

a Gregory M. Smith design **RULES OF PLAY**

- 1.0 はじめに
- 2.0 ゲームのプレイ方法
- 3.0 ゲームの備品
- 4.0 ゲームのセット・アップ
- 5.0 ゲームの勝利方法
 - 5.1 ゲームの終了
 - 5.2 勝利の判定
- 6.0 プレイのシーケンス
 - 6.1 ゲーム・プレイのあらまし
- 7.0 哨戒の実施
 - 7.1 哨戒任務の準備
 - 7.2 狼群哨戒
 - 7.3 哨戒の制限
 - 7.4 特殊任務
 - 7.5 哨戒の完了
- 8.0 哨戒遭遇
 - 8.1 遭遇のタイプ
 - 8.2 艦船サイズと ID の判定
 - 8.3 昼間と夜間の遭遇
- 9.0 戦闘
 - 9.1 潜水艦戦闘マット
 - 9.2 艦船戦闘の実施
 - 9.3 浮上砲撃と砲弾
 - 9.4 非護衛下艦船目標
 - 9.5 夜間浮上攻撃
 - 9.6 護衛艦の探知／爆雷攻撃サイクル
 - 9.7 護衛下艦船又は護送船団の追尾
 - 9.8 航空機遭遇
 - 9.9 潜水艦遭遇
- 10.0 潜水艦の損傷
 - 10.1 浸水
 - 10.2 機関と電動機
 - 10.3 船体
 - 10.4 燃料タンク
 - 10.5 蓄電池
 - 10.6 レーダー・システム
 - 10.7 対空砲
 - 10.8 魚雷発射管
 - 10.9 乗組員の死傷
 - 10.10 複数損傷の結果
 - 10.11 修理
 - 10.12 哨戒帰還
 - 10.13 自沈
 - 10.14 潜水艦の整備
 - 10.15 乗組員死傷の回復
- 11.0 乗組員と艦長の活動
 - 11.1 乗組員の向上
 - 11.2 艦長の昇進
 - 11.3 叙勲と勲章
 - 11.4 正当な理由による更迭
 - 11.5 新たな潜水艦の再割当て
 - 11.6 潜水艦の改良と制限
 - 11.7 早期配置転換／異動
- 12.0 ランダム・イベント
- 13.0 複数プレイヤーとトーナメント
 - 13.1 二人プレイヤー用ゲーム
 - 13.2 撃沈王トーナメント
 - 13.3 生き残りトーナメント
 - 13.4 混合ボート・トーナメント
- 14.0 選択ルール
 - 14.1 基準総量トン
 - 14.2 歴史的目標の追加
 - 14.3 歴史的な潜水艦番号
 - 14.4 撃沈されたふり
 - 14.5 可変する護衛艦の質
 - 14.6 可変する航空機の質
 - 14.7 回避運動
 - 14.8 旋回魚雷
 - 14.9 限定された護衛艦
 - 14.10 歴史的シナリオ
- 15.0 デザイナーの注釈
- 16.0 参考文献



[1.0] はじめに [INTRODUCTION]

Silent Victory は、プレイヤーがWWII中のUS艦隊型潜水艦を指揮する、戦術レベルのゲームです。あなたの任務は、できるだけ多くの日本船舶と可能な限りの軍艦を撃滅し、帰還することです。プレイヤー諸氏は、1941年から1945年までの全行程を生き延びることが挑戦であることを知り、一方で昇進と叙勲を勝ち取り、更迭を回避する十分な機会を持ちます。望むのであれば、プレイヤーはより進化した型式の潜水艦を開始することができます(例えば、強靱な船体を持つバラオ級は、43年7月から使用可能になります)、より撃沈数を積み上げるための戦争初期の数か月間を持たないことになります。プレイヤー諸氏は、いくつかの条件下でより新しい潜水艦を割り当てられるかもしれませんが、ゲームの終了か又は沈没するまで同じボートに留まります。

ルールは番号化され、大項目のセットであらわれ、それぞれが大項目と副次項目に区分されます。他のルールを参照する際には、(カッコ)を使用します。例えば、「もしも燃料タンクの修理に失敗したら、潜水艦は哨戒から帰還しなければなりません(10.12)」は、このルールが10.12に関係することを意味しています。このゲームのルールは、一読して容易に理解できることと、後から容易に参照できるように構成されています。

もしもヒストリカル・ゲームに不慣れでも、慌てないように！まずは、潜水艦ディスプレイ・マット、潜水艦戦闘マット、競技用コマを見て、ルールを通して読むことです。それらを記憶しようとしてはいけません。プレイのためのセット・アップ情報に従い、次にプレイの一般的な過程を述べる項目2.0を読むことです。項目4.0は、開始するための枠組みを提供します。疑問が生じたら、単にルールに戻って参照します。数分間のプレイ後に、あなたはゲームのメカニズムに馴染んだことに気づくでしょう。

[2.0] ゲームのプレイ方法 [HOW TO PLAY THE GAME]

ゲームの目的 [Object of the Game]

ゲームの目的は、アメリカ軍の潜水艦艦長として数多くの哨戒を実施し、敵艦船を沈めることです。各哨戒の成功度は、撃沈艦船のトン数又は完了した特殊任務に反映され、昇進と乗組員の向上—さらには待望の名譽勲章叙勲の結果をもたらします。あなたの潜水艦と乗組員は、各哨戒がより危険度を増すに連れ、容赦のないリスクに直面することになります。究極の成功は、経歴の過程で実施する哨戒における決断にかかっています。

全般的な勝利レベルは、ゲーム終了時の撃沈トン数を基準に判定されます(あなたが戦死すると、それは死後の名声にもなります)。

プレイを促進するために使用される重要なゲーム内容物は、各哨戒任務についてあなた

の潜水艦と乗組員を管理するための潜水艦ディスプレイ・マット、艦船との遭遇戦を解決するための潜水艦戦闘マット、各哨戒の活動と成功度を管理する哨戒ログ・シートです。ゲーム機能を解決するために使用される、様々なプレイヤー補助カードがあります。

概観 [General Overview]

一般的に、プレイは数多くの哨戒任務実施の繰り返しで、無事港湾へ帰還するまで、海上における遭遇戦を解決します。各哨戒の完了時に、ログ・シートを調べて達成した成功度を評価し、艦長としてのあなた自身の昇進／叙勲又は可能な乗組員向上の結果となります。哨戒任務の間に、あなたの潜水艦は受けた損傷に応じて一か月～数か月間整備することになります。次の哨戒を実施できるようになる前に、あなた自身の負傷を治療する必要があるかもしれません。

哨戒の実施 [Conducting Patrols]

潜水艦ディスプレイ・マットは、あなたの潜水艦と乗組員、兵装を含めた全般的な状態を表示します。哨戒を実施しているときに、あなたの潜水艦は哨戒任務記録欄 [the assigned Patrol Track] 上の各航海ボックス [Travel Box] を通して進み、進入した各航海ボックス内で遭遇、ランダム・イベントの可能性をチェックします。

典型的な遭遇には、艦船遭遇又は航空機遭遇が含まれます。艦船遭遇は、敵艦船が護衛下にあるかどうかで区分されます。護衛下の艦船と遭遇しているときには、あなたの潜水艦が探知されて反復爆雷攻撃を受けるかも知れない重要な役割を演じます。各艦船遭遇について、あなたは戦闘に従事するかどうか、昼間に実行するのか、浮上戦闘又は水中戦闘を実施するのか、目標艦船と交戦する距離、魚雷発射の時期を決定します。あなたは、戦闘中に全ての艦船について、ログ・シート上でこれらに与えた損害又は沈没を注記します。非護衛下艦船に対して水上遭遇戦を実施しているときには、甲板砲も使用できます。

戦闘を実施する際には、魚雷(不発でない限り)と／又は甲板砲の射撃で目標艦船に対して与えた損害の総量についてサイを振ることになります。非護衛下艦船は比較的容易な目標ですが、もしも速やかに沈めないと、止めを刺すために追加の戦闘ラウンドを試みているときに護衛艦が出現する危険があります。

護衛下の艦船に対する遭遇戦は、通常は護送船団と遭遇しているときで、近距離で戦闘に従事することに決めた際には、特に危険を冒して闘います(この場合、護衛艦はあなたが魚雷を斉射できる前に探知を試みることができます)。護衛艦は、あなたの潜水艦を探知する機会を持ち、いったん探知されたら、あなたの潜水艦は更なる探知から脱出できるようになるまで、反復爆雷攻撃下に置かれ得ます。あなたは、護衛艦を振り切るために、船体殻深度を超過することさえ試みることができます。攻撃下に護衛艦の探知から離脱する

試みの最中に、乗組員の負傷を含む損傷結果を受けると、大きな危機に直面します。

いったん護衛艦の探知から離脱したら、損傷した機械装置を修理します。機能不全機械装置の修理に失敗したら、哨戒を中止して帰還させる原因となる可能性があります。いったん護衛下の艦船に対する戦闘従事が終了したら、あなたは自動的に損傷状態のいずれかの艦船を追尾するか、又は護送船団全体との戦闘に再従事する選択枝を持ちます。

航空機遭遇は、あなたの潜水艦を直ちに危険に晒し、切迫した攻撃を避けるために急速潜航を試みます。航空攻撃が成功したら、敵機に損傷を与えるか撃墜することを期待して、対空砲を操作することになります。航空機に損傷を与えるか撃墜することに失敗すると、追加の航空攻撃を受けるか、又はあなたが撃沈するために護衛艦が到着する危険さへ被ることになります。

潜水艦の整備 [Submarine Refit]

いったんあなたの潜水艦が基地に帰還することで哨戒任務を完了すると(哨戒記録欄上の最後の航海ボックスでの遭遇可能性チェックの後)、整備を行います。整備期間は、修理を要求される船体損傷と機能不全機械装置の程度にかかってきます。それに加えて、潜水艦艦長の回復が遅延の結果になり得ます。新型潜水艦を割り当てられるか、又は乗組員の一部を失う可能性があります(負傷から回復又は昇進するためには、さらに時間を要します)。整備中に、乗組員の向上又は殊勲十字章の叙勲を含む艦長昇進の結果となり得る、あなたの哨戒に関する成功度を評価します。整備に続き、あなたの潜水艦が次の哨戒任務を開始する前に、全ての機械装置が機能し、完全兵装状態で全乗組員が揃います。

ゲームの終了 [End Game]

いったん1945年を通して全ての哨戒任務が実施されたら、ゲームは終了します。もしも艦長としてのあなたが戦死又は捕虜になるか、あるいはあなたの潜水艦が沈没、破壊、捕獲されると、ゲームは直ちに終了します。あなたは、早期再配置転換／異動を介してゲームを終了することも選択できます。あなたは最後の哨戒まで生き残るかどうかで(1945年7月の後に終了)、達成した勝利レベルを判定するために撃沈した艦船のトン数を計算します。一般的に、全経歴を記録するために、あなたは撃沈した全ての艦船(いかなる主要艦も含む)、最終階級、獲得した叙勲を注記することを望むでしょう。もちろん、もしもあなたが自艦と共に海の底に沈んでしまったら、栄誉や成果は死後に認識されます。

[3.0] ゲームの備品 [GAME EQUIPMENT]

[3.1] 潜水艦ディスプレイ・マット [SUBMARINE DISPLAY MAT]

9枚の潜水艦ディスプレイ・マットが用意

され、それぞれが使用可能な各アメリカ軍潜水艦のタイプに相当します。名称付の哨戒記録欄に沿って、あなたの哨戒の進捗を記録するための個別の航海ボックスを含みます。このマットは、あなたの乗組員と機械装置の状態、自由に操れる使用可能な兵装を記録する手助けをします。プレイに選択した潜水艦タイプに一致する、適切なディスプレイ・マットを選択します。このマットは、ゲーム・プレイと哨戒任務を実施しているときに最も重要なものです。このマットの使用法については、適切なルール項目内で説明されます。

[3.2] 潜水艦戦闘マット [SUBMARINE COMBAT MAT]

潜水艦戦闘マット [S5]は、艦船目標に対する戦闘を解決するために使用され、一般的に、プレイ中にあなたの潜水艦ディスプレイ・マットの傍に置かれます。このマットの使用法については、適切なルール項目内で説明されます。

[3.3] 競技用コマ [THE PLAYING PIECES]

Silent Victory には、2枚の型抜きシートに 298 個の競技用コマがあります。シート 1 は 208 個の 1/2"カウンターから成ります (プラス 14 個のスペアと *The Hunters* のために 2 個のカウンター、58 個のブランク)。シート 2 は、56 個の 3/4"カウンターから成ります (プラス 20 個のスペアと 2 個のブランク)。これらの競技用コマはマーカーと呼ばれ、あなたの潜水艦と乗組員の状態を管理するため、又は戦闘を解決しているときに潜水艦戦闘マットに置かれます。マーカーは、個々の艦船、航空機、乗組員メンバー、個々の魚雷、砲弾、ランダム・イベント、乗組員と機械装置の状態について用意されています。



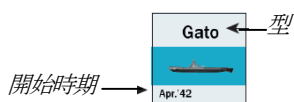
The Hunters 差し替えカウンター

注釈: 追加マーカーとブランク (例えば、追加の魚雷マーカー) は、紛失又は痛めた際のスペアです。

[3.3.1] マーカーの読み方 [HOW TO READ THE MARKERS]

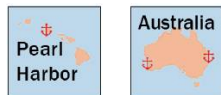
Silent Victory のカウンター内容物は、あなたの潜水艦の状態を管理するためと、交戦を解決するためのマーカーを提供します。これらのマーカーには、プレイを容易にするための、サイの目修正のような情報が含まれます。各マーカー・タイプは、下記で説明されます。

[3.3.2] ゲーム・マーカー [GAME MARKERS] 潜水艦 [SUBMARINE]



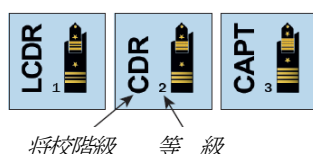
潜水艦マーカーは、あなたが選択したタイプに一致させ、あなたの哨戒任務の進捗を管理するために、潜水艦ディスプレイ・マット上に置かれます。一致するタイプと開始時期を列記した、各 9 枚の潜水艦マーカーがあります。

潜水艦基地 [SUBMARINE BASE]



潜水艦基地マーカーは、潜水艦が現在基地にしている場所を管理するため、潜水艦ディスプレイ・マット (港湾/整備ボックス内) 上で使用されます。

将校階級 [OFFICER RANK]



将校階級 等級

3 枚の番号付の将校階級マーカーは、あなたの潜水艦艦長としての昇進レベルを管理するために用意されています (最低の 1 から最高の 3 まで)。

勲章&叙勲 [MEDAL & REWARDS]



戦傷章 (負傷のため) を含め、哨戒中に叙勲できる 6 つの異なる勲章があり、名誉勲章までの道程です。

乗組員の質 [CREW QUALITY]

サイの目修正



乗組員習熟レベル

乗組員の質は、あなたの乗組員の経験と行動力に一致します。あなたの乗組員は、「訓練済」[“Trained”] レベルで開始します。

ランダム・イベント [RANDOM EVENT]



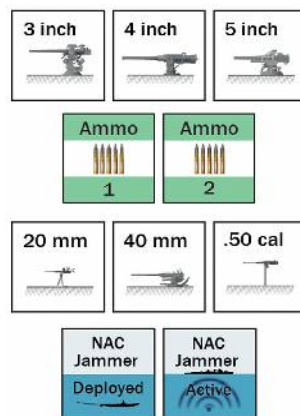
大部分のランダム・イベントは、直ちに解決されますが、いくつかはプレイ中の後の方

で使用される可能性があり、これらのマーカーは使用されるまで潜水艦ディスプレイ・マット上に置かれます。

兵装 [ARMAMENTS]



魚雷マーカーは、型式毎に個々の魚雷をあらわします。: Mk14 (蒸気式) と Mk18/27 (電池式)。



甲板砲、対空砲、デコイのためのマーカーが用意されています。砲弾マーカーは、各甲板砲が使用可能な砲弾数を管理します。



特殊任務を実施しているときに、追加のマーカーが提供されます。

損傷 [DAMAGE]



表面 裏面
機械装置損傷

船体損傷、浸水水位、機関や他の機械装置に起こり得る損傷を管理するためのマーカーが用意されています。これらのマーカーは、損傷が起きるときにのみ、あなたの潜水艦ディスプレイ・マット上に置かれます。

注釈: 一般的なマーカーと同様に、特定の機械装置のための名称付マーカーが用意されています。名称付損傷マーカーは、どの機械装置が損傷したか又は機能不全かを管理するために使用することを勧めます (アクシデント

でディスプレイが動き、マーカーが飛んだときに有効です。

乗組員の状態 [CREW STATUS]



乗組員状態マーカーは、重傷や戦死の結果を管理するために用意されています。特殊技能乗組員メンバーは、プレイ中に一定の特典を提供する「熟練 [Expert]」にも上り得ます。

艦長カード [CAPTAIN CARDS]



