかなる活動も実施できません。
- ・ 特別任務ゾーン [Special Mission Zone] (SMZ): エリア活性化チャート (AAC) を持たない小さな円形のエリアで、1 つ又は複数の作

戦エリアを矢で指し示しています。これらのゾーン内はしばしば豊富な狩場となりますが、リスクも高くなります。これらは、機雷原が敷設される唯一の場所でもあります。これらは、補給船や補給潜水艦を含む「友軍」ゾーンにもなり得ます。

- ・ 移送ゾーン [Transit Zone]: 3 つの特別任務ゾーン (SMZs) も移送ゾーンです (イギリス海峡 [English Channel]、ビスケー湾 [Bay of Biscay]、ジブラルタル [Gibraltar])。警戒が厳重なため、これらによって繋がる作戦エリア間又は作戦エリアと基地間を移動するためには、常に高いリスクを伴います。

- ・ 中立港 [Neutral Port]: スペイン国内の小さな四角形のエリアです。フランコ政府が見ない振りをする限り、ドイツは「拘留された」補給船を留めて U ボートに燃料を補給できました。

### [2.11] 移送ルート [Transit Routes]

全ての作戦エリアは、潜水艦の移動を正確に描写する線の連続である、移送ルートによって繋がっています。いくつかの移送ルートは、円に囲まれた「2」を持ちます。このような場合には、2 つの作戦エリア間の移動に 2 移動ポイントがかかり、哨戒移動は禁じられます。速度「1」でのみ移動できるユニットは、基地帰還 (Return to Base) (RTB) 状態である場合にのみ、このようなルートを越えて移動できます。

### [2.12] 東方 vs 西方 [East vs West]

マップには、北から南に点線が走っています。[30.2] を参照してください。戦争期間 3、4、5 には、西方水域にもたらされた全ての護送船団は西方内縁 [West Inner] と西方外縁 [West Outer] のカップを使用します。一定の戦争イベントは、特定の作戦エリア又は特別任務ゾーン内で異なるカップからユニットを引くことを指定し得ます。

### [2.13] エリア活性化チャート [AreAActivity Chart]

各作戦エリアはエリア活性化チャート (AAC) を持ち、そのエリアについて以下の情報を提供します。:

- ・ 最上部には、作戦エリアが属する地理的グループ名が記載されています。
- ・ 側面に垂直に記載された名称は、個別のエリア名です。

- ・ 潜水艦のアイコンは、その作戦エリア内で敵潜水艦と交戦する可能性があることを示します [14.6]。ヴェルデ諸島 [Cape Verde] と西アフリカ [West Africa] の透明アイコンは、選択政策ルール [36.63H] が有効な場合にのみ活性化します。

- ・ グラフィックの表は、作戦エリア内の海上交通密度と ASW 危険度をカラー・コードによって表示します。ボックス内の赤いドットは、基本カラーは海上交通密度に使用されますが、潜水艦の ASW 反撃と移送イベント・チェック [19.1] の目的については、ボックスが赤であることを表示します。

- ・ 航空機のアイコンは、適用可能な戦争期間中に、陸上基地航空機と交戦する可能性があることを表示します。アイコンが黒であれば、上空航空支援は「重度」です。アイコンが白であれば、上空航空支援は「軽度」です。注釈: 軽度の上空航空支援を持つ作戦エリアに繋がる特別任務ゾーン (SMZ) は、重度の上空航空支援を持つと見なされます。

### [2.2] ゲーム・チャートと表 [Game Charts and Tables]

「鋼鉄の狼」には多数のチャートと表があり、いくつかはマップ上に印刷され、他は個別カードになっています。

## [2.3] 競技用コマ [Playing Pieces]

ゲームには、いくつかの異なるタイプのコマがあります。潜水艦、航空機、艦船のイラストレーションは、互いに異なるスケールです。

### A. 潜水艦 [SUBMARINES]

大西洋の戦いに参加した枢軸国の各潜水艦は、個別の競技用コマであらわされます。いくつかの選択潜水艦と敵（連合軍）潜水艦もあります。各潜水艦には両面があります。：移送面と哨戒面です。

**移送面 [Transit Side]**：移送面は潜水艦の艦名とクラス名に加えて、以下の情報と評価値を持ちます。：

- ・**登場時期 [Entry Date]**：潜水艦がゲーム内に到着する時期（W/Sは「開戦時」9/39を意味します）。いくつかの連合軍潜水艦は、登場する戦争期間がマークされています。いくつかのソヴィエト軍潜水艦は、バルバロッサが起きたときに登場することを示す「Barb」でマークされています。少数の潜水艦（ならびに水上艦ユニット／航空機）は「Evtnt」とマークされ、戦争イベントの結果として登場します。

- ・**速度 [Speed]**：移送モードの間に、潜水艦が単一ターンに移動できる作戦エリアの数です。

- ・**航続範囲 [Range]**：いずれかの友軍基地から潜水艦が離れられる作戦エリアの最大数です。航続範囲は、イギリス海峡又はジブラルタルを通してたどることができません。

- ・**整備値 [Readiness]**：特定の潜水艦を出撃「準備完了」させるためにプレイヤーがサイを振らなければならない数値です。

**哨戒面 [Patrol Side]**：哨戒面は潜水艦の艦名とクラス名、航続範囲に加えて、以下の情報と評価値を持ちます。：

- ・**攻撃力 [Attack]**：潜水艦の戦闘値で、潜水艦が装備する魚雷発射管の数、潜水艦が前部と後部の両方に発射管を持つかどうか、発射管は内装式か外装式か、魚雷の搭載数などが勘案されます。

- ・**防御力 [Defense]**：潜水艦の機動性、潜航速度、潜航深度、トン数、設計と構造の強靱性の評価です。

- ・**戦術力 [Tactical]**：戦闘における潜水艦の「有効性」の評価で、総合的な近代性、機械的信頼性、最も重要な戦闘システム、潜望鏡、TDC、建造技術経験の進歩などが勘案されます。

- ・**耐久度 [Endurance]**：潜水艦が哨戒に留まれるか、又は基地に帰還しなければならないかを判定する評価値です。これは、魚雷搭載本数、食料、水、などの消耗品、特に燃料補給の評価値です。

- ・**急速潜航 [Clash Dive]**：三角形の中の評価値は、哨戒機、優秀な護衛艦、商船からの砲撃など、突然の攻撃や魚雷の機能不全に対して潜水艦に「第二のチャンス」を与えます。

注釈：戦術力は、ある意味で機械的に定めた評価値です。優秀な潜水艦であるほど、攻撃的な艦長によって指揮されており、結果的に潜水艦を高いリスクに晒すことになりました。

何隻かのVII型Uボートは、同じクラス他艦と異なる評価値を持ちます。これらは建造時に必要とされた高品質鋼材の不足により、艦尾魚雷発射管を持ちませんでした。他のVII型は2基の前方魚雷発射管のみを持ちましたが、全てが訓練部隊に送られました。

### B. 水上艦船 [SURFACE SHIPS]

大部分の水上ユニットは、何度も繰り返し使用される包括的なコ

マによってあらわされますが、多数の水上艦船は特定の艦船をあらわす競技用コマにカラーのイタリック体で艦名が記載されています。全ての水上艦船競技用コマは、タイプ名称、トン数評価値、防御評価値、対潜（ASW）評価値を持ちます。いくつかは、艦名と／又は登場可能時期が記載されています。非潜水艦の連合軍水上ユニットの裏面は、戦場の霧目的のためにレッド・エンサイン又はホワイト・エンサインを持ちます。レッド・エンサインでマークされたユニットの大多数（ただし、全てではありません）は商船で、ホワイト・エンサインのユニットの大多数は海軍ユニットです。

- ・**タイプ [Type]**：一般的な艦船のタイプで、例えば BB は戦艦、CV は正規空母です。以下は、ゲームで使用される艦船の完全なリストです。：

#### 海軍ユニット [Naval Units]

CV 正規空母 [Aircraft Carrier]  
 CVE 護衛空母 [Escort Carrier]  
 ACV 補助空母 [Auxiliary Carrier] (1943年7月にCVEに再分類されました)  
 AVG 航空支援艦 [Aviation Support] (1943年7月にCVEに再分類されました)  
 CS 水上機母艦 [Seaplane Carrier]  
 BB 戦艦 [Battleship]  
 BC 巡洋戦艦 [Battlecruiser]  
 CA 重巡洋艦 [Heavy Cruiser]  
 C 巡洋艦 [Cruiser] (クラスは重又は軽に変更されていません)  
 CL 軽巡洋艦 [Light Cruiser]  
 ML 機雷敷設艦 [Minelayer]  
 AM 仮装巡洋艦 [Armed Merchant Cruiser]

#### 護衛艦 [Escorts]

DD 駆逐艦 [Destroyer]  
 DE 護衛駆逐艦 [Destroyer Escort]  
 PF 哨戒フリゲート艦 [Patrol Frigate]  
 CT コルヴェット艦 [Corvette]  
 SL スループ艦 [Sloop]  
 TB 水雷艇 [Torpedo Boat]  
 PG 哨戒砲艇 [Patrol Gunboat]  
 CG 沿岸警備カッター艦 [Coast Guard Cutter]

#### 商船 [Merchants]

M 貨物船 [freighter]、軍需物資輸送船 [stores ship]、輸送船 [transport] を含む商船 [Marchant]、母艦 [depot ships]、潜水母艦 [tenders] などの補助艦艇 [auxiliaries]  
 AO 石油タンカー [Oil Tanker]  
 AT/AP 部隊輸送船 [Troop Transport]  
 CM カタパルト商船 [Catapult Merchantman]  
 FV 漁船 [Fishing Vessel]  
 SV 帆船 [Sailing Vessel]

- ・**トン数 [Tonnage]**：空荷状態での艦船の千トン単位の重量（積荷や燃料を除いた艦船の重量）。

- ・**防御評価値 [Defense Rating]**：目標としての艦船に魚雷を命中させることの困難さや構造上の堅牢さの評価で、損害に耐える能力の表示です。内在する誘爆の危険性は、この評価値に含まれています。航空機は、攻撃され得ないので防御評価値を持ちません。

- ・**ASW 評価値 [ASW Rating]**：艦船と乗組員のASW能力の評価。数値は、0、1/2、1、2、3、4、5、6のいずれかです。損傷マーカーを持つ艦船のASW値はゼロです。

・名称 [Name] : 名称が個々の艦名なのか、又はその艦船が属するクラスの名前なのかに注意することは重要です。:

・艦船のクラス [Class of Ship] : クラス名称は普通の黒文字で、情報を提供する目的のみです (例: CA ロンドン [London], DD トライバル (種族) [Tribal])

・個艦 [Individual ship] : これらの艦船は、色付きイタリック体の名称を持ちます。艦船が沈没したら、戦争要素から永久に取り去ります (例: CV カレージアス [Courageous], AT オリオン [Orion])。艦船が損傷したら、現行戦争期間の残りについて戦争要素から取り去られます。

・使用可能時期 [Availability] : いくつかのユニットは、戦争期間にかかわらず、それらがいつ戦争要素に加えられるのかを示す、一定の時期が記載されています (例: リヴァー [River] 級哨戒フリゲート艦 9/42)。その他は、期間にかかわらず、それらがいつ戦争要素に加えられるのかを示す時期が記載されています (例: DD V&W 長距離 WP5)。少数には「Evtnt」とマークされ、戦争イベントによって加えられます。もしも戦争イベントによって加えられたら、ユニットは指定された戦争期間の前に登場できます。例えば、艦船引きのための基地からの平甲板型 [Flush Deck] 駆逐艦などで。使用可能時期のマークを持たないユニットは、開戦時から使用可能です。

少数の艦船は、艦名の下にプラスのシンボル (+) を持ちます (例: AT アキタニア [Aquitania])。これは、艦船が単艦時に高速航行する能力を持つことを示します。

ゲームには、いくつかの精鋭護衛艦があります。これらは、表面に赤いシルエットとオレンジ色の数値を持ち、「精鋭」 [Diligent] と記載されています。これらは、その手腕と大胆さでしばしば潜水艦艦長を驚かせた、特別に敏捷で攻撃的な粘り強い護衛艦艦長をあらわします。

いくつかのドイツ軍艦船が含まれます。その使用は、[21.2] と [21.3] に述べられます。ラージ・カウンターは、戦争イベント表 [5.0] で述べられるごとく使用されます。スモール・カウンターの使用は、[21.2] と [21.3] に述べられます。

## C. 航空機 [AIRCRAFT]

連合軍航空機は、名称、ASW 評価値、使用可能時期を持ちます。ドイツ軍航空機は、名称、航続範囲、使用可能時期を持ちます。

## D. 戦闘イベント [COMBAT EVENT]

いくつかの連合軍コマは、「戦闘イベント」 [COMBAT EVENT] の文字を持ちます。これらのコマは、ユニークなイベントが発生したことを示します。(戦闘イベントを参照してください [19.2])。

## E. TDC マーカー [TDC MARKERS]

TDC マーカーは、刻々と変化する目標の位置、針路、速度に対応する目標データ算定 [Target Data Computer] (TDC) の解決や、第二次世界大戦の潜水艦戦特有の幸運や不運をあらわします。TDC マーカーには、-4 から +4 の目標修正値が記載されています。

## F. エース艦長 [ACE SKIPPERS]

これらのコマは、第二次世界大戦中のドイツ、イタリア、フランス潜水艦艦長のトップをあらわします。エース艦長は、様々な方法で自身の潜水艦の能力を向上させます [25.1]。

## G. マーカー [MARKERS]

カウンター内容物の残りには、ゲーム・ターンのためのマーカー、沈没した艦船の数とトン数、失われた潜水艦の数、ゲームでの現行

戦争期間などを記録するためのマーカーが含まれます。

## [2.4] 戦闘ディスプレイ [Combat Displays]

「鋼鉄の狼」では、4つの異なる戦闘ディスプレイを使用します。:

### [2.41] 独航船ディスプレイ [Loner Display]

これは、接触表上で「独航船」接触が発生したときに使用されます。全ての目標は、潜水艦と同一のコラム内にあるものと見なされます。

### [2.42] 大規模護送船団ディスプレイ [Large Convoy Display]

これは、接触と交戦表上で大規模護送船団 (C2) が発生したときに使用されます。

### [2.43] 小規模護送船団ディスプレイ [Small Convoy Display]

これは、接触と交戦表上で小規模護送船団 (C1) が発生したときに使用されます。コラム段階は、対応するカップからのユニットを置く場所を示します。登場サイの目録は、潜水艦が戦闘を開始できるコラムを決定します [14.11]。旗は、ゲームの目的に影響しません。

### [2.44] 任務部隊ディスプレイ [Task Force Display]

これは、戦争イベント又はB機関 [B-Dienst] によって任務部隊又は特別護送船団が発生したときに使用されます。中央 [Center] 内の全ユニットは、同一のコラム内にあるものと見なされます。接触の性質によってユニットがどのコラムに置かれるかについては、[13.24] を参照してください。

## [2.5] 規模 [Scale]

マップは、地中海からメキシコ湾、バレンツ海からアフリカ南端、インド洋の一部までの広大な海洋をあらわします。各ゲーム・ターンは、一週間です。

## [2.6] 規則 [Conventions]

十面体のサイを振るときには、ゼロ (0) は常に零 (0) で、十 (10) ではありません。

以下の用語は、ルールを通して使用されます。:

- ・# : 番号又は数値
- ・> : より大きい
- ・< : より小さい
- ・=又は> : 以上
- ・=又は< : 以下
- ・drms : サイの目修正 (サイの目を+又は-に変更する)

端数処理 [Fraction Rounding] : 端数は、最寄りの整数に切り上げ又は切り捨てされます。ただし、注意を払う必要があります。普遍的な規則が望まれますが、「鋼鉄の狼」では可能な限り統計に接近させるため、切り上げと切り捨ての両方が使用されます。明示していないときには、0.5 未満 (<0.5) の端数は全て切り捨て、0.5 以上 (=又は>0.5) の端数は全て切上げます。

## [3.0] ゲームの準備 [SETTING UP THE GAME]

シナリオの選択 [Choose a Scenario] : マップを並べ、シナリオの開始時から終了時まで各コマの月標記によって潜水艦を区分けします。個艦名を通して探す代わりに、月や登場時期によって区分けすることで素早くセット・アップできます。登場時期「W/S」は、その潜水艦が「開戦時」に使用可能であることを示します。



シナリオの開始月に、移送面を上にして潜水艦を到着位置に置きます。他のマーカーは、後にプレイに使用するまで脇に置きます。次に、裏面にイギリスのホワイト・エンサイン又はレッド・エンサインのどちらかを持つ連合軍ユニット／マーカーを区分けします。これらは、いくつかの「戦争要素」[War Mix] カップに入れられることになります。

### [3.1] 戦争要素 [The War Mix]

「戦争要素」とは、不透明カップ内への連合軍艦船の配分のことです。カップには、以下があります：

- ・独航船カップ [Loner Cup]：単独航行中の商船、護送船団からの落伍船やはぐれ船、哨戒中の軍艦をあらわします。
- ・外縁カップ [Outer Cup]：高い密度の護衛艦を伴う護送船団の外縁コラムをあらわします。戦争期間3～5には、「西方外縁カップ」もあります。
- ・内縁カップ [Inner Cup]：外縁と中央コラム間の、護送船団の中間コラムをあらわします。戦争期間3～5には、「西方内縁カップ」もあります。
- ・中央カップ [Center Cup]：低い密度の護衛艦と高い価値の目標を伴う護送船団の最奥コラムをあらわします。
- ・任務部隊カップ [Task Force Cup]：護送船団フォーメーション以外の海軍ユニットをあらわします。イギリス軍 TF カップは、常に存在します。戦争期間1にはフランス軍 TF カップ、戦争期間3～5にはアメリカ軍 TF カップも存在します。ソヴィエト軍 TF は、戦争イベントによって発生し得ます。
- ・艦隊護衛艦カップ [Fleet Escort Cup]：特別な軍隊輸送船又は他の非常に重要な護送船団の任務部隊スクリーンや護衛艦をあらわします。イギリス軍 FE カップは常に存在します。戦争期間1にはフランス軍 FE カップ、戦争期間3～5にはアメリカ軍 FE カップも存在します。ソヴィエト軍 FE は、戦争イベントによって発生し得ます。
- ・潜水艦カップ [Submarine Cup]：連合軍潜水艦を保持し、潜水艦対潜水艦の戦い [16.4] からのみ引かれます。戦争期間3、4、5には、2番目の西方潜水艦カップが存在します。
- ・高速船カップ [Liner Cup]：通常は単独で航行した高速の部隊輸送船から成ります。戦闘ディスプレイ上に「高速船」[Liner] マーカーが明らかになったときのみ引かれます。
- ・TDC カップ [TDC Cup]：目標に適用する目標データ解決を保持します。戦争の進捗に応じて数値が変更され、目標の速度、防御力、ドクトリン等のために潜水艦に有利な解決の変更を保証するための能力です。

[3.11] 「戦争要素」表は、5つの戦争期間に分割されます。各戦争期間内は、各護送船団と独航船カップのためのコラムです。任務部隊と連合軍潜水艦カップの構成は、二番目の表に列記されています。表の左側に沿って、連合軍艦船のカテゴリがあります。これらは、タイプと国籍によって細分化されています。全てのノルウェー、オランダ、ギリシャ、オーストラリア、ポーランド、自由フランス軍の護衛艦は、戦争要素表の目的において一緒にされてイギリス軍と見なします。

シナリオに注記された戦争期間のコラムを選択し、表に従って連合軍コマを各カップに区分けします。艦船のカテゴリ（M6K トン以上のような）が異なるタイプのコマを持つと、無作為にカップ

の中に入れます。AO ユニット等は、Ms と見なされることに注意してください。ユニット裏面の旗のタイプに違いはなく、そのようなユニット（例えば、ホワイト・エンサインを持つ貨物船とレッド・エンサインを持つ貨物船）は、無作為に入れます。旗は、潜望鏡を通して見る不確実性による戦場の霧を意味します。

護衛艦は、表上で通常3つのカテゴリにグループ分けされます。DD 2t は、大型で普通はより近代的な駆逐艦をあらわします。DD 1t は、旧式で小型艦をあらわす傾向がありますが、例外もあります。ES 又は「他の ES」[Other ES] は、スループ艦、護衛駆逐艦、コルヴェット艦、水雷艇、フリゲート艦、沿岸防衛カッター艦を含む全てです。まれな状況下では、明確化のために護衛艦は ES の代わりにタイプで言及されます（例：フランス軍水雷艇（TB））。

[3.12] いくつかの連合軍艦船コマは、記載された登場時期又は戦争期間番号を持ちます。これらの艦船は、戦争イベントによって指示されない限り、参戦の時期又は期間になるまで戦争要素カップ内に入れてはなりません。

例：イギリス、カナダ、ノルウェー軍の平甲板型駆逐艦は、WP4 とマークされていますが、戦争イベントによって早期に投入され得ます。

### [3.13] イタリア体連合軍艦船 [Italicized Allied ships]

もしもシナリオの開始時に、いくつかのイタリア体の連合軍ユニットが沈没として注記されていたら、戦争要素内には入れられません。これらはゲームから取り去られ、補充されません（例外、同一クラスの艦船 [14.81]）。

### [3.14] 航空機搭載艦船 [Aircraft Capable Ships]

いくつかの艦船、特に航空母艦や何隻かの巡洋艦は、航空機シレットを持ちます。これらの船は、航空機搭載艦船で、以下のごとく扱われます：

A. もしも艦船が ASW 値を持つと、確認状態の護衛艦レベルと反撃について通常に使用されます。

B. もしも艦船がゼロ「0」ASW 値を持つと、確認状態の護衛艦レベルに算入する数値はありませんが [14.16B]、反撃の目的においては 0.5 (1/2) の ASW 値を持つものと見なされます [14.2.A]。

[3.15] 戦争要素は、プレイヤーがカップの中身を記憶することを避けるために、2ヶ月毎にリシャッフルされなければなりません。加えて、戦争要素は、戦争期間が前進するいかなるときにも、戦争要素表に従ってリシャッフルされなければなりません [17.1]。

注釈：カップの中に入れるために、時期やタイプによって要求されるよりも多くの使用可能なコマが常にあるでしょう。これは、使用可能なタイプ、特に護衛艦の代表的な見本を与えるために行われました。未使用のコマは脇に置かれますが、次に要素がリシャッフルされる際に引くために使用可能となります。

### [3.2] 他のカップ [Other Cups]

高速船、任務部隊、艦隊護衛艦、潜水艦、TDC のカップは、適切な戦争期間のシナリオ・ブックに列記されるごとく満たされます。特定ユニットが要求されるに連れて、これらを最初に満たすことを勧めます。艦隊護衛艦カップに入れられるユニットは、可能であれば裏面がホワイト・エンサインでなければなりません。

### [3.3] マーカーのセット・アップ [Marker Set Up]

トン数&艦船沈没/潜水艦喪失記録欄 [Tonnage & Ships Sunk/Submarines Lost Track] 上の適切なボックス内にトン数、艦

船沈没、潜水艦喪失マーカーを置き、シナリオに従って魚雷 [Torpedo]、月 [Month]、週 [Week]、年 [Year]、戦争進捗 [War Progress] マーカーをそれぞれのボックス内に置きます。これで、ゲームを開始するための準備ができました。

#### [4.0] プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

「鋼鉄の狼」は、現実時間の約一週間をあらわしているゲーム・ターンでプレイされます。各ゲーム・ターンは複数のセグメントから成り、各セグメントは複数のフェイズから成ります。以下のプレイのシーケンスは、作戦シナリオとキャンペーン・シナリオのためのものです。

注釈：ルール構成は、プレイのシーケンスに従います。セグメントの項目番号は、そのセグメントを扱っているルール項目の「5.0」で開始します。

### I. 戦略セグメント [STRATEGIC SEGMENT]

#### 5.0 戦争イベント・フェイズ [War Event Phase]

サイを1つ振り、結果が0～4であれば戦争イベント表上で再度サイを振り、結果を実行します [5.4] も参照してください。

#### 6.0 魚雷改良フェイズ [Torpedo Improvement Phase]

魚雷改良表を調べます。もしもサイの目が成功であれば、魚雷数値マーカーを1スペース右へ移します。

#### 7.0 情報フェイズ [Intelligence Phase]

- 7.1 B機関表でサイを振ります。B部隊エリアをマークします。
- 7.2 B機関レヴェルの変更について、マスター潜水艦増援リストをチェックします。
- 7.3 エニグマ・レヴェルの変更について、マスター潜水艦増援リストをチェックします。
- 7.4 天候気圧配置を決定します。
- 7.5 搜索される作戦エリアにドイツ軍（と／又はヴィシー）航空機を配置します。

### II. トリプル「R」セグメント [TRIPLE R SEGMENT] (増援、出撃準備、修理) [Reinforcement, Ready, Repair]

#### 8.0 潜水艦増援フェイズ [Submarine Reinforcements Phase]

マスター潜水艦増援リストを調べます。適切な潜水艦と連合軍ユニットの配置と撤去を行います。

#### 9.0 潜水艦整備フェイズ [Ready Submarine Phase] (基地と潜水母艦)

- 9.1 桟橋 [Pierside] ボックス内の潜水艦についてサイを振ります。サイの目が整備値以下であれば、出撃準備完了 [Ready For Sea] ボックス内に置きます。
- 9.2 港内 [In-Port] ボックス内の潜水艦について整備のサイを振ります。サイの目が整備値以下であれば、桟橋ボックスに置きます。
- 9.3 点検完了 [Work Up] ボックス内の潜水艦についてサイを振ります。サイの目がボックス内の数字以下であれば、潜水艦を港内 [In-Port] ボックスに移します。

#### 10.0 修理フェイズ [Repair Phase] (基地で)

サイの目＝修理ボックス内の数字以下であれば、潜水艦を次のボックスに移します（3→2→1→点検）。

#### 11.0 作戦フェイズの準備 [Prep For Operations Phase]

全ての潜水艦を、各作戦エリアの「行動済」セクションから「作戦中」セクションに移します。

### III. 作戦セグメント [OPERATIONS SEGMENT] (各潜水艦について個別に実施します)

#### 12.0 哨戒移動フェイズ [Patrol Movement Phase]

現在、哨戒面を上にして置かれている潜水艦は、隣接する作戦エリア又は現在活性化状態で移送ルート上に「2」を持たない特別任務ゾーンの「作戦中」セクションに移動できます。移送イベントについて、サイを振ります。

#### 13.0 索敵と接触フェイズ [Search and Contact Phase]

索敵と接触の説明に従います。狼群戦術が望まれたら、何隻のUボートが同時に戦闘を実施できるのかを決定します。

#### 14.0 戦闘フェイズ [Combat Phase]

- 14.1 一次攻撃ラウンド [First Attack Round]
- 14.2 反撃ラウンド [Counterattack Round]
- 14.3 撤退 [Withdrawal] (14.5 又は 14.5 の前)
- 14.4 二次攻撃ラウンド [Re-Attack Rounds] (選択、撤退の後で)
- 14.5 エース艦長判定 [Ace Skipper Determination]
- 14.6 潜水艦対潜水艦戦闘 [Sub vs. Sub Combat]
- 14.7 耐久度チェック [Endurance Check]

