

戦闘フェイズ



*Victorious 又は Ark Royal のカードが引かれているとき、Victorious のために 1 枚の航空機カード又は Ark Royal のために 2 枚の航空機カードを引く。航空機カードは、戦闘のために使用される。艦船それ自体は、攻撃できず又は攻撃され得ず、航空機のみが攻撃する。

戦闘ラウンド

A) 航空機の攻撃

最初に Bismarck への攻撃が行われなければならない。複数の航空機が引かれたら、二番目の航空機はどちらかの艦船を攻撃できる。Bismarck と Prinz Eugen は、攻撃している各航空機を Flak で射撃するため、それぞれ 2 つと 1 つのサイを振る。主導権は、探知フェイズに判定される。

B) 主砲の攻撃

Bismarck と Prinz Eugen は、いかなる敵艦船も攻撃できる(航空母艦 CV を除く)。イギリス軍巡洋艦(CA)は、Prinz Eugen が存在したらこれを射撃しなければならない、さもなければ Bismarck を射撃する。他の全てのイギリス艦船は、Bismarck を射撃しなければならない。

C) 魚雷の攻撃

雷装を持つ各艦船は、1 隻の敵艦船を攻撃できる。Prinz Eugen は、いかなる敵艦船も攻撃できる。イギリス軍艦船は、常に Bismarck を攻撃する。命中を判定するために 1D6 を、損傷のために 1D6 振る。

D) 避退

避退は、4、5、6 のサイの目で成功する。成功したとき、避退手順のステップに従う。さもなければ、ステップ A~D で述べたごとく別の戦闘ラウンドを実施する。速力値が敵よりも低ければ、避退は 6 のサイの目でのみ成功する。

戦闘の手順

攻撃のサイコロ

各カードは、各タイプの攻撃のために振るサイコロの数を表示する。勲章又は -/+ DRM を持つカード・ボーナスは、両陣営からの戦闘のサイの目を修正できる。Bismarck は、主砲攻撃を行っているときに各砲塔について 1 つのサイを振り、Flak を射撃して航空機を攻撃

しているときに 2 つのサイコロを振る。Prinz Eugen は、主砲攻撃を行っているときに各砲塔について 1 つのサイを振り、魚雷攻撃を行っているときに 1 つのサイを振る。Prinz Eugen は、各 Flak 攻撃についてもサイを 1 つ振る。

攻撃の手順

各タイプの攻撃についてサイコロを振り、主砲、Flak、魚雷について戦闘結果表上で結果を判定する。各結果について、艦船又は航空機のカード上にマーカーを置くことで損傷ポイントの数を記録する。イギリス艦船上の火災結果は、戦闘ラウンド毎に 1 損傷を加える。Bismarck と Prinz Eugen については、各損傷又は射撃の結果について別のサイを振り、損傷について特定位置(区画)を判定するために損傷位置表を参照する。Bismarck と Prinz Eugen について、ディスプレイ・カード上の特定区画ボックス内にマーカーを置く

避退の手順

Bismarck は、成功した避退の後で 1 ヘクス移動し、Prinz Eugen は常に Bismarck と共に留まる。

除去された敵ユニットのカードは、プレイヤーによって保持されるため、カード上のボーナスは戦闘と修理のために使用できる。

航空機カードは航空機デッキに戻され、カードがシャッフルされる。

イギリス艦船カード上の損傷マーカーは、一致する艦船カウンターに移管され、マップ上に置かれなければならない。現在の移動値が Bismarck の現在の移動値以上の敵艦船は、接触デッキに戻される。現在の戦闘における他の全ての敵艦船カードは、プレイから取り去られる。

艦船カウンターは、再び接触として引かれるまで、最後に位置が知られた戦闘の発生したヘクス内に留まる。

修理フェイズに(最初のターンをプレイしていなければ)、次いで進捗フェイズへ継続する。

戦闘フェイズ



損傷の影響

イギリスの艦船と航空機は、損傷値の半数以上の損傷ポイントを超えると、攻撃サイコロの数が半減し（端数切捨て）艦船の速力は1へ減少する。艦船又は航空機の損傷ポイントが艦船又は航空機の損傷値の合計数を超過したとき、ユニットは除去される。全ての艦船カウンターは、半数の損傷に達したときに裏返される。

敵ユニットが除去されたとき、カードをあなたの手
に保持し、戦闘、修理、ゲーム終了時の勝利ポイント
の合計に使用する。

Bismarck と Prinz Eugen については、損傷と火災
は各艦船についてディスプレイ・カード上にあらわさ
れた特定の区画に適用される。両艦船は、各砲塔、艦
橋、船体損傷について区画ボックスを持つ。ある砲塔
の損傷ポイントの数がボックス内に記載された最大
数に達したとき、その砲塔は破壊され、主砲攻撃のた
めに振られるサイコロの数が1だけ減少する。

船体&浸水の損傷

損傷位置表上で、「船体」の戦闘結果は、その損傷が
艦船の船体に適用されることを示す。この場合、損傷
ポイントをディスプレイ・カード上の船体ボックスに
加える。船体ボックスが破壊されたとき、その艦船は
沈没する。

破壊された区画上の損傷結果は、いまだ機能状態の
他の区画に適用しなければならない（プレイヤーは、
区画を選択できる）。

カード

1枚のカード・ボーナスは、各戦闘ラウンドに使用で
きる。プレイされたとき、カードは（一時的に）捨てれ
される。戦闘が完了した後、プレイヤーの手に戻され
る。修理ボーナスを持ついかなる枚数のカードも使用
できる。

戦闘結果

| 主砲* | Flak |
|------------------|---------|
| 1-2 はずれ | 1-3 はずれ |
| 3 火災 | 4 2 損傷 |
| 4 1 損傷 | 5 3 損傷 |
| 5 2 損傷 | 6 4 損傷 |
| 6 3 損傷 | |
| DRM | DRM なし |
| -1 CA が BB を射撃 | |
| +1 風天候 | |
| +3 航空ゾーン内のイギリス艦船 | |
| -1 荒天候 | |

*砲塔の火災は、砲の射撃を妨げる（1サイ減少）

*イギリス艦上の火災の結果は、戦闘ラウンド毎に1損
傷ポイントを加える。

損傷位置

| 主砲 | 魚雷 |
|----------------|-----------|
| 1 A 砲塔 | 1 艦船速力=1 |
| 2 B 砲塔 | 2 船体+火災 |
| 3 C 砲塔 | 3 1 船体+火災 |
| 4 D 砲塔 | 4 2 船体 |
| 5 艦橋 | 5 3 船体+火災 |
| 6 船体 | 6 4 船体 |
| DRM | DRM なし |
| -1 CA が BB を射撃 | |

*破壊された区画上の損傷結果は、いまだ機能状態の他
の区画に適用しなければならない（プレイヤーの選択）。