その付属艦長マーカーを持つ8枚の長方形のカードは、史実の哨戒実施を認めます（選択）。その使用法は、14.10の歴史的哨戒で説明されます。

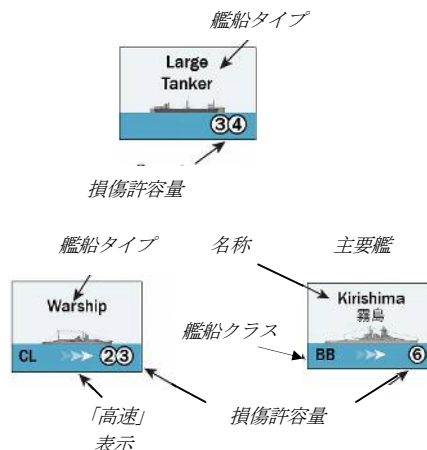
戦闘マット・マーカー [COMBAT MAT MARKERS]



遭遇戦を解決するとき、潜水艦戦闘マット [S5] のためのマーカーが用意されます。これらのマーカーには、昼間/夜間 [Day/Night]、交戦距離 [range of engagement]、狼群哨戒 [Wolfpack patrols]、目標艦船のタイプ [type of ships targeted]、護衛艦と航空機の

質 [Escort and Aircraft Quality] についてのマーカーを含みます。魚雷と砲弾マーカーは、戦闘を解決しているときに消費され、あなたの潜水艦ディスプレイから戦闘マットへ移すことに注意してください。

艦船目標マーカー [Ship Target Markers]



備忘マーカー：プレイを容易にするため、いくつかのマーカーは忘れぬよう1つ以上のサイの目修正を表示します。下記で各修正のタイプについて述べます。これらの修正は、関係するチャートと表上に列記されます。

DRM	説明
A	攻撃 [Attack]：潜水艦が魚雷/甲板砲の射撃を実施しているときの修正 [S1]
D	探知 [Detection]：護衛艦探知の修正 [E2]、又は急速潜航 [Dive]：航空機遭遇回避の修正 [A1]
F	対空攻撃 [AA Attack]：対空攻撃対航空機についての修正 [A2]
H	命中 [Hit]：護衛艦/航空機の攻撃を解決しているときの追加命中 [E3]
R	修理 [Repairs]：修理のためのサイの目修正 [E3]

[3.4] チャートと表 [CHART AND TABLES]

ゲーム・プレイを容易にし、ゲーム機能を解決するために、5枚の両面プレイヤー補助カードが用意されています。これらのチャートとディスプレイの使用方法は、適切なルール項目で説明されます。特定のチャートと表は、その ID [四角カッコ] で区分されます。

サイ振りが要求されるとき、各表は必要なサイ振りの組合せを明記します。いくつかの場合には、各サイ振りが異なる位の数値をあらわすこともあります。このような場合には、色付のサイコロを使用して見分けます。例えば、「1d10+1d10」のサイ振りについては、最初の d10 は 10 の位で、2番目の d10 は 1 の位をあらわします。「00」は「100」として扱い、「0」ではありません。

[3.5] 哨戒ログ・シート [THE PATROL LOG SHEET]

哨戒ログ・シートは、個々の哨戒任務、艦船の損傷、沈没、各哨戒に続く整備期間に沿って、各ゲーム活動、あなたの潜水艦タイプ、ID、艦長 (Cpt) 名を記録するために使用されます。必要に応じてこれらのシートを複写するか、又は www.consimpress.com/silent_victory からダウンロードして印刷してください。

[3.6] ゲーム・スケール [GAME SCALE]

潜水艦ディスプレイ・マット上の各航海ボックスは、3~4 日間の哨戒をあらわします。一般乗組員ボックスは、艦上の計約 60~80 名の乗組員をあらわします。選択マーカーは、個別の艦船、航空機、特定乗組員メンバー、個々の魚雷、砲弾をあらわします。

[3.7] 付属品目録 [PARTS INVENTORY]

Silent Victory の完全なゲームは、以下の内容物を含みます。:

- ・2枚のフルカラー・カウンター・シート
- ・デザイナーの注釈を持つ1冊のルール小冊子
- ・5枚の両面プレイヤー補助カード
- ・1冊の両面哨戒ログ・シート
- ・5枚の両面潜水艦ディスプレイ・マット (9 潜水艦タイプ)
- ・1枚の潜水艦戦闘マット
- ・8枚の歴史的シナリオ用艦長カード (14.10)
- ・3つの六面体、1つの二十面体、2つの十面体サイコロ
- ・1個のゲーム・ボックス

もしもこれらの内容物が不足するか破損していたら、下記の販売元に連絡してください。
GMT Games LLC, PO Box 1308, Hanford, CA93232, USA.
Phone: 800-523-6111 (US and Canada), 559-583-1236
E-Mail: gmtoffice@gmtgames.com

[4.0] ゲームのセット・アップ [GAME SET-UP]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

ゲームのセット・アップには、潜水艦タイプの選択、ログ・シートの準備、最初の哨戒を実施する前に初期マーカーを一致するディスプレイ・マットに置くことを含みます。敵艦船との遭遇戦を解決しているときに関係する、潜水艦戦闘マット [S5] セットも脇に持ちます。

事項 [CASE]

[4.1] 潜水艦型式の選択 [SUBMARINE MODEL SELECTION]

[4.1.1] 9つの潜水艦タイプから、指揮を望む1つを選択し、一致するディスプレイ・マットを正面に置きます。1つの潜水艦タイプの

みを選択します。4.2 開始時期を参照し、異なる開始時期にどの潜水艦タイプが使用可能かを調べます。開始時期が早ければより多くの哨戒が認められますが、後期の開始時期ではより進化した潜水艦が使用可能です。ゲーム・プレイは、哨戒における複数潜水艦の指揮をシミュレートするのではなく、単艦潜水艦の艦長になることから成ります。

注釈: あなたは、ガトーのような、より進化した潜水艦型式で開始できますが、1942年4月になるまで使用可能にならず、それは戦争初期の数ヶ月間には、容易に撃沈戦果を挙げられないことを意味します。

[4.2] 開始時期 [START DATE]

[4.2.1] 潜水艦タイプが使用可能な時期は、あなたが最初の哨戒を開始する時期です。この時期は、同様にディスプレイ・マット上の潜水艦マーカーに注記されます。

[4.2.2] 各潜水艦タイプの年代順の開始時期は、下に列記されます。:

開始時期	タイプ
41年12月	ナーワル [Narwhal]、ポーボイズ [Porpoise]、サーモン [Salmon]、タムボア [Tambor]
42年4月	ガトー [Gato]
42年7月	ガー [Gar]
42年8月	アルゴノート [Argonaut]
43年7月	バラオ [Balao]
45年2月	テンチ [Tench]

[4.2.3] いくつかの状況下で、あなたはより新しい型式の潜水艦を再割り当てされるか又は選択できるかも知れませんが、一般的にはあなたはゲームが終了するまで、又は沈没するまで同じボートの艦長に留まります。

[4.3] 哨戒ログ・シートの準備 [PREPARE PATROL LOG SHEET]

[4.3.1] 情報に続き、ログ・シートのヘッダーにあなたの潜水艦の経歴を記録する準備をします。

潜水艦タイプ [Submarine type]: これは、あなたが選択した潜水艦のタイプです。

ID: これは、「USS」＜潜水艦名＞として表示されます（あなたの選択）。

Cpt: これは、潜水艦の艦長としてあなたが選択する名前です。

注釈: ID と艦長名は、あなたの経歴や逸話を創作し、ゲーム例会やアフター・アクション・レポートを高めるため以外に、ゲームへのインパクトはありません。選択: 歴史的な潜水艦 ID については、14.3 を参照してください。

[4.3.2] ログ・シートは、各哨戒についての情報保存のために使用され、目標艦船が損傷又は沈没したのかを含め、あなたの勝利レベルの判定を手助けします (5.2)。

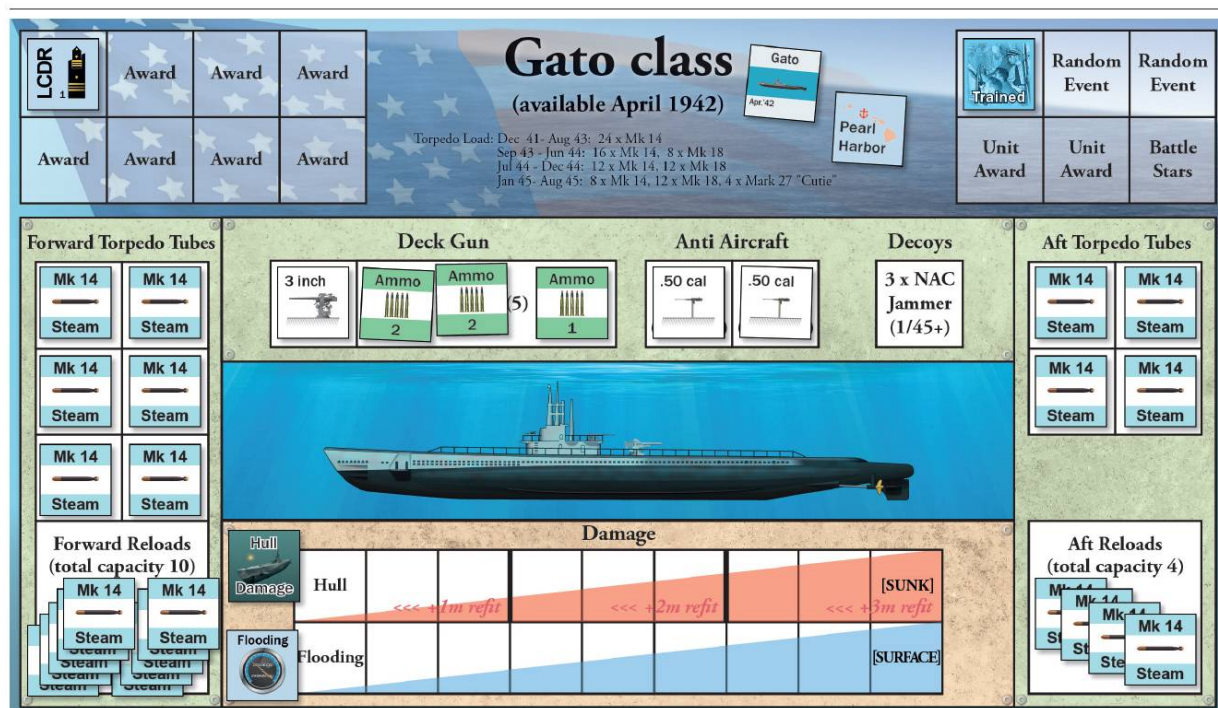
[4.4] 潜水艦ディスプレイ・マットのセット・アップ [SUBMARINE DISPLAY MAT SET-UP]

[4.4.1] 選択した潜水艦タイプに一致する潜水艦ディスプレイ・マットを正面に置きます。哨戒実施中にあなたのボートと乗組員の状態を記録するため、このディスプレイを継続的に参照することになります。

[4.4.2] 最初に、あなたのディスプレイ・マット上に以下のマーカーを置きます。

- ・階級 [Rank] ボックス内に Lt.Cdr (少佐) (Lieutenant Commander) マーカーを置きます。これは、あなたの開始時の階級です (11.2.2)。
- ・乗組員練度 [Crew Quality] ボックス内に訓練済乗組員練度 [Trained Crew Quality] マーカーを置きます。
- ・あなたの潜水艦マーカーと基地マーカー (7.3) を港湾 (整備) [In Port (Refit)] ボックス内 (哨戒セクションの右下に位置します) に置きます。
- ・ディスプレイ・マットの兵装 [armaments] セクション内に、適切な魚雷 [Torpedo] と甲板砲弾 [Deck Gun Ammo] マーカーを置きます (4.5 と 4.6)。

いったん全てのマーカーが置かれたら、ゲームのセット・アップは完了です。プレイを開始して最初の哨戒任務を判定する準備ができました。



ガトー級潜水艦の初期セット・アップ。艦長の開始時階級 (11.2.2) と乗組員経験レベル (11.1) に注意してください。初期魚雷搭載は、Mk14 (蒸気式) 魚雷についての初期搭載制限 (4.5) を守っています。船体と浸水損傷マーカーは脇にセットされ、甲板砲と対空砲が甲板砲のための砲弾マーカーと共に置かれています。哨戒開始時期が1945年1月前なので、デコイ・マーカーが置かれていないことに注意してください。潜水艦と基地マーカーが、図示目的のため上部エリア内に置かれています。本来これらは、潜水艦ディスプレイ最下部の「港湾内 (整備)」ボックス内に置かれます。

[4.5] 魚雷の搭載 [TORPEDO LOAD]

解説: 時期に応じて、潜水艦は異なる Mk14 (蒸気式) と Mk18/27 (電池式) の魚雷を組み合わせて搭載しました。蒸気式は僅かばかり速く、それ故僅かばかり正確でした。電池式は低速で、それ故長射程では僅かに命中性が劣りましたが、護衛艦を潜水艦へと導く蒸気の航跡を残しませんでした。これは、護衛艦による探知の可能性を減少させるため、昼間の使用に有効でした。



手順 [PROCEDURE]

1. ディスプレイ・マットのヘッダー内の初期魚雷搭載情報 (階級 & 褒賞 [Rank & Rewards] ボックスの脇) を調べます。標準搭載数は、時期とともに変化することに注意してください。
2. 合計魚雷搭載数に一致する魚雷マーカーの合計数を選択します。
3. ここで、指定された数まで魚雷マーカーの組合せを変更できます。

例: ポーボイズ [Porpoise] 級は、合計 16 本の魚雷を搭載します。これらの開始の組合せの魚雷タイプは、43 年 9 月～44 年 6 月に 12 本の Mk14 と 4 本の Mk18 です。あなたは、この魚雷の組合せを調整できますが、単に交換したい魚雷タイプ・マーカーを選択し (この場合は 4 本まで)、別の魚雷タイプに変換します。例えば、3 本の Mk14 マーカーの交換を選択したら、調整後の魚雷の組合せは 9 本の Mk14 と 7 本の Mk18 魚雷です。

4. 個々の魚雷マーカーを数字付の前部と後部の発射管 [Tube] ボックス内に置きます。ボックス毎に、1 つの魚雷マーカーのみを置くことができます。
5. 残っている魚雷マーカーを前部と後部の再装填 [Reloads] ボックス内に置きます。再装填ボックスの合計許容量と、魚雷マーカーの数が許容値と一致することに注意してください。
6. 魚雷搭載数の合計は、常に潜水艦の許容量と一致します。**例外:** 7.4.2、機雷敷設特殊任務。
7. 魚雷は、いったん搭載されてディスプレイ・マット上に置かれたら、決して前部と後部の間で交換できません。再装填のみが可能です (4.5.1)。
8. 戦闘中に、いったん魚雷が前部/後部発射管から発射されたら、その発射管は再装填できます。前部魚雷発射管は、前部再装填ボックス内の魚雷で再装填されます。同様に、後部魚雷発射管は、後部再装填ボックス内の魚雷で再装填されます。

様に、後部魚雷発射管は、後部再装填ボックス内の魚雷で再装填されます。

[4.5.1] 再装填は、もしも一致する再装填ボックス内に魚雷マーカーが残っている場合のみ可能です。いったん当該区画の再装填ボックスが消費されたら、哨戒中に再装填することは不可能です。

[4.6] 砲弾マーカー [Ammo Markers]



[4.6.1] ディスプレイ・マットは、定められた容量まで甲板砲が使用可能な、砲弾数を管理するために使用されます。

[4.6.2] 最初に、列記された合計砲弾許容量に一致するポイント値の、十分な砲弾マーカーを砲弾 [Ammo] ボックス内に置きます。

[4.6.3] 各砲弾マーカーのポイント値は、砲撃戦闘の 1 砲弾ラウンドをあらわします。戦闘ラウンド毎に、2 砲弾ポイント (又は砲弾ラウンド) まで消費できます。

[4.6.4] 対空砲は、無制限に弾薬が供給されるため (ゲームの目的においては)、砲弾マーカーは使用しません。

注釈: 対空砲は、関連する砲弾ボックスを持たず、砲の状態のみがディスプレイ・マット上で管理されます。

[5.0] ゲームの勝利方法 [HOW TO WIN THE GAME]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

ゲーム全体は、1945 年 7 月までの多くの哨戒完遂から成ります。もしもあなたの潜水艦が沈没するか、又は艦長としてのあなたが戦死するか、又はあなたの潜水艦が撃破された後に捕虜になると、ゲームは早期に終わるかも知れません。

各哨戒の結果は、昇進と乗組員の向上 (又は逆にまずい行為のため乗組員の質低下又は更迭) の結果となり、全般的な勝利レベルは沈めた艦船の合計トン数を基準に、ゲーム終了時に判定されます。

事項 [CASE]

[5.1] ゲームの終了 [ENDING THE GAME]

[5.1.1] ゲームは、あなたの最後の哨戒が完了又は 1945 年 7 月まで経過すると直ちに終了し、1945 年 7 月の後に哨戒任務は実施しません。

[5.1.2] もしも整備期間を計算後に、次の哨戒任務が 1945 年 7 月の後に決定されると、ゲームは終了します。

[5.1.3] 時期にかかわらず、艦長としてのあなたが指揮権を剥奪されるか、戦死するか、捕虜になると、ゲームは直ちに終了します。あなたは、ゲームを早期に終了させることも選択できます [11.7]。

[5.1.4] いったんゲームが終了したら、勝利を判定できます。

[5.2] 勝利の判定 [DETERMINING VICTORY]

