



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つ振る。結果が0～4であると、戦争イベント表上でサイを振って結果を履行する。[5.4] も参照。

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

魚雷改良表を調べる。サイの目が成功であると、魚雷値マーカーを1スペース右へ移す。

7.0 情報フェイズ [Intelligence Phase]

7.1 B機関表でサイを振る。B機関エリアをマークする。

7.2 B機関レベルの変更について、マスター潜水艦増援表をチェックする。

7.3 エニグマ・レベルの変更について、マスター潜水艦増援表をチェックする。

7.4 天候システムを判定する。

7.5 索敵される作戦エリア内にドイツ軍（と／又はヴィシー）航空機を置く。

II. トリプル「R」セグメント（増援、整備、修理）[Triple “R” Segment (Reinforcement, Ready, Repair)]

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

マスター潜水艦増援リストを調べます。適宜、潜水艦と連合軍ユニットを配置し撤去する。

9.0 潜水艦整備フェイズ（基地と潜水母艦）[Ready Submarine Phase (at bases and Sub tenders)]

9.1 栈橋 [Pierside] ボックス内の潜水艦についてサイを振る。サイの目が整備値以下であると、出撃準備完了 [Ready For Sea] ボックス内に置く。

9.2 整備のために港内 [In-Port] ボックス内の潜水艦についてサイを振る。サイの目が整備値以下であると、栈橋 [Pierside] ボックス内に置く。

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る。サイの目が整備値以下であると、港内 [In-Port] ボックス内に置く。

10.0 修理フェイズ（基地）[Repair Phase (at bases)]

修理ボックス内の数値以下のサイの目で、潜水艦を次のボックスへ移す（3→2→1→点検完了 [Work Up]）

11.0 作戦準備フェイズ／機雷原の結果 [Prep For Operations Phase / Minefield Results]

全ての潜水艦を各作戦エリアの「行動済 [“Done”]」セクションから「作戦中 [“Operating”]」セクションへ移し、機雷原の結果を解決する。

III. 作戦セグメント（各潜水艦について個別に実施する）[Operations Segment]

12.0 哨戒移動フェイズ [Patrol Movement Phase]

現在、哨戒面を上に向けて配備されている潜水艦は、もしも現在活性状態で移送ルート上に「2」がなければ、隣接する作戦エリアの「作戦中 [“Operating”]」セクション又は特別任務ゾーンへ移動できる。

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う。もしも狼群フォーメーションが望まれたら、何隻のUボートが同時に戦闘を実施できるのか判定する。

14.0 戦闘フェイズ [Combat Phase]

14.1 一次攻撃ラウンド

14.2 反撃ラウンド

14.3 撤退（14.4 又は 14.5 へ進む）

14.4 二次攻撃ラウンド（選択、撤退に続き）

14.5 エース艦長の判定

14.6 潜水艦対潜水艦戦闘

14.7 耐久度チェック

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

基地の出撃準備完了 [Ready for Sea] ボックス内の潜水艦は、哨戒エリアへ出航するか、あるいはRTB マーカーを持ち作戦エリアの作戦中 [“Operating”] セクション内にあると、その移動値までの数の作戦エリアを移動できる。適用可能であれば、移送イベントについてサイを振る。港外の潜水艦は、もしも次のターンにそこで哨戒することを意図したら哨戒面を上に向けてるか、又はもしも他の作戦エリアあるいは基地への継続を意図したら移送面を上に向け、作戦エリアの「行動済 [“Done”]」セクション内に置く。

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

16.0 ターン完了フェイズ [Conclude Turn Phase]

ドイツ軍と／又はヴィシーの航空機を基地へ帰還させる。天候システムを撤去する。0～6のサイの目で、潜水艦から探知状態 [Spotted] マーカーを撤去し、基地へ帰還した瞬間に探知状態マーカーを自動的に撤去する。シナリオの勝利条件をチェックする。時期 [Dare] マーカーを進める。

17.0 戦争進捗フェイズ [War Progress Phase]

戦争時期の移行とバルバロッサの勃発についてチェックする。