#### 15.0 移送移動フェイズ [Transit Movement Phase]

基地で出撃準備完了 [Ready for Sea] ボックス内の潜水艦は哨戒エリアに出撃し、又は RTB マーカーを持って作戦エリアの作戦中セクション内にいる潜水艦は、その移動力までの作戦エリアの数を移動できます。適用可能であれば、移送イベントについてサイを振ります。出撃した潜水艦は、もしも次のターンに哨戒を意図すると哨戒面を上にして、あるいは他の作戦エリア又は基地に移動継続を意図する場合には移送面を上にして、作戦エリアの「行動済」セクションに置きます。

### IV. ターン終了セグメント [END TURN SEGMENT] (全ての潜水艦が移動と戦闘を実施した後)

#### 16.0 ターン完了フェイズ [Conclude Turn Phase]

ドイツ軍航空機を基地に戻します。天候システムを取り去ります。サイの目0～6で潜水艦から探知状態 [Spotted] マーカーを取り去ります。基地に帰還する潜水艦上の探知状態マーカーは、自動的に取り去られます。シナリオの勝利条件をチェックします。時期マーカーを前進させます。

#### 17.0 戦争進捗フェイズ [War Progress Phase]

戦争期間の移行とバルバロッサの発動についてチェックします。

### I. 戦略セグメント [STRATEGIC SEGMENT]

#### [5.0] 戦争イベント・フェイズ

##### [WAR EVENT PHASE]

もしも新たな戦争期間の最初の戦争イベント・フェイズであれば、新たな期間について戦争イベント表最上部の説明に従い、次に以下を継続します。

**[5.1]** 各ターンの開始時に、プレイヤーはサイを1つ振ります。もしもサイの目が0、1、2、3、4であれば、プレイヤーは戦争イベント表上で再びサイを振り、イベントの説明に従います。

**[5.2]** いくつかのイベントは、一度のみのイベントです（例えば、ダンケルク）。いったんこれらが発生したら、再び起きることはあり得ません。表に特記されていない限り、これらのイベントのさらなるサイの目は、イベントなしとして扱います。

**[5.3]** いくつかの戦争イベントは、そのターンに一定数の潜水艦をある作戦エリア又は特別任務ゾーンに配置することをプレイヤーに指示します。もしも作戦エリア又は特別任務ゾーン内に十分な数の潜水艦しか存在しなければ、以下の優先度に従い、作戦エリア又は特別任務ゾーンに進入するために、追加の潜水艦が哨戒移動を利用しなければなりません。

- ・隣接する作戦エリア内で哨戒面を向けている潜水艦は、作戦エリア／特別任務ゾーンに進入しなければなりません。

- ・作戦エリア内又はそれに隣接して移送面を向けている非RTB潜水艦は、哨戒面に裏返されなければならない、隣接している哨戒面の潜水艦は作戦エリア／特別任務ゾーンに移動します。

- ・もしも作戦エリア／特別任務ゾーンが潜水艦基地に隣接していると（例えば、ビスケー湾又はSW近接海域）、基地で出撃準備が完了した潜水艦は作戦エリア／特別任務ゾーンに移送しなければなりません。

（注釈：これと [15.12] は、移送面の潜水艦が同一のターンに哨戒面に裏返されて戦闘を実施できる唯一の場合です）。

もしもプレイヤーが戦争イベントの条件を満たすために十分な潜水艦をいまだに持たなければ、罰則こそありませんが、プレイヤーは指定された数になるように可能な限りの潜水艦を移動させなければなりません。

**[5.4]** いくつかの戦争イベントは、以下の覚書を持ちます。：{もしも（年月の）第1週までに発生していなければ、このイベントを [5.4] に従って実施します}。このような場合には、戦争イベント・フェイズは以下のように修正されます。：

**[5.41]** [5.1] の成立に先立って、プレイヤーはサイを1つ振ります。もしも結果が0～6であれば、その特別なイベントが発生し、[5.1]のサイ振りはスキップされます。結果が7～9であれば、次にプレイヤーは [5.1] に従ってサイを振り、これが翌週以降繰り返されることになります。

**[5.42]** もしも月の第3週の結果で当該イベントが起きなければ、月の第4週で自動的に発生します。

**例：**1940年5月第1週で、ヴェーゼル演習 [Operation Weserübung] イベントは発生していません。プレイヤーは [5.1] をスキップし、[5.41] に従ってサイを振ります。結果は「7」です。ヴェーゼル演習は起きず、次にプレイヤーは [5.1] に従って再びサイを振り、異なるイベントが起きるかどうかが見えます。

1940年5月第2週に、プレイヤーは同様のことを行い、必要であれば第3週にも繰り返します。もしも第4週になるまで起きていなければ、プレイヤーは戦争イベントのサイ振りを行わず、ヴェーゼル演習は自動的に起きます。

## [6.0] 魚雷改良フェイズ [TORPEDO IMPROVEMENT PHASE]

コメント

イギリス、ドイツ、アメリカの各国は、魚雷に深刻な問題を持っていました。ドイツで判明した欠陥は比較的素早く矯正されましたが、魚雷の調定深度にさらなる問題があることは1942年になるまで気づきませんでした。

G7（蒸気式のG7aと電池式のG7eが代表的です）魚雷マーカーは、シナリオの指示に従って現行魚雷値記録欄 [Current Torpedo Value track] 上でゲームを開始します。

魚雷改良フェイズの間に、プレイヤーは魚雷改良表を調べます。この表には、沈没した艦船の範囲と一連のサイの目が列記されます。もしも以前のターンに沈没した艦船の数が、合計に累積して列記された沈没艦船数を超過したら、プレイヤーは十面体サイを振ります。

もしもサイの目が列記された沈没艦船数の結果以上であれば、魚雷マーカーは直ちに魚雷問題で指定された位置に前進します。もしもサイの目が結果未満であれば変更はなく、次に列記された沈没艦船数に達するまでは、サイ振りを試みることができません。

**例：**1939年に、プレイヤーは80隻を沈めています。ここで、-1から0への魚雷改良の資格を持ちます。サイの目は「5」で、改良が行われなかったことを示します（「9」が必要でした）。プレイヤーは、後のターンに85隻を沈めしてしまうまでは再びサイを振ることができず、この場合「8」又は「9」の出目は0への改良の結果となります。

## [6.1] 他の枢軸国の魚雷 [Other Axis Torpedoes]

他の枢軸国の魚雷は、-1又は+1を決して越えないことを除き、ドイツ軍のレヴェルと同じです。

注釈：もしも選択政策ルール [35.0] を使用していると、魚雷改良フェイズはスキップされます。

## [7.0] 情報フェイズ [THE INTELLIGENCE PHASE]

情報フェイズは、潜水艦が戦術レヴェルで機能や索敵するための能力に影響する外的要因を決定します。

## [7.1] B機関エリア [B-Dienst Areas]

B機関 ([Beobachtungsdienst]) は、ドイツ海軍の暗号解読組織です。イギリス海軍の暗号や商船暗号の解読に、かなり熟達していました。B機関は、ゲームに2つの効果を持ちます。：総合的な暗号解読をあらわしている、B機関エリア（特別な情報をあらわしています）の決定とAAC索敵サイの目の修正です。

**[7.11]** サイを1つ振ってB機関表を調べ、現行戦争期間の下の結果を探します。列記された作戦エリア内にB機関マーカーを置きます。このエリア内のエリア活性化チャート [13.21] での全てのサイの目は、1だけ増加します（+1）。

**[7.12]** 列記された作戦エリアは、その下にTFと／又はSCリストも持ちます。このような場合には、作戦エリア内で護送船団に接触するときにはいつでも、追加のサイ振りが行われます。もしも結果がラインの1つに一致すると、その護送船団は代わりに任務部隊又は特別護送船団となります [28.0]。

**[7.13]** B機関エリアは1ターンのみ続き、マーカーはターン完了フェイズに取り去られます [16.0]。後のターンには、別の試みが行われます。

**[7.14]** いずれかの1ターンの間に存在できるB機関エリアは1



つだけです。

**[7.15] 潜水艦は、決して B 機関情報への対応を要求されません。**  
哨戒移動と目標密度大状態の優位性を獲得することの決定はプレイヤーの義務であり、哨戒移動と連動するリスクに釣り合うことになります ([12.0]を参照)。

## [7.2] B 機関レベル [B-Dienst Level]

連合船舶と護送船団航路探索の B 機関の総合的な暗号解読能力は、B 機関レベルに反映されます。レベルが高いほど、BdU は護送船団の航路や航路変更を明らかにすることが容易になります。レベルは各シナリオの開始時に列記され、マスター潜水艦増援リスト内に列記されるごとく上昇下降します。レベルは、潜水艦が AAC 上で策敵を行うときにいつでもサイの目に加えられます [13.21]。

### [7.21] 政策的影響 [Political Effect]

選択政策ルールを使用していると、B 機関レベルの上昇は、諜報能力向上要求に成功した場合にのみ起こります。

## [7.3] エニグマ [Enigma]

エニグマは、ドイツ軍の情報伝達保全をあらわします。見破られたときには、連合軍は潜水艦周辺の護送船団を遠ざけ、迎撃され難くする能力を獲得します。レベルは各シナリオの開始時に列記され、マスター潜水艦増援リスト内に列記されるごとく上昇下降します。レベルは、潜水艦が AAC [13.21] 上で策敵を行うとき、U ボートが狼群の集結を試みるときに、いつでもサイの目に加えられます [24.1]。

### [7.31] 4 回転子エニグマ [4-Rotor Enigma]

デーニッツ提督は、1942 年初旬に 4 回転子エニグマを導入しました。これは、3 回転子システムに従事していた連合暗号解読部を何倍にも困難にしました。地中海と北極海に離れた U ボート部隊は、3 回転子エニグマを使用し続けました。4 回転子エニグマがプレイに投入されたら、エニグマ・レベル・マーカーは 4 回転子面に裏返され、戦争イベントによって北極海と地中海に割り当てられた U ボートについてはレベルが 1 減となります。

### [7.32] イタリア軍の情報伝達 [Italian Communications]

ドイツ軍は、BdU の作戦支配下にあるイタリア軍潜水艦へのエニグマ暗号機の提供を拒否しました。皮肉なことに、イタリア軍の暗号は決して解読されなかったため、連合軍にはイタリア軍潜水艦の居場所がより不確かなため、護送船団を遠ざけることができませんでした。エニグマ・レベルがマイナスの数字であるときには、イタリア軍潜水艦は AAC 索敵の修正としてこれを使用しません。

### [7.33] 政策的影響 [Political Effect]

選択政策ルールを使用していると、成功した要求はエニグマ・レベルを上昇させて 4 回転子エニグマを導入します。

### [7.34] エニグマ+B 機関 [Enigma Plus B-Dienst]

エニグマ・レベルと B 機関レベルは、両方が AAC 索敵のサイの目に加えられますが、組み合わせられた修正は決して +3 又は -3 を超えることができません。

## [7.4] 天候 [Weather]

重大な天候イベントは、索敵に影響します。これらは、低気圧を描いているマーカーによってあらわされます (より正確には、熱帯性又は規格外に熱帯性のサイクロン)。2つのタイプがあり、「低気圧」[low] (990 ミリバール [mbar]) と「異常低気圧」[very low]

(965 ミリバール [mbar]) マーカーです。天候は、あるエリア内の全ての海軍と空軍の作戦に影響します。マップ上には、同時に 3 枚までの低気圧マーカーを置くことができます。天候の状況を決定する 3つのステップがあり、以下の順番で行います。A) 天候形成についてのチェック、B) 配置の決定、C) 勢力の決定。

注釈：これらの天候気圧配置は移動しますが、期間は普通 1 週間未満でした。ゲームの目的においては、それらが最も影響を持つ作戦エリアに極限されます。マップ上の各作戦エリアは、極限されたしばしば激しい嵐を持つことができますが、通常それらの期間は短く、潜水艦は潜航して乗り切ることができました。これらのルールは、長期間に亘る激しい嵐をあらわし、電池を充電して酸素を補充するために海上に浮上する潜水艦は避けることができませんでした。

### A. 天候形成 [Weather Formation]

サイを 3つ振ります。ゼロの目毎に、1 低気圧が発生します。

### B. 天候配置 [Wether Location]

各低気圧について下表でサイを振り、指定された作戦エリア内に 990 mbar マーカーを置きます。もしも同一の配置に複数の気圧が振られたら、その作戦エリア内に 1 枚の 965 mbar マーカーを置きます。

サイの目	6月～11月	12月～5月
0	南アフリカ [South Africa]	北海 [North Sea]
1	ギアナ内湾 [Guiana Basin]	ノルウェイ海 [Norwegian Sea]
2	カリブ海 [Caribbean]	バレンツ海 [Barents Sea]
3	メキシコ湾 [Gulf of Mexico]	西方近接海域 [Western Approaches]
4	米国東岸 [US East Coast]	西方近接海域 [Western Approaches]
5	バミューダ諸島 [Bermuda]	南西方近接海域 [SW Approaches]
6	マラタイムズ [Martimes]	グリーンランド・ギャップ [Greenland Gap]
7	グランド・バンクス [Grand Banks]	グランド・バンクス [Grand Banks]
8	グリーンランド・ギャップ [Greenland Gap]	マラタイムズ [Martimes]
9	西方近接海域 [Western Approaches]	南アフリカ [South Africa]

### C. 天候勢力 [Weather Strength]

各 990 mbar マーカーについて、サイを 1つ振ります。もしも結果が 0～1 であれば、965 mbar 面に裏返します。

### [7.41] 天候の影響 [Effects of Weather]

990 mbar 低気圧マーカー [990mbar LOWPRESSURE Marker]

990 mbar マーカーは、かなり発達した雲、時化、視界不良を伴う嵐天候をあらわします。以下の影響は、当該作戦エリア内といかなる特別任務ゾーンにも及ぼされます。:



・航空機は、作戦エリア内に置くことができません。

・連合軍の航空機と空母ユニットは、その ASW 値が 1 だけ減少し、最小は 0 となります。

・AAC [13.21] 上で、全ての潜水艦のサイ振りに -2 修正があります。

・各攻撃について、潜水艦の攻撃値に -1 修正があります。

- ・水上砲撃は認められません。
- ・全ての護送船団は、通常よりも1大きい、最大で2までの散開レベルを持ちます。
- ・耐久度チェック [14.7] の開始時に、ターンのいずれかの間にこの作戦エリア内に存在したか、又はそこに移送された、又は通過した各イタリア軍潜水艦についてサイを振ります。0～1の結果で、潜水艦は損傷マーカーを受け取ります。

#### 965 mbar 異常低気圧マーカー [965mbar VERY LOWPRESSURE

##### Marker]

965mb マーカーは、密雲に覆われた激しい時化とゼロに近い視界の、重大で危険な天候をあらわします。以下の影響は、当該作戦エリア内といかなる特別任務ゾーンにも及ぼされます。:



- ・航空機は、作戦エリア内に置くことができません。
- ・出現している連合軍航空機は、適切なカップに戻されます。その場所では、他のユニットは出現しません。
- ・全護衛艦の ASW 値は1だけ減少して、最小は0となります。ただし、空母又は航空機搭載艦船の場合には、ASW 値は0となります。
- ・AAC [13.21] 上で、全ての潜水艦のサイ振りに-3修正があります。
- ・各攻撃について、潜水艦の攻撃値に-2修正があります。
- ・連合軍ユニットに対する全ての「損傷」結果は、沈没に変更されます。
- ・水上砲撃は認められません。
- ・機雷敷設は認められません。
- ・狼群は形成できません。
- ・全ての護送船団は、2の散開レベルを持ちます。

・耐久度チェック [14.7] の開始時に、ターンの終了時にこの作戦エリア内に存在したか、又はターンの間にそこに移送された、又は通過した各潜水艦についてサイを振ります。0～1（イタリア軍潜水艦は1～3）の結果で、潜水艦は損傷します。

・潜水艦に対するいかなる「損傷」の結果でも、2番目のサイが振られます。もしも結果が潜水艦の防御値よりも大きいと、その潜水艦は失われます。エース艦長の評価値は、このサイの目から艦長の評価値を指し引くことで修正します。

[7.42] 天候マーカーは、ターン終了フェイズ [16.0] にマップから取り去られます。

#### [7.5] 航空索敵 [Aerial Reconnaissance]

このフェイズの間に、プレイヤーは護送船団を搜索する U ボート（非ドイツ軍潜水艦ではありません）を支援するために、使用可能なルフトヴァッフェ索敵航空機を置くことができます。

[7.51] プレイヤーは、航空機基地からの航続範囲内にあるいずれかの作戦エリアに航空機を単に置きます。各航空機の存在は、以下の影響を及ぼします。:

- ・AAC [13.21] 上で、サイ振りに+1を加えます。
- ・狼群形成 [24.1] のサイ振りに+1を加えます。

[7.52] 複数の航空機は、修正が加算されます。

[7.53] フォッケウルフ 200「コンドル」は、「2」の航続範囲を持ちます。他の全ての航空機は、「1」の航続範囲を持ちます。航続範囲は、イギリス海峡又はジブラルタルを経由してたどることができません。

[7.54] 航空機は、ナルヴィク [Narvik] を含み、プレイにあるいかなる潜水艦基地も基地にできます。もしもプレイヤーが基地の変更を望めば、航空機はこのフェイズの間に新たな基地に移されますが、次のターンになるまで索敵はできません。

[7.55] 航空機は、連合軍戦闘機のために失われ得ます。戦争期間3から開始して、もしもターン中に枢軸軍航空機 [14.12] を持つ作戦エリアが索敵されて CV、CM、CVE、ACV が出現したら、プレイヤーはサイを1つ振ります。もしも結果が「0」であれば、その航空機は直ちにプレイから取り去られます。もしも選択政策ルールを使用していたら、OKL の政策影響力マーカーを1だけ下降させます。

#### [7.56] ヴィシー政府軍航空機 [Vichy Aircraft]

いくつかのシナリオと政争イベントは、プレイヤーにヴィシー政府軍航空機を提供し、「1」の航続範囲を持つビゼルト航空機が使用されます。情報伝達の問題で、ビゼルトはヴィシー・フランス軍潜水艦にのみ+1の AAC サイの目特典を提供し、フランスの基地からのみ作戦ができます。

## II. トリプルRセグメント [TRIPLE R SEGMENT]

### コメント

クリックスマリーネ（ドイツ海軍）は、開戦から1年以上経っても U ボート戦力の大規模な拡張を命じませんでした。このため、戦争の最初の2年間については、デーニッツは U ボートの不足に悩まされました。新造 U ボートの小さな流れは、1941年には洪水となりました。新造潜水艦が現れただけではなく、ほぼ戦争の過程を通じて各潜水艦は大規模なオーバー・ホールを受けました。これらの整備は潜水艦の評価値を変更させませんが、作戦に大規模な影響を及ぼしたため、ゲームの一部に含まれます。

プレイヤーは、行っているキャンペーンの最初の月に続く月に開始して、以降の各月に主要潜水艦増援リストを調べます。このリストは、以下のように構成されています。:

A. 時期に続いて、ゲームと戦争要素を異なる特徴に変更する可能性があります。:

・カッコ（）内に列記されたアイテムは、戦争期間によって変更が予定され、ユニットが戦争要素に追加又は撤去等されます。ここに列記された場合は、プレイヤーがエース艦長を [25.31] に従って配置転換する機会でもあります。

・中カッコ { } 内に列記されたアイテムは、エニグマ、B 機関、プレイヤーが使用可能な航空機といった局面を変更します。もしも選択政策ルールを使用していると、これらの注釈は無視されて、局面は政策的に処理されます。

・角カッコ < > 内のアイテムは、トレードされなければならない



選択ユニットです。これらは、もしも選択ルールに従ってトレードが行われた場合にのみ受け取られます。

**B.** 到着する基地に続いて、1939年10月に開始して登場する全潜水艦が列記されます。もしも到着する基地が未だに機能していなければ、潜水艦はドイツに受け取られます。到着している全潜水艦は、受け取っている基地の棧橋 [Pierside] ボックス内に置かれます。いくつかの潜水艦には「未熟練」[“Inexp”] の文字が続き、この場合には「未熟練1」マーカーでマークされます。プレイヤーは、これらの潜水艦を慣熟させるために任意に登場を1ヶ月遅らせることができ、この場合には「未熟練」マーカーはおかれませんが、[8.1] を参照してください。

**C.** 「撤収」[“Withdraw”] の文字が続く潜水艦は、長期的なオーバーホールのために撤収させられます。これらの潜水艦は、[19.13] に述べられるように、直ちにRTB移動を実施して移送イベント・チェックを行います。

取り去られるときに地中海にいる潜水艦は、「地中海整備」[Mediterranean Refit] ボックス内に置かれます。地中海にいない潜水艦は、「大西洋整備」[Atlantic Refit] ボックスに置かれます。いかなる損傷マーカーも取り去られます。もしもその潜水艦が沈没していたら、他の潜水艦はその場所に持ってきません。オーバー・ホールの間には、潜水艦は戦争イベント「訓練部隊への移管」[“Relegation to Training Duty”] を経由してプレイから取り去ることができません。

**D.** 「復帰」[“Return”] の言葉が続くと、オーバー・ホールされた潜水艦が実戦に復帰します。「地中海整備」ボックス内で復帰している全潜水艦は、指定にかかわらずイタリアに置かれ、「大西洋」の潜水艦は指定されたごとくドイツ、ノルウェー、フランスに置かれます。

#### コメント

地中海への配置は、ほぼ史実と異なることになるため、各潜水艦には大西洋エリアに復帰するための基地が与えられます。もしもその潜水艦が地中海整備ボックス内にいると、この指示は無視されます。

### [8.1] 未熟練乗組員 [Inexperienced Crews]

史実のドイツ軍は、何隻かのUボートに比較的未熟な乗組員を配置しました。これらのUボートは、主要潜水艦増援リスト内で、(未熟) [Inexp] の文字が続くことで示されます。このようなUボートは、「未熟練」[“Inexperienced”] マーカーでマークされます。

### [8.11] 未熟練の影響 [Effects of Inexperience]

「未熟練」マーカーを持つUボートは、以下の罰則を被ります。:

- 1 AACs 上の全索敵のサイ振りに [13.21]
- 1 水上砲撃の全サイ振りに [27.1]
- 1 反撃の間の防御値に [14.2B]
- +1 魚雷攻撃の全サイ振りに [14.16]
- +1 精鋭護衛艦のサイ振りに
- +1 イベント航空機のサイ振りに
- +1 急速潜航の全試みに [14.13]
- +1 耐久度の全サイ振りに [14.7]
- +1 全ての移送イベント・チェックに [19.1]
- +1 損傷表の全サイ振りに [18.3]

### [8.12] 経験の取得 [Gaining Experience]

「未熟練」マーカーは、基地に帰還しているいかなるUボートからも(損傷表でのサイ振り後に)取り去られます。ただし、そのUボートは、以下を行ってはいけません。:

- ・出撃で移送している間のRTB

- ・索敵&接触を回避 [13.1]
- ・損傷しない限り、任意にRTB

### [8.13] 遅延配置 (訓練) [Late Deployment (Training)]

プレイヤーは、未熟練Uボートを史実よりも1ヶ月後に配置することを選択でき、この場合にはUボートは未熟練マーカーを載せません。

### [8.14] 早期配置 [Early Deployment]

プレイヤーは、(未熟) とマークされていない潜水艦を1ヶ月前に配置することを選択でき、未熟練としてマークします。ただし、カウンター内容物の枚数(6)によって認められた未熟練ボートの数を超過しないという条件があります。

### [8.15] 過早配置 (選択) [Very Early Deployment (Optional)]

プレイヤーは、Uボートの上に「未熟練2」マーカーを置くことで、前記の [8.11] の2倍の罰則の下に2ヶ月前に配置することを選択できます。もしも [8.12] が通常にマーカーの撤去を要求したら、「2」マーカーは代わりに「1」面に裏返され、潜水艦は訓練が完了するまで哨戒を実施しなければなりません。

## [9.0] 潜水艦整備フェイズ

### [READY SUBMARINE PHASE]

#### コメント

海上に配置される前に、潜水艦は「整備」されなければなりません。これは、食料や燃料の再補給だけではなく、乗組員の徴集や訓練をあらわします。その間に慣熟訓練(就役のために使用される海軍用語)が行われ得ます。平均的なドイツ軍とイタリア軍の潜水艦は、3週間から7週間の周期で次の哨戒を実行できました。時には、フランス人労働者が厳重な監視下に命がけで行った巧妙なサボタージュによってさらに時間がかかりました。小型のII型潜水艦は、迅速に出撃を繰り返すことができました。

#### 手順

各基地 [Base] / 潜水母艦 [Tender] について、棧橋 [Pierside] 又は艦側 [Shipside] ボックスから開始して、点検は点検完了 [Work Up] ボックスに向かいます。

**[9.1]** 棧橋 [Pierside] / 艦側 [Shipside] ボックス内の各潜水艦について、サイを1つ振ります。もしも結果がその潜水艦の「整備」値以下であれば、潜水艦は基地ディスプレイの出撃準備完了 [Ready for Sea] ボックスに移されます。もしもサイの目が整備値を超えると、潜水艦はその場に留まり、次のターンに再度試みなければなりません。

**[9.2]** 港内 [In-Port] ボックス内の各潜水艦についてサイを1つ振ります。結果がその潜水艦の整備値以下であれば、潜水艦は基地ディスプレイの棧橋 [Pierside] / 艦側 [Shipside] ボックスに移されます(例外: II型Uボートは、出撃準備完了 [Ready for Sea] ボックスに移されます)。もしもサイの目が整備値を超えると、潜水艦はその場に留まり、次のターンに再度試みなければなりません。

**[9.3]** 点検完了 [Work Up] ボックス内の各潜水艦について、サイを1つ振ります。もしも結果がその潜水艦の「整備」値以下であれば、潜水艦は基地ディスプレイの港内 [In-Port] ボックスに移されます。もしもサイの目が整備値を超えると、潜水艦はその場に留まり、次のターンに再度試みなければなりません。

## [10.0] 修理フェイズ [REPAIR PHASE]

損傷マーカーを持つ潜水艦は、基地で修理することができます。各基地ディスプレイ内には、「待機」[“Hold”]、「3」、「2」、「1」

ボックスの4つのボックスがあります。「3」、「2」、「1」の各ボックス内には、修理ナンバーが記載されています。

### 修理の手順 [REPAIR PROCEDURE]

修理ボックス内の各潜水艦についてサイを振り、修理 [Repair] ボックス1内の潜水艦から開始して、待機 [Hold] ボックスまで一度に1ボックス進みます。もしも結果がボックスの修理ナンバー以下であれば、潜水艦は次のボックスに前進します。ボックス「1」内の潜水艦は、点検完了 [Work Up] ボックス内に前進します。

**[10.1]** 基地最大修理許容量 [Base Max Repair Capacity] は、同時にボックス「1」、「2」、「3」内に存在できる潜水艦の合計数です。損傷を持つ潜水艦は、場所が空かない限り修理工程に前進できません。

**[10.2]** もしも潜水艦が1以上の損傷を受け、基地がすでに最大修理許容量（同時にボックス「1」、「2」、「3」内に存在できる潜水艦の合計数）であると、超過した潜水艦は「待機ボックス」[“Holding Box”] 内に置かれなければなりません。どの潜水艦を待機ボックスに行かせるのかはプレイヤーが決定しますが、たとえ早期に到着していたとしても、最初により損傷の大きい潜水艦が損傷の小さい潜水艦と入れ替えられて待機ボックスに行くとして理解してください。