[5.2.1] プレイの終了時にログ・シートを調べ、あなたの経歴中に沈めた艦船のトン数を合計します。

[5.2.2] 沈没した敵艦船のトン数を基準に、あなたの勝利レベルと潜水艦艦長としての実行成果が下記により判定できます。

敗北 [DEFEAT]: 0～9,999 トンを撃沈するか又はあなたの潜水艦が自沈の試み (10.13) に失敗して捕獲されるか、又は正当な理由により更迭 (11.4) されたら。

注釈: あなたの潜水艦が自沈に失敗して捕獲されるか、又は更迭された瞬間に、撃沈した艦船トン数にかかわらず、自動的に「敗北」の結果となります。

あなたの家族とあなた自身は、合衆国海軍の面汚しです。あなたはワイキキの浜辺で、旭日旗が誇らしく翻った過去の日々に思いをはせます。

引き分け [DRAW]: 10,000～39,999 トンを撃沈。

あなたは国家の義務を果たしました。あなたはワシントンの魚雷起爆装置設計施設へ再配置されます。

限定的勝利 [MARGINAL VICTORY]: 40,000～69,999 トンを撃沈。

あなたは、潜水艦指揮官として、ある程度の成功を収めました。あなたの乗組員はあなたの能力を尊敬し、1945 年に海軍はあなたを訓練機関に入れます (あなたが戦死又は捕虜になっていなければ)。

実質的勝利 [SUBSTANTIAL VICTORY]: 70,000～99,999 トンを撃沈。

あなたは、海軍のエリート潜水艦指揮官の一人で、同僚、乗組員、司令官からの尊敬を獲得します。あなたは、しばしば全国紙で紹介され、いくつかの戦時公債運動参加を強要されます (あなたが戦死又は捕虜になっていなければ)。

決定的勝利 [DECISIVE VICTORY]: 100,000 + トンを撃沈。

あなたは合衆国海軍の誇りです。あなたの伝説的偉業は、あなたの同僚や司令官たちを驚嘆させます。いくつかのハリウッド・スタジオは、あなたの軍歴の映画化権を獲得しようと、家族に取り入っています。戦後あなたは、希望に満ちて退役します。

[5.2.3] もしも艦長として戦死したら、それでも（死後の）勝利レベルを判定します。もしも捕虜になっても、同様に適用します。

[6.0] プレイのシーケンス **[SEQUENCE OF PLAY]**

ルールの概要 [GENERAL RULE]

Silent Victory は、多くの潜水艦哨戒を実施するため、不連続のプレイのシーケンスを厳守します。最も抽象的なレベルでは、シーケンスに哨戒実施の周辺と各哨戒終了時の整備を含みます。連続的に番号付けされた「ゲーム・ターン」はなく、ターンを基本とした別のシステムで、ゲーム・プレイは一ヵ月単位の時間増加に分割され、ログ・シートに反映されます。ゲームは、選択した潜水艦タイプが使用可能な時期に開始し（最初の哨戒任務）、哨戒は45年7月まで続きます。各哨戒は、完了するまでに少なくとも**二ヵ月**かかり（例外、哨戒帰還、10.12）、整備が完了するまでに要求される月数は、状況によって変化します（潜水艦損傷と／又は乗組員死傷）。

以下のゲーム・プレイのあらましは、いったん潜水艦が選択され、一致するディスプレイ・マットに全てのマーカーが置かれた後に開始します（4.0、ゲーム・セット・アップ）。

[6.1] ゲーム・プレイのあらまし [GAME PLAY OUTLINE]

1. 哨戒任務の決定 [DETERMINATION PATROL ASSIGNMENT]

- 潜水艦哨戒任務表を調べます（7.0）
[P1a] 又は [P1p]
- ログ・シート（哨戒開始時期に一致する列）上で哨戒任務に入ります
- 潜水艦マーカーをディスプレイ・マット上で哨戒任務ボックスの最初の航海ボックスの脇におきます。

2. 哨戒の実施 [CONDUCT PATROL]

- 遭遇チャートを調べることで、占める航海ボックスについての遭遇をチェックします（8.0）[E1]。もしも遭遇が起きなければ、次に進入した航海ボックスについて、このステップを繰り返します。もしも遭遇が振られたら、以下のステップに従います。

遭遇戦の解決 [RESOLVE ENCOUNTER]

- ランダム・イベントの判定（もしも振られたら、12.0）、あるいは航空機

又は艦船遭遇を解決します（8.0）。戦闘で敵艦船と交戦することは、常に任意です（8.1.4）（例外：9.9 潜水艦遭遇）。

- あなたは、遭遇戦が完了するまで、非護衛下艦船に対して必要に応じて追加のラウンドを実行でき（9.4.3）、あるいは遭遇戦が完了するまで護衛下艦船又は護送船団（9.7）の「追尾」を試み、その間に魚雷を再装填します。

- あなたの潜水艦が探知されて反復爆雷攻撃を受けると、追加の戦闘ラウンドも起こり得ます。このサイクルは、あなたの潜水艦が護衛艦探知から逃れるか、浮上を強いられるか、破壊されるまで自動的に繰り返します。

- いったん全ての戦闘ラウンドが完了したら、損傷したいずれかの潜水艦機械装置の修理を試みます（10.11）。

注釈：いったん探知から逃れたら、それでも「追尾」が認められます。

- 次の航海ボックスへ進み、潜水艦が最終航海ボックスに進入して遭遇の可能性を解決するまで、これを繰り返します（7.5）。完了した瞬間に、潜水艦マーカーを港湾（整備）ボックス内に置きます。

3. 潜水艦の整備 [REFIT SUBMARINE]

- 潜水艦の損傷と全ての修理を完了するために必要な期間（10.14）を判定します（次の哨戒を開始する時期を決定するために、ログ・シート上に整備期間を記録します）。

注釈：もしも次の哨戒開始時が45年7月の後であると、ゲームは終了します。

- 乗組員の回復と交代の可能性をチェックします（10.15）。
- 乗組員向上についてチェックします（11.1）。
- 艦長の昇進と／又は叙勲についてチェックします（11.2 と 11.3）。
- 潜水艦の再割当ての可能性についてチェックします（11.5）。
- 次の哨戒の前に、補充した魚雷搭載（4.5）をセットし、砲弾マーカー（4.6）を補充します。同様に、潜水艦ディスプレイ・マットから、全ての損傷と乗組員負傷マーカーを取り去ります。

ゲーム・プレイは、ゲームが終了するまで上記のシーケンスに従って実施され（5.1、ゲームの終了）、そのときに勝利を判定できます（5.2、勝利の判定）。上記のあらましで実

行された実際の活動は、適切なルール項目内で扱われます。

[7.0] 哨戒の実施 [CONDUCTING PATROLS]

解説：哨戒は、戦争の進捗に従って哨戒ゾーンがシフトしていく、主として時間の機能として割り当てられます。

ルールの概要 [GENERAL RULE]

あなたは潜水艦艦長として、自身の経歴を通じて多くの哨戒任務を割り当てられます。最終目標は、各哨戒を成功裏に終わらせ、戦争に生き残ることです。哨戒の成功は、あなたの階級を上げ、又はあなたの乗組員を向上へと導くかもしれません。哨戒は、特殊任務又は潜水艦タイプを基本に変更されるものや、この項目内に注記されたその他の制限から構成されます。各哨戒任務は、潜水艦ディスプレイ・マット上の個別名称付哨戒記録欄であらわれ、それぞれ潜水艦が航行して通過する複数の航海ボックスから構成されます。哨戒は、哨戒任務に一致する記録欄上に置かれた潜水艦マーカーを前進させ、基地へ帰還するまで、進入した各航海ボックスについて遭遇の可能性をチェックすることで実施されます。

手順 [PROCEDURE]

潜水艦哨戒任務表 [P1a] 又は [P1p] を調べ、哨戒任務を開始するときの適切な時期コラムの下で2d6を振ります。哨戒任務の結果を、ログ・シートの開始時期に一致する列に書き込みます。哨戒は、潜水艦マーカーを哨戒に一致する記録欄上に置き、進入した各航海ボックスについて遭遇の可能性をチェックすることで実施されます。哨戒任務を決定しているときに、一定の例外や制限が適用され得ます。

事項 [CASES]

[7.1] 哨戒任務の準備 [PATROL ASSIGNMENT PREPARATION]

[7.1.1] ログ・シート上の哨戒開始時に一致する列で哨戒に入ります。

[7.1.2] ディスプレイ・マットの哨戒セクション内で哨戒任務を設定し、あなたの潜水艦マーカーを最初の航海ボックス（移送ボックス）の脇に置き、いったん進入すると哨戒が開始されます。

[7.1.3] 哨戒任務を開始するために、潜水艦ディスプレイ・マット上に元々置かれる全てのマーカーを一致させます（4.0、ゲーム・セット・アップ）。

[7.2] 狼群哨戒 [WOLFPACK PATROLS]

解説：潜水艦は、しばしば狼群 [Wolfpacks] と呼ばれた集団連携戦術で護送船団を攻撃しました。アメリカ軍は、中央管制されたより大

きなドイツ軍の狼群集団攻撃と全く異なる方法で「狼群」作戦を実施しました。アメリカ軍の狼群は2～4隻のボートで、圧倒的な大多数が3隻のボートから構成されました。主な優位性は、報告を通していかなる目標とも接触を維持できたことでした。普通、攻撃は同士討ちを避けるために時間をずらして行われました。これは、より小型の日本護送船団に有効でした。



[7.2.1] いくつかの哨戒は、(W) の表示を持ちます。これは、ボートが狼群作戦の一部に割り当てられたことを示します。

[7.2.2] 狼群哨戒中、護送船団に遭遇しているときには、護送船団護衛艦の状況を判定するために1d6を振ります。

- ・1のサイの目で、護送船団護衛艦は護送船団を攻撃している他のボートに忙殺されており、護衛艦探知 [E2] についてチェックするときに有利な-1サイの目修正の結果となります。
- ・2のサイの目で、護送船団は他のボートからの攻撃によって「散開状態」になっています。護送船団についてサイを振る代わりに、プレイヤーは単艦目標を持ちます（非護衛下）。
- ・3～5のサイの目では、狼群の他のボートが位置報告を送っており、護送船団に張り付いています。あなたは、サイを振ることなく昼間から夜間へ変更（又はその逆）し、もしもそれを望むのであれば「追尾」は自動的です。1日の時間を変更した後（もしも望むのであれば）、次にプレイヤーは通常に護送船団を攻撃します。
- ・6のサイの目では、護送船団護衛艦はあなたの接近に焦点を絞っており、不利な+1修正の結果となって探知される可能性が増加します。

潜水艦戦闘マップ [S5] 上の狼群ボックス内に、忙殺 [Busy] / 焦点下 [Focused] マーカーを適切な面を上にして置きます。

[7.2.3] この修正は、護送船団に対する戦闘の全ラウンドに適用し、各戦闘ラウンドについて個別にサイを振りません。ただし、もしも追尾して護送船団と再交戦することに成功したら、再びサイを振ります (9.7)。この修正は、もしも潜水艦の無線が機能不全状態であると適用しません。もしも (W) 哨戒（すなわち狼群哨戒）に割り当てられた潜水艦の無線が機能不全状態であることが発見されると、その哨戒中に持つかもしれない、残っている

全ての護送船団遭遇で狼群ルールを無視します。狼群ルールは、大部分のときにあなたを手助けするため、通常これは大きな痛手です。それでも、哨戒の残りの間中、あなたは護送船団を探知して攻撃する可能性を持ち、これらは通常の遭遇ルールを介して解決されることになります。これは、その哨戒の成否に影響も与えず、成功のために少なくとも1隻を沈める通常の条件に留まります。

[7.2.4] 護送船団遭遇のみが、この特別な修正をもたらします。他の全てのタイプの遭遇では無視します。

[7.3] 潜水艦基地 [SUBMARINE BASING]

[7.3.1] 初期基地 [INITIAL BASING] : あなたがゲームを開始するときあなたの潜水艦タイプに依存して、初期基地は以下のとおりです。:

- ・41年12月 ポーポイズ [Porpoise] 級 : 1d10を振り1～7でフィリピン、8～0で真珠湾。
- ・41年12月 サーモン [Salmon] 級は、フィリピンで開始します。
- ・41年12月 他の全ての級は、真珠湾で開始します。
- ・42年1月以降 : 1d10を振る。1～5 : オーストラリア、6～0 : 真珠湾（ナールワル [Narwal] 級は、常に真珠湾で開始します）



[7.3.2] 基地の影響 [BASING EFFECTS] : オーストラリア（又はフィリピン）を基地とする潜水艦は、出撃する哨戒を判定するために [P1a] 哨戒任務チャートを使用します。

ゲームをフィリピンで開始している潜水艦は、その最初の哨戒終了時に自動的にオーストラリアへ航海し、以後はオーストラリアから哨戒を行います。（ゲーム・プレイの目的において、オーストラリアとフィリピンとの間に差異はありません。）

41年12月哨戒の特別手順 [Special Procedure for 12/41 patrols] : 41年12月をフィリピンで開始する潜水艦は、極初期の哨戒部分としての、最初の2つの移送ボックスを持ちません。これらは、最初の「フィリピン」[Philippines] 移送ボックス内で開始し、最後の2つの移送ボックスを通過航海し、次にオーストラリアで終了します。

歴史的注釈 : 「オーストラリア」には、戦争で実際に使用されたダーウィン [Darwin]、フリーマントル [Fremantle]、ジャワ [Java]、

後のグアム [Guam] のような異なる基地を含みます。ゲーム・プレイ単純化のため、これら全ての基地は「オーストラリア」と見なされます。

[7.3.3] Silent Victory は、3枚の哨戒マップを含みます。: 真珠湾 [Pearl Harbor]、フリーマントル [Fremantle]（オーストラリア）、ブリスベン [Brisbane]（オーストラリア）です。プレイヤー諸氏は、潜水艦マップ上で自身の哨戒を管理できるので、その使用は選択です。2枚のオーストラリア・マップ間で、ゲーム上の差異はありません。両者は、歴史的興味ののために含まれました。もしもオーストラリアに割り当てられたら、プレイヤーは単によりアピールするオーストラリア・マップの使用を選択できます。

[7.4] 特殊任務 [SPECIAL MISSIONS]

ゲームには、5タイプの特殊任務があります。これらは、哨戒チャート [P1a] と [P1p] 上で、それぞれ哨戒ゾーンの末尾に T、M、E、R、L で表示されます。

[7.4.1] 便乗者の輸送 (T) [TRANSPORT A PASSENGER]

便乗者を運ぶため、潜水艦はディスプレイ・マップ上に便乗者カウンターを置きます。次に、潜水艦は「任務」ボックスへ到着したときに、特殊任務遭遇チャート [E1] 上でサイを振り、便乗者を降ろすを試みます。（任務ボックスとは、哨戒上の最初の「目的地」[“on station”] ボックスで、移送ボックスではありません。）もしも遭遇がなければ任務は成功で、便乗者カウンターは潜水艦から取り去られます。ただし、もしも航空機遭遇が振られたら、この遭遇戦を最初に解決しなければなりません。もしも潜水艦が攻撃されて生き残ると、便乗者を降ろすことが可能となる他の戦闘ターンにサイを振らなければなりません。遭遇なしになるまでこの過程を継続し、便乗者を降ろすか、あるいは潜水艦が沈没するか又は帰還を強制されます。もしも便乗者を降ろす前に便乗者が KIA（戦死）又は SW（重傷）であると、任務は失敗です。



[7.4.2] 機雷敷設 [MINELAYING] (M)

この任務は、ゲームのメカニクスに関する限り輸送に類似し、潜水艦は哨戒で移送ボックスを通過した最初の任務ボックスに到着したときに、特殊任務チャートを使用して遭遇についてサイを振らなければなりません。差異は、潜水艦が全ての魚雷発射管内に機雷を搭載して開始することです。これは、ボートが持つ魚雷発射管の数だけ（典型的には10）搭載魚雷を減少させます。いったん、機雷が無事に運ばれたら、発射管に魚雷を再装填でき、通常に哨戒の残りの行程を進めます。



[7.4.3] 撤収 [EVACUATING] (E)

この任務は輸送任務の逆で、潜水艦は任務ボックスに向かって進み、可能性のある航空機遭遇について振った後、便乗者カウンターを拾い上げます。この任務が成功するためには、哨戒の終了時に、便乗者が SW 又は KIA 状態になることなく基地へ帰還していなければなりません。潜水艦は、便乗者を拾い上げた後に目標と交戦できますが、もしも便乗者が SW 又は KIA になると任務が失敗するリスクがあります。



[7.4.4] 偵察 [RECON] (R)

この任務には、写真撮影と／又は地域の詳細調査、典型的には将来の侵攻海岸又は日本軍基地の防衛度合調査を含みます。この任務を上記の輸送と同様に解決しますが、便乗者は含まれません。偵察が実行されていることを表示するため、潜水艦マット上にカメラ・カウンターを置きます。



[7.4.5] 人命救助 [LIFEGUARD] (L)

この任務には、航空作戦が行われた現場近くの予め定められた地域内で、潜水艦が撃墜された搭乗員を拾い上げることを含みます。上記の輸送と同じメカニクスに従い、遭遇についてチェックした後、便乗者カウンターを拾い上げるために1d10を振ります。0のサイの目は、誰も発見できず任務が失敗したことを意味します。その他のサイの目は、その数の墜落した搭乗員を拾い上げたことを意味します。この任務に成功するためには、哨戒の終了時に墜落した全搭乗員（便乗者カウンター）が SW 又は KIA 状態になることなく基地へ帰還しなければなりません。どれだけ多くの搭乗員を救助しても、1枚のみのカウンターを拾い上げます。ログ・シート上に数を注記してください。搭乗員を拾い上げた後、潜水艦は通常に哨戒を継続し、艦船の撃沈を試みることができますが、もしも便乗者が SW 又は KIA になると任務が失敗するリスクがあります。



[7.4.6] 特殊任務中（潜水艦が任務航海ボックスを占めている間に任務を遂行しているとき）の航空機遭遇は、潜水艦が浅海面での作戦を強要されるため、航空機遭遇チャート [A1] 上で－1修正を受けます。この修正は、特殊任務を実行している間の他の航海ボックスに関して適用しません。

[7.4.7] 特殊任務の哨戒任務での成否は、哨戒中に艦船を沈めたかどうかにかかわらず、任務航海ボックス内で特殊任務が無事に実行したかどうかのみにかかってきます。これは、7.5.2の例外です。いかなる撃沈トン数も、全ての目的において、潜水艦によって撃沈された合計トン数にカウントします。

[7.4.8] ランダム・イベント (12.0) は、特殊任務中に任務航海ボックスを占めている間に起こり得ません。これらは、任務中のその他のボックス内で起こり得ます。

[7.5] 哨戒の完了 [COMPLATING PATROLS]

[7.5.1] いったん哨戒任務が完了すると、潜水艦は移送を完了し、哨戒記録欄の最終航海ボックスに進入することによって基地に帰還し、そこでのいかなる遭遇の可能性も解決します。哨戒が終了し、次の哨戒任務が決定される前に整備フェイズが発生することを表示するため、潜水艦マーカーを港湾（整備）ボックス内に置きます。

[7.5.2] プレイヤーは、撃沈した敵艦船のトン数を合計することでログ・シートを更新し、ログ・シート上の哨戒月の隣にそれぞれ「S」又は「F」を書くことで哨戒の成否を示します。哨戒は、もしも少なくとも1隻の敵艦船が沈めば成功で（例外：7.4.7）、さなければ哨戒は失敗です。これは、乗組員の向上が起きるかもしれないときに、見失わないように行われます（11.1）。

[8 . 0] 哨戒遭遇 [PATROL ENCOUNTERS]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

一定の哨戒中に、いくつかのタイプの遭遇（敵の艦船や航空機を含みます）が起きるかもしれませんが、自然遭遇の可能性は哨戒任務自体に反映されています。艦船遭遇は、あなたが交戦できる艦船の数やタイプによって変化します。

手順 [PROCEDURE]

哨戒記録欄上で進入する各航海ボックスについて、遭遇が発生するかどうか判定するために、遭遇チャート [E1] を調べます。もしも遭遇が発生しなければ、潜水艦マーカーを次の航海ボックスへ前進させて再びチェックすることにより、直ちにプレイを前へ進めます。艦船遭遇が起きるときには、交戦している目標艦船の数とタイプ、その規模と ID、護衛下かどうか、遭遇が発生する1日の時間を判定するため遭遇チャートに従うことで前へ進みます。航空機遭遇については、直ちに航空機戦闘を解決します（9.8、航空機遭遇）。

事項 [CASE]

[8.1] 遭遇のタイプ [TYPES OF ENCOUNTERS]

[8.1.1] 航海ボックス毎に一度、遭遇の可能性についてサイを振ります。もしも遭遇が起きなければ、何も発生せず、潜水艦を次の航海ボックスへ前進させて再びサイを振ります。

例外：いくつかの航海ボックスは、「×2」又は「×3」の表示を含むかもしれませんが、これらは次の航海ボックスへ前進する前に、遭遇について複数回サイを振らなければならない

ことを意味します。特殊任務 (7.4) の実行を試みているときには、やはり追加の遭遇についてサイを振らなければなりません。機能不全ディーゼル機関は、やはり追加の遭遇サイ振りを要求することになります（10.2.1）。

42年7月から開始して、ゲームの残りについて、US潜水艦はSJ対水上見張レーダーを装備されます。ゲーム的には（レーダーが機能状態と仮定すると）、これはもしも遭遇チャート上で最初に「5」の目を振ったら、2回目のサイ振りを獲得することを意味します（レーダー・システム、10.6）。2回目の「5」の目は、遭遇がないことを意味します。

[8.1.2] 遭遇チャート [E1] は、発生する遭遇のタイプが敵艦船又は敵航空機に対する遭遇であるのかを判定します。艦船に対する遭遇は、艦船の数とタイプ（8.2、艦船サイズとIDの判定）、同様に護衛艦が存在するか否かによって変化します。

[8.1.3] 護送船団は、常に3隻の艦船から構成され（例外：8.2.1）、主要艦と護送船団の遭遇は常に敵護衛艦を含みます。護衛艦が明記されていない個々の艦船（主要艦と軍艦を除く）は、護衛艦を含みません。以下の遭遇は、護衛艦を含みません。：「艦船」[“ship”]、「2隻の艦船」[“Two Ships”]。注釈：護送船団は、もちろん多くの場合3隻を超える艦船から構成されます。ただし、ゲームの目的において、これらの3隻の艦船は、あなたが目標にできる最寄りの艦船をあらわします。

[8.1.4] 艦船に対する戦闘は、常に任意です（例外：9.9、潜水艦遭遇）。プレイヤー諸氏は、目標（又は複数目標）を確認後、一緒の戦闘を回避することを決定できます。もしもそうすると、単に潜水艦マーカーを次の航海ボックスへ前進させ（あるいは、もしも「×2」又は「×3」ボックス内にいてサイ振りを反復していなければ、次のサイ振りをを行います）、遭遇は終了して潜水艦は非探知下です。

[8.1.5] もしも航空機遭遇が起きたら、直ちに戦闘を解決します（9.8、航空機遭遇）。あなたは、航空機との戦闘を回避することを選択できません。

[8.1.6] 遭遇は、ランダム・イベントが誘発されるときには無視されます（12.0、ランダム・イベント）。

[8.2] 艦船サイズとIDの判定 [DETERMINE SHIP SIZE AND ID]

[8.2.1] 遭遇チャート [E1] を調べ、一般的サイズを判定するために、各目標艦船について1d6を振ります。最下部の艦船サイズ判定表を使用します。護送船団については、あなたの攻撃位置から最寄りの3隻の目標艦船のサイズを判定するために、3d6を振ります。近距離へ移動する潜水艦は、最寄りの4隻の目標について4d6を振りますが、4番目の目標

について振るサイは近距離に投じられ、たとえ目標を見た後に攻撃しないことに決めても、探知の試みを受けることになります。

[8.2.2] 各艦船の実際のサイズと名称を判定するため、1d6を振ります。1945年になるまで1～4は小型艦船、5～6は大型艦船で、1945年から1～5は小型、6は大型に変更します (**歴史的注釈**: 大部分の大型目標は、1945年までに沈没していました)。

[8.2.3] 各目標艦船の正確な大きさと名称を判定するため、各艦船について適切な目標艦船名簿上で1d6を振ります。1～2=a、3～4=b、5～6=cです。次に、各目標艦船のID、タイプ、相当するトン数規模を判定するため、適切な目標艦船名簿上でd100を振ります (2×d10で、1つは「10」の位、1つは「1」の位、「5」と「6」の出目は「56」になります)。目標名簿には、以下の艦船タイプと規模が提供されます。

- ・小型貨物船目標名簿 [T1a~c]
- ・大型貨物船目標名簿 [T2a~c]

T1とT2上の艦船目標は、そのタイプを示す単一の文字コードを持ちます。:F=貨物船 [Freighter]、T=タンカー [Tanker]、P=兵員/貨物輸送船 [Passenger/Cargo]、A=補助艦/武装商船 [Auxiliary/Armed Merchant]、S=特務艦/弾薬運搬船 [Special/Munitions]。タイプ「A」を除く他の全タイプは、ゲームの目的において同一で、歴史的な情報のみ提供されます。「A」タイプの艦船は、潜水艦が甲板砲で攻撃できません (9.3)。

歴史的注釈: 最初期の太平洋潜水艦戦コンピュータ・ゲームが暗示するにもかかわらず、日本貨物船からの反撃は極めて稀でした。US潜水艦が小火器/小口径砲の射程外に留まる限り、問題ではありませんでした。甲板砲を装備していた艦船でさえ、未熟な乗組員が操作していました。ただし、日本軍は、何隻かの補助艦や武装商船に強力な水上火力を装備させました。それ故、これらの艦船がたとえ単独航行していても、潜水艦は甲板砲で攻撃できません。

[8.2.4] 主要艦との遭遇については、主要艦目標名簿 [T3] を調べます。実際の目標を判定するためにd20を振ります。これらの艦船は、常に護衛艦を持ちます。これらの目標の何隻かは、巨大なトン数であることに注意してください。それ故、これらは極めて価値がある目標です！ 主要艦の護衛艦は通常極めて厚く、これに応じて、あなたに対する探知チャート上で+1を受け取ります。何隻かの主要艦船 (ただし、全てではありません) は、ときには26ノットを超える高速を持ちました。それ故、「高速」主要艦 (T3上のアスタリスクとカウンター上の矢印でマークされます) は、魚雷を命中させることが困難なので、あなたはこれらに対して+1の命中罰則を受け

取ります。ゲーム用語の「主要艦」は、雷撃/甲板砲撃チャート [S1] 上のチャート修正の目的において、一般的な「戦艦」を指すのではないことに注意してください。

[8.2.5] 「高速」主要艦と軍艦は、もしもいずれかの損傷を受けていたら、命中への特別な「+1」を失い、沈没しないまでも追尾して再交戦に成功します。

[8.2.6] 軍艦との遭遇については、軍艦目標名簿 [T4] を調べます。実際の目標を判定するため、d100を振ります。これは、重巡洋艦から小型潜水艦までの範囲です。これらの艦船は、それ自身が「護衛艦」なので、ゲーム目的において常に「護衛下」と見なされます。軍艦であるため、あなたに対する探知チャート上で+1を受け取ります。これらは、貨物船より高速でもあるため、あなたは命中罰則に+1を受け取ります。

[8.2.7] ログ・シート上に各艦船のトン数を記録し、(もしも沈没したら) 勝利レベルを判定するときにカウントします。選択で、ゲームのリプレイ目的についてのみ目標艦名を記録できます。**歴史的注釈**: 目標名簿上に示された全ての艦船は、実際に戦争中に沈められました。



[8.2.8] 艦船目標のタイプとサイズを確認したら、戦闘を解決するために潜水艦戦闘マット上に置く、一致する目標艦船マーカーを選択します。艦船マーカー上の円内数字は、艦船を沈めるために要求される損傷の量 (艦船のトン数が基準) を示します。小型と大型の貨物船やタンカーについて、船名なしのマーカーが用意されています。各主要艦は、固有のマーカーによってあらわされます。

[8.2.9] いったん艦船が確認されたら、プレイヤー諸氏は攻撃することを辞退できます (例外: 9.9、潜水艦遭遇)。もしもそうすると、遭遇は終了し、潜水艦は非探知下です (例外: 9.2.2、初期近距離探知の試み)。潜水艦を次の航海ボックスへ移します (あるいは、もしも「×2」又は「×3」ボックス内にいてサイ振りを反復していなければ、次のサイ振りをを行います)。

注釈: なぜ攻撃を辞退するのでしょうか？ あなたは魚雷が少なく、大物目標を待つことを望むかもしれません。甲板砲の砲弾のみを持ち魚雷を持たないか、又は潜水艦が損傷状態のため、非護衛下の目標を望んでいるかもしれません。あなたは、いかなる理由でも攻

撃を辞退できます。

[8.3] 昼間と夜間の遭遇 [DAY AND NIGHT ENGAGEMENTS]

[8.3.1] 各遭遇について、遭遇チャート



[E1] を調べて遭遇日の時間 (昼間又は夜間) を判定するために1d6を振ります。遭遇日の時間は、魚雷攻撃と探知に影響を持つ可能性があり、夜間浮上攻撃は夜間にのみ実施できます。

[8.3.2] いったん全ての艦船が確認されたら (8.2、艦船サイズとIDの判定)、接触を失うリスクを持って、昼間から夜間への変換を試みることができます (例外: 主要艦と軍艦は、昼間から夜間へ変更できず、逆もまた同様です)。夜間への変更を試みるため、遭遇チャート [E1] を調べます (昼間へ変更する理由はありますが、もしも望むのであれば)。あなたは、目標との接触を失うリスクを冒し (修正後の6以上のサイの目で)、この場合には直ちに遭遇が終了します。もしもSJレーダーが不全状態か又は装備されていなければ、+1修正を適用します。

[8.3.3] いったん遭遇日の時間が判定されたら、潜水艦戦闘マット上に昼間/夜間マーカーを適切な面を上に向けて置きます。

[8.3.4] すでに損傷状態の目標艦船を追尾しているときには、サイを振る必要はなく、艦長は昼間又は夜間を選択できます (9.7.5)。

[9.0] 戦闘 [COMBAT]

ルール概要 [GENERAL RULE]

戦闘は、哨戒任務中に遭遇が起きるか、又はランダム・イベントによって要求される時に発生します。潜水艦艦長としてのあなたの目標は、可能な限り多数の敵艦船を沈め、可能な限り護衛艦の爆雷攻撃や航空機攻撃に耐えることです。敵艦船に対する戦闘は任意で (例外: 9.9、潜水艦遭遇)、複数の戦闘ラウンドから構成されます。これには、再交戦を期待して艦船又は護送船団を追尾することを含みます。もしも護衛艦が含まれると、敵の探知に続いて爆雷攻撃が起り得ます。プレイヤーは、最初の戦闘ラウンドに続き、交戦から撤退することを選択できます。ただし、潜水艦は、遭遇を終了するために探知から無事脱出できるまで、護衛艦からの多数の爆雷攻撃に耐えねばならないかもしれません。航空機攻撃は、艦船遭遇とは別に解決されます (9.8、航空機遭遇)。

手順 [PROCEDURE]

潜水艦戦闘マット [S5] は、敵艦船に対する攻撃を解決するために使用されます (9.2)。いったん全ての目標が確認されて戦闘マット上に置かれ、遭遇日の時間が判定されたら、

あなたはどのように攻撃を実施するか(又は、全く攻撃を行わないか)を決断しなければなりません。潜航又は浮上攻撃(夜間浮上攻撃を含みます)、敵目標と交戦する距離を選択します。護衛艦の存在は、選択される攻撃の様に直接影響を持つかも知れず、これは護衛艦の探知が起きるかどうか、又は起きるときを決定することになります。

潜水艦ディスプレイ・マットから魚雷と／又は浮上砲撃砲弾マーカーを、戦闘マット上で選択した目標に一致する魚雷又は砲攻撃ボックス内に置きます。潜水艦雷撃／甲板砲撃チャート [S1] を使用して潜水艦の攻撃を解決し、魚雷不発チャート [S2] 上で魚雷不発の可能性をチェックすることにより、命中を解決します。必要に応じて、全ての修正を適用します。もしもあれば艦船目標が吸収しなければならない損傷の総量を判定するため、攻撃損傷チャート [S3] 上で獲得された各命中について、サイを一度振ります。損傷艦船は、それらを管理するためにログ・シート上にチェックマークを付けることで注記し、沈没艦船は撃沈を記録するためにログ・シート上でそれらのトン数値を円で囲みます。一定の状況下で、潜水艦は別の戦闘ラウンドを開始するか、あるいは敵艦船又は護送船団の追尾を試みることができます。ただし、非護衛下目標に対する別の戦闘ラウンド開始には、遭遇チャート [E1] の追加戦闘ラウンド表でのサイ振りが含まれ、護衛艦又は航空機がその場に到着する危険があります。

護衛艦が含まれるときには、護衛艦探知チャート [Detection] [E2] を調べます。もしも探知されたら、潜水艦は直ちに爆雷攻撃を受け、命中が起きるか判定するために護衛艦／航空攻撃チャート [E3] を調べます。適用可能な全ての修正を適用します。潜水艦は、超過耐圧殻潜航 (9.6.4) の実行を宣言し、探知からのすり抜けを試みることができますが、結果として船体損傷を受けます。潜水艦が受けた各命中について、戦闘マット [S5] 上に投入される命中マーカーを使用して記録し、各命中によって生じた損傷の度合を判定するために、潜水艦損傷チャート [E4] を調べます。被った損傷の結果は、潜水艦の損傷と修理チャート [E5] で説明されます。損傷が起きる都度、潜水艦ディスプレイ・マット上に適切な損傷マーカーを置くか又は調整します。次に、潜水艦は、護衛艦探知チャート [E2] に戻ることにより、反復爆雷攻撃に耐え続けなければならないかもしれません。この手順は、潜水艦が探知を逃れるか、破壊されるか、浮上を強要されるまで繰り返されます。

事項 [CASES]

[9.1] 潜水艦戦闘マット [SUBMARINE COMBAT MAT]

[9.1.1] 全ての目標艦船マーカーを、潜水艦戦闘マット [S5] に置きます。4つの数字付コラムがあり、各目標艦船について1つで(4隻は、遭遇戦で可能な最大の目標数です)、艦船が吸収できる損傷の総量をあらわしている