**[10.21]** 潜水艦が修理されるときに、さらに修理される余裕があれば、潜水艦は待機ボックスから「3」ボックスに前進できますが（実際に被った損傷にかかわらず、待機溜り場所に追い出されていたと仮定して）、修理についてサイを振るのは次のターンになるまで待たなければなりません。

注釈：プレイヤー諸氏は、待機溜り場所の罰則を避けるために、損傷した潜水艦を注意深く帰還させるよう計画しなければなりません。例えば、フランスの大西洋基地の外で作戦している潜水艦は、必要であればドイツ本国に「回航」できます。

### [11.0] 作戦準備フェイズ

#### [PREP FOR OPERATIONS PHASE]

**[11.1]** 海上の全潜水艦は、自身の作戦エリアの「行動済」[“Done”] セクションから「作戦中」[“Operating”] セクションに移されます。

### [11.2] 機雷原の判定 [Minefield Resolution]

前ターンからのマップ上の各機雷原について、連合軍の損害を判定するために（もしもあれば）、[26.4] に従って機雷原表 [Minefield Table] でサイを1つ振ります。

**[11.21]** いったん損害が判定されたら、戦力「1」の全機雷原を取り去り、戦力「2」の全機雷原を戦力「1」面に裏返します。

## III. 作戦セグメント [OPERATIONS SEGMENT]

（各潜水艦について個別に実施します）

### [12.0] 哨戒移動フェイズ

#### [PATROL MOVEMENT PHASE]

通常の哨戒時には、潜水艦は単一の作戦エリア内に留まる傾向がありました。プレイヤーは、哨戒移動を使用して隣接する作戦エリアに哨戒エリアを変更できます。哨戒移動を使用するためには、哨戒面を上に向けている潜水艦が単純にいずれかの隣接作戦エリアに移動します。ただし、移動先の作戦エリアは潜水艦の基地からの航

続範囲を超えてはならず、移送ルート内に丸で囲まれた2（②）を持っていてはなりません。移送イベントについてのサイが振られます（[19.1] を参照してください）。もしもRTBの結果が得られたら、潜水艦を移送面に裏返してその上にRTB マーカーを載せ、移動先の作戦エリアの「行動済」セクションに移します。

**[12.1]** 潜水艦は、追加の移動コストなしで、哨戒移動を使用して現在の作戦エリアに連結する特別任務ゾーン（SMZ）に進入できます。移送イベントについてのサイが振られます（[19.1] を参照してください）。

例：セント・ローレンス [St Lawrence] SMZ についての戦争イベントが発生しています。米国東岸 [US East Coast] の哨戒を外れた潜水艦はマラタイムズ [Martimes] に哨戒移動し、次いで追加のコストなしでセント・ローレンス特別任務ゾーンに進入できます。マラタイムズ・エリアの活性化チャートを使用して、移送イベントについてサイを振ります。

### [13.0] 索敵と接触フェイズ

#### [SEARCH AND CONTACT PHASE]

コメント

潜水艦戦闘は、本質的に起り得る接触と撃沈する艦船を迅速に選択する絶好の機会を通して区分されます。普通は情報が不完全で、時間は短く、局面と機会は限られます。これらの制限内で、潜水艦指揮官は損害を与えるために最良の機会を捉えるべく決断しなければなりません。

### [13.1] 活性化決定ステップ [Activity Determination Step]

哨戒面を上に向けている潜水艦は、戦闘に従事しないために索敵と接触の手順を飛ばすことを選択できます。このような潜水艦は、大部分の時間を潜航状態と／又は水上交通を避けることに費やします。もしもプレイヤーがこのオプションを選択すると、潜水艦から探知状態 [Spotted] マーカーを取り去り、耐久度チェック [14.7] に直接進んで耐久度のサイの目に2修正します。

### [13.2] 索敵と接触の手順

#### [Search and Contact PROCEDURE]

潜水艦が敵と接触を行うのかどうか、もしも接触したら何隻の艦船かを決定するために、プレイヤーは以下のステップに従います。：

**[13.21]** 潜水艦が位置する作戦エリア内のエリア活性化チャートを調べます。もしも潜水艦が、戦争イベントによって活性化された特別任務ゾーンに位置すると、プレイヤーは潜水艦が特別任務ゾーンに進入した作戦エリアのエリア活性化チャートを調べます。現行戦争期間の列に色付きのボックスがあれば、潜水艦を所有しているプレイヤーはサイを1つ振り、以下の累加可能な修正を加えます。：

- ・+1 これがB機関エリアであれば [7.11]
- ・+現行のB機関レベル+現行のエニグマ・レベルを単一の修正として。+3又は-3を超過できません [7.34]。
- ・+1 その作戦エリアを索敵しているドイツ軍（又はヴィシー政府軍）航空機毎に
- ・+2 索敵が処女作戦エリア内であれば [30.5]。
- ・-1 潜水艦が探知されており、しかも戦争期間3以後であれば。
- ・-3 Uボートが狼群への参加を試みて失敗していたら（[24.1] を参照してください）。
- ・-1 Uボートが未熟練であれば [8.1]
- ・-1以上 作戦エリア内に6隻を超える潜水艦が存在すれば [22.1]。
- ・-2 作戦エリア内が990 mbarの天候気圧 [7.41] であれば



- ・－3 作戦エリア内が 965 mbar の天候気圧であれば

ボックスのカラー結果は、活性化レヴェルを決定します。:

- ・**ホワイト** 接触なし(下記の最初のドットを参照してください)
- ・**グリーン** 極少数の敵艦船と接触
- ・**オレンジ** 少数の敵艦船と接触
- ・**ブルー** 中間数の敵艦船と接触
- ・**レッド** 多数の敵艦船と接触

もしも下記のいずれの場合でもなければ、接触を決定します

[13.22]:

- ・もしも修正前のサイの目がゼロで、ボックスがホワイト、AAC が現行戦争期間についてのWPラインの隣に潜水艦のアイコンを持つと、プレイヤーは再度サイを振ります。これもゼロであれば、プレイヤーの潜水艦は敵潜水艦と遭遇したことになります。潜水艦対潜水艦セグメントに進みます [14.6]。

- ・もしも接触がなければ、耐久度フェイズに直接進み [14.7]、耐久性のサイの目に－1修正があります。

[13.22] プレイヤーはそのエリアについて接触表 [Contact Table] 上でサイを振ります。まず戦争期間を決定し、次にサイを振って以下の修正を適用します。:

- ・－1 AAC ボックスのカラーがグリーン
- ・+1 AAC ボックスのカラーがブルー
- ・+3 AAC ボックスのカラーがレッド
- ・+1 航空機毎に ([7.5] を参照してください)

修正後にゼロ未満のサイの目はゼロと見なされ、11 を超える場合には 11 です。結果は、以下のいずれかです。:接触なし [No contact]、L=独航船 [Loner]、護送船団についての2文字。護送船団の場合には、名称は歴史的な参考のみです。護送船団の規模は、それを発生させるために使用された AAC のカラーに依存します。グリーン又はオレンジのボックスから発生した護送船団は、小規模護送船団 (C1) です。ブルー又はレッドのボックスから発生した護送船団は、大規模護送船団 (C2) です。

もしも作戦エリアが現在 B 機関エリアであるか、あるいは戦争イベントが指定すれば、いかなる護送船団も任務部隊又は特別護送船団に置き換えられる可能性があります [28.0] を参照してください。

この時点で、プレイヤーは損傷マーカーを持つ潜水艦を戦闘から撤退させることができます。これは損傷した U ボートが護衛された船団の攻撃を辞退しているものの、いまだに独航船を探していることをあらわします。

[13.23] もしも接触表の結果が「独航船」[“Loner”] で、作戦エリアが沿岸 [Coastal] のアイコンを持つと、プレイヤーは沿岸海上交通ルートに集中することを決定できます。この決定は、独航船カップからユニットを引く前に行われます。もしもプレイヤーが沿岸海上交通を襲撃することに決定したら、戦闘を通常に継続しますが以下の例外があります。:

- 確認された無名の商船は、防御値が2だけ低下し(最小は「0」)、トン数は「1t」に減少します。これは、戦闘イベント「排水量2倍」[“Tonnage Doubled”] によって「2t」に増加し得ます。
- 連合軍航空機は、たとえ作戦エリアがその戦争期間に「軽度」上空航空支援を持っていたとしても、ディスプレイ上に留まります。

コメント

一定のエリア内では、沿岸海上交通が盛んでした。小型の不定期貨物船、フェリー、大型の漁船等、目標は小物の低速船で、迎撃して沈めることは容易でした。上空航空支援は、航続力が低い航空機が重点配分される傾向にありました。

[13.24] プレイヤーは交戦表 [Engagement Table] を調べ、エリア活性化チャートのサイ振りからの活性化レヴェルと、接触表からの接触結果を交差照合します。交戦表は、プレイヤーに「戦争要素」カップから無作為に選択されるコマの数を指定します。コマはカップから引かれ(中身を見ないで)、適切な戦闘ディスプレイ上の下記で指定されるコラム内に表面を伏せて置かれます。

#### C1: 小規模護送船団 [Small Convoy]

小規模護送船団は、小規模護送船団ディスプレイ [2.43] を使用します。外縁カップから引かれたコマは外縁コラム内に置かれ、内縁カップからのコマは内縁コラム内に置かれます。

#### C2: 大規模護送船団 [Large Convoy]

大規模護送船団は、大規模護送船団ディスプレイ [2.42] を使用します。外縁カップから引かれたコマは、2つの外縁コラム内に均等に置かれます。内縁カップから引かれたコマは2つの内縁コラム内に均等に置かれ、中央カップからのコマは2つの中央コラム内に置かれます。

#### C3: 独航船 [Loner]

独航船カップからのコマは、独航船ディスプレイ上に無作為に置かれます。[28.2] を参照してください。

#### C4: 特別護送船団 [Special Convoy] (Spec)

任務部隊/特別護送船団ディスプレイが使用されます。中央カップから引かれたユニットは、中央コラム内に均等に置かれます。艦隊護衛艦カップから引かれたユニットは、外縁コラム内に均等に置かれます。[28.1] を参照してください。

#### C5: 任務部隊 [Task Force] (TF)

任務部隊/特別護送船団ディスプレイが使用されます。任務部隊カップから引かれたユニットは、中央コラム内に均等に置かれます。艦隊護衛艦カップから引かれたユニットは、外縁コラム内に均等に置かれます。[28.1] を参照してください。

注釈: いくつかの場合には、任務部隊または艦隊護衛艦のカップ内が、交戦表によって要求されたユニットを満たすのに不十分となります。これは、大規模な任務部隊を守る艦隊や時間がなかったか、又は護衛艦の不足を反映することを意図しています。このような場合には、使用可能な全ユニットを使用します。同様に、もしも一定のコラム内に偶数の配置を要求されたカップ内に奇数しかなければ、潜水艦を [14.1] に従って置いた後にサイを振って無作為にコラムを選択します。

### [13.3] 狼群戦術 [Wolfpack Formation]

もしも1隻のUボートによって護送船団又は任務部隊が配置されたら、プレイヤーは [24.1] に従って複数の追加Uボートを持つてくる試みを行うことができます。

## [14.0] 戦闘フェイズ [COMBAT PHASE]

プレイヤーは、ここで一連の攻撃ラウンド内で連合軍ユニットと交戦します。ルール・テキストは、大規模護送船団と小規模護送船団の攻撃についてのものです。任務部隊と特別護送船団の攻撃については [28.1] を参照し、独航船については [28.2] を参照してください。

### [14.1] 一次攻撃ラウンド [First Attack Round]

大規模護送船団 (C2) については、大規模護送船団ディスプレイ [Large Convoy Display] を使用します。小規模護送船団 (C1) については、小規模護送船団ディスプレイ [Small Convoy Display] を使用します。

[14.11] 作戦エリア内に「現行エリア」[“Current Area”] マーカーを置き、潜水艦を適切な戦闘ディスプレイに移します。潜水艦を戦闘ディスプレイ上の潜水艦ボックスの1つに置きます。各ボックス内には、潜水艦を1隻のみ置くことができます。潜水艦は常に最外縁ボックス内に置くことができますが、より内縁のボックス内に置くためには、サイ振りを行わなければなりません。プレイヤーは、潜水艦の戦術値と、潜水艦のエース艦長の値 (もしあれば) と、サイの目を合計します。もしもその結果が望んだボックス内のナンバーを超えれば、潜水艦はそこに置かれます。もしも結果が以下であれば、潜水艦はサイの目によって認められたボックス内のみ置くことができます。もしもそのような使用可能ボックスがなければ、潜水艦は目標を迎撃できません。[24.2] 狼群と戦闘も参照してください。

**例:** プレイヤーは、U-25 (Schitze (+1)) で中央から大規模護送船団を攻撃することを望んでいます。サイの目は6です。最終結果は、サイの目の6 + 1 (Schitze) + 3 (U-25の戦術値) = 10です。これは、中央 (10) についてのナンバーを超えませんが、内縁コラム (8を超えることが必要です) 内に置くには十分です。もしも結果が8以下だったら、潜水艦は常に外縁コラムに置くことができました。

[14.12] プレイヤーは、潜水艦の戦術値に一致する数の連合軍ユニットを同時に表面に返すことで確認します。プレイヤーが確認することを選択する艦船は、戦闘ディスプレイ上で潜水艦が存在するコラム内か、又は隣接するコラムからのどちらかでなければなりません。

- もしも連合軍航空機が確認されると、AACの現行戦争期間を調べます。もしも黒い航空機アイコンがあれば、航空機はディスプレイ上に留まります。もしも白いアイコンがあれば (「軽度」上空航空支援を示しています)、サイを振って0~4でディスプレイ上に留まります。もしもアイコンが存在しないか、又は「軽度」上空航空支援について5~9の目が振られたら、航空機はカップに戻されて別のユニットがその場所に引かれます。このユニットは、裏面の旗にかかわらず確認されます。

- もしも「戦闘イベント」[“Combat Event”] マーカーが明らかになると、イベントの指示に従って直ちにそのイベントが解決されます ([19.2] を参照してください)。もしもある攻撃ラウンドの間に追加の戦闘イベント・マーカーが引かれたら、カップに戻されてその場所にはユニットが引かれませんが、

- もしも「精鋭護衛艦」[“Diligent Escort”] が確認されると、プレイヤーが急速潜航 [14.13] に成功しない限り、直ちに「その他の潜水艦危機的事態表」[Other Submarine Hazard Instance Table] の精鋭護衛艦の列でサイを振り、もしも乗組員が未熟練であればサイの目に1を加えます (+1)。次に、精鋭護衛艦を適切なコラム内の場所に表面に向けて置き、通常の戦闘に進みます。もしも

潜水艦が損傷したら、プレイヤーはこの時点で戦闘から撤退することを選択でき、耐久度チェック [14.7] に進みます。

この時点で、もしも以下の条件が存在すれば、プレイヤーは甲板砲で攻撃することを選択できます。:

- 確認された商船が7t以下 (又はより大型の商船が損傷状態)。
- 潜水艦と同じ又は隣接するコラム内にホワイト・エンサインを持つ未確認ユニットが存在しない。
- 確認状態の海軍ユニット (航空機、護衛艦、VL、BB等) が存在しない。
- 潜水艦がII、XIV、XXI、XXIII型Uボートではない。

もしも甲板砲で攻撃していると [27.0] に進み、さもなければ [14.14] まで継続します。

### [14.13] 急速潜航 [Crash Dive]

もしも精鋭護衛艦が引かれるか、又は戦闘イベント「魚雷巡回航走」[“Circular Running”] 又は「哨戒機が潜水艦を発見」[“Patrol Aircraft Spots Submarine”] が振られるか、あるいは商船の大砲が潜水艦に発砲すると、潜水艦は自身の急速潜航値 (緑色の三角形内) を使用して逃走を試みることができます。護衛艦、航空機、巡回魚雷を解決する前に、プレイヤーはサイを1つ振ります (もしも未熟練のUボートであれば1を加えます)。

もしも結果が急速潜航値以下であれば、効果なしを除く全ての結果は探知状態 [Spotted] に変更されて (巡回魚雷の場合には、全ての結果が効果なし) 戦闘は通常に継続します。

もしも潜水艦がサイ振りに失敗すると、事態 (護衛艦又はイベント) は通常に解決され、戦闘は通常に継続します。

[14.14] プレイヤーは、表面を伏せたTDCマーカーのプールから無作為に選択される「TDC」(目標データ算定機 [Target Date Computer]) コマの数を決定するために、潜水艦の戦術評価値を使用します。プレイヤーは、(裏面を確かめずに) TDCマーカーを目標毎に1枚、確認状態のいずれか、「あるいは」潜水艦を含んでいる同一コラム内又は隣接コラム内の表面を伏せた連合軍艦船の上にTDCマーカーを置きます。複数のTDCを割り当てることができる目標はありません。いったん全てが置かれたら、TDCマーカーは移動できません。

[14.15] プレイヤーはTDCマーカーの表面を確認し、攻撃のために目標を選択します。目標は、その上にTDCマーカーを持つユニットでなければなりません。プレイヤーは、潜水艦の攻撃値まで割り当て可能な目標を選択でき、全ての目標は少なくとも1攻撃値が割り当てられなければなりません。潜水艦の攻撃値は、護送船団の散開レベル [29.0] によって上昇し得ます。全攻撃の合計は、攻撃している潜水艦の攻撃値を超えてできません。ある潜水艦は、同一又は隣接するコラム内の目標のみを攻撃できます。

**例:** U-25 (5-2-3) は、エース艦長のSchutze (+1) を持ち、確認状態の1隻の2-0商船、1隻の1-0商船、確認状態の1隻の7-1駆逐艦に対して戦闘中です。散開レベルは1で、U-25の攻撃値は「6」に上昇します。2-0貨物船は-2のTDCを持ちますが、隣接するコラム内にいます。1-0貨物船は0のTDC値を持ち、駆逐艦は+1です。プレイヤーは最初の商船に3攻撃ポイントを、2番目の商船に3攻撃ポイントを割り当てます。彼は護衛艦を目標にしませんが、割り当てられた合計攻撃ポイントは「6」です。



**[14.15A]** いったん全ての目標が選択されたら、攻撃を受けているいかなる未確認状態の連合軍ユニットも、ここで表面に返されます。もしも連合軍の航空機又は戦闘イベント・マークが確認されたら、そこから **TDC** マーカーを取り去ります。航空機又は戦闘イベント・マークに割り当てられた攻撃ポイントは、**TDC** マーカーを持つ他のいかなるユニットにも再割り当てができません。

・もしも連合軍航空機が確認されると、**AAC** の現行戦争期間を調べます。もしも黒い航空機アイコンがあれば、航空機はディスプレイ上に留まります。白いアイコンがあれば（「軽度」航空カヴァーを示します）、続いてサイを振って1～4の目でディスプレイ上に留まります。もしもアイコンがないか、又は「軽度」航空カヴァーについて行われたサイ振りが5～9の目であれば、航空機はカップに戻されて他のユニットがその場所に引かれます。このユニットは、裏面の旗にかかわらず表面が確認されます。

・もしも戦闘イベント・マークが確認されたら、このラウンドに戦闘イベントがすでに発生していない限り、イベントの指示に従って直ちにイベントが解決されます（「19.2」を参照してください）。もしも攻撃ラウンドの間に追加の戦闘イベント・マークが引かれたら、カップに戻されます。

・もしも精鋭護衛艦が確認されたら、プレイヤーは直ちに「その他の潜水艦危機的事態表」の精鋭護衛艦列でサイを振り、乗組員が未熟練 [8.1] であれば1を加え（+1）、いかなる結果も適用します。もしも潜水艦が急速潜航に成功したら [14.13]、「効果なし」を除く全ての結果が探知状態 [Spotted] に変更されます。次に、その場所で戦闘は表面を向けた精鋭護衛艦を伴う適切なコラムでの通常の手順に進みます。もしも潜水艦が損傷しても、プレイヤーはこの時点で撤退を選択できません。

#### **[14.15B] 護衛艦目標 [Targeting an Escort]**

##### コメント

護衛艦への攻撃に成功するためには、相手が潜水艦の存在に気づく前に（又は魚雷の航跡を発見されても対応する十分な時間がない間に）命中させることです。換言すれば、攻撃中に能動的な **ASW** が起きなかったということです。護衛艦は護送船団や任務部隊と共に低速で航行しており、大抵は位置を変更していません。さらには、護衛艦は外縁に存在してより露出する傾向がありました。

潜水艦は、以下の条件が有効でない場合には、「1隻」の非航空機搭載 [3.14] 護衛艦を目標にでき、当該護衛艦の **ASW** 値はその防御の一部としてカウントされません（確認状態にある他の護衛艦の **ASW** レベルはカウントされます）。:

- ・潜水艦が探知状態 [SPOTTED]。
- ・すでに精鋭護衛艦が確認されている。
- ・ディスプレイ上に航空機が存在する。
- ・攻撃が独航船ディスプレイ上で行われている。
- ・狼群のメンバーがすでに攻撃しており、護衛艦が警戒している。狼群の最初のメンバーのみがこの特典を享受できる。
- ・以下の戦闘イベントが発生している。:
  - I) 哨戒航空機が潜水艦を探知 [Patorol Aircraft spots submarine]。
  - II) 反撃 [Counterattack] (護衛艦が潜水艦を探知して制圧した)。
  - III) 反撃一戦闘 [Counterattack-combat] (護衛艦は、潜水艦の前に攻撃できる)。

もしもプレイヤーが未確認状態の目標を攻撃して、それが護衛艦であることが判明したら、他の護衛艦がこの方法で目標となっており、しかも上記の条件が満たされている限り、その **ASW** 値は無視され得ます。もしも護衛艦が損傷又は沈没すると、その **ASW** 値は反撃ラウンドに使用されません。

**[14.16]** 各攻撃は、個別に解決されます。以下の手順（ステップ a から d）は、各攻撃に使用されます。:

A. 攻撃している潜水艦について、以下を合計します。:

1. この目標に割り当てられた潜水艦の攻撃値（護送船団の落伍船や天候によって増減する可能性があります）の一部。
2. この潜水艦に配置されたエース艦長の評価値（もしもあれば）。各攻撃がこのボーナスを獲得する。
3. 現行 **G7** 魚雷評価値（負の数字は、最終攻撃値を減少させます）。

B. 目標について以下を合計します。:

1. 目標の防御値。（もしも艦船が港内にあると、2を差し引きします [14.18]）。
2. 潜水艦のコラムとそれに隣接するコラム内で確認されている全連合軍艦船の **ASW** 値ならびに、コラムにかかわらず確認されている全航空機と **ASW** 値を持つ空母の **ASW** 値 ([3.14] を参照してください)。
3. **TDC** マーカーの数値（負の数字は、目標の最終防御値を減少させます）。**TDC** 値は、戦闘イベントによって又はもしも沿岸エリアが灯火管制 [30.25] されていないと修正され得ます。
4. もしも目標艦が潜水艦と同じコラム内になれば、1を加えます（+1）。
5. もしも目標艦が損傷マークを持つと、1を差し引きします（-1）。

C. 攻撃側の数値から目標の数値を差し引きします（端数は切捨て）。結果を得るためにサイを1つ振り、もしも乗組員が未熟練であれば1を加えます [8.1]。もしもサイの目が結果（数値差）以下であれば、目標は命中を受けます。

**例:** 上記 **U-25** の例の続きで、現行 **G7** 型魚雷値はマイナス1（-1）です。プレイヤーは、以下の攻撃を計算します。:

**2-0** の貨物船 # 1 が隣接コラム内にいると仮定します。:

- a) 3 攻撃ポイント + 1 エース艦長ポイント + 魚雷値 - 1 で合計 = +3 (3 + 1 + [-1]) です。
- b) 2 防御ポイント + 1 確認状態護衛艦 + **TDC** - 2、隣接コラム内にいることによる +1 で合計 = +2 (2 + 1 + [-2] + 1) です。
- c) プレイヤーは、この目標に命中させるために1以下 (3 - 2) の目を振らなければなりません。（命中確率 20%）

**1-0** の貨物船 # 3 が同一コラム内にいると仮定します。:

- a) 3 攻撃ポイント + 1 エース艦長ポイント + 魚雷値 - 1 で合計 = +3 (3 + 1 + [-1]) です。
- b) 1 防御ポイント + 1 確認状態護衛艦 + **TDC** 0 で合計 = +2 (1 + 1 + 0) です。
- c) プレイヤーは、この目標に命中させるために1以下 (3 - 2) の目を振らなければなりません。（命中確率 20%）

D. もしも目標に命中したら、攻撃結果表 [Attack Result Table] を調べます。左側のコラムで目標のトン数規模を見つけ、サイを1つ振って以下の修正を加えます。:

- ・G 7 魚雷の現行値を加えます(負の数字は減少結果となります)。
- ・もしも艦船が港内にあると 2 を加えます [14.18]。
- ・もしも艦船がイギリス、カナダ、アメリカの商船で、戦争期間 5 に 5 t から 12 t であれば 1 を差し引きします。

当時の日本の商船隊は、世界水準と比較して新造船の割合が高いものでした。初期に大西洋でドイツ軍によって攻撃された商船はより老朽化しており、大部分が第一次世界大戦以前に建造されたもので、1800 年代に遡るものも多数存在しました。大恐慌時代には、極少数の商船が建造されました。戦時中には、イギリス、カナダ、アメリカ合衆国によって膨大な数の艦船が新造され、船舶のバランスは損害を上回るようになりました。

・修正後のサイの目がオレンジの結果になると、目標は損傷したことになります。艦船の上に損傷マーカーを置きます。もしも目標がすでに損傷マーカーを持っていたら、沈没します。

・もしもサイの目がレッドの結果になると、目標は沈没したことになります。艦船沈没 [Ships Sunk] マーカーを 1 つ、沈没トン数 [Tonnage Sunk] マーカーをトン数規模まで前進させます。

・もしもサイの目が白い×を持つレッド・ボックスであると、目標は積荷(弾薬、航空ガソリン等)が爆発して吹き飛び、潜水艦に損害を与える可能性があります。直ちに「その他の潜水艦危機的事態表」の爆発している目標列で、修正なしでサイを 1 つ振ります。艦船沈没マーカーを 1 つ、沈没トン数マーカーをトン数規模まで前進させます。

注釈：魚雷値は、プレイヤーに対して 2 回カウントされます。：最初は目標の命中(調定深度で馳走しているか)について、2 番目は正確に爆発するかどうかです(問題となった磁気信管又は触発信管の欠陥に関連します)。

**[14.17]** 低攻撃値、低魚雷値、不利な TDC 修正、高護衛艦値の組み合わせを通して、潜水艦が目標に命中させることが不可能なときがあります。このような場合には、以下のガイドラインに従います。：

- A. もしも最初の攻撃ラウンドに成功した攻撃が行われなければ、反撃 [14.2] はありません。プレイヤーは、通常に撤退 [14.3] 又は二次攻撃ラウンド [14.4] を実施できます。
- B. もしも二次攻撃ラウンドに成功した攻撃を行うことができないければ、一次攻撃ラウンドに攻撃が行われたかどうかにかかわらず、通常に反撃ラウンドが実施されます。

注釈：TDC マーカーを持つ未確認状態のユニットは、攻撃に成功したか否かについて決定する際に考慮されます。これらのユニットは、確認状態になるまで「1」の防御を持つものと見なされます。もしも攻撃して、しかも目標に命中させることができないと決定されたら、攻撃は自動的失敗となり、反撃が続きます。