数のボックスを含みます。いくつかの目標コラムは、もしも遭遇戦に4隻未満の目標を含むと無視されます。艦船のサイズと合計トン数は、沈没する前に吸収できる損傷の総量を基準に、艦船マーカーが初期に占めるボックスを決定します。

例: 7,600t の大型貨物船は、3 損傷ボックス内に置かれることになります。10,000t 以上の大型貨物船は、4 損傷ボックス内に置かれることになります。大型貨物船マーカー自体は、沈没する前に吸収できる損傷合計(そのトン数を基準に)を示している円内の3又は4を表示します。

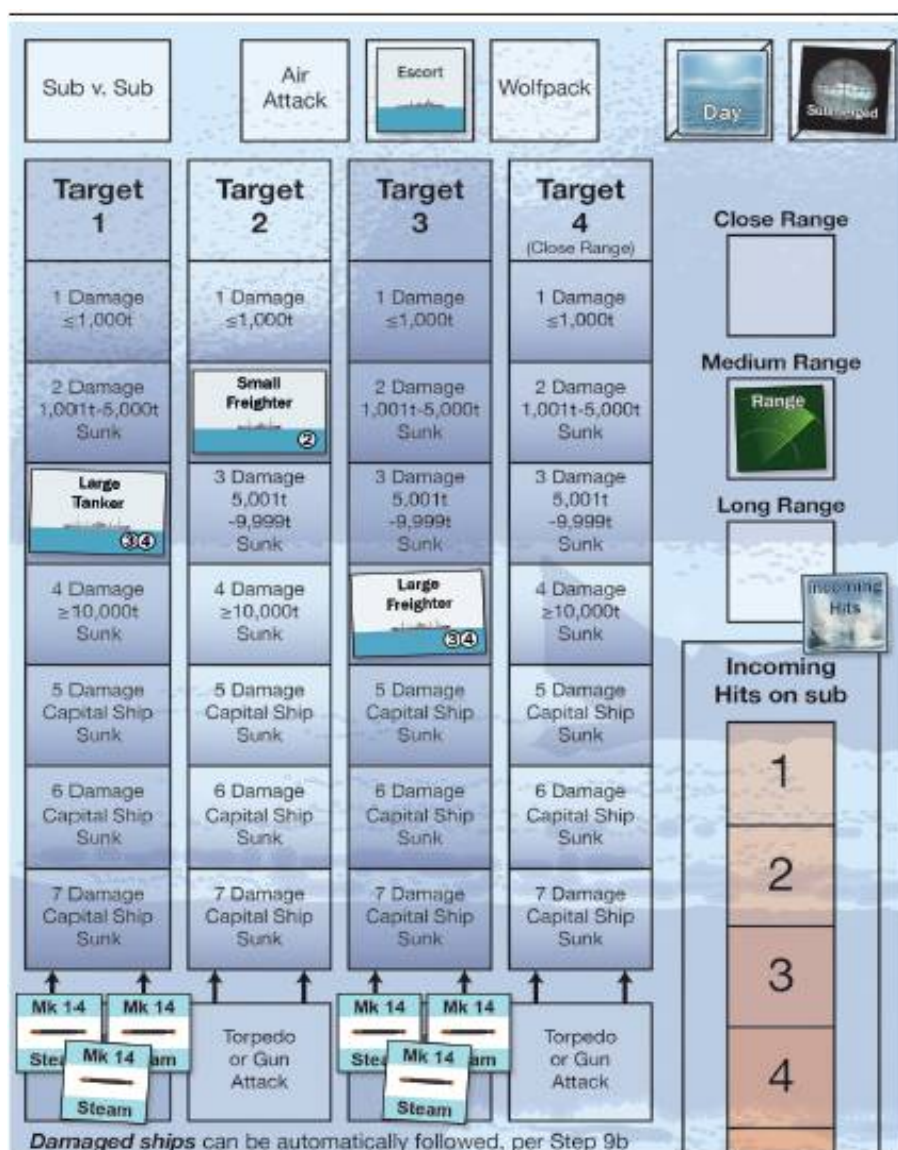
[9.1.2] 全ての艦船マーカーを攻撃の目標にしなければならないわけではありません。あなたは、単に魚雷と／又は浮上砲撃の資格を持つ目標の全艦船を置きます。たとえ4隻ま

での艦船が存在しても、1隻の目標艦のみを攻撃すると決めることができ、全く攻撃しないこともできます。もしも攻撃しないことに決めたら、遭遇は直ちに終了し、潜水艦は探知されません。

[9.1.3] 潜水艦戦闘マット [S5] 上に、遭遇の現行時間を示している適切な面を上に向けて、昼間／夜間マーカーを置きます。

[9.1.4] 距離 [Range] マーカーを、潜水艦が敵艦船と交戦するために用いる距離に一致する適切なボックス内に置きます。

[9.1.5] もしも護衛艦が存在すると、4つの番号付き目標コラムの上に位置する護衛艦ボックス内に護衛艦マーカーを置きます。このマーカーは、選択ルールを使用しているときに、可変する護衛艦の質(14.5)も反映し得ます。



戦闘マットのセット・アップ見本。あなたの潜水艦は、昼間に潜航状態で中距離の護送船団(護衛艦マーカーが存在することに注意)と交戦しています。艦船目標#1と#3のみが、**3本の各 Mk14 魚雷**の斉射目標となっています。大型タンカーは10,000t未満で、大型貨物船のトン数は少なくとも10,000t、それぞれが占めるスペースは、目標記録欄の数字が基準です。注釈:護衛艦を目標4コラムへ移し、1,200tのトン数を持つ「2損傷」スペースへ置くことで、目標にできたことに注意してください(9.2.9を参照)。

もしも護衛艦が存在しなければ、護衛艦ボックスはカラになります。

[9.1.6] 4つの番号付き目標コラムの上に位置する航空攻撃ボックスは、選択で使用する場合 (14.6、可変する航空機の質) のみです。

[9.1.7] 狼群ボックスは、護送船団目標に対する狼群哨戒についてのみ使用されます (7.2、狼群哨戒)。護送船団護衛艦 (7.2.2) の状態を判定するためにサイを振り、狼群ボックス内に適切な狼群護衛艦マーカー (忙殺 [Busy] 又は焦点下 [Focused] 面を上に向けて) を置きます。この修正は、遭遇を通して全ての護衛艦探知 [E2] の試みに適用されます。

[9.1.8] もしも潜水艦が攻撃下となり、使用が可能であれば、潜水艦記録欄上の発生する命中の横に命中発生 [Incoming Hits] マーカーを置きます。

[9.2] 艦船戦闘の実施 [CONDUCTING SHIP COMBAT]

[9.2.1] 潜水艦が前部又は後部の魚雷を発射するかどうか決めます。同じラウンドに両方を使用することは、あなたの探知を容易にし (護衛艦探知チャート上で+1修正、9.6)、夜間浮上攻撃 (9.5) を介して又は非護衛下目標に対してのみ行うことができます。あなたは、望むだけ多く又は少ない発射管から発射でき、前部又は後部発射管から全ての魚雷を発射する必要はありません。あなたが目標にしている艦船に一致する戦闘マット上の魚雷又は砲撃ボックス内に、魚雷を置きます。最初の魚雷命中を確認するためにサイを振る前に、全ての魚雷が戦闘マット上に置かれなければならない。あなたは、魚雷を望むように割り振ることができ、これには単一目標への一斉魚雷発射を含みます。

[9.2.2] もしも護衛艦を伴う艦船に対して近距離で雷撃していると、魚雷を発射する前に護衛艦探知チャート [E2] (9.6) でサイを振ります。もしも中又は遠距離であると、常に護衛艦の探知前に魚雷を斉射します。

近距離への接近を試みている潜水艦は、2d6 修正後の 10 以上で探知されます。この探知のサイ振りには、*年*修正のみが適用されます。もしもボートが非探知下であると、攻撃を継続できます。ただし、もしも探知下であると攻撃できず、通常に探知されていたごとく、直ちに爆雷攻撃を受けます。探知/爆雷攻撃の手順は、この時点で通常に続けます。

もしも近距離で探知されたら、魚雷を潜水艦ディスプレイ・マットへ戻し、この遭遇中には雷撃せず又は消費しません (いまや、あなたは敵目標と交戦するために留まる機会なしで、護衛艦からの探知を逃れなければならない)。

もしも近距離で先に探知されなければ、魚雷を発射した後に護衛艦の探知について再びチェックしなければならず、近距離による+

1を含む全ての通常修正が適用されます。**注釈:** これは計算されたリスクで、護衛下の敵艦に対する近距離での攻撃実施は、二重の危険な賭けです。あなたは二度の護衛艦探知についてサイを振らなければならない (一度は魚雷発射の前で、魚雷発射後に再び)、いったん探知されたら、決して敵と交戦できません。唯一の焦点が生存になるのは、再交戦のため追尾を試みるがどうか決める時点です。

[9.2.3] 命中したかどうかを判定するために、潜水艦雷撃/甲板砲撃チャート [S1] 上で、発射した各魚雷についてサイを振ります。命中確率は、目標艦に近い距離を基準に上昇することに注意してください。一定の修正も適用され、チャート上に列記されます。

[9.2.4] 魚雷不発チャート [S2] を調べ、命中した各魚雷についてサイを振ります。不発の可能性には、魚雷のタイプと時期が反映されています。時間の経過とともに、アメリカ軍が自身の魚雷問題を理解して適合させるに連れて、不発の可能性は減少します。もしもボートが海上にいる間に不発率が変更されると、ボートが海へ出たときに有効だった不発率を継続します。

デザイナーの注釈: 不発魚雷は、戦争開始時のアメリカ軍にとって大きな問題で、複合的な不具合が存在したため、しばらくの間は克服されませんでした。これは、大西洋でドイツ軍が U ボート魚雷で経験したものと酷似していました。これらの問題には、不完全な起爆装置、調定深度よりも深深度を航走すること、早期起爆が含まれます。原因を単純化するため、目標に損害を与えない魚雷を意味する「不発」の用語を使用することを選択したため、様々な故障が含まれます。

[9.2.5] あなたの魚雷が命中して [S1] 不発でなかったら [S2]、攻撃損傷チャート [S3] 上で損傷についてサイを振ります。獲得された損傷ポイント数は、戦闘マット上の艦船目標の位置を上方へ調整することで表示されます。目標を沈没させるのに不十分な損傷量は、目標艦船が「損傷状態」[“damaged”] にあると見なされます (以下の目的において重要です、9.7.6)。艦船が受けられる合計損傷総量以上の十分な損傷を受けたときには、その艦船は沈没します。**注釈:** 攻撃損傷チャート [S3] (戦闘ディスプレイ・マット [S5] も同様) には、各艦船タイプを沈没させるために要求される損傷ポイント合計が列記されています。

例: 前頁の戦闘マットのセット・アップに従って、もしも大型タンカー (目標 #1) が2損傷ポイントを受けると、3損傷スペースからあと1損傷ポイントを受けると沈没することを示す1損傷スペースへ移されます。もしも大型貨物船 (目標 #3) が4損傷ポイントを受けると、目標4スペースの最上部まで移され、沈没したものと見なされます (吸収できる損傷ポイントを残していません)。

[9.2.6] 修正前の「2」(ピンゾロ) で命中した魚雷は致命的命中で、不発ではなく爆発するものとします。これらの魚雷は、+3損傷ポイントを与えます。例えば、魚雷を命中させるために「2」を振ります。不発チェックについて「5」を振ると、魚雷は爆発します。損傷についてサイを振り、通常は1損傷ポイントになる「5」を振ります。ただし、これは致命的命中だったので、1のみの代わりに4ポイントを与えます。

[9.2.7] ログ・シート上のトン数を円で囲むことで、沈没した艦船を記録します。ログ・シートの隣にチェックマークを置くことで、損傷してまだに浮いている艦船を示します。

[9.2.8] 戦闘の単一ラウンドは、もしも護衛艦が存在すると、潜水艦戦闘マット [S5] 上の対護衛艦戦闘のあらましに従い、普通は潜水艦の攻撃に続く護衛艦探知の試みです (9.6、護衛艦の探知と爆雷攻撃)。もしも護衛艦の探知が成功すると、潜水艦が探知を逃れられるか、又は沈没/浮上を強要されるまで、戦闘ラウンドは護衛艦の探知の試みと爆雷攻撃が繰り返され続けることになります。あなたは、もしも非護衛下艦船と交戦していると、追加の戦闘ラウンドも開始できます (9.4、非護衛下艦船目標)。

[9.2.9] 対護衛艦戦闘 [COMBAT AGAINST ESCORTS]

大西洋の戦いと異なり、太平洋では対護衛艦 (又は軍艦全般) 戦闘がより頻繁に発生しました。これをあらわすため、プレイヤー諸氏は、目標艦船 (たち) と共にいる護衛艦を攻撃することが認められます (ただし、強制ではありません)。護衛艦を攻撃するため、汎用の護衛艦目標 (1200 トン) を加えます。ここで、この艦船を他の使用可能な艦船目標に加えることができ、攻撃ルールに従って通常に攻撃します。 (通常、護衛艦は複数存在しますが、護送船団内に3隻を超える貨物船が存在するのと同様に、あなたが攻撃するための「視界の機会」内には1隻のみが存在すると仮定します。)



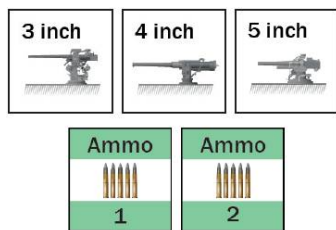
[9.2.10] もしも護衛艦が沈没するか又は損傷したら、戦闘の残りについての探知のサイ振りは-1で行われます (しかも、護衛艦が沈没したら、もちろんあなたは護衛艦のトン数についての栄誉を受け取ります)。もしも護衛艦が生き残ったら、あなたの斉射は損害を与えず、戦闘の残りについて探知のサイ振りは+1で行われます。もしもあなたが選択の護衛艦の質 (14.5) ルールを使用していると、質について振り直しをしません。

デザイナーの注釈: これは実際優れた行動に見えますが、極めて小さなトン数の艦船に (おそらく) 何本かの魚雷を消費し、その中の何本かは命中させず、軍艦であるということで、命中させるために+1が組み込まれてい

ることを、プレイヤー諸氏は認識しなければなりません。不要な護衛艦攻撃の前に再考してください。もしも護衛艦を撃沈又は損傷させていなければ、護衛艦は探知のサイ振りのために追加の+1 であなたに反撃するので、潜在的な爆雷攻撃にのみ対処する方がよいでしょう。

[9.2.11] 遭遇の終了時に、もしも再装填が可能であれば、魚雷発射管に再装填できます (4.5 の手順)。再装填は、戦闘の追加1 ラウンド (9.4.3) の前、あるいは艦船又は護送船団の追尾を試みる前にも起ります (9.7)。

[9.3] 浮上砲戦と砲弾 [SURFACE GUNNERY AND AMMO]



[9.3.1] 非護衛下艦船 (のみ) に対して浮上攻撃を実施している潜水艦は、魚雷の斉射と組み合わせ、又はその代わりに自艦の甲板砲を使用できます。甲板砲の射撃は、護衛艦が存在するとき、又は「A」タイプの貨物船に対しては、決して認められません。

[9.3.2] 潜水艦ディスプレイ・マットは、甲板砲についての合計砲弾量を列記します。各砲弾マーカーは、マーカーがあらわす砲弾ポイント又はラウンド数を「1」又は「2」で示します。戦闘ラウンド毎に2ポイントまでの砲弾を射撃でき、各砲弾ポイントは異なる目標へ指向できます。**注釈:** 砲弾の各1ポイントは、ほぼ25発の実弾をあらわします。

[9.3.3] 甲板砲を射撃することは、雷撃の解決と似ていますが、魚雷不発表を調べる必要はありません (砲弾は、決して不発になりません)。甲板砲の射撃を実施するために、潜水艦雷撃／甲板砲撃チャート [S1] でサイを振り、いかなる命中も目標艦船に与える損傷量を判定するために攻撃損傷チャート [S3] でサイを振ります。

[9.3.4] 二門の甲板砲を持つ潜水艦 (11.5.7) は、ラウンド毎、砲毎に2弾薬ポイントまで射撃できます。

[9.3.5] 対空砲は、敵艦船に対する浮上砲戦に使用されません。これらは、敵航空機に対してのみとおかれます (9.8、航空機遭遇)。

[9.4] 非護衛下艦船目標 [UNESCORTED SHIP TARGETS]

[9.4.1] 「艦船」 [“ship”]、[2 隻の艦船] [“Two Ships”] の遭遇結果は、目標艦船 (たち) が非護衛下であることを意味します。これらは、タイプ「A」目標でない限り、事実上止まっ

ているカモです。

[9.4.2] 護衛艦が不在のため、戦闘ラウンドについて実施される護衛艦の探知はありません。実際、潜水艦は攻撃を開始する前に探知されるリスクなしで、近距離から自由に雷撃や砲撃ができます。9.2 の手順に従って艦船戦闘で最初の戦闘ラウンドを実施しますが、護衛艦の探知についてサイを振りません。**注釈:** 通常このような場合には、潜水艦艦長は魚雷の斉射攻撃の代わりに、又はこれに加えて甲板砲で射撃するために (2 砲弾ポイントまで)、近距離での浮上攻撃を選択することができま

す。あなたは、1つの兵器タイプ (前部魚雷、後部魚雷、甲板砲) で攻撃でき、次のタイプで攻撃する前に結果を知ります。ただし、あなたは兵器の各タイプで攻撃する前に全ての前部魚雷／後部魚雷／甲板砲砲弾を投入しなければなりません。あなたは、いかなる順番でも、兵器で攻撃できます。雷撃しているときには、9.5.1 に従いー1 ボーナスを使用します。潜水艦の両端から雷撃していることによる 9.5.2 の+1 罰則も受けません (緊急でないため)。

[9.4.3] 追加の戦闘ラウンド [ADDITIONAL ROUND OF COMBAT]

もしも何らかの理由で、初期戦闘ラウンド中に非護衛下目標が沈没しなかったら、プレイヤーは追加の戦闘ラウンドの開始を選択できます。それを行うために、いずれかの魚雷発射管を再装填し (もしも再装填が使用可能であれば、4.5.1)、遭遇チャート [E1] 上の追加戦闘ラウンド表でサイを振ります。もしも結果が「護衛艦」 [“Escort”] であると、目標艦船 (たち) はここで護衛下にあると見なされ、潜水艦の目標への距離にかかわらず、護衛艦の探知が直ちに解決されます (ただし、距離の修正 9.4.6 は適用しません)。もしも潜水艦がこの探知を逃れても、通常の艦船戦闘ルール (9.2.2) に従い、新たな戦闘ラウンドについて再び護衛艦の探知についてチェックしなければなりません。もしも結果が「航空機」 [“Aircraft”] であると、潜水艦は攻撃を中止しなければならず、直ちに急速潜航して航空機遭遇 (9.8) を解決します。もしも「護衛艦」や「航空機」の遭遇がなければ、潜水艦は護衛艦の探知や報復の恐れなしに、非護衛下目標を攻撃するための追加ラウンドを持ちます。

[9.4.4] 潜水艦が非護衛下目標に対して実施できる追加戦闘ラウンドの数に制限はありません。ただし、いったん遭遇のサイ振りの結果として護衛艦が出現したら、それに続くラウンドに追加の戦闘ラウンドを試みることができません (代わりに、9.7 護衛下の艦船又は護送船団の追尾を参照してください)。

[9.4.5] 追加の戦闘ラウンドは、非護衛下の艦船目標に対してのみ認められます。

[9.4.6] もしも潜水艦が非護衛下の目標と交戦しており、追加戦闘ラウンドについてのサイ振りの結果として護衛艦が出現したら、潜水艦は自動的に潜航したものと見なされます。距離の修正は適用しません。**注釈:** 潜水艦は、昼間に護衛艦が存在するときには決して浮上できません。これらは、接近している護衛艦によって容易に発見され、潜航したからです。

[9.5] 夜間浮上攻撃 [NIGHT SURFACE ATTACK]

[9.5.1] もしも遭遇が夜間であると、プレイヤーは夜間浮上攻撃を実施できます。これは、魚雷の算定に僅かな優位性を認めます。最初のラウンド中にのみ、夜間浮上攻撃は護衛艦／航空機攻撃チャート [E3] 上で不利な修正も被り、潜水艦は事実上水面に近すぎるために超過耐圧殻潜航 (9.6.4) を試みることができません。

[9.5.2] 夜間浮上攻撃を実施している潜水艦は、最初の攻撃アクションの一部として、潜水艦の他端 (前部又は後部) から直ちに2回目の斉射を行うことができます。ただし、潜水艦雷撃／甲板砲撃チャート [S1] で命中のためにサイを振っているときに不利な修正があり (2回目の斉射についてのみ)、もしも護衛艦が存在すると探知される可能性も増加します [E2]。この2回目の斉射を実施するために、使用可能な魚雷を潜水艦戦闘マット上に置き (発射直後と反対側の装填区画からです。例えば、もしも前部魚雷を発射していたら、後部発射管から2回目の斉射を行うことができます)、直ちにこの攻撃を解決します。魚雷攻撃を通常に解決しますが (9.2.3)、命中に+1 です。あなたは、このアクションをいかなる魚雷も発射する前に行わなければなりません (すなわち、2回目の発射をする前に、最初の斉射結果を確認するまで待つことはできません。これは、結果を確認するために待つことができる、非護衛下艦船への攻撃と異なることに注意してください)。

[9.6] 護衛艦の探知／爆雷攻撃サイクル [ESCORT DETECTION / DEPTH CHARGE CYCLE]

護衛艦の探知／爆雷攻撃サイクルは、護衛艦があなたの潜水艦を探知する試みから成ります。もしも成功すると、護衛艦はあなたの艦を爆雷攻撃します。次に護衛艦はこのサイクルを開始し、再びあなたの潜水艦探知を試みなければなりません。このサイクルを通し

ての各循環は、単一の戦闘ラウンドを構成します。サイクルは、潜水艦が護衛艦を逃れるか、護衛艦の戦闘ラウンドと遭遇戦が終了するか、潜水艦が沈没/浮上を強要されてゲームが終了すると終わります。

[9.6.1] 護衛下の敵艦船と交戦している潜水艦は、護衛艦の探知 [E2] についてサイを振らなければなりません。このサイ振りは、近距離からの発射を実施する前と発射後（もしも潜水艦が発射する前に探知されていなければ）に起こります。中・遠距離については、潜水艦は最初に発射でき、次に護衛艦の探知についてサイを振らなければなりません。

[9.6.2] もしも潜水艦が非護衛下艦船に対する追加戦闘ラウンドの実施を望むと、遭遇チャート [E1] の追加戦闘ラウンド上でのサイ振りが要求されます。3 以下のサイの目で、護衛艦が到着します。これは、護衛艦が視界に現れなくても、潜水艦は直ちに護衛艦探知を受けなければならないことを意味します [E2]（ただし、距離の修正なしで、9.4.6）。もしも潜水艦がこのチェックで探知されなければ、同じ戦闘ラウンド中に、潜水艦は 9.6.1 に従って、攻撃後に再び護衛艦探知についてチェックしなければなりません。それ故、あなたかも近距離での攻撃と同じように、護衛艦は探知の試みを 2 回獲得します。

[9.6.3] 全ての修正は、護衛艦探知の試みと護衛艦/航空攻撃の両方に累加します。夜間浮上攻撃の修正は、各ラウンドの護衛艦探知に使用されますが、護衛艦/航空攻撃は最初のラウンドのみです。前部と後部を発射している修正は、護衛艦探知の最初のラウンドのみに使用されます。

[9.6.4] 超過耐圧殻潜航 [EXCEEDING TEST DEPTH]

潜水艦は、超過耐圧殻潜航を行っている宣言をすることで、護衛艦からのすり抜けを試みることができますが、これはリスクが高い対処法です。護衛艦探知の実施に先立ち、プレイヤーは安全深度を超過する耐圧殻潜航により、護衛艦をすり抜けるための機会を増加させる試みを行うかどうか決めなければなりません。潜水艦は自動的に 1 船体損傷を受け、次に 2d6 を振ります。

- ・もしもサイの目が現行の船体損傷ボックスの数字未満であると、潜水艦は圧潰して沈没します。
- ・もしもサイの目が現行の船体損傷ボックスの数字と同じであると、潜水艦は追加の 1 船体損傷を受け、直ちに再びサイを振ります。
- ・もしもサイの目が現行の船体損傷ボックスの数字よりも大きければ、影響はなく、探知から逃れる護衛艦探知のサイの目に -1 の有利な修正を獲得します（このラウンドのみ）。

[9.6.5] 潜水艦が超過耐圧殻潜航を試みることができる回数の制限はありませんが、上記の手順に従い、戦闘ラウンド毎に一度のみ試みることができます。上記で説明したごとく、潜水艦は試みる回毎に少なくとも 1 船体損傷を吸収して 2d6 を振らなければなりません。

[9.6.6] 潜水艦は、夜間浮上攻撃の最初の戦闘ラウンド中又は近距離での攻撃前に超過耐圧殻潜航を行うことができません。このときには、水面に近すぎて行うことができないと見なされます。加えて、シナ海哨戒ゾーンは、大部分が非常に浅海だったので、シナ海では超過耐圧殻潜航を行えません。護衛艦にキューティ魚雷を発射しているときも、超過耐圧殻潜航を行えません（9.6.7）。

デザイン・ノート：もしもあなたの潜水艦がすでに重大な船体損傷を被っていたら、設計されたよりも深く潜航することは明らかに自殺行為です。ただし、船体がほとんど損傷を受けていなくても、燃料タンクの漏洩や蓄電池損傷等を被っている状況もあり得ます。これらの場合には、この選択肢の使用を望むことができます。プレイヤー諸氏は、これを常時使用して乱用できると考えるかもしれませんが、強制的な 1 船体損傷は、哨戒毎に少なくとも常に追加の 1 ヶ月間を整備に費やすことになり、長期的に海上にいられる期間の減少を意味します。

[9.6.7] 27 型「キューティ」魚雷の使用 [USE OF THE MARK 27 "CUTIE" TORPEDO]

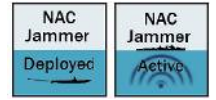
1945 年から開始して、あなたは「キューティ」として知られる、新型の Mk 27 追尾魚雷が使用可能になります。この魚雷は極めて小さな弾頭を持ち、低速、短射程でした。ただし、聴音追尾式弾頭を持ち、雑音を発している目標のプロペラ・スクリューに向かって航走する特徴を有しました。キューティは、潜水艦を追尾して仕留めようとしている護衛艦に対して発射するため特に設計され、その艦船を不能にすることが期待されました。護衛艦のスクリューでキューティが爆発すると、大抵これを海中に沈めることになります。**歴史的注釈：**約 100 ポンドの弾頭は、貨物船を沈めるためには不十分でした。

あなたは、いずれかの戦闘ラウンドで探知された後に、護衛艦にキューティを防御的に発射できます。射程は近距離で、軍艦雷撃についての自動的な +1 があります。あなたは耐圧殻潜航（9.6.4）とキューティの発射を、同じラウンドに行うことができません。もしもこれが命中して爆発すると、潜水艦の状態は「非探知下」となり、遭遇戦は終了します。ただし、もしもキューティを発射して外すと（又は爆発させることに失敗、すなわち不発である）、次のラウンドについて探知のサイ振りはありません。潜水艦は、自動的に探知下です。



[9.6.8] NAC 広帯域雑音妨害 [NAC BARRAGE JAMMER]

1945 年から開始して、あなたは使用可能な「NAC」広域雑音妨害デコイを持ちます。基本的にこれらは雑音発生器で、魚雷発射管又は 3" 信号発射筒から射出されました。経験を積んだソナー手に対して部分的に効果的でしたが、少なくともプレイヤーに窮地から脱出する機会を与えます。プレイヤーは、いかなる探知のサイも振る前に NAC を射出できます。NAC カウンターを「射



出済 [“Deployed”] 面で置きます。次の探知サイクル（もしもあれば）で、探知のサイを振る前に、NAC カウンターを「活性 [“Active”]」面に返してサイを振ります。1d6 で、1～2 の出目はデコイが機能して潜水艦が非探知状態になることを意味します。あなたは、超過耐圧殻潜航を試みた同じラウンドに、NAC を射出できません。もしも選択の可変する護衛艦の質（14.5）ルールを使用していると、デコイは 1d6 の 1～3 で対新米に、1 のみで対古参又はエリートの護衛艦に機能します。プレイヤー諸氏は、遭遇戦闘毎に 1 NAC を放出でき、哨戒毎に 3 つを搭載します。

[9.6.9] 護衛艦の探知についてチェックするため、単一の増/減サイの目修正（DRM）を得るために、護衛艦探知チャート [E2] に列記された全ての修正を増/減させます。2d6 を振り、DRM を適用します。修正後の 8 以下又は修正前の 2 で、潜水艦は探知されず、遭遇は終了します。修正後の 9～11 で、潜水艦は探知されて護衛艦/航空攻撃チャート [E3] 上で爆雷攻撃を受けます。もしも修正後の 12 が振られると、潜水艦は適用される他の全ての DRM に加えて、+1 の DRM で護衛艦/航空攻撃チャート [E3] 上の攻撃を受けることになります。

[9.6.10] いったん潜水艦が探知されたら、護衛艦/航空攻撃チャート [E3] 上でサイを振ることで爆雷攻撃を受けます。攻撃を解決するために、護衛艦/航空攻撃チャート [E3] の下に列記された全ての修正を増/減させます。次に 2d6 を振ります。これは、潜水艦が受ける命中の数を判定し、命中発生 [Incoming Hits] マーカーを使用して潜水艦戦闘マット [S5] 上で管理できます。

[E3] チャートは、2 つのコラムを持ちます。1943 年 7 月の前は、護衛艦によって攻撃されるときに左手のコラムを使用します。1943 年 7 月から開始して（又は、航空機攻撃ではないつても）、右手のコラムを使用します。

歴史的注釈：1943 年 6 月、議会議員アンドリュース・ジャクソン・メイは、戦争地域の視察から戻り「日本軍は爆雷の深度を浅く設定し過ぎているので、わが軍の潜水艦は安全だ」と報道陣に語りました。これはニュースとして報じられ、日本へも伝わりました。それ故、1943 年 7 月の前は、損害を限定しました。

修正後の2～3のサイの目では、潜水艦は損傷を被りませんが、それでも別の護衛艦探知の試みを被らなければなりません。航空機によって攻撃されたとき、又は1943年7月以降に護衛艦によって攻撃されたとき、修正後の13以上のサイの目で、潜水艦は直ちに沈没してゲームが終了します。首尾を確認するために、5.2の勝利判定を参照してください。もしも修正後のサイの目が4～12である、示された数の命中が潜水艦に与えられることとなります。

[9.6.11] もしもいずれかの命中を受けたら、あなたは各命中について1d6+1d6を振らなければなりません。色が異なる2つのサイコロを使用し、1つは「10」の位でもう一つは「1」の位を示します。これは、11から66までの結果を創出します。受けた各命中について、2つのサイコロを一度に振り、潜水艦損傷と修理チャート[E4]上で結果を見つめます。次のサイを振る前に、各命中について直ちに損傷マーカーで損傷をマークします。もしもいずれかの命中が乗組員に影響を与えると、次の命中を解決する前に潜水艦損傷と修理チャート[E5]上で直ちに解決します（手順については、下記9.6.12を参照）。後ろに「×2」を伴う命中は、そのタイプの命中を2としてカウントします（ただし、命中判定のサイの目の数は減少しません）。もしもいずれかの命中が潜水艦を沈没させるか（直ちに又は船体損傷蓄積のため）、又は浮上を強要されると（浸水の増大により）、ゲームは終了します。あなたの勝利レベルを判定するために5.2を参照してください。

[9.6.12] 乗組員命中の解決 [CREW HIT RESOLUTION]

もしも損傷の影響についてサイを振っている間に乗組員命中の結果となると、潜水艦損傷と修理チャート[E5]へ進みます。どの乗組員メンバーが影響を受けるのかを判定するために2d6（修正なし）を振ります。もしも影響下の乗組員メンバーがすでにKIA又は存在しなければ、「効果なし」として扱います。さもなければ、負傷の度合いを判定するために1d6を振ります。

[9.6.13] もしも船体損傷[Hull Damage]マーカーが最後のボックスに到達すると、潜水艦は沈没します（船体は、損傷と水圧によって破壊されました）。もしも浸水[Flooding]マーカーが最後のボックスに到達すると、潜水艦は浮上を強要され、あなたは10.13に従って自沈を試みなければなりません。どちらの場合でも、ゲームは終了し、5.2を参照して勝敗を判定します。

[9.6.14] いったん探知されたら、9.6.3へ戻ることによってサイクルを継続します。サイクルを通しての2番目以降の全循環については、護衛艦は以前にあなたの潜水艦を探知していることによる+1（合計で、循環毎に累加しません）DRMを受けます。サイクル（と遭

遇）は、護衛艦による探知のサイ振り失敗を通じて潜水艦が逃れるか（9.6.9）、あるいは潜水艦が沈没するか又は浮上を強要される（9.6.13）と終了し、この場合ゲームは終了します。

例：あなたの潜水艦は、中距離で潜航中に攻撃した後に探知されます。攻撃は昼間に行われ、あなたはMk14（蒸気式）魚雷を使用しました。このため、護衛艦は探知の試みに+1を受け取ります。護衛艦は8の目を振って9となり、あなたは探知されます。もしもあなたが爆雷攻撃に生き残ったら、護衛艦はMk14魚雷の昼間使用についての+1と、探知済についての+1（そして、あなたが受けた損傷に応じて、追加のサイの目修正の可能性がありますが）の合計+2を受け取ることになります。次のサイ振りで、護衛艦は9の目を獲得して11となり、あなたは探知されます。もしもあなたが生き残ったら、他の損傷がないと仮定して、護衛艦はそれでも+2（Mk14魚雷の昼間使用についての+1と、以前に探知済についての+1）を受け取ることになります。2回目の「以前に探知済」についての+1は、加えません。

[9.7] 護衛下艦船又は護送船団の追尾 [FOLLOWING ESCORTED SHIP OR CONVOY]