**[14.18]** 目標が「港内」[“inport”] にいると指定されるイベントや特別海軍基地ルール [30.4] があります。このような場合には、静止しているために防御値が 2 だけ低下(最低ゼロまで)、艦船が無力又は航海準備ができていないことにより攻撃結果のサイの目は 2 だけ上昇します。ASW 値は、一次攻撃ラウンドと続く反撃(のみ)について 1 だけ減少します(最低ゼロまで)。

## [14.2] 反撃ラウンド [Counterattack Round]

通常、攻撃している潜水艦が水上艦に対して攻撃を実施した後に反撃が発生しますが、一定の戦闘イベントでは、潜水艦が水上艦を攻撃する前後に反撃が発生し得ます。

注釈：前の戦闘ラウンドに沈没したユニットは、反撃の前に取り去られます。

反撃を実施するためには、以下の手順を使用します。：

A. 連合軍について、以下を合計します。：

1. 潜水艦を含んでいるコラムと隣接する全コラム内にある確認状態の全連合軍部隊(たとえ攻撃されていなくても)の ASW 値。端数は切り上げます。損傷マーカーを持つ艦船の ASW 値がゼロであることに注意してください。ASW 要素を持たない航空機、空母、航空機搭載艦船の ASW 値は、航空機が存在するコラムにかかわらず足されます([3.14] を参照してください)。

例外：アメリカ国旗付航空機又は空母の ASW 値は、アメリカが参戦(WP 4)するまではカウントされませんが、目標防御について護衛艦レベルを確認する目的についてはカウントされます。

1941 年の春から後に太平洋の真珠湾に移送されるまで、48 機の米国海軍 PBYS がニューファンドランドのアルジェンジャから飛来しました。これらは護送船団のために U ボートを探知してその位置を打電し、しばしば U ボートを潜水させて潜水艦の攻撃を封じましたが、直接的な攻撃は禁じられていました。アメリカが参戦する前にアイスランドにアメリカ軍部隊を送るときには、航空母艦も護送船団を護衛しました。

2. 戦闘が発生している作戦エリアのエリア活性化チャート内の現行戦争期間についてのレッド・ボックスとレッド・ドットの数。
3. 現行戦争期間とエリアについての戦争期間ディスプレイからの一般 ASW 値。

B. 潜水艦について、以下を合計します。：

1. 潜水艦の防御値。
2. この潜水艦に割り当てられたエース艦長マーカーの数値(もしもあれば)。
3. もしも未熟練 [8.1] の U ボートであれば、1 を差し引きします(−1)。

C. 連合軍の結果から潜水艦の結果を差し引きします。もしもゼロ未満であれば、反撃はありません。もしもゼロ以上であれば、反撃表 [Counterattack Table] 上の適切な列を調べます。サイを 1 つ振り、以下の修正を適用します。：

1. 潜水艦が持つ損傷マーカー毎に、1 を加えます(+1)。
2. もしもこの反撃が二次攻撃の後であれば、1 を加えます(+1)。
3. もしも潜水艦が探知マーカーを持つと、1 を加えます(+1)。

表のいくつかの場合では、反撃表上での 2 番目のサイ振りが必要



となります。表の結果を直ちに適用します。RTBを強制された潜水艦は、移送面に裏返されて撤退しなければなりません。

**例：**未熟練のIIA型U-5が、精鋭スループ艦HMS ロチェスター [Rochester] とフランスの6-1駆逐艦に奇襲されています。戦争期間は1で、0の一般ASW値を持つ北海 [North Sea] 内です。プレイヤーは、以下の反撃を計算します。

- 確認状態の4ASW+エリア活性化チャート内の+2レッド・ボックス+0一般ASW レヴェル=+6
- 2潜水艦防御ポイント-1未熟練であることによる=+1
- ASWから潜水艦防御を差し引きします (6マイナス1=5)。
- 反撃表の5-6ラインでサイを振ります。

### [14.3] 撤退 [Withdrawal]

いったん反撃ラウンドが終了したら、プレイヤーは任意に潜水艦を戦闘から撤退させることができ、作戦エリアの行動済セクションに置きます。もしもプレイヤーが任意に撤退させると、エース艦長決定に進みます ([14.5] を参照してください)。

### [14.4] 二次攻撃ラウンド [Re-Attack Rounds]

もしも潜水艦が沈没、撤退、RTB (基地帰還) を強制されていなければ、2度目の交戦を選択できます。第1ラウンドからのTDCマークは取り去られ、引きプール内に戻されます。確認状態のユニットは、確認状態で留まります。

(戦争イベント等によって) 認められない限り、以下に対する二次攻撃は認められません。:

- ・任務部隊
- ・特別護送船団
- ・独航船カップからの高速船で、カウンター上に高速であることを示すプラス・シンボル (+) を持つ。これらは損傷していない限り、いかなる二次攻撃についてのディスプレイからも取り去られます。
- ・独航船カップからの巡洋艦 (CA 又は CL)。これらは損傷していない限り、いかなる二次攻撃についてのディスプレイからも取り去られます。
- ・独航船カップからの仮装巡洋艦 (AM)。これらは損傷していない限り、いかなる二次攻撃についてのディスプレイからも取り去られます。

### 手順 [PROCEDURE]

二次攻撃の前に、その時点から後にプレイヤーが潜水艦を隣接コラムに配置転換できる護送船団の散開レヴェル [29.3] の変更が行われたかどうかを決定します。

**例：**潜水艦ファア・ディ・ブルーノ [Faa di Bruno] は、1の散開レヴェルを持つ護送船団から1隻を沈めました。もしもプレイヤーが0の目を出すと、散開レヴェルは2に上昇します。もしも9の目を出すと、ゼロに下降します。プレイヤーは4の目を出し、変更はありません。ファア・ディ・ブルーノは、護送船団ディスプレイの左側内縁コラム内にいます。左側外縁コラム又は左側中央コラムに配置転換できます。

次に、プレイヤーは [14.2] に続いてステップ [14.12] から [14.17] を繰り返します。ただし、以下の例外があります。:

- 連合軍ユニットは、以下の順番で確認されなければなりません ([14.12] を参照してください)。:

- ・ホワイト・エンサインを持つ艦船は、最初に確認されなければなりません (もしもコラム内で確認する資格があれば)。

- ・全ホワイト・エンサインが確認されているときにのみ、レッド・エンサインでマークされたユニットを裏返すことができます。

二次攻撃ラウンドには、-4マークを除く各TDCマークから1が差し引かれます。これは、潜水艦の好射点位置への機動をあらわします。

**[14.41]** 最初の二次攻撃は、プレイヤーの選択です。二番目の二次攻撃は、もしも潜水艦がエース艦長を持ち、プレイヤーがエース艦長評価値以下のサイの目を出す場合にのみ発生し得ます。もしも独航船に2番目の二次攻撃を試みている場合には [28.2]、各試みについて個別にサイ振りを行います。

**[14.42]** いったん二次攻撃が完了したら、戦闘は終了します [14.3]。

### [14.5] エース艦長判定 [Ace Skipper Determination]

もしもこの戦闘フェイズの間に、潜水艦が3隻以上の艦船しかも23,000トン以上を沈めていたら、その潜水艦は「エース艦長」[Ace Skipper] を持ちます。

- ・もしも潜水艦がすでにエース艦長を持っていないければ、エース艦長マークが無作為に引かれ、マークの+1面でその潜水艦に割り当てます。

- ・もしも潜水艦がすでに+1エース艦長を持っていたら、艦長は+2面に裏返されます。

- ・もしも潜水艦がすでに+2エース艦長を持っていたら、追加の特典はありません。

エース艦長の追加ルールについては、[25.0] を参照してください。

### [14.6] 潜水艦対潜水艦戦闘 [Sub vs. Sub Combat]

もしも索敵と接触フェイズの結果が敵潜水艦との遭遇であると、以下のステップを実施します。:

- 適切なカップから連合軍潜水艦を無作為に選択します。場所によっては、プレイヤーはそれを脇に置いて別の潜水艦を引く必要があります (連合軍潜水艦カップ表に続く注釈を参照してください)。
- サイを1つ振り、もしもプレイヤーの潜水艦が探知状態 [SPOTTED] と/又は損傷状態 [DAMAGED] であれば1を差し引き、もしも移送移動を実施していると2を差し引きします ([15.44] を参照してください)。もしも最終結果が0~4であると、最初に敵がプレイヤーの潜水艦を探知します。結果が5~9であれば、最初にプレイヤーが敵を発見したことになります。
- 他方を最初に発見した潜水艦を戦闘ディスプレイ上でいずれかのコラムの潜水艦ボックス内に、発見された潜水艦を同一コラムの目標ボックス内に置きます。目標潜水艦について、TDCマークを引いて確認します。
- 攻撃している潜水艦の完全な攻撃値と魚雷レヴェルに加えて、目標潜水艦の防御値に対するエース艦長値にプラスしてエース艦長値を使用して1攻撃ラウンドを実施します。連合軍の魚雷レヴェルを決定するために、下記を参照してください。

**連合軍魚雷値：**

1939：	イギリス軍－2、他の全て－1
1940／戦争期間2：	全て－1
戦争期間3～4：	アメリカ軍－2、他の全て－1
戦争期間5：	アメリカ軍－1、他の全て0

E. もしも目標潜水艦に命中したら、攻撃結果表 [Attack Results Table] の1～4列を調べます。もしもプレイヤーの潜水艦が沈没したら、潜水艦喪失マーカーを1だけ前進させます。もしも連合軍潜水艦が沈没したら、艦船沈没マーカーを1だけ、沈没トン数マーカーを適切な量だけ前進させます。

トン数	敵潜水艦のクラス
1 t	イギリス：H、L、S1、S2、U1、U1 Mod フランス：Requin、600、630、Saphir、Minerve、L'Aurore オランダ：O-12、O-21 ポーランド：Wilk、Orzel ギリシャ：Nereos ユーゴスラヴィア：Hrabri ソヴィエト：Shchuka、Stalinets アメリカ：R、S1、Mackerel
2 t	イギリス：O、P、Porpoise、T1、T2 フランス：1500 ソヴィエト：Leninets、Katyusha アメリカ：Gato
3 t	イギリス：River アメリカ：B
4 t	フランス：Surcouf

潜水艦対潜水艦戦闘は、単一の戦闘ラウンドの後に終了します。反撃や二次攻撃ラウンドはありません。

**[14.7] 耐久度チェック [Endurance Check]**

コメント

第二次世界大戦の軍艦を海上で維持していくためには、鍵となる4つの要素があります。：燃料、食糧、乗組員、搭載兵器です。大西洋の戦いは長大な範囲で行われ、少数の魚雷（5～22本）を搭載した小型潜水艦はしばしば燃料や魚雷の欠乏に直面しました。

**手順**

潜水艦についてのターンの戦闘に続き、プレイヤーは潜水艦が搭載魚雷を使い果たしたか、燃料が十分か、他の消耗品がどうなのかを調べるためにサイを1つ振らなければなりません。これを行うために、プレイヤーは耐久度表 [Endurance Table] 上で潜水艦の耐久度と G7 魚雷の現行値を交差照合し、サイを1つ振って以下のサイの目修正を適用します。：

- ・－2 潜水艦が索敵と接触フェイズ ([13.1]) を飛ばしたか、又は
- ・－1 潜水艦が索敵を行ったものの、以下の場合：
  - I) 接触に遭遇しなかった、又は
  - II) イタリア軍の魚雷ドクトリン [30.81] が使用された、又は
  - III) 水上砲撃戦闘のみを実施した
- ・＋1 潜水艦が損傷している。
- ・＋1 このターンの潜水艦が機雷原 [26.0] を敷設した
- ・＋1 U ボート乗組員が未熟練 [8.1]。

注釈：負の修正は蓄積せず、正のそれは蓄積します。負の修正は、U タンカー [21.33] に適用できません。

- ・もしも結果が指定された数字よりも高ければ、潜水艦はRTBでマークされて作戦エリアの「行動済」[“Done”] 部分に置かれます。次のターンに基地へ向かって帰還しなければなりません。
- ・もしも結果が数字以下であると、潜水艦は作戦エリアの「行動済」[“Done”] 部分に置かれます。次のターンに哨戒を継続できます。

**[14.71] 洋上の燃料補給 [Refueling at Sea]**

プレイヤーは、洋上や中立港内で燃料補給をするために、ときには補給船やUタンカーを利用できます。[21.3] を参照してください。

**[14.8] クリーン・アップ [Clean-Up]**

連合軍ユニットと戦闘イベント・マーカーを適切なカップに戻します。戦闘ディスプレイから TDCs を取り去り、引きプールに戻します。潜水艦を適切な作戦エリアの「行動済」[“DONE”] セクションに置き、「現行エリア」[“Current Area”] マーカーを取り去ります。

**[14.81]** もしもイタリック体の名称を持つ艦船が沈没又は損傷していたら、ゲームから取り去られてカップ内には戻されません。もしも同じクラスの他のユニットが使用可能であれば、1隻（プレイヤーの選択）が適切なカップ内に入れられます。損傷状態のユニットは、続く戦争期間に修理されて資格を持つカップに入れられます。

**例：**1942年11月、BB デューク・オブ・ヨーク [Duke of York] が沈没します。彼女は永久に取り去られます。プレイヤーは、彼女をキング・ジョージV世 [King George VI] 又はアンソン [Anson] で補充できます。彼女はプリンス・オブ・ウェールズ [Prince of Wales]（任務部隊カップの指示に列記されるごとく沈没する）やハウ [Howe]（1942年12月になるまで就役しない）で補充できません。

**[15.0] 移送移動フェイズ****[TRANSIT MOVEMENT PHASE]**

潜水艦は、エリアを繋げているライト・ブルーのラインに沿って移動します。移送移動を実行している潜水艦は、その移送面で置かれます。移送移動には、2つのタイプがあります。：

- ・展開配置 [Deployment]
- ・基地帰還 [Return to Base] (RTB)

**[15.1] 展開配置 [Deployment]**

もしも潜水艦が作戦セグメントを基地の出撃準備完了 [Ready for the Sea] ボックス内で開始したら、その速度まで作戦エリアの数を移動できます。

注釈：恒久基地から隣接する作戦エリアへの出撃は、速度評価値に対してカウントされる一方で、特別任務ゾーン (SMZ) から連結する作戦エリアへの出撃はカウントされません。特別任務ゾーンは、作戦エリア「内」に存在するものと見なされるためです。

潜水艦が出撃して通過した、現行戦争期間について最大のレッド・ボックスとレッド・ドットを持つ作戦エリアを使用して潜水艦の移送イベントを実行します。潜水艦が移動を開始した作戦エリアは、使用しないでください。もしも潜水艦が無傷で生き残ると、プレイヤーは終了エリアの「行動済」[“Done”] セクション内にそれを置きます。次のターンにさらなる移送を意図すると、プレイヤーは移送面を上にして潜水艦を置きます。あるいは、次のターンに哨戒を意図すると、哨戒面を上にします。いったん潜水艦が哨戒状態になったら、基地に帰還しない限り再び移送状態になれません。

**[15.11]** 続くターンに、移送面を上にした潜水艦は、移送移動を繰り返します（そして移送イベントのサイを振ります）。ある潜水艦



は、その航続範囲値を超えて活性化基地からさらに遠くまで移動できません（例外：Uタンカー [21.33C] を参照してください）。

### [15.12] 近海猟場 [Close Hunting Grounds]

基地を出撃して隣接する作戦エリアに移動している潜水艦は、同一ターンの間に哨戒面に裏返して索敵&接触又は機雷敷設を実施できます。隣接する作戦エリアに加えて、下記の条件で、基地から出撃するターンの間に、以下の2つの作戦エリアに到達して索敵することができます。:

- ・ 西方近接海域 [Western Approaches]: 潜水艦はドイツ、フランス、大西洋、ノルウェー (ナルヴィク [Narvik] は不可) から出撃しなければなりません。
- ・ 南西方近接海域 [Southwestern Approaches]: 潜水艦はフランス、大西洋から出撃しなければならず、又はドイツから出撃して「しかも」イギリス海峡 [English Channel] に移送しなければなりません。

このような潜水艦は、もしも本国水域 [30.1] にあっても、索敵と戦闘を実施するために2度目の機会は得ません。

### [15.2] 基地への帰還 (RTB): 作戦エリア又は特別任務ゾーンから基地へ

[Return to Base (RTB): From an OpArea or SMZ to a Base]

潜水艦は、任意に又は戦闘や移送イベントの結果としてRTB移動を実施できます。このような潜水艦はRTB マーカーでマークされ、基地での整備なしでは決して哨戒状態に戻せません。

[15.21] 潜水艦は、索敵と接触ならびに戦闘フェイズを飛ばすことによってのみ、任意にRTBすることを選択できます。このような潜水艦は、基地に向かってその速度評価値に一致する数の作戦エリアを移動して帰還します ([18.0] 損傷と[21.0] 基地も参照してください)。潜水艦が使用している最多のレッド・ボックス/ドットを持つ作戦エリアについて、移送イベントのサイ振りを実行します。

[15.22] 戦闘、移送イベント、耐久度からのRTB結果は、「直ちにRTB状態となってRTB結果が発生した作戦エリアの「行動済」[“Done”] セクションに置く」ことを意味します。RTBになることを強制された潜水艦は移送面に裏返され、RTB マーカーが上に置かれ、作戦エリアの「行動済」セクションに置かれます。続くターンの移送移動フェイズの間に、潜水艦は作戦エリアを経由して作戦範囲内の基地に可能な限り直接的に移動させられます。もしも損傷を受けていなければ、潜水艦は点検完了 [Work Up] ボックス内に置かれます。もしも損傷していたら、修理ボックス内に置く前に損傷のレベルを決定しなければなりません。(18.0 損傷潜水艦を参照してください)。

- ・ もしも潜水艦がある作戦エリアから隣接する基地に移動していると（例えば、北海からドイツへ）、潜水艦が移送ゾーン（ビスケー湾のような）を横断しなければならぬのでない限り、移送イベントのサイ振りは行いません。
- ・ もしも潜水艦が一度の移動で基地に帰還できなければ、それが到達できる、基地に最も近い作戦エリアの「行動済」セクション内に残されます。続くターンの移送移動フェイズの間に、潜水艦は目的基地の点検完了 [Work Up] ボックスに移動できるまで、移送移動を繰り返します。

[15.23] 移送移動フェイズを補給船又はUタンカーと同じ作戦エリア内、又は補給船を含んでいるスペインの港湾に隣接して開始するRTB潜水艦は、[21.3] に従って再補給を試みることができます。

### [15.24] 警戒移送 [Cautious Transit]

移送面を上に向けている潜水艦は、哨戒しているASW部隊からの脆弱性を減少させるために、高速度の代わりに単一作戦エリアのみを移動することを選択できます。もしも潜水艦が1作戦エリア移動することを選択したら、移送イベント・チェックから1を差し引きます [19.1]。

[15.3] いくつかの作戦エリアは、「2」を持つ移送ルートによって繋がっています。潜水艦は、2移動ポイントを持つ場合にのみ越えることができます。もしも1のみを持つと、次のターンまで待たなければなりません。

[15.31] 1移動ポイントのみを持つRTB潜水艦は、たとえ「2」を持つルートでも越えて移送できます。

### [15.4] 移送時遭遇戦 [Transit Encounters]

移送移動を実施している潜水艦は、ときには連合国艦船に遭遇しました。これが発生したときには、調査して交戦するか航海を続けるか決定しなければなりませんでした。

### [15.41] 手順 [PROCEDURE]

移送時遭遇戦は、以下であれば適用しません。:

- ・ 潜水艦が現行ターンに基地を出撃している。
- ・ 潜水艦が警戒移送を実施している [15.24]。

さもないと、外部に向かう「又は」RTB潜水艦は、移送イベント・チェック [19.1] の間に、いかなる修正も適用する前に結果がゼロで、「しかも」修正が移送イベントの結果でなければ、遭遇戦になる可能性があります。このような場合には、直接 [13.2] に進み、以下の変更を持つ移送イベント・チェックに使用されたAACを使用して索敵&接触手順を実施します。:

[15.42] 接触がなければ、効果なしです。移送移動は、通常に実施されます。

[15.43] もしも潜水艦がRTBであれば、サイを1つ振ります。結果が0〜5であれば、潜水艦は魚雷を消費し尽くしています。このような場合には、潜水艦対潜水艦接触の際に敵潜水艦に対して攻撃を行えません（ただし、プレイヤーの潜水艦は攻撃され得ます）、艦船に対して水上砲撃のみを行うことができます。

[15.44] いったん接触のタイプが決定されたら、いかなるユニットも戦闘ディスプレイ内に置く前に、プレイヤーは戦闘を実施するのかどうかを選択しなければなりません。もしもプレイヤーが撤退を選択すると、移送移動は通常に継続します。（例外：プレイヤーは、潜水艦対潜水艦戦闘から撤退できません）。

[15.45] もしもAACのサイ振りがオリジナルのゼロ（0）で、しかもAAC上に潜水艦のアイコンがあれば、潜水艦対潜水艦の接触となります ([13.21] で述べたゼロの更なるサイ振りは不要です)。この瞬間に誰が探知するのか決定することについては、[14.6] に従って-2の修正があります。

[15.46] プレイヤーは、沿岸海上交通ルートに集中することを選択できません [13.23]。

[15.47] 潜水艦は、港内潜入 [14.18] 攻撃を行うことができません。

[15.48] いったん戦闘が終了すると、プレイヤーは潜水艦の状態を決定します。:

- ・ もしも潜水艦がすでに RTB であれば、その状態に留まり、戦闘が誘発された作戦エリアの「行動済」セクション内に置かれます。
- ・ もしも移送中の U ボートが狼群のための追加 U ボートとなったら、耐久度チェックが行われ、パスしたら U ボートは哨戒面上にして作戦エリアの「行動済」セクションに置かれます（もしもチェックに失敗したら、移送面を向けて RTB がマークされます）。
- ・ もしも潜水艦が単艦で攻撃したら、耐久度チェックが行われて、潜水艦は作戦エリアの「行動済」セクション内に置かれます。もしも耐久度チェックにパスしたら、プレイヤーは哨戒面、又は移送面を向けて置くことを選択できます。

#### IV. ターン終了セグメント [END TURN SEGMENT]

(全潜水艦が移動と戦闘を完了した後)

#### [16.0] ターン完了フェイズ [CONCLUDE TURN PHASE]

##### [16.1] 勝利条件の確認 [Check Victory Conditions]

勝敗について勝利条件を確認します。もしもどちらかが達成されたら、プレイは直ちに終了します。

##### [16.11] シナリオの勝利 [Scenario Victory]

もしもフル・キャンペーン（キャンペーン I）以外のものをプレイしていたら、その中に列記された勝利条件を確認します。

##### [16.12] キャンペーンの勝利 [Campaign Victory]

もしもキャンペーン I をプレイしていたら、各月の第 4 週終了時（のみ）に以下を実施します。:

- ・ 得点した勝利ポイント [31.03] の数を決定します。それに応じて、VP マーカーを前進させます。
- ・ もしも適用されるのであれば、イギリスが和平を求めたかどうかを決定します [31.04]。
- ・ 艦船沈没 [Ship Sunk] と沈没トン [Tons Sunk] マーカーをゼロに戻します。

##### [16.2] 探知マーカーの撤去 [Spotted Marker Removal]

海上で探知マーカーを載せている各潜水艦についてサイを 1 つ振り、もしもエース艦長を持つとその評価値を差し引きます。0 から 6 の目で、探知マーカーを取り去ります。7 から 9 の目では、潜水艦は探知状態に留まります。

[16.21] 基地に入港した瞬間に、潜水艦が持ついかなる探知マーカーも取り去られます。

##### [16.3] 全ての天候気圧マーカーを取り去ります。

[16.4] 全てのドイツ軍とヴィシー政府軍航空機を基地に戻します。

##### [16.5] いかなる B 機関マーカーも、マップから取り去ります。

[16.6] 週 [Week] マーカー、ならびに必要なであれば月/年 [Month/Year] マーカーを前進させます。

#### [17.0] 戦争進捗フェイズ [WAR PROGRESS PHASE]

コメント

大西洋戦争の状況は、太平洋戦争ほどには海上事件に左右されませんでした。それ故、戦争期間の変更は、艦船や沈没トン数による影響を受けません。

##### [17.1] 手順 [Procedure]

戦争期間マーカーは、シナリオの指示に従って戦争期間記録欄上にセットされてゲームを開始します。一定月 ([17.1] に従って戦争期間 X への変更について確認します) の間は、主要潜水艦増援チャート上でカッコ内に列記されています。そのような月には、第 1 週にサイ振りが行われます。もしも結果が 0、1、2 であると、直ちに戦争期間が変更されます。もしも結果が 3 以上であれば、続く週に再度試みられます。

##### [17.2] 自動的前進 [Automatic Advance]

もしも戦争期間が第 4 週まで前進しなければ、戦争期間は続く月の第 1 週に自動的に前進します。

[17.3] 戦争期間が前進するときには、その戦争期間についての戦争要素表に従って戦争要素 [3.1] を再区分けします。

[17.4] 戦争期間の変更と同様の方法で解決される事件（バルバロッサ [Barbarossa]）がありますが、北極海 [Arctic] 作戦エリアの状態のみが変更され、様々なカップにソヴィエト軍ユニットが導入されます。:

- ・ 潜水艦 Stalinets, Leninets, Shchuka を潜水艦カップへ。
- ・ ソヴィエト AO 6t を中央カップへ。
- ・ 1 ソヴィエト M をそれぞれ外縁カップと西方外縁カップへ。

##### [17.5] 他の事象 [Other Occurrences]

他の一定イベント、例えば戦争イベントに従っての補給船配置等は、このフェイズの間に発生します。

#### [18.0] 損傷潜水艦 [DAMAGED SUBMARINES]

潜水艦は、移送イベントや戦闘の間に、「損傷状態」になり得ます。もしも損傷すると、潜水艦の上に損傷マーカーが置かれます。損傷の実際の程度は、潜水艦が基地に到着するときに決定されます。

[18.1] 潜水艦が 2 番目の損傷マーカーを受け取ったら、サイを 1 つ振ります。:

- ・ もしも結果が潜水艦の防御値よりも大きければ、沈没します。潜水艦沈没マーカーを 1 だけ前進させます。
- ・ もしも潜水艦が沈没しなければ、潜水艦の上に 2 番目の損傷マーカーを置きます。潜水艦が基地に到着するときに、損傷表で 2 回振り、修理ボックス・ナンバーの結果を足します。もしも潜水艦の合計損傷が修理ボックス「3」を越えて置くことになると、潜水艦は「構造上の完全損失」として見なされます。プレイから取り去られますが、潜水艦の沈没に対してはカウントしません。

[18.2] 潜水艦が 3 番目の損傷マーカーを受け取ると、沈没します。潜水艦沈没マーカーを 1 だけ前進させます。

[18.3] RTB の損傷潜水艦は、基地に入港するときに損傷表上でサイを 1 つ振らなければならない、もしも乗組員が未熟練 [8.1] で



あれば1を加えます。このサイ振りの結果は、潜水艦を修理ボックスの1つ又は点検完了ボックスのどちらかに置きます。損傷状態の潜水艦は、出撃準備完了フェイズ [9.0] を通過するまでは、大規模基地から出撃できません。

**[18.4]** プレイヤーは、酷い損傷を受けて修理トラックや待機ボックス内にあって修理を望まない潜水艦を「退役」させることができます。潜水艦はゲームから取り去られますが、「喪失」としてはカウントされません。もしも潜水艦がエース艦長を持つと、[25.3] に従って他の潜水艦に割り当ててることを決定できます。

### [18.5] 損傷水上艦船 [Damaged Surface Ships]

水上艦船は、潜水艦攻撃の結果として損傷する可能性があります。損傷マーカーを持つ艦船の ASW 値はゼロ (0) で、戦闘フェイズの間には目標値にマイナス1 (-1) 修正が適用されます。2 番目の損傷結果を受け取る損傷艦船は、沈没します。もしも損傷状態の水上艦船が全戦闘を生き残れば (つまり、沈没しなければ)、損傷は更なる効果を持ちません。損傷マーカーを取り去り、艦船は港までたどり着いたものと見なします。イタリック体の艦名を持つ損傷艦船は、現行戦争期間の残りについてプレイから取り去られます。他の全ての艦船は、直ちに適切なカップ内に戻されます。

### [19.0] イベント [EVENTS]

コメント

ゲームを通じて様々なときに、ゲーム・システムによってイベントが引き起こされます。プレイヤー諸氏は、直ちにこれらのイベントを解決しなければならず、潜水艦について結果を適用します。イベントには、戦争イベント ([5.0] で述べました)、移送イベント、戦闘イベントの3つがあります。

### [19.1] 移送イベント [Transit Events]

移送イベントは、潜水艦が探知されて相手の存在に気づく前に攻撃されたことや、潜水艦が「原因不明」で失われた事例を反映します。これらには、連合軍潜水艦からの雷撃、航空機からの攻撃、触雷、バッテリー破裂のような単純な事故損失、破滅的な機械的故障などを含みます。移送イベント・チェックは、移送と哨戒移動中に潜水艦が作戦エリア又は特別任務ゾーンに進入するいかなるときにも発生します。

### 手順

潜水艦が移送又は哨戒移動を完了するとき毎に、プレイヤーは移送イベント・チェックを実行します。移送イベントは、管理している作戦エリアが基本となります。管理している作戦エリアは、以下の方法で決定されます。:

- ・ 哨戒移動については、潜水艦が移動して進入した作戦エリアを使用します。
- ・ 特別任務ゾーンについては、潜水艦がそこから特別任務ゾーンに進入したときの作戦エリアを使用します。
- ・ 移送移動については、潜水艦が移動で通過した作戦エリアで、現行戦争期間に最も多数のレッド・ボックスとレッド・ドットを持つボックスを持つ作戦エリアを使用します。

潜水艦についてサイを1つ振り、以下の累加可能な修正を適用します。:

- ・ もしも潜水艦が哨戒移動 [12.0] を実施していると、1を加えます。

- ・ もしも移送イベントを決定するために使用された作戦エリアが、現行戦争期間について沿岸のアイコン又は航空機のアイコンを持つと、1を加えます。

- ・ もしも潜水艦が警戒移送 [15.24] を実施していると、1を差し引きます。

- ・ もしも潜水艦が戦争期間3以降に探知されていたら、1を加えます。

- ・ もしも潜水艦が特別任務ゾーン (SMZ) に進入していると (前進基地ではなく)、2を加えます。

- ・ もしも潜水艦がスカパ・フロー [Scapa Flow] 又はジブラルタル [Gibraltar] に進入していると [30.4] (イギリス沿岸 SMZ に進入しているか又はジブラルタルに移送しているのではなく)、2を加えます。

- ・ 集合リスク [22.1] について、1以上を加えます。

- ・ もしも乗組員が未熟練 [8.1] であれば、1を加えます。

- ・ もしもイギリス海峡、ビスケー湾、ジブラルタルを移送していると、マップ上の適切な数を加えます。

もしもサイの目がレッド・ボックス又はレッド・ドットの結果が始まる数字以上であれば、プレイヤーは移送イベントに遭遇します。ここでプレイヤーは再び移送イベント表 (マップ上に位置します) 上で2回目のサイを振り、列とコラムを見つけて結果を交差照合します。結果は、直ちに適用されます。

### [19.11] 移送時遭遇戦 [Transit Encounters]

移送移動を実施している潜水艦は、ときには連合軍艦船に遭遇しました。もしもオリジナルの移送イベント・チェックのサイの目がいかなる修正も加える前に「0」で、しかも修正後に移送イベントの結果にならなければ、[15.4] に従って遭遇戦について決定するためにさらにサイ振りを実施します。

**[19.12]** もしも潜水艦が RTB 結果を受取ると、RTB でマークされ、移送イベント・チェックを決定するために使用された作戦エリアの「行動済」セクション内に、移送面を上に向けて置かれます。もしも複数の作戦エリアが使用されていたら (同じ数のレッド・ボックス)、潜水艦はプレイヤーが決定する作戦エリア内に置かれます。

### [19.13] 撤去移送イベント・チェック

#### [Removal Transit Event Checks]

潜水艦は、ときには訓練部隊への移管や修理とオーバー・ホールのために一時的にプレイから取り去られます。もしもそのような潜水艦が海上にあると、プレイヤーは直ちに移送移動を実施しなければならず、潜水艦が基地に到着するまでチェックを行います。その時点で生き残っていると、取り去られるか又は整備 [Refit] ボックス内に置かれます。事実上、プレイヤーはたとえ期間が変化して潜水艦が通常に RTB となるにしても、現行戦争期間ラインを使用して、その潜水艦で複数回移動を実施します。これは、潜水艦が基地に到着したときに、どのポートが取り去られるのかを覚えておく必要を避けるためです。もしも潜水艦が失われたら、潜水艦喪失ナンバーを1だけ上昇させます。もしも失われたとしても、他の潜水艦を代わりに撤退させる必要はありません。

**例:** 1942年4月、U-651はカリブ海作戦エリア内にあり、整備のために撤退します。プレイヤーは潜水艦を移送面に裏返し、バミューダ [Bermuda] とサルガッソー海 [Sargasso Sea] を移動することを選択し、移送イベント・チェックを実施します。もしも潜水艦が生き残れば、プレイヤーは海洋中央 [Mid-Ocean] と南西近接海域に移動し、さらに移送イベント・チェックを実施します。もしも生き残ると、プレイヤーはビスケー湾 [Bay of Biscay] を越えてフランス大西洋岸基地に移動し、さらなる移送イベント・チェックを実施します。もしも生き残ると、U-651はヨーロッパ整備ボックス内に置かれます。もしも沈没していたら、プレイヤーは潜水艦喪失ナンバーを1だけ増加させます。

## [19.2] 戦闘イベント [Combat Events]

各カップには、「戦闘イベント」[“Combat Event”]と記載された1枚のチットが含まれます。イベント・チットが確認されたときには、プレイを一時的に中断して直ちにイベントが解決されます。イベントの結果は、全ての場合においてルールに優先します。

### [19.21] 手順 [PROCEDURE]

イベント・チットが確認されたら、サイを1つ振って戦闘イベント表(シナリオ小冊子の後ろに印刷されています)を調べます。列記された結果を実行します。イベントは、単一の攻撃ラウンドに適用可能で、各攻撃ラウンドについて1イベントのみが発生し得ます。

**[19.22]** 一定の状況、特に独航船の場合には、資格を持つ目標がないのに戦闘イベント・マーカーが引かれることがあります。このような場合には、「哨戒機が潜水艦を探知する」[“Patrol Aircraft Spots Submarine”]と「機械的故障」[“Mechanical Trouble”]を除き、全てのイベントは効果なしです。

## [20.0] 特別任務ゾーン (SMZs)

### [SPECIAL MISSION ZONES]

#### コメント

特別任務ゾーンは、作戦エリア内の分離された位置をあらわし、普通は沿岸部です。これらの中で作戦を行うことは高いリスクを伴いますが、それ故に高い報酬を獲得することもできます。しばしば、潜水艦は最高司令部からの命令で特別任務を実施しました。

特別任務ゾーン (SMZs) は、マップ上の円形のエリアで、その中にエリア活性化チャートを持ちません。これらのエリアは、潜水艦が侵攻支援 [covering invasions]、機雷敷設 [laying mines]、工作員上陸 [landing agents]、水上襲撃艦の支援 [supporting surface raiders] などの特別任務を実施した場所です。これらのSMZsは、敵水上艦部隊の活動が集中しており、目標に接触して攻撃する機会が増大すると共に、搜索とASW攻撃の危険性も増します。

**[20.1]** SMZsは、それらの作戦エリアからいつでも進入できます(例外、スカパ・フローとジブラルタル [30.4]を参照してください)。SMZsは、1つ又は複数の作戦エリアにライト・ブルーの矢印で連結されています。SMZsは、連結した作戦エリアを経由してのみ進入できます。

**[20.2]** 活性化SMZsが割り当てられるときには、配置された潜水艦はその作戦エリア内の集合リスク [22.0] から除外されます。

**[20.3]** 作戦エリアに到着したら直ちに、潜水艦はその作戦エリアにライト・ブルーの矢印によって連結する活性化SMZに再配置できます。プレイヤーが潜水艦をそのエリアに属するSMZsの1つに移動させると、潜水艦がSMZに進入した作戦エリアのエリア活

性化チャートを使用して、+2のサイの目修正で移送チェックを実行しなければなりません。

**[20.4]** SMZ内にいるときには、潜水艦は戦争イベントによって与えられた任務を実施します。もしもそれが索敵と接触任務であれば、SMZに進入した作戦エリアに属しているエリア活性化チャートを使用します。このエリア活性化チャートのサイ振りの結果は、1活性化レベルだけ増加します。例えば、グリーンはオレンジに、オレンジはブルーに、ブルーはレッドになります。レッドはレッドに留まり、ホワイトはホワイトに留まります。他の結果は戦争イベント表によって指定されたごとく適用され得ます。

**[20.5]** もしもSMZが「軽度」上空航空支援を持つ作戦エリアに連結していると [14.12と14.15.A]、SMZ自体は「重」上空航空支援を持つものと見なされます [2.13]。

**[20.6]** 戦争イベントによって留まることが指定されない限り、SMZ内の潜水艦は隣接する作戦エリアに戻り、耐久度チェック [14.7]を実施します。機雷敷設 [26.3]又は戦争イベントの指定により、耐久度チェックが修正される可能性があります。

**[20.7]** SMZが前進基地 [21.1]である間は、そこに進入するための+2移送イベント修正はありません。

**[20.8]** ジブラルタル [Gibraltar]、ビスケー湾 [the Bay of Biscay]、イギリス海峡 [the English Channel]は移送ゾーンでもあり、移送イベント・チェックに特別な修正を持ちます。これらは、SMZに進入するための標準的な+2修正に累加します。

## [21.0] 基地 [BASES]

基地は、潜水艦が任務を始めて終える場所です(任務中に撃沈されない限り)。ゲームには、ドイツ、フランス大西洋岸、ノルウェー、イタリア、ギリシャの5つの大規模基地があります。大規模基地は、マップ上の基地ディスプレイによってあらわされます。大規模基地では、ドイツのみが戦争を通じて活性化を継続します。他の大規模基地は、以下のごとく様々なときに活性化状態となります。:

- A. ノルウェー戦争イベントで活性化。
- B. フランス戦争期間2に活性化。戦争期間4に修理能力が増加します。
- C. イタリア戦争イベントで活性化。
- D. ギリシャ戦争期間4に活性化。

注釈: ツーロン [Toulon]、一定のSMZs、特別港湾(例えば、カディス [Cadiz])のような他の大規模基地があります。これらは、特別シナリオ又は選択政策ルール [35.0]の使用を通してのみ使用可能となります。

## [21.1] 前進基地 [Forward Bases]

プレイヤーは、ときには戦争イベントに従って、使用可能な前進基地を持つ可能性があります。これらは、潜水母艦によってあらわされます。他の前進基地は、特別なシナリオ内で使用可能となります。

- A. ムルマンスク [Murmansk]戦争イベントで活性化。戦争期間2～5には不活性。

- B. ナルヴィク [Narvik]戦争イベントで活性化。

**[21.11]** いったん活性化したら、前進基地SMZは戦争イベントによって不活性化しない限り、もはや特別任務の目標にはなり得



ません。前進基地に移動している潜水艦は、[20.3] に従うことで移送イベントのサイの目に+2を加えませんが、前進基地から隣接する作戦エリアへの移動には1MPがかかります（例：ナルヴィクからノルウェイ海又はバレンツ海へ）。

## [21.2] 潜水母艦 [Submarine Tenders]

潜水母艦は、前進基地で潜水艦を支援する特殊な艦船で、燃料、魚雷、糧食、その他の補給品を供給します。これらは完全な基地の能力は欠きますが、潜水艦が母港から作戦する期間を延長させる上で、小規模な修理の実施や有効な支援を提供しました。

[21.21] 戦争イベント表によって前進基地が活性化されるときには、特記されない限り、プレイヤーはターンの戦争進捗フェイズに SMZ 内に潜水母艦を選択して置きます。

[21.22] 潜水母艦の支援能力は、潜水母艦カードと潜水母艦カウンター上に列記されています。これは、同時に潜水母艦の点検、港内、艦側、出撃準備完了のボックスに存在できる潜水艦の最大数です。もしも潜水母艦の最大許容値に達したら、追加の潜水艦を潜水母艦に RTB させることはできません。

[21.23] 損傷潜水艦は、小規模な修理を行うために前進基地に RTB できます。直ちに潜水艦損傷表上でサイを振ります。もしも結果が「かすり傷」[“Superficial Damage”] であれば、潜水艦を適切な潜水母艦の点検完了 [Work Up] ボックスに移します。もしも他の結果であれば、損傷潜水艦を適切な作戦エリアの「行動済」セクションに移し、後のターンに大規模基地への RTB のみが可能です。

## [21.3] 補給艦 [Supply Ship]

自軍潜水艦の耐久度と航続範囲を延長させるために、プレイヤーの自由裁量でいくつかのユニットを持つことになります。これらのユニットは、補給アイコンでマークされます。

### [21.31] 拘留された商貨物船又はタンカー

[Interned merchant ship or tanker]

何隻かのドイツ艦船は、密かに U ボートに補給する目的で、故意にスペインの港に拘留されていました。潜水艦が夜間に進入することを条件に、フランコ政府はこれらの活動を見ぬ振りをし、連合国が停止するよう圧力を加えるまで続けられました。プレイヤーは、1週間毎に全タンカーについて（タンカー毎ではありません）1度のみ試みることに限定されます。

## 手順

- A. 移送フェイズの開始時に、南西近接海域（エル・フェロル [El Ferrol]）又はモロッコ [Morocco]（カディス [Cadiz]）又はカナリア諸島 [Canary Islands]）内にある未損傷状態の RTB 潜水艦は、これらの港湾の1つにあるドイツ・タンカーから燃料補給と糧食／水の再補給を試みることができます。プレイヤーは、修正なしで潜水艦についての耐久度チェックを行います。もしも潜水艦がパスしたら、RTB マーカーが取り去られ、適切な作戦エリアの「行動済」セクション内に哨戒面を上に向けて置かれます。もしも試みに失敗したら、潜水艦は基地まで通常に RTB 移動を実施しなければなりません。
- B. もしも耐久度チェックのサイの目がゼロで、しかも戦争期間が4又は5であると、2回目のサイを振ります。もしもこのサイの目も0であれば、タンカーを取り去ります。特定の港湾について、連合軍の圧力がスペイン政府に中立性を強いることになったわけ

## [21.32] 海上の補給艦又は襲撃艦

[At sea supply ships or raider]

補給艦は、しばしば洋上で水上襲撃艦を支援しました。これらは、通常は水上艦船のためにのみ用意されましたが、ときには OKM が潜水艦への燃料と／又は糧食の補給を認めることがありました。これらは、通常は戦争イベントによって行うことが可能になります。もしも追加して艦船が与えられるときに、すでに名称付の艦船がブレイに存在すれば、未使用の補給艦を代用できます。もしも全てがブレイに存在すると、追加の補給艦は失われます。補給艦又は襲撃艦は、1週間毎に2隻までの潜水艦に再補給を試みることができます。

## 手順

- A. 移送移動フェイズの開始時に、補給艦又は襲撃艦と共に作戦エリア内にある未損傷状態の RTB 潜水艦は、燃料と糧食の再補給を試みることができます。プレイヤーは、潜水艦について修正なしで耐久度チェックを行います。もしも潜水艦がパスしたら、RTB マーカーが取り去られ、潜水艦は適切な作戦エリアの「行動済」セクション内に哨戒面を上に向けて置かれます。もしも試みに失敗したら、潜水艦は基地まで通常に RTB 移動を実施しなければなりません。
- B. もしも耐久度のサイの目が0であると、2回目のサイを振り、エニグマ・レヴェル [7.3] を加えます。もしも結果が2以下であると、補給艦を取り去ります。連合軍の情報機関は、行方捜索と／又は暗号解読を通して艦船の迎撃をもたらしました。

## [21.33] U タンカー [U-tankers]

耐久度を延長させるために、何隻かの潜水艦が洋上補給艦（UA と XB 型）に改造され、又はその役割のために建造されました（XIV 型）。ミルヒクー [Milchkuhe]（乳牛）として知られるこれらの U タンカーは、以下の方法で部隊を補強します。:

- A. 移送移動フェイズの開始時に、U タンカーと共に作戦エリア内にある未損傷状態の RTB 潜水艦は、燃料補給と糧食の再補給を試みることができます。プレイヤーは、潜水艦について修正なしで耐久度チェックを行います。もしも潜水艦がパスしたら、RTB マーカーが取り去られ、潜水艦は適切な作戦エリアの「行動済」セクション内に哨戒面を上に向けて置かれます。
- B. もしも耐久度のサイの目が0であると、2回目のサイを振り、エニグマ・レヴェル [7.3] を加えます。もしも結果が1以下であると、U タンカーは撃沈されます。潜水艦喪失マーカーを1だけ前進させます。もしもサイの目が2であれば、U タンカーは損傷して RTB を行わなければなりません。
- C. もしも U タンカーがある作戦エリアを占めると、他の潜水艦はたとえ記載された航続範囲を越えても、その作戦エリアを占めることができます。もしも U タンカーが失われるか、さもなければそのエリアを離れたら、そのような全潜水艦は直ちに RTB 状態に入ります。

UA は、1942～43年にのみ U タンカーとして行動でき、1週間毎に潜水艦1隻に補給を試みることができます。XB 型 U タンカーは、1週間毎に潜水艦2隻に補給を試みることができます。XIV 型 U タンカーは、1週間毎に潜水艦3隻に補給を試みることができます。U タンカーがその1週間の限度に到達したとき（又はターンの終了時）には、耐久度チェックを実施し（何隻の潜水艦に補給していたとしても、不利な修正は適用しません）、作戦エリア内の「行動済」セクションに移します。U タンカーは、いかなる潜水艦にも再補給を試みない場合にのみ、索敵&戦闘を実施できます。

## [22.0] 集合リスク [CONGREGATING RISK]

### コメント

潜水艦たちにとって最大のリスクの1つは、ある作戦エリア内に多数が集合することでした。第一に、無線交信はしばしば警戒中の連合軍の活動を増加させ、第二に、1隻の潜水艦の活動は他の潜水艦を探知するために十分な注意を引くことになりました。

ある作戦エリア内に存在できる潜水艦の数に限度はありません。ただし、潜水艦の数が増加するに連れて、増加した潜水艦活動に不利な影響が生じました。

**[22.1]** 現行戦争期間について、エリア活性化チャート内にレッド又はブルーのボックスを持つ作戦エリア内で最初の潜水艦6隻を越える6隻毎に、全潜水艦について以下の修正を適用します。:

- ・ もしも潜水艦が通過、到着、離れると、移送イベントに1を加えます (+1)。
- ・ エリア活性化チャート上での艦船索敵時に1を差し引きます (-1)。

**[22.2]** 上記の修正は、追加の6隻毎に累加します (例えば、ある作戦エリア内に潜水艦13隻がいると、-2の索敵罰則と+2の移送サイの目修正等)。

集合リスクは、(1) 索敵&戦闘と(2) 移送イベント・チェックについてチェックする瞬間に決定されることに注意してください。ターンの初期に何隻の潜水艦がいたかは問題ではなく、現在何隻いるのかが問われます。

作戦エリア内の潜水艦隻数	移送チェックの修正	AAC 索敵の修正
0-6	0	0
7-12	+1	-1
13-18	+2	-2
19-24	+3	-3
25-30	+4	-4

## [23.0] 探知状態の影響 [SPOTTED EFFECTS]

探知状態の潜水艦は、接敵することが非常に困難であり (敵は潜水艦の存在が報告されたエリアを避けているため)、連合軍護衛艦部隊に遭遇するリスクが増加します。戦争期間3から5の間に探知されたときには、エリア活性化チャート上のサイ振りから1が差し引かれ (-1)、移送イベントのサイ振りに1を加えます (+1)。

探知状態の潜水艦は、[14.2] に従って反撃表でサイを振るときには1を加え (+1)、潜水艦対潜水艦戦闘 [14.6] でどちらが発見したのかを決定するサイの目から1を差し引きます (-1)。

**[23.1]** 追加の探知状態マーカーは、何ら影響を持ちません。すでに探知状態の潜水艦が探知状態の結果を受け取っても、なんらアクションは起きません。

## [24.0] ヴォルフ・パック (狼群) [WOLFPACKS]

狼群は、護送船団の護衛艦を圧倒することを期待して一緒に攻撃するUボートの集団です。これらは個別の集団ではなく、週を基本

に形成と解散ができます。戦争期間2に開始して、ドイツ軍Uボートのみが狼群になります。

### コメント

デーニッツは戦前から狼群戦術について考えてきましたが、情報伝達制限と作戦は、1940年の夏になるまでそれを許しませんでした。

## [24.1] 狼群形成 [Wolfpack Formation]

あるUボートが護送船団を発見するときには、プレイヤーはその護送船団に狼群攻撃で連携させるため、他のUボートを集める試みを行うことができます。最初のUボートは、護送船団の「追尾艦」["Shadow"] に指定でき、他のボートが護送船団の位置に向かうよう信号を送ります。そうすることで、通常はより多くのUボートが攻撃することを認めますが、追尾しているUボートは短波方位探知装置 (HF/DF 又は「ハフ・ダフ」) からのリスクがあります。また、追尾しているUボートは、攻撃が二次攻撃フェイズの間のみに制限されます。

### 手順

プレイヤーは、接触させる最初のボートが護送船団を「追尾」して無線を発信させるのかどうかを決定します。次に、その作戦エリア内で未だに移動していない他のUボートが護送船団を突き止めて連携攻撃できるかどうかを決定するために、狼群集合表 [Wolfpack Congregation Table] 上でサイ振りを行います。表の上列記されたボートの数は、試みる数で、成功したボートの数ではありません。

### 集合表修正 [Congregation Table Modifiers] :

- 2 追尾しているUボートがない。
- 2 もしも、任務部隊、小規模護送船団、特別護送船団であれば。
- +? エニグマ・レベル
- +? エース艦長評価値
- 3 もしもUボートが隣接する作戦エリアから来ていると (WP5のみ)
- +1 作戦エリア内のドイツ軍航空機毎に
- 1 もしも天候気圧が作戦エリア内に存在すると
- 1 もしも未熟練乗組員であると

- ・ もしも修正後のサイの目がUボートについて列記された数を超えると、護送船団を攻撃できます。

- ・ もしも修正後のサイの目がUボートについて列記された数と同数であると、護送船団を攻撃できますが二次攻撃ラウンドのみです。

- ・ もしも修正後のサイの目がUボートについて列記された数未満であると、護送船団を攻撃できません。それでも護送船団を含んでいる作戦エリア内で独立した索敵を実施できますが、索敵のサイの目に-3修正を伴います。

戦争期間5から開始して、プレイヤーは形成のサイ振りに-3の修正で、隣接エリアからUボートを持ってくるを試みられます。

## [24.11] ハフ・ダフ [Huff Duff]

もしも追尾しているUボートが他のボートを誘導しており、オリジナルのゼロ (0) が振られたら、連合軍は方位探索を得たか又は受信機に高感度が得られ、Uボートを迎撃するために護衛艦や航空機を派遣します。直ちに、現行戦争期間についてのハフ・ダフ表 [Huff Duff Table] 上でサイを振ります。いかなる結果も、直ちに適



用します。もしも追尾艦が追い払われるか撃破されると、すでに持ってきた U ボートが追尾艦の役目を引き受けることができます。

**例:** U-49 は、戦争期間 3 の間にグリーンランド・ギャップにあり、大規模護送船団が位置しています。このエリア内には、移動していない U ボートが他に 6 隻あり、プレイヤーは狼群の形成を決めます。彼は U-49 に護送船団の追尾と誘導信号の発信を命じます。エース・マ・レベルは 0 で、他の修正はありません。

U-78 はバックへの合体を試みており、2 番目のボートです。合流するためには、「3」以上の目を振る必要があります。「2」の目が振られ、ボートは合流に失敗します。

U-46 は Endrass 艦長の +1 で 3 番目にボートとして合流を試みます。エース艦長修正により、U-46 は「2」以上のみが必要となります。「6」が振られて、U-46 はバックに合流します。

U-110、U-124、U-722 は合流を試みます。これらは 4 番目から 6 番目のボートなので、それぞれ「4」以上が必要とされます。U-110 は、「7」を振って合流します。U-124 は「0」を振って失敗します。

U-124 はゼロを振ったので、プレイヤーは U-49 への方位探索の結果を決定するためにハフ・ダフ表上で振らなければなりません。WP 3 のラインを調べ、「1」の目を振って効果なしです。

(もしも U-49 が追い払われるか、RTB を強いられるか、破壊されたら、プレイヤーは U-46 又は U-110 を新たな追尾艦として指名できました。もしもそうしなければ、続くボートは合流を試みるために -2 drm を受けることになります)。

U-722 は、「5」の目を振って合流します。

U-202 は、7 番目のボートとして合流を試みます。「5」以上の目が必要とされ、「5」を振ります。

U-46、U-110、U-722 は、第 1 攻撃ラウンドに攻撃できます。追尾艦としての U-49 は、2 次攻撃ラウンドにのみ攻撃できます。U-202 は必要な数と同数を出したので、やはり 2 次攻撃ラウンドにのみ攻撃できます。

## [24.12] 狼群の配置 [Wolfpack Placement]

狼群のメンバーは、1 隻ずつディスプレイ上に置かれます。ある U ボートは、戦闘ディスプレイの最外縁コラムが満杯でない限り、常にそのコラム内に置かれます。U ボートを内縁又は中央のコラムに置くためには、[14.11] に従ってサイ振りを行わなければなりません。追尾している U ボートは、二次攻撃の間にのみ置くことができます。

[24.13] もしもある U ボートがサイ振りとは最外縁コラムが満杯であるためにコラム内に置くことが不可能であれば、ディスプレイ外に保持されます。[24.25] を参照してください。

## [24.14] 解散 [Disbanding]

全ての狼群は、戦闘フェイズの終了時に解散します。

## [24.2] 狼群と戦闘 [Wolfpack and Combat]

戦闘は、[14.0] に従って通常に発生します。ただし、以下の例外があります。:

[24.21] もしも優秀護衛艦カウンターが引かれたら、その攻撃は無作為に選択される U ボートの適切なコラムへの配置に先立って行われます。

[24.22] 戦闘イベント [19.2] は、イベント・チットを確認した U ボートのみに適用します。

[24.23] 各 U ボートは、個別に自身の攻撃と反撃を解決します (一度に 1 隻ずつ)。以下の手順が使用されます。:

- あなたが選択した U ボートから開始して、[14.12] に従って連合軍ユニットを確認します。
- 同じ潜水艦で、[14.14] に従って TDC マーカーを置きます。
- 現行の確認された護衛艦レベルを使用して、その U ボートで攻撃を行います。
- その U ボートへの反撃を解決します。
- 全ての TDCs を取り去ります。
- 2 番目の U ボートでステップ (a) に戻り、繰り返します。

## [24.24] 確認された護衛艦レベル [Revealed Escort Level]

各 U ボートは、攻撃と反撃に適用する、自身の確認された護衛艦レベルを持つことになります。

- もしもある U ボートが自身のコラム内に護衛艦を持つと、その護衛艦の ASW 値がその U ボートに適用されます。
- もしもある U ボートが隣接するコラム内に護衛艦を持ち、そのコラムに U ボートがいなければ、その護衛艦の ASW 値はその潜水艦に適用されます。
- 航空機の ASW レベルは、コラムにかかわらず全 U ボートに適用されます。

注釈: この結果として、4 隻までの U ボートに 1 隻の護衛艦船の ASW 値を適用させることを可能にします。

## [24.25] 二次攻撃 [Re-Attack]

狼群は、下記に従って二次攻撃ができます (エース艦長は、[14.41] に従って三次攻撃ができます)。二次攻撃の発生を決定するために、以下のステップに進みます。:

- 護送船団の離散についてのチェック [29.4]。
- 狼群の各メンバーは、二次攻撃のためのサイ振りに成功しなければなりません。サイの目は、U ボートの戦術評価値にエース艦長値をプラスした数値以下でなければなりません。このサイ振りに失敗すると、U ボートは戦闘から撤退 [14.3] の結果となります。
- サイ振りにパスした U ボートは、隣接コラムに再配置できます。
- 最初の攻撃ラウンドにディスプレイ外に保持された U ボート [24.13] と追尾している U ボートは、[24.12] に従ってディスプレイ上に置くためにサイ振りを行うことができます。これらは上記 (A) でサイ振りを行う必要はありません。これらの「一次攻撃」は、隣接コラムへの再配置ができないことを除き、あらゆる面で二次攻撃と見なされます。

## [25.0] エース艦長 [ACE SKIPPER]

コメント

いかなる軍事努力においても、偉大な戦果を達成するために同僚

の上に立つ有能な個人が存在します。「鋼鉄の狼」には、勇敢な功績を挙げた 27 人の名前付艦長が用意されています。ただし、偉大な艦長たちの背後には、潜水艦を戦場の一級兵器として演じさせるための、熟練した乗組員の奉仕がありました。

**[25.1]** エース艦長は、自身の潜水艦に以下を提供します。:

- ・ 各魚雷攻撃へのボーナス [14.16A]
- ・ 潜水艦防御へのボーナス [14.2B]
- ・ 二次攻撃ラウンドを実施する可能性 [14.41]
- ・ 狼群の一部として二次攻撃を実施するためのボーナス [24.25]
- ・ 探知マーカー撤去のためのボーナス [16.2]
- ・ 新規機雷原の結果判定のためのボーナス [26.2]
- ・ 潜水艦整備のサイ振りへのボーナス (港内と桟橋/艦側で、乗組員ではなく港湾能力を反映する点検完了ではありません)。

ボーナスは、艦長の評価値に依存して +1 又は +2 です。

## **[25.2] エース艦長の判定 [14.5 も]**

### **[Ace Skipper Determination]**

もしも潜水艦がこの戦闘フェイズの間に 3 隻以上と 23,000 トン以上を撃沈していたら、潜水艦は「エース艦長」を持ちます。

- ・ もしも潜水艦がすでにエース艦長を持っていないければ、エース艦長マーカーが無作為に引かれ、マーカーの +1 面でその潜水艦に割り当てます。
- ・ もしも潜水艦がすでに +1 のエース艦長を持つと、艦長は +2 面に裏返されます。

もしも潜水艦がすでに +2 エース艦長を持つと、追加の特典はありません。

**[25.3]** エース艦長は、通常は 1 隻の潜水艦に留まり、もしも潜水艦が喪失したら失われます。ただし、しばしば艦長は他の潜水艦や陸上勤務 (ゲームから取り去られます) に配属されます。

**[25.31]** 主要潜水艦増援リストには、初期の艦長たちが史実で建造中の潜水艦に配置転換されたときの注釈を含みます。それをきちんと実行するか否かは、プレイヤーの判断となります。

**[25.32]** エース艦長を持つ潜水艦が改装又は任務から取り去られて撤退すると (戦争イベント表又は構造上の完全喪失 [18.1] のために)、プレイヤーは艦長の次の任務を決定するためにサイを振ることができます。もしも結果が 0 から 3 であると、艦長はプレイから取り去られます (訓練部隊の転属、水上艦の指揮を与えられる、艦隊司令官への昇進、BdU 幕僚への転勤)。もしも結果が 4 から 9 であると、少なくとも受け取られてから 4 ヶ月間が経過した増援リスト上のいずれかの潜水艦に再割り当てができます。

**[25.22]** エース艦長が新たな潜水艦に割り当てられるときには、以下が有効です。:

- ・ いかなる +2 艦長も、+1 面に裏返されます。
- ・ 潜水艦は、[8.1] の罰則なしで 1 ヶ月間早く使用可能となります。

**例:** 1940 年 4 月に、プレイヤーは Joachim Shepke (+2) を II 型の U-19 から主要潜水艦増援リストによって認められた VII 型の U-100 へ転属させることを選択します。Shepke (+2) は、U-19 から取り去られます。Shepke (+1) が乗る U-100 は、いまや 1940 年 9 月ではなく 8 月に使用可能です。

## **[26.0] 機雷敷設 [MINELAYING]**

戦争初期の間、磁気機雷への対応が行われるまでは、機雷敷設は艦船の破壊に非常に有効でした。プレイヤーは、U ボート (ドイツ軍潜水艦のみ) で機雷敷設任務を実施させることを決定でき、又は戦争イベントによってそれを指示されます。もしもプレイヤーが機雷敷設任務を行うことに決定したら、プレイヤーは出撃準備完了 U ボートを選択します。その上に機雷カウンターを置き、目標の SMZ に運んでいくことになります。機雷原が敷設されるまでは、攻撃を行うことはできません。

もしも戦争イベントがプレイヤーに一定の SMZ への機雷敷設を指示したら、プレイヤーは SMZ を含んでいる作戦エリア内又はそれに隣接する作戦エリア内の U ボートを選び、その上に機雷カウンターを置きます。この U ボートは、OKM の命令で機雷を搭載して出撃したものと見なされます。

## **[26.1] 新機雷原の敷設 [Laying a New Minefield]**

機雷原を敷設している U ボートは、目標 SMZ に進入するための移送イベント・チェックを通過し、非探知状態に留まらなければなりません。もしもこのような場合には、新たな機雷原が 2 戦力で敷設されます。ただし、以下の例外があります。:

- ・ XB 型と VIII D 型の U ボートは、3 戦力の機雷原を敷設します。これらのボートは、機雷シンボルでマークされています。
- ・ II 型と XXIII 型の U ボートは、1 戦力の機雷原を敷設します。

**[26.11]** もしも U ボートが探知されたら、プレイヤーには以下の 3 つの選択肢があります。:

- A. 機雷カウンターを降ろして SMZ を哨戒する (探知状態)。この U ボートは、機雷を投棄します (又は、無害なエリア内に敷設します)。耐久度チェックに +1 drm が適用されます。
- B. (A) のごとく機雷カウンターを降ろし、SMZ に進入した作戦エリアで哨戒します (探知状態)。耐久度チェックに +1 drm が適用されます。
- C. SMZ に進入した作戦エリア内の「行動済」セクションに、U ボートを機雷カウンターと共に置き、探知マーカーを取り去ります。この U ボートは、RTBs でない限り、次のターンに機雷敷設任務を再度試みなければなりません。耐久度チェックに -1 drm が適用されます。

## **[26.2] 新機雷原の解決 [New Minefield Resolution]**

新たな機雷原を敷設した直後に、プレイヤーは機雷原表でサイを振り、列記された修正を加えます。もしも結果がコマ又は複数のコマを引くことを指示すると、指定されたカップから取り出します。

**[26.21]** コマを引いたら、適切なトン数について攻撃結果表を調べ、修正なしでサイを振ります。もしも艦船が沈没したら、艦船沈没マーカーを 1 だけ、沈没トン数を適切な量だけ進めます。

**[26.22]** もしも引かれたコマが戦闘イベント又は航空機であれば、それをカップに戻し、もう 1 枚は引きません。効果なしです。



**[26.23]** 戦力3の機雷原は直ちに2となり、戦力2は1となります(次のターンについて)。戦力1の機雷原は、次のターンに持ち越されません。

**[26.3]** 機雷原を敷設した後に、潜水艦はSMZからプレイヤーが選択した隣接する作戦エリアに移され、耐久度に+1の修正で耐久度チェックに進みます[14.7]。

#### **[26.4] 旧機雷原の解決 [Old Minefield Resolution]**

旧機雷原からの解決は、作戦準備フェイズ[11.2]に判定されます。サイの目にエース艦長の修正がないことを除き、[26.2]に従って解決します。

#### **[26.5] 制限 [Limitations]**

**[26.51]** カウンターがあるだけの機雷原を同時に運ぶことができません。

**[26.52]** 以下のSMZsには、機雷原を敷設できません。:

- ・ カナリア諸島 [Canary Islands]、リオ・デ・ジャネイロ [Rio de Janeiro]、ラプラタ川 [River Plate]。
- ・ 戦争イベントによって要求されない限り、ムルマンスク [Murmansk]。
- ・ 戦争イベントによって要求されない限り、レヴァント [Levant]。
- ・ ヴェーゼル演習作戦前とWP1後のナルヴィク [Narvik]。
- ・ WP1後のビスケー湾 [Bay of Biscay]、ダカール [Dakar]、デイエゴ・スアレス [Diego Suarez]。
- ・ WP2後のスカパ・フロー [Scapa Flow] / イギリス沿岸 [English Coast]。
- ・ 連合軍の占領イベントが発生していない限り、アゾレス [Azores]。

**[26.53]** 機雷原は、低気圧天候配置[7.41]を伴う作戦エリアに付属するSMZ内には敷設できません。

#### **[27.0] 水上砲撃戦闘 [SURFACE GUNNERY COMBAT]**

コメント

大西洋戦争における大部分の潜水艦は、甲板砲で武装していました。無防備の商船に対して安価で豊富な88mm又は105mm砲弾を使用することは、高価で貴重な魚雷を節約する効果的な方法でした。ただし、多くの商船には、1門から数門の砲が砲操作員と共に備えられていました。これらの商船は、海軍の補助艦艇である「仮装巡洋艦」ではなく、民間の「防御武装商船」[“Defensively Equipped Merchant Ships”] (DEMS) でした。3インチ〜5インチ砲からの1発の命中が潜水艦に致命的な穴を開けるか又は潜航を不可能にさせることができ、商船からの砲撃はほとんど常に急速潜航を強いたので、通常は魚雷攻撃のために艦船を徹底的に観察した後を試みられました。1943年までに、全ての商船は武装され、戦争中に英国／英連邦国の26,000名とアメリカの144,000名が連合軍の商船に砲操作員として配置されました。

#### **[27.1] 手順 [Procedure]**

もしも戦闘[14.12]の間に以下に列記された条件が存在すると、プレイヤーは水上砲撃戦闘を実施することを選択できます。:

- ・ 確認された7t以下の商船(又は、損傷状態のより大型の商船)がいる。
- ・ 潜水艦と同一又は隣接するコラム内に、未確認状態のホワイト・エンサイン裏面のユニットがない。
- ・ 確認状態の海軍ユニット(護衛艦、CV、CL、AM、BB等)又は航空機がない。
- ・ 潜水艦がII、XIV、XVIII、XXI、XXIII型のUボートではない。
- ・ 作戦エリア内に天候マーカーがない。

通常に戦闘フェイズを実施しますが、攻撃ラウンドの代わりに以下を実行します。:

- 1) 潜水艦の上に探知マーカーを置きます。
  - 2) 同一コラム内の確認状態で7t以下のいずれかの連合国商船(又は損傷状態のより大型の商船)を選択します。
  - 3) 防御武装商船表 [Defensively Equipped Merchant Ships Table] 上でサイ振りを行います。もしも商船が武装していたら、潜水艦が急速潜航[14.13]に成功しない限り砲撃します。もしも潜水艦が急速潜航に失敗したら、直ちに「その他の潜水艦危機的事態表」[Other Submarine Hazard Instance Table]のDEMSラインでサイを振り、もしも潜水艦が損傷状態であれば+1修正を伴います。
- 注釈: 戦争期間1には、イギリスとフランスの商船のみが武装できます。帆船&漁船は、決して武装されません。
- 4) もしも潜水艦がXI型のU巡洋潜水艦であると、4門の127mm砲を使用して商船の射程外から攻撃できます。フランス軍のシュルクーフ [Surcouf] は、203mm砲で同様に攻撃を行うことができます。他の全ての潜水艦は、[14.11]に続いて魚雷でのみ攻撃を継続できます。
  - 5) もしも砲での攻撃が可能であれば、攻撃結果表 [Attack Results Table]の29-36ライン(XI型Uボートは18-28ラインを使用し、シュルクーフは10-17ラインを使用します)上でサイ振りを行います。G7型魚雷の数値は結果に適用されませんが、もしも乗組員が未熟練状態[8.1]であれば1が差し引かれます。
  - 6) 反撃ラウンドに進みます。

もしも水上砲撃を実施している潜水艦が攻撃ラウンドの1つで魚雷攻撃を実施しなければ、耐久度のサイ振り[14.7]に-1修正を適用します。

#### **[28.0] 任務部隊、特別護送船団、独航船**

##### **[TASK FORCES, SPECIAL CONVOYS, and LONERS]**

任務部隊 [Task Forces] は海軍組織をあらわし、普通は比較的高速度で移動しています。ユニットは、参戦している国籍の艦隊護衛艦と任務部隊のカップと中央カップから引かれます。特別護送船団 [Special convoys] は、同様に普通は軍隊輸送船や他の高速商船から構成されます。これらのユニットは、参戦している国籍の護衛艦カップと中央カップから引かれます。独航船 [Loners] は、護衛されずに航行しており、ときには潜水艦は1週間の長さのターンに複数回遭遇し得ます。

**[28.1]** 任務部隊と特別護送船団は、戦闘フェイズの仕組み[14.0]を使用しますが、以下の相違点があります。:

[28.11] 潜水艦は、以下の方法で連合軍ユニットを確認します [14.12]。:

- ・ もしも潜水艦が外縁コラム内にいると、確認される最初のユニットは、外縁コラム（艦隊護衛艦）内の1つでなければなりません。その後は、中央内の1つ、次に外縁コラム内の1つ、次に中央内を確認できます等。ユニット裏面のフラッグは関係なく（これらは、護送船団と独航船ディスプレイにのみ適用されます）。その位置のみです。
- ・ もしも潜水艦が中央内にいると、その潜水艦は中央コラム内で確認された2ユニット毎（端数切上げ）に外縁コラム内の1ユニットを確認しなければなりません。
- ・ 作戦エリア内の航空機アイコンにかかわらず、確認されたいかなる航空機もディスプレイ上に留まります（天候によって取り去られない限り [7.4]）。これらは、艦船から発進した航空機と見なされます。
- ・ もしも「高速船を引く」[“Draw Liner”] マーカーが確認されたら、カップに戻されて高速船カップから引かれる1ユニットに代わられます。

[28.12] プレイヤーは、任務部隊や特別護送船団のユニットを甲板砲で攻撃できません。

[28.13] 反撃ラウンド [14.2] は、通常に実施されます。

[28.14] 狼群攻撃は、戦争イベントによって認められない限り行うことができません。

[28.15] 二次攻撃 [14.4] は、戦争イベントによって認められない限り行うことができません。もしも認められたら、[28.1] に従って追加のユニットが明らかになることを除き、通常に二次攻撃ラウンドを実施します。

**例:** プレイヤーは、マラタイムズの海上で任務部隊と *Bleichrodt* (+の *U-109* を遭遇させています。彼は [14.11] に従って *U* ボートを中央に配置することを望み、サイを振って「3」を出します。これを行うために、彼は *IXB* 型の戦術値にエース艦長の+1を加えます。結果は「7」で、急速に移動している部隊の中央に入るには不十分です。プレイヤーは、*U-109* を左コラムに配置します。

プレイヤーは、最初に艦隊護衛艦を確認しなければなりません。それは、グリーヴス [Gleaves] 級駆逐艦です。戦術値「3」で、彼はさらに2ユニットを確認しなければならず、1つは外縁コラム内にいなければなりません。外縁コラム内で、彼は *SB2U* ヴィンディケーター [Vindicator] を確認します。中央で、彼は戦艦ニュー・メキシコ [New Mexico] を確認します。

もしも *U-109* が中央を取っていたら、艦隊護衛艦コラムから1ユニットと中央内で2ユニットを確認できていました。

## [28.2] 独航船 [Loners]

独航船の大部分は、視界内に他のユニットがいない状態で遭遇しました。独航船ディスプレイ上での攻撃は、[14.0] に従って発生します。ただし、以下の例外があります。:

[28.21] 潜水艦は、目標と同一コラム内にいるものと見なされます。

[28.22] 次に、これらの遭遇は何日かに分かれるため、プレイヤーは潜水艦の戦術値にかかわらず、どれだけ多くのユニットを確認するのかわちます。

[28.23] プレイヤーは各目標に TDCs を置き（潜水艦の戦術値にかかわらず）、それらを裏返します。

[28.24] 次に、潜水艦は [14.16] に従って、その潜水艦の全攻撃値を各目標に使用して（又は、もしも [27.1] が認めたら甲板砲を使用して）攻撃を行うことができます。もしも未確認状態のユニットを攻撃していると、そのユニットはいかなる攻撃も行われる前に確認されなければなりません。これは、4つまでの個別攻撃の結果になり得ます。[14.15B] が適用されないことに注意してください。

[28.25] 確認されたユニットの ASW 値は、各目標ユニットの防御に適用されます。

[28.26] 反撃ラウンドは、通常に実施されます。全体で一度のみ反撃が行われます（各攻撃について一度ではありません）。

[28.27] 二次攻撃ラウンドには、全ユニットが確認されなければなりません。巡洋艦（CL 又は CA）、仮装巡洋艦、高速であることを示す「+」シンボルを持つ高速船は、損傷していない限り、二次攻撃の前にディスプレイから取り去られます。

[28.28] 個別の二次攻撃は、上記に従って [14.4] からの通常の修正で、残っている各目標に対して行うことができます。

[28.29] もしも本国水域 [30.1] 内であると、潜水艦は索敵と戦闘について追加の機会を持ち得ます。

**例:** *U-26* は、4隻の独航船と遭遇します。プレイヤーは、一度に全4隻を確認することを選択し、1-0 商船、7-1 駆逐艦、仮装巡洋艦、0-0 商船の結果となります。水上砲撃は、1-0 と 0-0 の商船に対してのみ行うことができます（それらが砲を装備していない限り [27.1]）。*U-26* は、自身の攻撃値全5ポイントを使用して、各目標に攻撃を実施でき、全ての攻撃に駆逐艦の「1」ASW 値が適用されます。二次攻撃ラウンドには、損傷していない限り、仮装巡洋艦が取り去られます。

## [29.0] 護送船団の散開 [CONVOY STRAGGLE]

護送船団の大部分が日本海軍の支配下で、より組織的に管理されていた「静かなる闘い」[Silent War] とは異なり、「鋼鉄の狼」での護送船団は、海軍の統制がなく（特に戦争初期、異なる国籍と言語を持つ多数の独立した商船から構成され、天候はしばしば崩れました。組織的に管理されていないか又は大規模な護送船団では、しばしば広範囲に散らばり、又は機械的な問題を被るか規律が維持されていない個々の艦船は、特に *U* ボートに攻撃を受ける結果となりました。秩序が低下した状態は「散開」と呼ばれます。

全ての護送船団は、0（結束状態）から2（無秩序）までの幅の散開レベル [STRAGGLE LEVEL] を持ちます。

[29.1] 以下の大規模又は小規模護送船団は、散開レベル1で戦闘を開始します。:

- ・ 戦争期間1と2のいかなる護送船団も。
- ・ マップの南大西洋/インド洋の護送船団（例外：戦争期間5の西アフリカ）。
- ・ 戦争期間4の西方水域の護送船団（例外：グランド・バンクス/グリーンランド・ギャップ）。



全ての特別護送船団は、散開レベル0で戦闘を開始します。任務部隊は、散開レベルを持ちません。

作戦エリア内の天候気圧 [7.4] は、そこに位置する全護送船団の散開レベルを増加させます。

### [29.2] 散開の効果 [Effects of Straggle]

護送船団の現行の散開レベルは、護送船団ディスプレイ上で攻撃を行っている各潜水艦の攻撃値に加えられます。

**例：**4の攻撃値を持つU-54 (VIIB型) は、2の散開レベルを持つ護送船団を攻撃します。U-54の攻撃値は6に増加し、次に戦闘は通常に計算されます。

### [29.3] 散開の増加と減少

#### [Increasing & Decreasing Straggle]

護送船団の散開レベルは、増減し得ます。一次攻撃と二次攻撃ラウンドの間に(狼群中の最後のボートへの反撃後)、プレイヤーはサイを1つ振ります。もしもサイの目が以前のラウンドにおけるその護送船団からの沈没又は損傷艦船の数未満であれば、次のラウンドの散開状況は1だけ増加します。注釈：ゼロは、常に散開レベルを1だけ増加させます。9は、常に散開レベルを1だけ減少させます。

### [29.4] 護送船団の離散 [Convoy Scatter]

稀に起きることとして、大規模護送船団(のみ)への狼群攻撃が非常に厳しいために、護送船団が離散することがあります。もしも以下が全て有効であると、その護送船団は離散します：

- ・ 狼群が最初の攻撃ラウンドにディスプレイ上の3分の1(端数切捨て)を沈めた。ディスプレイ上の航空機と未確認状態のコマは、ユニットとしてカウントします。戦闘イベント・マーカーと取り去られた航空機はカウントしません。
- ・ 護送船団がすでに「1」又は「2」の散開レベルを持つ。
- ・ 散開レベルの増加を決定しているときにプレイヤーが「0」を振る。

もしも護送船団が離散すると、狼群は直ちに解散します。二次攻撃をする資格を持っていた狼群内の全Uボートは、その代わりに、独航船ディスプレイを使用して、ディスプレイ上の3つの連合軍ユニットに一度に1隻ずつ二次攻撃を個別に実施します。ユニットは、独航船カップではなく内縁(又は西方内縁)カップから引かれることとなります。

## デザイナーズ・ノートと歴史的見地

### [DESIGNER'S NOTES AND HISTORICAL PERSPECTIVES]

by Brien Miller

#### 歴史的見地 [Perspective]：

ニュールンベルク裁判の重要な点を主任検事ロバート・ジャクソンの法廷での声明を要約して述べれば、ヒトラーのドイツが欧州にもたらした途方もない恐怖を個々人の犯罪という問題ではなく「侵略戦争」の性質を帯びているとし、主要な犯罪には他の全ての犯罪が包含されるとしたことです。

「侵略戦争」というジャクソンの公平な観点は、単純に言葉上のあいまいなスローガンではなく、明確に具体化された公式見解です。：「侵略者」とは、最初に以下を行った国家とみなされます。：

(1) 他国に宣戦布告した、(2) 宣戦布告の有無にかかわらず、武力で他国に侵攻した、(3) 宣戦布告の有無にかかわらず、陸海空軍で他国の領土、艦船、航空機を攻撃した。

1939～1945年の欧州の戦争は、軍事的侵略行為と前大戦の不公平な終了の副産物というよりは、主としてファシズムに体现された恐ろしいイデオロギーの勃興でした。それは、保守的な公的ナショナリズムによって油を注がれ、文明国家に絶望的な深さの悪夢をもたらしました。

唯一の協調組合主義下に国家を組織化するファシスト的探求の中で、ヒトラーと彼の国家社会主義ドイツ労働者党(NAZI)は、戦争中を通じて、異常な集団的軍事同一性を抗戦意欲と理想の追求に置き換える捏造を試みました。：ドイツ例外論、喧伝された意志の勝利は、実際には恐怖、暴力、人種差別の婉曲表現に過ぎませんでした。

平等主義、理性主義、法の定めを拒絶する中で、ナチ・ドイツ国家は、欧州の略奪、文明の荒廃、民族大量虐殺と考えられる第二次世界大戦を起こしました。それは、ドイツ国民の名で行われた二度目の破壊でしたが、わずか21年後のことだったのです。

『鋼鉄の狼』[Steel Wolves]は、英国とその連合国に対するドイツ軍潜水艦の戦役です。1939～1945年の悲劇的な欧州戦争の一断面の考察で、米国潜水艦の大日本帝国に対する戦役『静かなる戦い』[Silent War]の姉妹編です。このゲームは、ドイツの欧州に対する歴史的な侵略を宣伝、美化、肯定するものではありません。一方で、私たちは歴史的見地、理解、精査、軍事戦役からの作戦的教訓を学習し、戦争の違法性、暴力の悲劇を理解できます。将来において、あらゆる国家がどんな理由であれ、世界的なテロリズムを含め、このような侵略的戦争を解決の手段とすることを決して認めず、歴史から学び過去の苦い失敗をもう一度繰り返さぬよう留意することになります。

#### 「鋼鉄の狼」：デザインの意図

##### [STEEL WOLVES : DESIGN CONSIDERATIONS]

『鋼鉄の狼』と『静かなる戦い』は、私たちデザイナーが後年学習し、1939～1943年のドイツ軍潜水艦戦役の初期と前半の決定的な時期の戦争努力にインパクトを持つと信じる戦闘や活動を、ゲーム・フォーマットで抽象的に定量化、適格化する試みです。本質的には、実際には一般に知られにくい経験の学術的な実践と、その真の目的を明らかにできる道程の中で、偉大な歴史的事件を単純化して光を当てることです。

より当を得た表現をすれば、両ゲームは歴史上に足跡を記した(又は記すであろう)一握りの男たちのユニークな戦闘配置を扱い、戦時中に海上交通の破壊を通して、敵の支援や補給を破壊するための戦略的潜水艦戦を指揮するシミュレーションです。これが両ゲームの本質です。

『静かなる戦い』における潜水艦隊司令官の役割は、『鋼鉄の狼』ではUボート艦隊司令官[Befehlshaber der U-Boote](BdU)です。その役割は、兵站、作戦配置とテンポ、哨戒後の分析あるいはその組み合わせです。陸地にいる間も、無線電信技術を基本とする発声や暗号によって不完全に得られた情報の利用を通して戦術状況は刻々と変化し、危機的な状況の中にあっても、将来の有効な行動を予測するための優れた情報に依存することになります。1939年から1943年1月までドイツ潜水艦隊司令官(BdU)だったカール・デーニッツは、第二次世界大戦中のドイツ海軍潜水艦隊(Uボート部隊)の最高司令官でした。『静かなる戦い』と同様に、『鋼鉄の狼』は、1人の男のユニークな役割を扱うゲームです。