[9.7.1] 通常、いったん最初の戦闘ラウンドが完了したら、遭遇戦が終了してプレイヤーは適切な哨戒記録欄上で自身の潜水艦マーカーを次の航海ボックスへ前進させます。ただし、もしもプレイヤーが護衛下の艦船又は護送船団との交戦継続を望むと、潜水艦マーカーを現在の航海ボックス内に留め、潜水艦は交戦している艦船又は護送船団の追尾を試みることができます。護送船団と護衛下艦船の結果（艦船+護衛艦、2隻の艦船+護衛艦）の両方に属すルール項目内の全てのルールに注意してください。

[9.7.2] 追尾は、非護衛下艦船に対しては認められません。その代わりに、潜水艦艦長は追加の戦闘ラウンドを検討することができます（9.4.3）。

[9.7.3] すでに探知されており、恐らく護衛艦によって損傷さえ受けている潜水艦は、以前に交戦していったん探知から逃れた艦船又は護送船団の追尾を試みることができます。追尾を試みる前に、潜水艦の修理（10.11）を実施します。

[9.7.4] その本来の速度により、主要艦と軍艦は損傷していない限り追尾され得ません。これは、昼間を夜間へ変更するために追尾できず、8.3.2の例外であることも意味します。これに加えて、損傷状態の主要艦/軍艦は、常に自身の護衛艦を持ちます（9.7.6に従い、護衛艦と一緒に留まるかどうか判定するためにサイを振る必要はありません）。加えて、主要艦の追尾は、自動的ではありません。1d6を

振ります。修正後のサイの目1は、あなたが主要艦の追尾に成功したことを意味します。このサイ振りは、主要艦の各損傷ポイントについて-1ずつ修正されます。

例：プレイヤーは主要艦を攻撃しますが、何とか2損傷ポイントのみを与えます。彼は主要艦の追尾と、再度の攻撃を望みます。追尾のサイの振りは、損傷のために-2で、1～3の出目で追尾することを意味します。

このサイ振りは、SJレーダー（10.6.1）によっても修正され得ます。もしもSJレーダーが存在しないか、又は機能不全であると、+1の修正が適用されます。

[9.7.5] もしも追尾に成功すると（手順については、9.7.6を参照）、その日の時間を判定するためにサイを振ります（8.3）。もしも昼間が振られたら、潜水艦艦長は夜間への変換を試みることができます（8.3.2）。もしも目標艦船がすでに損傷していたら、サイを振る必要はなく、艦長は昼間又は夜間を選択できます。

[9.7.6] もしもいずれかの艦船がすでに損傷していたら（潜水艦戦闘マット上の現在位置と、ログ・シート上での目標隣のチェックマークに注意してください）、**追尾は自動的ではありません（例外9.7.4）**。1d6を振ります。もしも1隻のみの損傷艦船を追尾していると（護送船団を追尾する代わりに）、1～4のサイの目で護衛下に留まります。5～6のサイの目で、今や非護衛下です。複数の損傷艦船を追尾しているときには、1～4のサイの目で損傷艦船たちは一緒に留まって護衛下で、通常の戦闘ルールを適用します（9.2、艦船戦闘の実施）。5～6のサイの目で、損傷艦船は非護衛下の「落伍船」となり、互いに分離します。全ての場合に、元々の遭遇からの非損傷艦船は、もはや存在しません。潜水艦艦長は、ここでの損傷艦船を追尾し、次の戦闘ラウンド中に目標とするか決定しなければなりません（1隻のみを選択できます）。

[9.7.7] 艦船又は護送船団の追尾を試みているときには、1d6を振ります。もしもSJレーダーが機能不全か又は存在しなければ、+1修正が適用されます。1～5のサイの目で、潜水艦は艦船の追尾又は護送船団との再交戦に成功し、遭遇した3隻の艦船を確認するためにサイを振らなければなりません（あたかも遭遇チャート[E1]で「護送船団」が振られたごとく）。ここでは、潜水艦が異なる方向から護送船団に接近していると仮定し、新たな目標艦船のセットが用意されます。6のサイの目で護送船団艦船は去り、遭遇戦は終了します。潜水艦マーカーを1航海ボックス前進させ、哨戒を続けます。もしも艦船+護衛艦又は2隻の艦船+護衛艦を追尾していると、ID（又はもしも選択ルール14.5を使用していると護衛艦の質）についてサイを振りません。

注釈：掌中の護送船団は、いわば二度おいしい獲物です。あなたが他のタイプの遭遇を強く望まない限り、護送船団を追尾することはほぼ常にお得です。護送船団は自動的に護衛下なので、酷く損傷を受けている潜水艦はこの決断に影響を受けるかもしれません。

[9.7.8] 艦船又は護送船団と交戦しているときには、決断するための2つの基本的な追尾の選択肢があります。あなたは、いずれかの損傷艦船を追尾するか(9.7.6に従って自動的ですが)、あるいはその代わりに9.7.7に従い、損傷艦船を無視して護衛下の非損傷艦船又は護送船団の追尾を試みることを選択できます。護送船団の一部だったいずれかの損傷艦船の追尾を選択するときには、護送船団との接触が失われ再び追尾できません。事実上、遭遇戦は追尾した目標の損傷艦船に止めを刺す範囲に減少します。**注釈：**ここでの含意は、損傷艦船に対して自動的に追尾する代わりに護送船団を追尾することは、潜水艦の状況次第で得になるかもしれないということです。

[9.7.9] 追尾に成功した潜水艦は、到来する戦闘を2番目の戦闘ラウンドではなく、あたかも新たな遭遇戦として扱います。ただし、不適当なステップは飛ばします(例えば、もしもあなたが損傷艦船又は1隻又は2隻の損傷艦船+護衛艦を追尾したら、あなたはすでに知っている目標のIDを確認しません)。あなたは、前の攻撃と同じ戦術(距離、夜間浮上、前部/後部等)を使用する必要はありません。あなたは、魚雷発射管に再装填できます(再装填が可能という条件で。4.5.1を参照してください)。

[9.7.10] あなたは、護衛艦が損傷艦から離れる機会を更に得るために、攻撃を辞退することはできません。もしもいまだに護衛下の損傷艦船の追尾後に、少なくとも1本の魚雷で攻撃しなければ、遭遇戦は終了します。もちろん、護衛艦が離れることを期待してそれが適わなかったとしても、攻撃を強制されることはなく攻撃を辞退できます。ただし、それは遭遇戦を終わらせ、損傷艦船は逃れることになります。

概要：あなたが最初の戦闘ラウンド(護衛艦の爆雷攻撃又は航空攻撃下から来ている潜水艦はカウントしません)を越えて交戦を延長できる、2つの基本的な方法があります。追加の戦闘ラウンドと艦船又は護送船団の追尾を選択していることの区別は、追加の戦闘ラウンドは非護衛下の艦船目標に対してのみ認められるということです。追尾は選択ではありません。護衛下艦船又は護送船団を含んでいる交戦の場合には、追尾は交戦を延長するための唯一使用可能な選択肢です。

[9.8] 航空機遭遇 [AIRCRAFT ENCOUNTERS]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

あなたの潜水艦は、哨戒中の航空機遭遇に過敏になるかもしれません。航空機遭遇は、特殊任務を実行しているとき、移送ボックスを通過しているとき、追加の戦闘ラウンド表でサイを振っているときにより発生します。運よく敵機を発見し、急速潜航で航空攻撃を回避するのです！

手順 [PROCEDURE]

航空機遭遇が起きるときには、航空機遭遇チャート [A1] を調べることで開始します。その結果は、航空攻撃が起きるか(2度までの個別航空攻撃)否かを示します。もしも攻撃が起きなければ、遭遇戦は終了します。もしも航空攻撃が成功すると、潜水艦は対空砲対航空機チャート [A2] を調べます。対空砲戦闘は、航空攻撃結果と同時に見なされます。対空砲攻撃の成功は、遭遇戦が終了するかもしれないときを指定し、一方失敗した対空砲攻撃は、護衛艦の到着を含む追加戦闘ラウンドの結果となり得ます。

[9.8.1] 航空機遭遇が振られるときに、潜水艦は攻撃から逃れるため直ちに急速潜航を試みるようになります。航空機遭遇チャート [A1] を調べ、2d6 を振ります。もしも修正後に5以上の目が振られると、航空攻撃はありません。幸運にも航空機はちょうどよいときに発見され、潜水艦は損傷を避けるための急速潜航に成功します。遭遇戦は終了し、潜水艦は対空砲を射撃しません。もしも修正後に4以下の目が振られると、護衛艦/航空攻撃チャート [E3] 上で1度の、又は場合によっては2度の攻撃を解決しなければなりません。もしも非護衛下艦船に対する追加戦闘ラウンドを試みているときに遭遇の目が振られたら、たとえ航空機が攻撃できなくても目標は脱出します。航空機は、潜水艦を追い払ったのです。

[9.8.2] 航空機が攻撃実施可能であれば、護衛艦/航空攻撃チャート [E3] 上で+2修正を適用することで戦闘を解決します(その他の修正は適用しません)。潜水艦が受けた各命中について、潜水艦の損傷タイプを判定するために、潜水艦損傷と修理チャート上で1d6+1d6を振る必要があります。さらに、発生した他のいかなる損傷にも加えて、1潜水艦乗組員死傷が自動的に発生します(要するに、潜水艦損傷チャート上で「乗組員死傷」の結果となる、フリーのサイが振られたと見なします)。

[9.8.3] 潜水艦は、敵機に対して自身の対空砲を射撃し(対空砲が機能状態の場合のみ、9.8.4を参照してください)、この射撃解決は航空機攻撃の解決と同時に見なされます。要するに、史実で何度か起きたように、潜水艦は自艦を沈める航空機を撃墜する可能性があ

ります。結果を判定するために、対空砲対航空機チャート [A2] を調べます。

- もしも航空機が「撃墜」[“Shot Down”] されると、2度目の航空攻撃(航空機遭遇チャート上で修正後に1以下が振られたら)は、もはや発生しません。2度目の航空攻撃を無視し、遭遇戦は終了します。

- もしも航空機が「損傷」[“Damaged”] すると、2度目の攻撃は発生します。ただし、2度目の航空攻撃に続いて遭遇戦は終了します。

- もしも対空砲射撃の結果が「はずれ」[“Miss”] であると、敵機は自身の攻撃が完了した後も潜水艦につきまといます。要するに、遭遇チャート [E1] 上の追加戦闘ラウンドを調べることで、遭遇戦は継続します。これは、護衛艦探知チャート [E2] 上で探知についてサイを振る護衛艦到着の結果、又は新たな航空機到着の結果になり得ます。探知についてサイを振るときには、護衛艦は以前に探知した+1修正を受取ります。2番目又はその後の航空機は、最初の攻撃から現在潜航している潜水艦を攻撃しません。むしろ、これらは、存在したかもしれないいずれかの目標艦船がたとえ損傷していたとしても、脱出するのに十分なだけ長くボートを潜航させた状態に保つことに費やします。これらは、もしも探知のサイ振りに成功すると、潜水艦を攻撃できる護衛艦を誘導することもできます。この場合に使用される唯一の修正は、以前に探知されていた+1と現行年の修正です。潜水艦は、2番目のラウンド中(とその後のいかなるラウンドも)に射撃できず、この時点で潜航しているものと見なされます。

[9.8.4] 対空砲攻撃は、もしもユニットの全対空砲が損傷と/又は機能不全状態であると認められません。ゲーム・プレイの目的においては、もしも機能する対空砲がなければ、対空砲攻撃は追加戦闘ラウンド表で自動的に「はずれ」の結果と見なされます。

[9.8.5] ゲームの目的においては、対空砲の弾薬は無制限に供給され、当該哨戒の過程に多く起り得る魚雷や甲板砲弾の欠乏とは無縁です。

[9.9] 潜水艦遭遇 [SUBMARINE ENCOUNTERS]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

軍艦目標名簿上 [T4] で、敵潜水艦との遭遇を振る可能性があります(これは、稀に起きた大西洋よりも、太平洋ではより頻繁に発生しました)。その他の軍艦は、あたかもそれら自体が弱弱艦であるかのごとく、常に「護衛下」と見なされます。ただし、敵の潜水艦

は単独で作戦しますが、自身が護衛艦のごとく行動できます。



手順 [PROCEDURE]

潜水艦遭遇が起きるとき、敵潜水艦が最初に攻撃するかどうかの判定から開始します。もしもそうであると、敵の攻撃についてサイを振ることになります。さもなければ、あなたは最初に攻撃でき、もしも敵の潜水艦が生き残ると、探知を試みてあなたの潜水艦を攻撃できます。備忘のため、戦闘マット上の「潜水艦対潜水艦」ボックス内に、日本軍潜水艦カウンターを置きます。

[9.9.1] 潜水艦遭遇が振られるときは、1d10を振ります。「0」では、敵の潜水艦があなたを探知し、最初に雷撃します。相手は、中距離で2本の魚雷を発射します。攻撃を解決するため、9.9.5の攻撃手順を使用します。もしもあなたの潜水艦が攻撃に生き残ると、あなたは追加戦闘ラウンドのサイを振るか、又は交戦離脱して遭遇戦を終了できます。

[9.9.2] この敵潜水艦による「奇襲攻撃」の後、US 潜水艦は続くいかなる戦闘ラウンドでも、9.9.3に従って最初の攻撃を獲得します。この場合、射程は中距離であることに注意してください。

[9.9.3] もしもあなたが最初に日本軍潜水艦を探知したら、あなたは攻撃しないことを選択でき、遭遇戦は終了します。敵潜水艦を攻撃するため通常の手順を進むか、又は近距離に進むことによって探知サイ振りのリスクを犯すことに決めます。あなたは、自艦の甲板砲で敵潜水艦を攻撃できません。魚雷を命中させることを試みるとき、+1の軍艦修正を受けるため、敵潜水艦に命中させるのが困難であることに注意してください。もしも近距離への接近を試みている間に探知されると、あなたの攻撃は頓挫し、代わりに敵の潜水艦が近距離から最初に攻撃します。

[9.9.4] もしもあなたが最初の戦闘ラウンドで敵の潜水艦を沈めたら、それ以上要求される戦闘ラウンドなしで遭遇戦は終了します。1 損傷ポイントのみが要求されるため、不発命中でなければ潜水艦は沈没します。

[9.9.5] もしもプレイヤーが敵の潜水艦を見失ったら、敵の潜水艦は適切な修正を使用して探知のサイを振ります。もしも探知が起きると、あなたの潜水艦に2本の魚雷を発射し、近距離2～4、中距離2～3、遠距離2で命中します(2d6を振ります)。敵の潜水艦は、「1」の目で不発となります。敵の潜水艦によるいかなる非不発魚雷命中も、あなたの潜水艦を沈めます。この時点で、敵の潜水艦が

あなたの潜水艦を撃沈していないと仮定すると、あなたは追加戦闘ラウンドのためにサイを振るか、又は交戦離脱の選択肢を持ちます。もしもあなたが交戦離脱したら、遭遇戦は終了し、次の航海ボックスへ進みます。もしも追加の戦闘ラウンドを選択すると、再装填し、遭遇についてサイを振ります。航空機又は護衛艦の結果は、敵潜水艦が立ち去ったことを意味します(そして、あなたは新たな問題を処理しなければなりません)。もしも航空機又は護衛艦が到着しなければ、敵の潜水艦に対してゼロから新たな戦闘ラウンドを開始します。

[1 0 . 0] 潜水艦の損傷 [SUBMARINE DAMAGE]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

潜水艦が攻撃下にあるときには、損傷の結果が起り得ます。潜水艦ディスプレイ・マットは、特定の機械装置や乗組員への死傷/KIA(戦死)の結果を管理するために使用されます。損傷マーカー(一般的損傷マーカーと機械装置のタイプによって識別される特定名称付マーカーの両方)は、全ての機械装置が損傷状態又は機能不全になったかどうかを管理するために用意されています。同様に、特定の乗組員メンバーを含む潜水艦乗組員の状態を管理するために、死傷[Injury]とKIAのマーカーが用意されています。いったん全ての戦闘ラウンドが完了したら、損傷状態の機械装置の修理を試みることができます。通常は遭遇戦の終了時ですが、追尾の試み(9.7)が振られる前です(例外: 遭遇戦の各個別戦闘ラウンド終了時に、追加の浸水がチェックされます)。

特定名称付機械装置又は乗組員メンバーの非致命的損傷による潜水艦への影響は、潜水艦の損傷と修理チャート[E5]上に包括列記されています。特定機械装置と乗組員の損傷についての更なる説明を下記で扱います。

手順 [PROCEDURE]

護衛艦/航空攻撃チャート[E3]上で2d6振った結果として潜水艦に損傷が発生するときには、潜水艦戦闘マット上で潜水艦記録欄の適切な数値スペースに命中発生[Incoming Hits]マーカーを置くことにより、命中の数を記録します。各命中について、受けた損傷のタイプを判定するために、潜水艦損傷と修理チャート[E4]上で1d6+1d6を振ります。潜水艦ディスプレイ・マット上で、受けた損傷のタイプに一致する場所に適切な損傷マーカーを直ちに置きます。例えば、潜水艦ディスプレイ・マット上で受けた損傷のタイプに一致する名称付スペース上に、一般損傷マーカーを置くことができます。結果が「乗組員死傷」[“Crew Injury”]であると、乗組員への影響を判定するため、直ちに潜水艦の損傷と修理チャート[E5]の乗組員死傷表を調べ、KIAの結果を含む死傷度合を判定するためにサイを振ります。一致する軽傷(LW)[Light