多くの基本的な点で、アメリカ軍とドイツ軍の両提督は、ゲームがシミュレートできる似通った権限を持ちました。ただし、『静かなる戦い』とは異なり、デーニッツは在任中に広範囲の問題を抱えており、ナチ・ドイツの高級軍政指導者層に迎合しませんでした。観念的には、諸外国の対照者とは異なり、デーニッツは高級指導者に直接接触し、資源については海軍総司令官(OKM)エーリヒ・レーダー、航空支援については空軍総司令官(OKL)ヘルマン・ゲーリング、陸軍の多数の将星たち(HeerとOKW)、最終的には軍事

的な活動について司るナチ・ドイツの最高指導者アドルフ・ヒトラーにさえ直談判しました。それはあたかもクリスティ又はロックウッド提督がルーズベルトのホワイトハウスと直通電話を持ち、ナチや国王の頭越しに直接大統領と潜水艦政策について話し合いをする、秘められた能力を持つときでした。

米国の対照者と異なり、デーニッツは戦前の潜水艦建造に大きな影響力を持ちました。彼はそれに関して絶対的な権限は持ちませんでしたが、ドイツの二度目のUボート戦力再建において彼の性格や特徴的な信条が反映されました。それは第一次世界大戦で彼の前任者たちが怯まされた問題、英国海軍が高海艦隊とUボートの範囲を超えてドイツを封鎖できる能力を持つ存在であり、第一次世界大戦の戦役でドイツを効果的に封じ込めた護送船団システムでした。これに対抗するデーニッツは、優秀なVII型Uボートを選択したことで、戦争の範囲が大西洋にまで及ぶ際、より遠距離における作戦が要求されるであろうことは認識しませんでした。

しかし、WWIの前任者たちと異なり、デーニッツは第一次世界大戦でUボートの成功を減殺させた非常に効果的な護送船団システムへの回答として、狼群（ヴォルフ・パック）戦術を思い描きました。ただし、これには、陸地の中央指令センターから海上への通信連絡と部隊運用について、装い新たな方法と手順の開発が要求されました。それは米軍司令官の言葉を借りると、以前に想像していたよりも遥かに大規模な「チェッカー」を潜水艦でプレイすることでした。デーニッツが示唆した大きな見識は、パックは構造的に配置されるものではなく、むしろ自然で流動的なもので、「海上の」統括的な司令官と共に何隻かの潜水艦で構成された事前の任務部隊ではなく、必要に応じて出入りするボートたちで構成されました。

更に致命的なのは、デーニッツは日本軍とは全く異なる相手、1917～1918年に護送船団の経験を持ち、合衆国の強大な工業力に支援され、当時の敵潜水艦に対する作戦を直接的に高める重要分野の急速な技術開発を見せる大英帝国と対峙していることでした。そして、この技術的進歩において、暗号解読ほど科学的で明快なものはありませんでした。皮肉にも、英国とその同盟国は決してイタリア軍の暗号を解読できませんでした。ドイツは「フェルキッシャー・ベオバハター」[Völkischer Beobachter]（ナチ党の中央機関紙「民族的観察者」の意）の一面にその計画を掲載した方が良かったでしょう。大きな痛手を受けた時期から多くの新たな商船を補充する中で、護送船団作戦で獲得された経験、初期の航空ASW、護衛艦隊の戦術面と技術面両方の進化により、デーニッツは、1941年中盤前に合衆国が本格参戦して戦場のバランスが相手に傾く前に英国を阻まなければ、不可避的な「神々の黄昏」[Götterdämmerung]に直面することになります。それは、1917年と1918年にドイツが見た悪夢そのものですが、敵が初期の商船損失を補充する能力や1918年以降のASW能力の進歩によって、その確率は以前より高まりました。

見地：政争の場における財政的問題、設計と建造への影響、流動的なヴォルフ・パックの使用、反対派の要求、米国の政策状況が持たなかった一連の特異なドイツの政策状況のより挑戦的な状態に範囲が及びます。上記全てを頭に入れ、私たちは熱心な全てのコメント、良いこと悪いこと、積極的消極的、評価に値するもの、太平洋ゲームをゲーム化した際の意見に留意し、「静かなる戦い」システムを大西洋戦役に適用すべく進化させました。

概して、コメントは2つの範疇の1つに分類されます。：抽象度への評価とその抽象度内で行われる決断不足の理解です。

「静かなる戦い」が必要とした抽象化は、記録を要求されず、物語性を持ち、経験を積むためにデザインされました。「静かなる戦い」では、潜水艦の護送船団への攻撃が、実際にはその潜水艦の一週間の活動の統計的集約であるという基礎事実をしばしば覆い隠し、一般的に高い成功を収めました。一週間全体を一度の単一遭遇戦に包含するため、プレイヤー諸氏は1～2日間の護送船団追跡を見るわけではありません。ただし、後知恵では、この抽象化のいくつかは、不必要か又は正しいものとすら認められないものでした。「静かなる戦い」で使用した4コラムの護送船団フォームは、おそらく

A-B-C-Dの戦争要素よりも遥かに抽象度が高いものでした。

私たちが密接に従った二組目のコメントは、それがプレイヤーに十分提示されたか否かについての議論です。上記から分かるように、抽象化は一定の決断をメカニクスに集約し、一群のプレイヤーはそれを自らの手中に置きたいと主張し続けました。もちろん、問題は発展したプレイ・オプションの結果に対する決断を履行するために必要な追加詳細のバランスです。詳細+オプション=メカニカル活動です。更なるメカニカル活動は、ゲームを開始する前の管理により時間を費やすことを意味します。

上記のごとく、ドイツ軍の経験によって生じた差異と、以前に決めた「静かなる戦い」から集約したコメントは、良かれ悪しかれ、より詳細な方向へ向かう前作の抽象レベルからゲームを奪い、プレイヤーがプレイするために吟味しなければならない一連の重要要素を拡大させます。その結果は、箱を開けるだけで明白に見ることができます。「静かなる戦い」は、潜水艦と水上艦船のシート5枚を持ち、1枚は全て商船と日本軍ユニットを保持しました。「鋼鉄の狼」は12枚を持ち、含まれる全ての商船と海軍ユニットに適用するのは3枚のみです。「静かなる戦い」の新たな拡張パックである「IJN」でさえ、2枚のみのシートを使用して日本海軍全体をあらわします。更なるプレイ許容量の要求（オプション+決定）に応えた結果、ゲームはすでに240%を超える競技用コマと二倍のメカニカル副システムを持ち、これはプレイヤー諸氏が欲していたもっと多くのものを手にすることを意味します。

内容物のボリュームとは別に、おそらくプレイヤー諸氏が気づくであろう最も明白な変更は、戦闘ディスプレイ、接触表、選択（ただし推奨）政争ゲームです。戦闘ディスプレイは、いまま護送船団/任務部隊配置の現実的な特徴を持ち、詳細な接触表は実際の護送船団が史実で遭遇したエリア内に配置することを描写します。総じて、このゲームでは、比較的より詳細な格闘が行われ、行われる決断とそれらを支援するために要求される努力の両方が増大したことに気づくでしょう。

一方で、私たちは抽象化から物理的な描写への揺れ戻しが、ゲーム・システムをどれ一つとして複雑化させないことに成功しました。追加された詳細さは、ゲームをプレイするための努力を明らかに増加させ、種別分けのためにより多くの容器、より多くの基本ディスプレイからのカウンターの割り振り、必要な増加分を解決するためにより多くの表を用います。その大部分は特異なドイツ軍戦役を考慮したためで、この戦役が多くの人々にとって太平洋戦役よりも馴染みが深いことは分かっていました。それ故、私たちはプレイヤーが正しい時期に正しい場所でHX、SC、その他のタイプの護送船団を見つけることができるごとく、現実的なメカニクスを解決するために要求される有効なゲーム・システムを追加して、純粋な色彩を加えた歴史的なディテールを組み込むことを選択しました。最終的には、プレイヤーがUボートをどこでどのように用いるかについての選択肢と同様に、より戦術的な決断があります。ただ、政争システムは重要なヴァリエーションを加えますが、その効果を知るには少なくともキャンペーンの半ばまで選択肢をプレイすることになります。

しかし、この全ての追加には、古くからの警句「あなたが望むものに注意してください」が当てはまります。多くの決断は、多くの決断ポイントがあることを意味します。各決断ポイントは、少なくとも2つに分岐され、通常は1つ以上の分岐を意味します。分岐の選択は、次のような情報の勾配があることを示唆しています。「決断を下す」ために評価しなければなりません。プロジェクトを拡張する開発努力の量は4倍になり、2年半から5年間に伸びました。それはゲーム内の情報量を劇的に増加させ、ゲームの巨大化を強いました。結果として、ゲームは詳細な要素を補完するために、より多くの維持能力を持ちます。いくつかの追加努力は好まれないでしょうが、その他は魅力的なレベルです。最後に、私たちはこの方法を選択しました。なぜならば、私たちの見解では、この戦役をあらわすためには、1939年から1943年までBdUが直面した状況体験をプレイヤーに提供するため、それに与える最終目標を留めること



が正直に要求されるからです。

結局のところ、このゲームをデザインして導入するため、私たちは「静かなる戦い」についての全てのコメント、BGG、コンシムワールド、多数のレビューに耳を澄ませました。「静かなる戦い」から学び、できる限りそれを「鋼鉄の狼」に組み込みました。それでも、「静かなる戦い」のプレイヤーにとってはプレイが容易で、新たなプレイヤーは習熟段階に応じて開始時の潜水艦数を調節できます。私たちの行ったことがゲームのストーリー性を強化し、英国に挑戦して海上で生き残るための緊張感を高めることに気づきました。

#### ドイツ軍潜水艦の戦役 [THE GERMAN SUBMARINE CAMPAIGN]

上記で述べたごとく、「鋼鉄の狼」は製作に5年間を費やし、戦役における深く、広く、より複雑なデータのみならず、前作「**静かなる戦い**」の範囲を超える多くのものを包含しました。それを行う中で、私たちは「静かなる戦い」と非常に異なる状況に遭遇し、しばしばドイツ軍の科学技術、特にヒトラー時代のそれに敬意を払いました。それにもかかわらず、第一次世界大戦時の海軍から拡張されたクリークスマリーネのUボート部隊は誤ったタイプを選択し、その挙句、準備が整う何年も前に強大な海軍力に対する潜水艦戦の実施を強要されました。

KM ビスマルクが、第一次世界大戦のバイエルン級を20年進歩させたただけだったように、Uボート部隊も1914~1918年の経験からの深い洞察を持たず、有していなければならなかった技術革新を果たしていませんでした。公平を期すと、様々な協定、長い条項の精査が挑戦を萎えさせ、少なくとも十分に突き詰められませんでした。

それでも、デーニッツは前の戦役における2つの大きなことを正確に認識していました。それは圧倒的な集団（数）の正しい型の潜水艦を持って、仮想敵である英国の護送船団に対して積極的な戦争を開始することです。問題は、正しい解決が見出されず、大型の巡洋（初期の「艦隊型」）潜水艦に対して、より小型で能力が劣るボートが「相応しい生産型」であるという回答に至ったことです。小型船体対大型船体の概念が一定の戦術的優位性を獲得する一方、より多くのボート建造を認めることは、潜水艦戦が戦略的努力であるが故に戦略的な配慮が優先されなければなりません。小型ボートの取るに足らない戦術的優位性は、絶対的に必要な海上に長期間滞在できる能力が劣ることで相殺されます。結局、小型は大型よりも脆弱で、急速潜航時間が早い戦術的優位性といったせいぜい気まぐれな満足を保証するだけです。更には、商船の護送船団に直面したとき、ドイツ軍はそれを打ち破るために戦術を発展させるのではなく、むしろ潜水艦の建造を増やす試みを選択し、第一次世界大戦からの明白な教訓が完全に無視されました。より多くの潜水艦は、より多くの独航船を発見して撃沈することを認めると仮定されましたが、V.E. Tarrant が The U-Boat Offensive 1914-1945 で指摘したように、これは間違った考えで、見返りが少ない資源浪費の結果となりました。必要とされたのは、良好な耐久性を備え、長期間の作戦に従事して対護送船団上有効で堅牢なボートでした。デーニッツは、護送船団戦術を研究しましたが、正しい兵器を持ちませんでした。

この根拠は、独航船の撃沈はUボート部隊独力でなく、OKM が想像した現実的な戦略として、水上艦船を使用して護送船団を混乱させれば潜水艦が落伍した独航船に対して第一次世界大戦の前任者が行ったタイプの成果を達成できるという考えに端を発していました。この単純な概念は、多数の護送船団に最高の作戦的速度を達成できる小規模な水上艦部隊を創設して対抗するという、非現実的なものでした。ドイツの水上艦隊は、英国やその同盟国に対する作戦に耐えることを望めず、デザイナーが望んだ現実的なアプローチの中で、遂には水上艦隊の価値は戦略的な意味の中で減少しました。更に、これは護送船団作戦と護衛艦 ASW 科学技術の発達における未来の問題を直接扱うのではなく、初期にはどのような考えに焦点が当てられたかを示します。

小型ボートが提供した1つの貧弱な戦術能力以上にこれを証明するものはありません。ドイツ軍潜水艦は、XXI型を除き、他国のそれよりも全般的に潜航速度が劣りました。これは、直接的に小型の

船体に起因します。公平を期すと、ドイツの設計者はこれを理解しており、技術者たちは自らの道を曲げて洞察力を示し最後にはXXI型を設計しました。ただし、それは艦隊構成を選択した技術者たちではありませんでした。

デーニッツの真に偉大な洞察は、海上において流動的なバック戦術を創造発展させ、沿岸の指令センターから指揮し、正しい方法で護送船団を圧倒したことです。しかし、科学技術がこの釣り合いを幾分傾けました。第一次世界大戦では関与が困難だった航空機は、1939年までには真の脅威に進化していました。当初、護送船団の復活は遅れましたが、最後に英国は近代的な上空航空支援と組み合わせ、作戦エリアを大西洋の遙か彼方に押し広げ、ドイツ軍が第一次世界大戦時よりも基地から相当遠く離れて作戦することを強いました。

それ故、ドイツ軍は海上で準備された多数の魚雷発射管を維持して作戦のテンポを支えるため、正しい位置に潜水艦を集中的に投入することを迫られました。英国が孤立して連合軍 ASW の技術革新が決定的となる1943年後半になる前に叩きのめされたかもしれない初期の致命的な時期に、正しい型の十分な潜水艦はありませんでした。更には、その水上艦隊は小規模すぎるため支援的に混乱させる役割を果たせず、その資源は潜水艦に回されました。戦争が開始されたら、第一次世界大戦から学んだ明確な教訓であるUボート部隊は、英国に挑戦するより良い地位を占めることになっていました。それ故、小さすぎ、少なすぎる潜水艦は、緒戦のテンポを維持できず、貴重な資源を浪費する水上艦隊や様々な困難が戦略目的を支えるBdUの重しとなり、英国を孤立させ屈服させるUボートの最終目標の実現を阻害しました。

ここで、英国を孤立させて屈服させる計画について振り返る必要があります。1917年後半、Uボート戦によって英国が屈服に瀕したことは明らかな事実です。増強されるUボート部隊に直面して補充トン数は損失を下回り、国家を救うために不承不承ながら護送船団システムが採用されました。

チャーチルを有名にした、よく知られるものの誤解された引用句「大戦中、私が恐れた唯一のことはUボートの危機だった。」が過去の記憶だったことは明白です。1917年にもたらされた状況は、なぜ彼がそうに感じたのか容易に理解でき、この引用句は第二次世界大戦で英国が打倒されかけていた証拠としてしばしば引用されました。ただし、統計上はそうではなかったことを強力に示しています。：一ヶ月間単位で言えば、新たに補充される商船トン数は損失を上回りました。英国に到着している船舶の合計はその生存を維持するために十分以上の余裕量であり、戦争の最も危機的な時期に北大西洋を押し渡った全ての船舶のほぼ98%が目的地に到着しました。おそらく、他の有名な英国の将軍や首相の引用句「最後には僅差で勝利した」わけではありませんでした。実際、プレイヤーにそのような機会を認めるためには、英国を窮地に陥れるルールのために何らかの数字を圧縮しなければならなかったでしょう。

もしも、正しい潜水艦の配備、適切な戦術の採用、第一義的戦略としての潜水艦集中ができていたら、ドイツはこの最終目標を達成できたでしょうか？ おそらくデーニッツならば、準備のためにもう数年間が与えられていたら可能だったと示唆するでしょうが、現在の観点からではその達成は困難です。多分、1943年に開戦し、改良されたXXI型が大量（200隻+）に使用されたら、合衆国の高度な支援／干渉なしで英国に対する努力を継続する機会を持ったと仮定できます。しかし、実際には一握りの潜水艦と中核的なプロのみが大胆に臆せずに行動し、デーニッツが自身の日記で証明したごとく、BdUとUボート部隊は1943年5月までに敗北しました。Uボート部隊は大きな損害を与えて英国を仰天させましたが、結局、1944年になるまでヨーロッパ要塞の沿岸から十分な期間にわたって連合軍を寄せ付けず手助けをしたと言えます。ただし、英国を窮地に追い込むための潜水艦戦は失敗し、人員と資材の途方もない浪費となりました。

#### おわりに [FINIS]

最後に個人的な話をする、私が初めて足を踏み入れた軍艦はIX

型の U-505 で、シカゴの科学工業博物館は子ども時代を通しての私にとっておそらく最も好きな場所となりました。それは 1893 年のコロンビア万博の展示会場としてチャールズ・アトウッドによって建てられた歴史的建物で、1920 年代にアール・デコ調の内装で生まれ変わり、展示、教育、ファッションのパレスとして奉仕してきました。平穏な若い日々、潜水艦は巨大で複雑に見えました。以来、私は多くの艦船を訪ねました。それには、クリーブランドにある第二次世界大戦のガトー級 U.S.S. Cod (SS224)、当時現役の U.S.S. Whale (SSN 638)、いまだ現役の U.S.S. Albuquerque (SSN 706)、戦艦や空母を含みます。事あるごとに、私は U-505 を思い出さずにはいられず、それは幼年期の恐ろしく狭くて窮屈な体験がもたらしたものです。

今日、私たちは多くのドイツ人水兵が U-505 やその前の II 型や VII 型の潜水艦で斃れたことを知っています。将校と兵をあわせて 40,600 名中の 30,246 名が死亡し、その他に 5,338 名が捕虜となりました。大きすぎる犠牲の注釈は、これで終わりにします。彼らは祖国の旗の下で闘いましたが、1939 年から 1943 年まで彼らを戦地に送ったナチ政体と同じ恐ろしいイデオロギーの犠牲者でもあり、後に彼らの潜水艦の多くが鉄の棺となった 1944 年と 1945 年の間に虐殺されました。それは国家が支払った恐るべき代償で、彼らは僅か 30 年間の間に二度も支払われたのです。このデザイナーズ・ノートが特異な観点から始まって閉じる理由です。

Brien J. Miller

## [5.0] 戦争イベント [WAR EVENTS]

もしもイベントが「U ボート」[“U-Boats”] と述べていたら、ドイツ軍潜水艦にのみ使用されます。もしも「潜水艦」[“submarines”] と述べていたら、非ドイツ軍潜水艦に使用され得ます。最高統治機関 [Chancellery]、OKM、BdU の機構名称は、選択政策ルールの下にイベント要件を打ち消すためにプレイヤーが打ち勝たねばならない政策的要求 [36.64] のタイプを示します。

戦争時期 1 [War Period 1]	
サイの目	イベント
0	<b>機雷敷設 [Minelaying] (OKM)</b> 2 隻の U ボートがアイルランド [Ireland]、英国沿岸 [English Coast]、イギリス海峡 [English Channel]、ジブラルタル特別任務ゾーン [Gibraltar SMZs] で機雷敷設任務を実施しなければならない。II 型ボートは、1 隻のみ可。攻撃は行えない。
1	<b>鉄鋼船団 [Iron Convoy] (OKM)</b> ナルヴィクからの特別船団が捕捉されている。2 隻の U ボートをノルウェイ海 [Norwegian Sea] に配置する。これらボートのいかなる接触に続くサイの目 0～4 で特別船団、5～7 で任務部隊である。もしもヴェーゼル演習が発生していたら、このイベントは n/a である。
2	<b>ノルウェイの防衛 [Defense of Norway] (最高統治機関)</b> 実在しない連合軍の侵攻に対処するため、プレイヤーは 14 隻の U ボートをノルウェイ海と北海に配置しなければならない。そのうち II 型は 8 隻のみ可。これらの作戦エリア内では、護送船団との遭遇についてのみ全ての U ボートが使用される。いかなる護送船団も、続く 0～2 のサイの目で任務部隊である。もしもヴェーゼル演習が発生していたら、このイベントは n/a である。一度のみのイベント。
3	<b>ソヴィエト軍との連携 [Soviet Collaboration]</b> ソヴィエトは、ドイツ軍潜水艦がムルマンスクの外で作戦する申し出をした。ムルマンスク [Murmansk] SMZ 内に潜水母艦グリレ [Grille] を置く。 もしも再び振られたら： <b>スカパ・フロー空襲 [Air Raid on Scapa Flow] (OKM)</b> 英国本国艦隊への空襲に続き、出港した軍艦を迎撃するために 2 隻の U ボートを配置しなければならない。これらのボートのみによるいかなる接触も、続くサイの目 0～3 で英国任務部隊である。
4	<b>機雷敷設 [Minelaying] (OKM)</b> 2 隻の U ボートがアイルランド [Ireland]、英国沿岸 [English Coast]、イギリス海峡 [English Channel]、ジブラルタル特別任務ゾーン [Gibraltar SMZs] で機雷敷設任務を実施しなければならない。II 型ボートは、1 隻のみ可。攻撃は行えない。
5	<b>護衛任務 [Escort Mission] (OKM)</b> 1 隻の U ボートがスペインからドイツまで 10 隻のドイツ商船を護衛しなければならない。SW 近接海域内の 1 隻の非損傷状態の U ボートを RTB でマークする。イギリス海峡は航海できない。一度のみのイベント。
6	<b>機雷敷設 [Minelaying] (OKM)</b> 2 隻の U ボートがアイルランド [Ireland]、英国沿岸 [English Coast]、イギリス海峡 [English Channel]、ジブラルタル特別任務ゾーン [Gibraltar SMZs] で機雷敷設任務を実施しなければならない。II 型ボートは、1 隻のみ可。攻撃は行えない。
7	<b>アブヴェーア工作員 [Abwehr Agents] (OKM)</b> 1 隻の U ボートをアイルランド SMZ へ移送しなければならない。攻撃は行えない。このイベントは、OKW によって 1 下げる影響には従わない。



## 戦争時期 1、続き [War Period 1, continued]

サイの目	イベント
8	<p>もしも 1940 年 3 月の前に振られたら：</p> <p><b>鉄鋼船団 [Iron Convoy] (OKM)</b></p> <p>ナルヴィクからの特別船団が捕捉されている。2 隻の U ボートをノルウェイ海 [Norwegian Sea] に配置する。これらボートのいかなる接触に続くサイの目 0～5 で特別船団、6～7 で任務部隊である。</p> <p>もしも 1940 年 3 月以降であると、以下を実施する。：</p> <p><b>ヴェーゼル演習 [Operation Weserung]</b></p> <p>{もしも 1940 年 5 月第 1 週までに発生していなければ、このイベントを[5.4] に従って実施する。}</p> <p>これは 2 週間の長さの特別イベントで、キャンセルできない。</p> <p>a) 魚雷監査部が問題解決で誤った声明を出す。G7 魚雷値を -1 へ変更する。</p> <p>b) II 型全てと 10 隻のより大型の U ボートを北海とノルウェイ海に配置しなければならない。4 隻の追加大型 U ボートをナルヴィク [Narvik] に配置しなければならない。もしも十分な数の U ボートが使用可能でなければ、ナルヴィクの要件を最初に満たさなければならない。</p> <p>c) 護送船団との接触のみが使用される。ノルウェイ海での全ての接触は、護送船団と見なされる。どちらかの海域のいかなる護送船団も、0～2 のサイの目で特別護送船団、続く 3～6 のサイの目で任務部隊である。。</p> <p>d) 損傷状態でない限り、戦闘と耐久度による全ての RTB 結果は無視される。損傷状態でない限り、任意に RTB できる U ボートはない。</p> <p>e) ナルヴィク [Narvik] SMZ で遭遇する連合軍のいかなる戦艦も、航空機搭載 [3.14] である。</p> <p>翌週は、戦争イベントのサイ振りを行わない。その代わりに、上記の数の U ボートが維持されなければならない、(d) を除く上記全ての条件が有効である。ナルヴィクの全 U ボートは、耐久度チェック中に RTB 状態に入る。加えて、第 2 週の戦争進捗フェイズは以下のとおりである。：</p> <p>f) 潜水艦基地ノルウェイが開設される。</p> <p>g) G7 魚雷値が通常レベルに復帰する。</p> <p>h) 全ての II 型 U ボートは、機能状態、整備中、未だに受け取られていないかどうかにかかわらず、訓練部隊に移管される（プレイから取り去る）。</p> <p>もしも再びこのイベントが振られたら、1 隻の U ボート（II 型は不可）を補給任務のためにナルヴィクに配置しなければならない。攻撃は行えない。</p>
9	<p>1940 年 3 月の前は、イベントなしとして扱う。</p> <p><b>ダンケルク [Dunkirk] (OKM)</b></p> <p>{もしも 1940 年 6 月第 1 週までに発生していなければ、このイベントを[5.4] に従って実施する。}</p> <p>オランダ軍潜水艦 O-14 を潜水艦カップに、フランス軍 BB リシュリユー [Richelieu] をフランス軍 TF カップに加える。プレイヤーは、3 隻の U ボートをイギリス海峡に配置しなければならない。1 隻は機雷敷設任務を持たなければならない。イギリス海峡内では、いかなる大規模護送船団も代わりに続く 0～4 のサイの目で任務部隊又は 5～9 で特別護送船団である。両者に対する再攻撃は可能。U ボートは、ターンの終了時に RTB 状態に入る。このイベントは、OKW によって 1 下げる影響には従わない。</p> <p>加えて、SW 近接海域、ビスケー湾、モロッコ、西地中海、ケープ・ヴェルデ内に位置するいかなる護送船団も、続く 0～3 のサイの目でフランス任務部隊である。もしも BB リシュリユーが明らかになったら、彼女は未完成状態であるため損傷状態マーカーを上に乗せること。一度のみのイベント。</p>

戦争時期 2 [War Period 2]	
全てのII型Uボートを現役から撤退させる。これ以上のUボートはムルマンスク [Murmansk] へRTBできず、いったんUボートが存在しなくなったら、ムルマンスクからグリレ [Grille] を取り去る。ナルヴィク [Narvik] とビスケー湾 [Bay of Biscay] は、もはや哨戒又は機雷敷設のために使用できない。フランスー大西洋の潜水艦基地が開設される。	
サイの目	イヴェント
0	イヴェントなし [No Event]
1	<b>訓練部隊への移管 [Relegation to Training Duty] (BdU)</b> プレイから2隻のUボートを取り去る。II型は1隻のみが認められる。
2	<b>アトミラール・シェーアの出撃 [Sortie of the Admiral Scheer]</b> 装甲艦 [Panzerschiff] の巡航中、海軍本部は一週間の大部分について航行を停止し、結果的にUボートにとって不漁の期間となる。地中海又は南大西洋／インド洋を除く全ての索敵&接触のサイ振りに－4修正を適用する。備忘のため中部大西洋作戦エリア間にドイッチェラント [Deutschland] PSを置き、戦争進捗フェイズに取り去る。遭遇したいかなる護送船団も、続く0～4のサイ振りで任務部隊である。戦争進捗フェイズに、プレイヤーは補給船オイロフェルト [Eurofeld] をいずれかの作戦エリア内に置くことができる。一度のみのイヴェント。
3	<b>アトミラール・ヒッパーの出撃 [Sortie of the Admiral Hipper]</b> 重巡洋艦が大西洋に突破する。地中海又は南大西洋／インド洋を除く全ての索敵&接触のサイ振りに－1修正を適用する。備忘のため中部大西洋作戦エリア間にヒッパー [Hipper] CAを置き、戦争進捗フェイズに取り去る。遭遇したいかなる護送船団も、続く0～2のサイ振りで任務部隊である。戦争進捗フェイズに、プレイヤーは補給船ノルトマルク [Nordmark] をいずれかの作戦エリア内に置くことができる。一度のみのイヴェント。
4	<b>ベルリン作戦 [Operation Berlin] (OKM)</b> シャルンホルスト [Scharnhorst] とグナイゼナウ [Gneisenau] が旧式の英戦艦によって何度どなく護送船団攻撃を阻まれたため、OKMはBdUに西方近接海域で英軍艦隊に罠を仕掛けるよう命じた。備忘としてシャルンホルスト [Scharnhorst] BCを西方近接海域内に置き、戦争進捗フェイズにそれを取り去る。6隻のUボートを配置しなければならない。これらのボートが遭遇したいかなる護送船団も、続く0～5のサイの目で任務部隊である。一度のみのイヴェントで、この場合罠はSW近接海域内にセットされなければならない。このイヴェントが2度目に発生した場合 (のみ) の戦争進捗フェイズに、プレイヤーは補給艦ウッカーマルク [Uckermark] をいずれかの作戦エリア内に置くことができる。追加のサイの目は、イヴェントなし。
5	イヴェントなし [No Event]
6	<b>機雷敷設 [Minelaying] (OKM)</b> 2隻のUボートがアイルランド [Ireland]、英国沿岸 [English Coast]、イギリス海峡 [English Channel]、ジブラルタル特別任務ゾーン [Gibraltar SMZs] で機雷敷設任務を実施しなければならない。攻撃は行えない。
7	<b>アブヴェーア工作員 [Abwehr Agents] (OKM)</b> 1隻のUボートをアイルランドSMZへ移送しなければならない。このイヴェントは、OKWによって1下げる影響には従わない。攻撃は行えない。
8	<b>100万ドル護送船団 [The Million Dollar Convoy] (OKM)</b> OKMがBdUに、25,000名のオーストラリア軍部隊を英国へ運んでいる高速遠洋航行船の特別部隊護送船団の迎撃を命じる。5隻のUボートをSW近接海域に配置しなければならない。これらのボートについてののみ、いかなる護送船団遭遇も部隊護送船団である。中央カップの代わりに高速船カップから引かれることを除き、全ての目的において護送船団は特別護送船団として扱う。このイヴェントについてののみ、高速船カップ内にAT クイーン・メアリー [Queen Mary] を加える。二次攻撃又は狼群攻撃は行えない。一度のみのイヴェント。
9	<b>天候報告 [Weather Reporting] (OKM)</b> プレイヤーは、1隻のUボートを天候報告任務のためにグリーンランド・ギャップに配置しなければならない。このUボートを天候報告 [Weather Reporting] マーカーでマークする。このボートによる攻撃は行えず、耐久度のサイ振りに－2修正を持つ (他の修正はなし)。このボートがRTBするとき、戦争時期3が終了するまで、他のUボートがその代わりを継続しなければならない。損傷状態のボートは、使用可能である。このイヴェントは、OKWによって2下げる影響には従わない。もしも再び振られたら、イヴェントなしとして扱う。



## 戦争時期 3 [War Period 3]

全てのII C 型とVIIA 型 U ボートをプレイから撤退させる。1941 年7月になるまで－1 修正を適用する。天候報告の要件は、たとえ WP2 中に振られていなくても有効である。

サイの目	イヴェント
0	<p><b>汎アメリカ防衛 [Pan-American Security]</b>  {もしも 1941 年6月第1 週までに発生していなければ、このイヴェントを[5.4] に従って実施する。}  合衆国は、艦船基地と引き換えに 50 隻の旧式駆逐艦と 10 隻の近代型沿岸警備カッター艦を英国に譲渡する。戦争要素に以下のユニットを加える。:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ Banff SL を中央カップへ。</li> <li>・ 英軍平甲板型 [Frush Deck] 6-1 を外縁と西方内縁カップへ。</li> <li>・ ノルウェイ軍平甲板型 [Frush Deck] 6-1 を内縁カップへ。</li> <li>・ カナダ軍平甲板型 [Frush Deck] 6-1 を西方内縁カップへ。</li> </ul> <p>もしも再び振られたら:</p> <p>合衆国は、英国が使用するために 78 隻のパナマ国籍タンカーを貸与する。無作為に引いた 1 隻のパナマ国籍 AO を独航船と西方内縁カップに加える。</p> <p>それ以上のサイの目は、イヴェントなしとして扱う。</p>
1	<p><b>アメリカは中立なのか? [American Neutrality ?]</b>  米国はニューファウンドランドのアルジェンティニアに司令部を置き、ハリファックス船団の護衛を開始する。西方外縁カップ内の 1 隻の英軍駆逐艦 (最低 ASW 値) を 1 隻の米軍 6-1 平甲板型 [Flush Deck] と 1 隻のグリーヴス級 [Gleaves] DD に置き換える。西方内縁カップへ PBV [2] ([14.2.A.2])、米軍の R12 と S15 潜水艦を西方潜水艦カップへ加える。</p> <p>もしもこのイヴェントが再び振られたら、プレイヤーはいずれかの作戦海域内に 1 隻の補給艦を置くことができる。</p>
2	<p><b>ライン演習 [Operation Rheinübung] (OKM)</b>  プレイヤーは、ビスマルク [Bismarck] の支援に 7 隻の U ボートを SW 近接海域と 7 隻を海洋中央 [Mid-Ocean] へ配置しなければならない。備忘のため Bismarck BB を大西洋作戦エリア内に置き、戦争進捗フェイズにそれを取り去る。これらのエリア内で遭遇したいかなる護送船団も、続く 0～5 のサイの目で任務部隊である。このイヴェントは、OKW によって 1 下げる影響には従わない。ビスマルクの沈没で、OKM は BdU の意思に従ってその補給艦を置く。戦争進捗フェイズに、ゲダニア [Gedania]、ベルヒェン [Belchen]、エッソ・ハンブルク [Esso Hamburg] を西アフリカ北方から大西洋内のいずれかの作戦エリア内へ置く。</p> <p>もしも再び振られたら:</p> <p>海軍本部は、ドイツ軍の補給艦を迎撃するためにウルトラ情報を使用する。海上の各補給艦を取り去る。もしも再び振られたら、イヴェントなしとして扱う。</p>
3	<p><b>訓練部隊への移管 [Relegation to Training Duty] (BdU)</b>  プレイから 3 隻の U ボートを取り去る。II 型は 1 隻のみが認められる。ノルウェイ又は地中海戦役に従事する中から取り去ることができるボートはない。もしも全ての IA、IID、VII B、IXA 型 U ボートが現役から取り去られるか失われたら、U ボートを取り去る必要はない。</p>
4	<p><b>救助任務 [Rescue Mission] (BdU)</b>  英軍巡洋艦が仮装巡洋艦アトランティス [Atlantis] と補給艦 ピュートン [Python] を沈めた後、8 隻の潜水艦が西アフリカから生存者と共に RTB しなければならない。もしも十分なボートが使用不能であれば、8 隻に達するまで追加のボートを生存者と救命ボートを分配するために帰還している U ボートに合流させなければならない。</p> <p>もしもバルバロッサ [Barbarossa] [17.4] の前に再び振られたら、イヴェントなしとして扱う。</p> <p>もしもバルバロッサ [Barbarossa] [17.4] の後に再び振られたら:</p> <p><b>バルト海作戦 [Baltic Operations] (OKM)</b>  OKM は、ソヴィエト軍がバルト海沿岸に沿って海上撤退することを妨げるため、5 隻の潜水艦をバルト海へ送るよう命じる。ドイツ又はノルウェイ内に基地を置くいずれかの航空機をバルト海に配置しなければならない。接触は以下のとおりである。:</p> <p>各潜水艦の修正後の索敵のサイの目 = 9 : ソヴィエト軍特別護送船団  各潜水艦の修正後の索敵のサイの目 = 0、続くサイ振りでは別の 0 : 潜水艦対潜水艦 (ソヴィエト軍潜水艦のみ)  狼群は認められない。このイヴェントは、OKW によって 1 下げる影響には従わない。一度のみのイヴェント。</p>
5	<p><b>護衛任務 [Escort Mission] (OKM)</b>  1 隻の非損傷状態で非 RTB の海洋中央 [Mid-Ocean]、サルガッソー海 [Sargasso Sea]、SW 近接海域内の U ボートは、自主的に RTB してフランスへの封鎖突破船を護衛しなければならない。攻撃は行えない。</p>

## 戦争時期 3、続き [War Period 3, continued]

6	<p>もしもバルバロッサ [17.4] の前に振られたら、イヴェントなしとして扱う。</p> <p><b>機雷敷設 [Minelaying] (OKM)</b></p> <p>1 隻のUボートがムルマンスク [Murmansk] で機雷敷設任務を実施しなければならない。これは、大西洋戦役へ割当てられた中の1隻でよい。攻撃は行えない。</p>
7	<p><b>危機的攻撃 [Risky Attacks] (OKM)</b></p> <p>OKM は BdU を覆し、ジブラルタル護送船団を攻撃する U ボートが海峡に接近することを主張する。10 隻の大西洋 U ボートを、ジブラルタル [Gibraltar] に配置しなければならない。SMZ 内の戦闘についてのみ、一時的に護衛艦隊からソードフィッシュ 2 を内縁カップ内に移す。戦闘の後で生き残っている U ボートを、モロッコ [Morocco] の「行動済」[「DONE」] セクション内に置く。このイヴェントは、同じ週内に SMZ 内で 3 隻以上の U ボートが失われるまで再発し得る。その後はイヴェントなしとして扱う。</p>
8	<p><b>地中海戦役 [The Mediterranean Campaign] (最高統治機関)</b></p> <p>{もしも 1941 年 10 月第 1 週までに発生していなければ、このイヴェントを [5.4] に従って実施する。}</p> <p>ヒトラーは、U ボートに北アフリカ戦役の支援を命じる。6 隻の VII 型 U ボートが地中海への進入を試みなければならず、永久にそこで作戦を行う。このイヴェントが振られた最初のとき、直ちにイタリアとギリシャの潜水艦基地が開設される。もしもジブラルタル移送中に RTB の結果又は失われることによってボートが進入に失敗したら、その代わりに追加のボートが試みる必要はない。もしも 30 隻以上のボートが地中海内にあると、このイヴェントは無視できる。このイヴェントは、OKW によって 1 下げる影響には従わない。</p>
9	<p><b>北極海戦役 [The Arctic Campaign] (最高統治機関)</b></p> <p>{もしも 1941 年 11 月第 1 週までに発生していなければ、このイヴェントを [5.4] に従って実施する。}</p> <p>ヒトラーは、U ボートにノルウェイの防衛とソヴィエト連邦への護送船団の妨害を命じる。ナルヴィク [Narvik] に潜水母艦 グリレ [Grille] を置く。6 隻の VII 型 U ボートをノルウェイと／又はナルヴィクに常駐させねばならず、ノルウェイ海とバレンツ海のみを哨戒できる。もしもボートが失われたら、補充する必要はない。このイヴェントが振られる度に、追加 6 隻のボートを割当てなければならない。もしも 30 隻以上のボートが現在割当てられていたら、このイヴェントは無視できる。このイヴェントは、OKW によって 1 下げる影響には従わない。</p>

## 戦争時期 4 [War Period 4]

全ての IID 型と IA 型 U ボートをプレイから撤退させる。海上のいかなる補給艦も取り去る。天候報告は、もはや無効である。

サイの目	イヴェント
0	<p><b>パナマ運河 [Panama Canal] (BdU)</b></p> <p>海輸を妨害するため、3 隻の U ボートを US 運河ゾーンに配置しなければならない。</p> <p>もしも再び振られたら：</p> <p><b>バルト海作戦 [Baltic Operations] (OKM)</b></p> <p>OKM は、5 隻の潜水艦をバルト海に送り、レニングラードからのソヴィエト軍艦隊による突破の可能性を阻止するよう BdU に命じる。ドイツ又はノルウェイ内に基地を置くいかなる航空機も、バルト海に配置されなければならない。接触は以下のとおりである。：</p> <p>各潜水艦の修正後の索敵のサイの目 = 9 : ソヴィエト軍任務部隊 各潜水艦の修正後の索敵のサイの目 = 0、続くサイ振りで別の 0 : 潜水艦対潜水艦 (ソヴィエト軍潜水艦のみ)</p> <p>狼群は認められない。一度のみのイヴェント。</p>
1	<p><b>沿岸砲撃 [Shore Bombardment] (OKM)</b></p> <p>アルバの石油精製施設を砲撃するため、3 隻の潜水艦を小アンティル諸島 [Lesser Antilles] に配置しなければならない。このイヴェントのために VII 型ボートを使用できない。攻撃は行えない。</p> <p>もしも再び振られたら：</p> <p><b>機雷敷設 [Minelaying] (OKM)</b></p> <p>1 隻のUボートがムルマンスク [Murmansk] で機雷敷設任務を実施しなければならない。これは、北極海戦役へ割当てられた中の1隻でよい。攻撃は行えない。</p>
2	<p><b>機雷敷設 [Minelaying] (OKM)</b></p> <p>2 隻のUボートがレヴァント [Levant] で機雷敷設任務を実施しなければならない。攻撃は行えない。</p>

## 戦争時期 4、続き [War Period 4, continued]

3	<p><b>訓練部隊への移管 [Relegation to Training Duty] (BdU)</b></p> <p>プレイから3隻のUボートを取り去る。ノルウェイ又は地中海戦役に従事する中から取り去ることができるボートはない。もしも全てのVIII、IXA型Uボートが現役から取り去られるか失われたら、1隻のみのUボートを取り去らなければならない。</p>
4	<p><b>救助任務 [Rescue Mission] (OKM)</b></p> <p>あるUボートが、誤って封鎖突破船シュプレヴァルト [Spreewald] を撃沈する。8隻の潜水艦を生存者と共に海洋中央 [Mid-Ocean] からRTBさせなければならない。もしも十分なボートが使用不能であれば、8隻に達するまで追加のボートを生存者と救命ボートを分配するために帰還しているUボートに合流させなければならない。もしも再び振られたら、プレイヤーは1隻の補給艦を南大西洋／インド洋ディスプレイのいずれかの作戦海域内に置くことができる。</p> <p>それ以上のサイの目は、イベントなしとして扱う。</p>
5	<p><b>護衛任務 [Escort Mission] (OKM)</b></p> <p>1隻の非損傷状態で非RTBの海洋中央 [Mid-Ocean]、サルガッソー海 [Sargasso Sea]、モロッコ [Morocco]、SW近接海域内のUボートは、自主的にRTBしてフランスー大西洋への封鎖突破船を護衛しなければならない。攻撃は行えない。</p>
6	<p><b>機雷敷設 [Minelaying] (OKM)</b></p> <p>1隻のUボートがセント・ローレンス河 [St Lawrence]、米国東海岸 [US Eastern Seaboard]、フロリダ [Florida] と／又は米国運河ゾーンで機雷敷設任務を実施しなければならない。攻撃は行えない。</p>
7	<p><b>北極海出撃 [Arctic Sortie]</b></p> <p>北極海護送船団と交戦するため、1隻以上のクリークスマリーネ（ドイツ海軍）の大型水上艦が出撃する。サイを1つ振る。もしも結果が0～3であると、護送船団は離散する。</p> <p><u>もしも護送船団が離散したら</u>：ノルウェイ海とバルト海内での全ての索敵&amp;接触のサイ振りに+3修正を適用する。遭遇した全ての護送船団は代わりに独航船となり、ユニットは [29.4] に従って内縁カップから引かれる。</p> <p><u>もしも護送船団が離散しなければ</u>：ノルウェイ海とバルト海内での全ての索敵&amp;接触のサイ振りに+2修正を適用する。遭遇した全ての護送船団は、続く0～3のサイの目で任務部隊である。</p>
8	<p><b>地中海戦役 [The Mediterranean Campaign] (最高統治機関)</b></p> <p>ヒトラーは、地中海に追加6隻のUボートを命じる。6隻のボートが地中海への進入を試みなければならず、永久にそこで作戦を行う。もしもジブラルタル移送中にRTBの結果又は失われることによってボートが進入に失敗したら、その代わりに追加のボートが試みる必要はない。もしも30隻以上のボートが地中海内にあると、このイベントは無視できる。このイベントは、OKWによって1下げる影響には従わない。</p>
9	<p><b>北極海戦役 [The Arctic Campaign] (最高統治機関)</b></p> <p>ヒトラーは、追加6隻のUボートにノルウェイの防衛とソヴィエト連邦への護送船団の妨害を命じる。これらボートをノルウェイと／又はナルヴィクに常駐させねばならず、ノルウェイ海とバレンツ海のみを哨戒できる。このイベントが振られる度に、追加6隻のボートを割当てなければならない。もしもボートが失われたら、補充する必要はない。もしも30隻以上のボートが現在割当てられていたら、このイベントは無視できる。このイベントは、OKWによって1下げる影響には従わない。</p>



戦争時期 5 [War Period 5]	
1943 年には、イベントのサイ振りに + 1 修正を適用する。	
サイの目	イベント
0	<p><b>ヒトラーの妄想 [Hitler Delusion] (最高統治機関)</b></p> <p>ヒトラーは、連合軍がポルトガルに侵攻しようとしていると想像する。沿岸近海を哨戒するため、6 隻の U ボートを SW 近接海域と／又はモロッコ [Morocco] に配置しなければならない。B 部隊表に従って任務部隊又は特別護送船団と遭遇しない限り、攻撃は行えない。</p> <p>もしも再び振られたら：</p> <p><b>トーチ作戦 [Operation Torch]</b></p> <p>{もしも 1942 年 12 月第 1 週までに発生していなければ、このイベントを[5.4] に従って実施する。}</p> <p>プレイヤーは、以下の配置を行わなければならない、イベントは無視できない。</p> <p>カサブランカ [Casablanca]：SW 近接海域とモロッコ [Morocco] 内の各大西洋 U ボートは、カサブランカ [Casablanca] SMZ 内で侵攻部隊を索敵しなければならない。US AP 14t を永久に米軍任務部隊カップ内に、ACV サンディー [Santee] を護衛艦隊カップに、潜水艦シャード [Shad] を潜水艦カップに（西方潜水艦カップは不可）加える。全ての遭遇について、特別なサイ振りを行う。：</p> <p>0～4：米軍任務部隊。 5～7：米軍特別護送船団。 8～9：接触表に従い、護送船団について西方カップを使用する。</p> <p>西地中海 [Western Mediterranean]：西地中海内の各 U ボートは、アルジェリア外海で侵攻部隊を索敵しなければならない。全ての遭遇について特別なサイ振りを行う。：</p> <p>0～5：英軍任務部隊。 6～7：英軍特別護送船団。 8～9：接触表に従う。</p> <p>狼群攻撃は全ての遭遇で行うことができ、二次攻撃も同様である。戦争進捗フェイズに中央カップに USSAF B-24 を加える。このイベントに続き、海洋中央とサルガッソー [Sargasso] 海は、「西方」水域と見なされる。</p>
1	<p><b>ディエップ襲撃 [Dieppe Raid] (OKM)</b></p> <p>襲撃部隊を攻撃するため、2 隻の U ボートをイギリス海峡に配置しなければならない。全ての遭遇は、続く 0～5 のサイの目で任務部隊又は 6～9 のサイの目で特別船団である。このイベントは、OKW によって 1 下げる影響には従わない。</p> <p>もしも再び振られたら、OKM は補給艦 シャルロッテ・シュリーマン [Charlotte Sliemann] を BdU の任意の場所に置く。補給艦を南大西洋／インド洋ディスプレイのいずれかの作戦エリア内に置く。</p> <p>もしも再び振られたら：</p> <p><b>バルト海作戦 [Baltic Operations] (OKM)</b></p> <p>OKM は、5 隻の潜水艦をバルト海に送り、ソヴィエト軍の機雷敷設作戦を迎撃するよう BdU に命じる。ドイツ又はノルウェイ内に基地を置くいかなる航空機も、バルト海に配置されなければならない。接触は以下のとおりである。：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>各潜水艦の修正後の索敵のサイの目 = 9：ソヴィエト軍任務部隊（もしも ML マルティ [Malti] が沈没していたら、補助機雷敷設艦をあらわすためソヴィエト軍 M4t を加える）。</li> <li>各潜水艦の修正後の索敵のサイの目 = 0、続くサイ振りで別の 0：潜水艦対潜水艦（ソヴィエト軍潜水艦のみ）</li> </ul> <p>狼群は認められない。一度のみのイベント。</p>
2	<p><b>機雷敷設 [Minelaying] (OKM)</b></p> <p>2 隻の U ボートがレヴァント [Levant] で機雷敷設任務を実施しなければならない。攻撃は行えない。</p>
3	<p><b>訓練部隊への移管 [Relegation to Training Duty] (BdU)</b></p> <p>プレイから 3 隻の U ボートを取り去る。ノルウェイ又は地中海戦役に従事する中から取り去ることができるボートはない。もしも全ての VII B、IX A 型 U ボート、UA が現役から取り去られるか失われたら、1 隻のみの U ボートを取り去らなければならない。</p>

## 戦争時期 5、続き [War Period 5, continued]

4	<p><b>救助任務 [Rescue Mission] (BdU)</b></p> <p>ある潜水艦が、船上に民間人乗客とイタリア人 POWs を乗せた旅客船 ラコニア [Laconia] を撃沈する。生存者をヴィシー・フランス艦に移乗させるため、5 隻の潜水艦を西アフリカからケープ・ヴェルデ [Cape Verde] へ哨戒させなければならない (もしもトーチが発生していたら、これらの潜水艦は代わりに西アフリカから RTB しなければならない)。攻撃は行えない。</p> <p>もしも再び振られたら：</p> <p><b>機雷原チャートの捕獲 [Minefield Charts Captured]</b></p> <p>現在の機雷原位置を含む港湾チャートが商船から捕獲された。単一の潜水艦が港湾に進入して港内の全てを目標にできる [14.18]。回収されたチャートは、以下の (サイの目) とおり。：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>0～1 ケープタウン [Capetown]</li> <li>2～3 フリータウン [Freetown]</li> <li>4～5 米国東岸 [US Eastern Seaboard]</li> <li>6 フロリダ [Florida]</li> <li>7 米国運河ゾーン [US Canal Zone]</li> </ul>
5	<p><b>護衛任務 [Escort Mission] (OKM)</b></p> <p>1 隻の非損傷状態で非 RTB の海洋中央 [Mid-Ocean]、サルガッソー海 [Sargasso Sea]、モロッコ [Morocco]、SW 近接海域内の U ボートは、自主的に RTB してフランスー大西洋への封鎖突破船を護衛しなければならない。攻撃は行えない。もしも再び振られたら、プレイヤーは 1 隻の補給艦を南大西洋／インド洋ディスプレイのいずれかの作戦エリア内に置くことができる。</p>
6	<p><b>機雷敷設 [Minelaying] (OKM)</b></p> <p>2 隻の U ボートがセント・ローレンス河 [St Lawrence]、米国東海岸 [US Eastern Seaboard] と／又はフロリダ [Florida] で機雷敷設任務を実施しなければならない。攻撃は行えない。</p>
7	<p><b>北極海出撃 [Arctic Sortie]</b></p> <p>北極海護送船団と交戦するため、1 隻以上のクリークスマリーネ (ドイツ海軍) の大型水上艦が出撃する。サイを 1 つ振る。もしも結果が 0～1 であると、護送船団は離散する。</p> <p><u>もしも護送船団が離散したら：</u> ノルウェイ海とバルト海内での全ての索敵&amp;接触のサイ振りに + 2 修正を適用する。遭遇した全ての護送船団は代わりに独航船となり、ユニットは [29.4] に従って内縁カップから引かれる。</p> <p><u>もしも護送船団が離散しなければ：</u> ノルウェイ海とバルト海内での全ての索敵&amp;接触のサイ振りに + 1 修正を適用する。遭遇した全ての護送船団は、続く 0～4 のサイの目で任務部隊である。</p>
8	<p><b>地中海戦役 [The Mediterranean Campaign] (最高統治機関)</b></p> <p>ヒトラーは、地中海に追加 6 隻の U ボートを命じる。6 隻のボートが地中海への進入を試みなければならない、永久にそこで作戦を行う。もしもジブラルタル移送中に RTB の結果又は失われることによってボートが進入に失敗したら、その代わりに追加のボートが試みる必要はない。もしも 30 隻以上のボートが地中海内にいると、このイベントは無視できる。このイベントは、OKW によって 1 下げる影響には従わない。</p>
9	<p><b>北極海戦役 [The Mediterranean Campaign] (最高統治機関)</b></p> <p>ヒトラーは、追加 6 隻の U ボートにノルウェイの防衛とソヴィエト連邦への護送船団の妨害を命じる。これらボートをノルウェイと／又はナルヴィクに常駐させねばならず、ノルウェイ海とバレンツ海のみを哨戒できる。このイベントが振られる度に、追加 6 隻のボートを割当てなければならない。もしもボートが失われたら、補充する必要はない。もしも 30 隻以上のボートが現在割当てられていたら、このイベントは無視できる。このイベントは、OKW によって 1 下げる影響には従わない。</p>

## 戦争時期 5、続き [War Period 5, continued]

9

**輸送潜水艦 [Transport Submarines]**

イタリアは 1943 年後半に使用可能になる 7 隻の VIIC 型と引き換えに、ドイツに 7 隻の潜水艦を長距離輸送艦への改装のために譲渡する。7 隻のカルヴィ [Calvi]、リウッチ [Liuzzi]、マルコーニ [Marconi] 級ボートを取り去る。もしも 7 隻未満が使用可能であると、追加のボートを取り去る必要はない。

もしも再び振られたら：

**連合軍のアゾレス諸島占領 [Allied Occupation of Azores] (最高統治機関)**

アゾレス諸島の港湾と飛行場を確保するため、連合軍部隊が上陸する。プレイヤーは、6 隻の U ボートをアゾレス [Azores] SMZ に配置しなければならない。これら 6 隻の U ボートについてのみ、全ての索敵&接触のサイ振りに +3 修正を適用する。全ての接触は、以下のとおりである。：

0～4：米軍任務部隊。

5～7：米軍特別護送船団。

8～9：接触表に従い、護送船団について西方カップを使用する。

狼群攻撃は認められないが、二次攻撃は可。このイベントに続き、海洋中央は軽上空支援を持つと見なされる。