Wound]、重傷(SW)[Severe Wound]、戦死(KIA)[Killed in Action]マーカーを潜水艦ディスプレイ・マット上の一致する乗組員スペースに置きます。

損傷結果は直ちに適用し(たとえ、10.11に従って修理を試みることができる前でも)、当該遭遇中の戦闘に従事している間に不利な影響を持つ可能性があります。遭遇戦の残りについて、損傷した機械装置のために不利な影響があるかどうか判定するために、潜水艦の損傷と修理チャート[E5]を調べます。

例: 潜航艇[Dive Planes]又はあなたの艦長が重傷を負う結果では、直ちに護衛艦探知[E2]に不利な修正が付き、潜水艦が探知を逃れることをより困難にし、現行の遭遇戦中に更なる爆雷攻撃に耐えることとなります。

事項 [CASE]

[10.1] 浸水 [FLOODING]

[10.1.1] 最初に受けた浸水命中について、潜水艦ディスプレイ・マット上の浸水損傷記録欄の最初のスペース内に浸水マーカーを置きます。追加の浸水命中を受ける毎に、浸水損傷記録欄上で浸水マーカーを1スペース右へ前進させます。



[10.1.2] 浸水マーカーが浸水損傷記録欄の最終スペースへ進入するときに、乗組員はバラストをブローして直ちに浮上し、潜水艦の自沈(10.13)を試みなければなりません。この行動は直に行われ、いまだに解決されていない残りの命中は無視します。

[10.1.3] 追加浸水 [ADDITIONAL FLOODING]

潜水艦が少なくとも1浸水損傷結果を維持した戦闘ラウンドに続き、潜水艦は追加の浸水損傷についてチェックしなければなりません。1d6を振り、5～6で追加浸水の結果となり、浸水記録欄上で直ちに浸水マーカーを1スペース前進させます。4以下のサイの目で、追加の浸水は起きません。もしも機関長[Chief Engineer]が「熟練」[“Expert”]にランクされていたら、-1の有利なサイの目修正を受取ります。もしも機関長がKIA又はSWであると、追加の全浸水のサイの目は、不利な+1修正を受けます。

[10.2] 機関と電動機 [ENGINES AND MOTORS]

解説: 電動機は潜水艦が潜航中に使用され、ディーゼル機関は充電するために水上航走中に使用されます。

[10.2.1] もしもディーゼル機関1基のみが機能状態になると、潜水艦は哨戒から帰還し(10.12、哨戒帰還)、母港へ向かうに連れて進入した各航海ボックスについて、遭遇の可能性をチェックするために2度サイを振らなければなりません。もしも両ディーゼル機関が機能不全で、母港の1航海ボックス以内にいと(哨戒記録欄の最初又は最終航海ボッ

クス) ボートは母港に曳航されます。さもなければ、潜水艦は直ちに自沈しなければなりません (10.13.4)。

[10.2.2] もしも電動機 1 基がアウトであると、潜水艦は水面下でうまく機動できないため、護衛艦／航空機攻撃チャート [E3] 上での攻撃に直ちに +1 を受けます。もしも電動機 2 基がアウトであると、護衛艦／航空機攻撃チャート [E3] 上での攻撃に直ちに +2 を受けます。電動機 4 基を持つボートは、もしも 2 又は 3 基の電動機がアウトであると +1、4 基全てがアウトであると +2 です。

[10.3] 船体 [HULL]

[10.3.1] 最初に受けた船体命中について、潜水艦ディスプレイ・マット上で船体損傷記録欄の最初のスペース内に船体損傷 [Hull Damage] マーカーを置きます。追加で受ける各船体命中について、船体損傷記録欄上で船体損傷マーカーを右へ前進させます。



[10.3.2] 船体損傷は、海上では修理不能です。船体損傷マーカーが船体損傷記録欄の最終スペースに進出したときに、潜水艦は沈没して全乗組員と共に失われます。

[10.3.3] 船体損傷の総量は、潜水艦の整備期間に影響することになります (10.14)。

[10.3.4] 潜水艦が探知を逃れるために耐圧殻潜航 (9.6.4) を試みるときに、潜水艦は自動的に 1 船体命中を受けなければならず、船体損傷記録欄上で船体損傷マーカーを 1 スペース前進させます。加えて、潜水艦が耐圧殻潜航の際に追加船体損傷の結果となり得る 2d6 を行います。

[10.4] 燃料タンク [FUEL TANKS]

[10.4.1] 燃料タンクの損傷結果は、護衛艦探知と護衛艦／航空攻撃について不利な修正が付きます。

[10.4.2] もしも燃料タンクの修理に失敗したら、潜水艦は哨戒から帰還しなければなりません (10.12)。注釈：燃料タンク上の「機能不全」[Inoperable] カウンターは、これらが修理の試みの後いまだに油の尾を引いていることを意味します。

[10.5] 蓄電池 [BATTERIES]

[10.5.1] 蓄電池は、潜航中の出力として極めて重要です。損傷したとき、ボートは水中で効果的に機動できず、潜水艦損傷と修理チャート [E5] に従って戦闘に重大な影響を来します。注釈：「機能不全」マーカーは、蓄電池が完全に破壊されたことを意味しません。むしろ、修理の試みにかかわらず、蓄電池はいまだに減少出力で機能しているものと解釈します。

[10.6] レーダー・システム [RADAR SYSTEMS]

[10.6.1] アメリカ軍の潜水艦は、2つのレーダー・システムを持ち、初期の SD 対空見張りレーダーと後期の SJ 水上見張りレーダーです。もしも SD レーダーが非機能状態であると、潜水艦は航空機遭遇チャート [A1] 上でサイを振っているときに罰則を受けます。もしも SJ レーダーが機能していないと (又は存在していない)、プレイヤーは追尾又は昼間と夜間の変更 (逆もまた同様) を試みているとき、サイの目に +1 を受けます。加えて、もしも SJ レーダーが作動していると、プレイヤー諸氏は、航行ボックスの遭遇チェック中に遭遇チャート [E1] 上で 5 の目を振り、「接触なし」の結果であると、2 回目のサイ振りを獲得します。もしも 2 回目の遭遇のサイの目がやはり 5 であると、その結果を「接触なし」として扱い、次の航海ボックスへ進みます。

[10.7] 対空砲 [AA GUNS]

US 潜水艦は、様々な対空砲システムを搭載しました。損傷チャートは、以下の要領で損傷を適用します。:

[10.7.1] 40mm/20mm の組合せについては、損傷チャート上のいかなる「対空砲」結果も、最初に 40mm 砲を損傷させます。もしもすでに損傷していたら、次に 20mm 砲を損傷させます。もしもすでに両方が損傷しているか、又は機能不全であると、結果なしとして扱います。

[10.7.2] ボートに装備された複数の 50 口径機銃については、1つの機銃を損傷させます。2 番目の損傷結果は、2 番目の機銃を損傷させます。追加の損傷は、結果なしとして扱います。

[10.7.3] ボートに装備された単一機銃については、その機銃を損傷させます。追加の損傷結果は、結果なしとして扱います。

[10.8] 魚雷発射管 [TORPEDO TUBES]

[10.8.1] 大部分の US 潜水艦は、6 門の前部と 4 門の後部魚雷発射管を持ちましたが、何隻かは 4 門の前部と 2 門の後部魚雷発射管のみを持ちました。前部発射管の損傷は、損傷チャート上で「奇数」又は「偶数」として列記され、半分ずつ発生します。(奇数の発射管は右舷で、偶数の発射管は左舷です)。例えば、6 門の前部発射管を持つ潜水艦への「奇数」の発射管損傷は、1 番、3 番、5 番 (右舷の 3 発射管) 発射管を破壊し、4 門の前部発射管を持つ潜水艦への同じ損傷は、1 番と 3 番発射管を破壊します。後部発射管が損傷するときには、1つのグループとして破壊されます。機能不全状態発射管内の未発射の魚雷は、望むのであれば機能状態の発射管に移すことができます。ただし、決して前部から後部へ又はその逆へ移すことはできません。

[10.9] 乗組員の死傷 [CREW INJURY]

解説：潜水艦乗組員は、ボートの型を基準に大体 60~80 名程度から成ります。ゲームの目的においては、5 名の個別に指定された乗組員 (加えて、便乗者) は、残りの艦内乗組員をあらわしている 4 つの一般乗組員ボックスと共に、個別に管理されます。



[10.9.1] 潜水艦損傷チャート [E4] で乗組員死傷結果のときには、乗組員死傷を判定するため、直ちに潜水艦の損傷と修理チャート [E5] の乗組員死傷表を調べます。乗組員死傷について起こり得る 3 つの結果は、軽傷 (LW) [Light Wound]、重傷 (SW) [Severe Wound]、戦死 (KIA) [Killed in Action] です。

[10.9.2] もしも潜水艦艦長が戦死 (KIA) すると、ゲームは直ちに終了します。勝利レベルのチェックへ進みます (5.2)。

[10.9.3] もしも結果が SW 又は KIA であると、影響下の乗組員は自身の義務を果たせず、以下の影響を受けます。:

艦長 [CAPTAIN]: もしも艦長が SW になると、副長 (Exec) がボートの指揮を執ります (チャートの修正に従い、雷撃／甲板砲撃 [S1] と護衛艦探知 [E2] に不利な修正結果となります)。

副長 [Exec]: 艦の指揮を執っていない限り、影響はありません。もしもそうであると、三等航海士が潜水艦の指揮を執ります (チャートの修正に従い、雷撃／甲板砲撃 [S1] と護衛艦探知 [E2] に不利な修正結果となります)。

三等航海士 [3rd Officer]: 艦の指揮を執っていない限り、影響はありません。この場合には、機関長 [Chief Engineer] が潜水艦の指揮を執り、直ちに哨戒から帰還して基地へ戻らなければなりません (10.12、哨戒帰還)。

衛生兵 [Pharmacist's Mate]: 全ての SW 乗組員は、生命を失うかもしれません。新たな航海ボックスに進入するとき、遭遇についてチェックする前に、各 SW 乗組員について 1d6 を振ります。1~3 の目は結果なしで、4~6 の目は KIA の結果です。歴史的注釈：US 潜水艦は、軍医を便乗させていませんでした。ただし、衛生兵は適切な量の医療訓練を受けていました。もしも衛生兵が SW 又は KIA でなければ、SW 乗組員についての生存のサイ振りは必要ありません。

機関長 [Chief Engineer]: 全ての修理のサイの目は +1 の不利な修正を被り、これには戦闘ラウンド間の追加浸水についてチェックするときを含みます。

乗組員 [CREW]:影響はありません。ただし、もしも全ての一般乗組員ボックスがSW 又は KIA であると、いかなる航空機遭遇 (9.8) もー1 修正を受け、人手不足の潜水艦を機能させるのが困難であることを反映します。負傷していない一般乗組員は、以前に負傷した乗組員ボックスに適用する前に負傷を吸収しなければなりません。いかなる LW 乗組員スペースも、SW乗組員の前に2 番目の負傷を吸収しなければなりません。

便乗者 [PASSENGER]:もしも極端に不運なサイの目によって、便乗者が上陸、輸送、帰還する前に重傷又は死亡していたら、任務は失敗で、その哨戒でいかに撃沈を達成しても、あなたは成功した戦時哨戒の荣誉を獲得しないことになります。もしも便乗者が存在しなければ、乗組員死傷チャート上の 12 の結果は、「効果なし」として扱います。

[10.10] 複数損傷の結果 [MULTIPLE DAMAGE RESULTS]

[10.10.1] 浸水と船体損傷の結果は、累加します。潜水艦ディスプレイ・マット上で船体又は浸水の損傷記録欄に夫々の損傷マーカーを配置又は前進させることで、各損傷結果を管理します。

[10.10.2] 乗組員の死傷も、潜水艦の損傷と修理チャート [E5] 上の乗組員死傷表に従って累加 (例えば、 $2 \times LW = SW$ 、 $2 \times SW = KIA$) し得ます。ただし、LW の結果は、すでにSW の乗組員スペースに何ら影響を持ちません。

[10.10.3] 他の損傷結果は累加しません。すでに損傷した (又は存在しない) 機械装置の再損傷は、「効果なし」として扱われます。**例外:** 10.10.1 と 10.10.2。

[10.11] 修理 [REPAIRS]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

損傷した機械装置の修理は、哨戒中にいったん全ての戦闘ラウンドが完了し、一般的には遭遇戦の終了時に実施されますが、追尾の試み (9.7) が振られる前です。修理の試みの結果は、修理に成功して損傷マーカーを取り去るか、又は失敗して哨戒の残りについてその機械装置が機能不全になるか、どちらかの結果を潜水艦ディスプレイ・マット上に反映させます。機能不全状態の機械装置は、整備中に修理されます (10.14)。

手順 [PROCEDURE]

いったん全ての戦闘ラウンドが完了し、いかなる追尾の試み (9.7) も振る前に、浸水マーカーを取り去り (全ての浸水損傷は、常にポンプで汲み出されます)、次に、現行の遭遇で戦闘実施の結果として損傷状態になった各機械装置について、潜水艦の損傷と修理チャート上で 1d6 を振ります。

[10.11.1] 損傷状態となり、そのスペース内に現在損傷マーカーでマークされている名称付損傷を、潜水艦ディスプレイ・マット上で、確認します。これら全ての機械装置は、ここで修理を試みることになります。

[10.11.2] 修理に成功したかどうかを判定するために、潜水艦の損傷と修理チャート [E5] 上の損傷した機械装置に一致する表で 1d6 を振ります。潜水艦ディスプレイ・マットも、各状態ボックス内に記載された数字を持ち、機械装置を修理するためにこの数以下を振ります (これは、潜水艦の損傷と修理チャート [E5] と同じです)。

[10.11.3] 「熟練」機関長は、SW 又は KIA でない限り、全ての修理の試みについてー1 修正を提供します。

[10.11.4] もしも修理の試みに成功すると、潜水艦ディスプレイ・マットから直ちに一致する損傷マーカーを取り去ります。いまや、その機械装置は完全機能状態と見なされます。

[10.11.5] もしも修理の試みに失敗すると、いまや機械装置が機能不全であることを示すために、一致する損傷マーカーを裏返します。海上では、機能不全機械装置の修理を試みることはできません。

[10.11.6] もしも哨戒の残りについて損傷機械装置が機能不全になると、不利な影響を判定するために、潜水艦の損傷と修理チャート [E5] を調べます。機能不全システムは、潜水艦が現行哨戒から帰還しなければならぬ結果となり得ます。**例:** もしも失敗した修理の試みのために燃料タンクが機能不全になると、潜水艦はその哨戒から帰還しなければなりません。

[10.11.7] 全ての機能不全機械装置は、いったん潜水艦が基地へ戻って哨戒が完了すると、整備中に自動的に修理されます (10.14、潜水艦の整備)。

覚書: これは繰り返し発生します。損傷結果は、直ちに適用され (たとえ修理を試みることができる前でさえ)、当該遭遇戦で交戦している間に、あなたの潜水艦に不利な影響及ぼす可能性があります。

[10.12] 哨戒帰還 [PATROL ABORT]

[10.12.1] 一定の結果は、潜水艦の損傷と修理チャート [E5] 上に注記されるごとく、あなたの潜水艦の損傷機械装置が機能不全になる直接的結果として、哨戒帰還を要求します。

[10.12.2] 哨戒から帰還するために、直ちに潜水艦マーカーを最寄りの移送ボックス・スペース内に置き、遭遇について通常に振ります。基地に向けて移動を継続し、基地に到達するまで各移送ボックス内で遭遇についてサイを振ります。**注釈:** 潜水艦は、もしも最寄りの移送ボックスが哨戒任務に出撃した場所に位置すると、後方へ向けて移動できます。

[10.12.3] もしも潜水艦が1 基のみの機能ディーゼル機関を持つと、遭遇の可能性について、進入した航海ボックスについて2 度振らなければなりません。

[10.12.4] 哨戒から帰還している潜水艦は、戦闘に参加することが認められませんが、もしも艦船又は航空機によって探知されると攻撃され得ます。これには、非護衛下の艦船を含み、潜水艦は戦闘に参加できません。

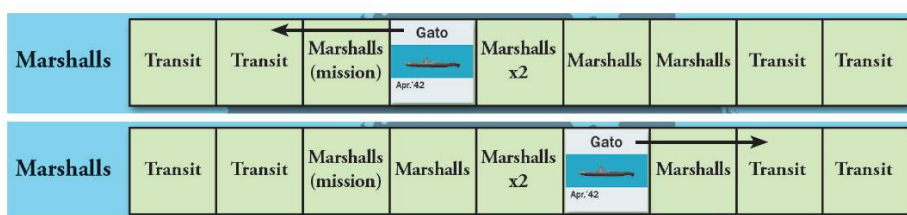
[10.12.5] あなたは、常に任意に哨戒から帰還できます。これは、あなたが望むいかなる理由によっても可能ですが、通常は重大な潜水艦の損傷又は魚雷の欠乏によります。哨戒からの帰還は、その哨戒が失敗であると意味づける必要がありません。任務の成功/失敗基準については、7.5.2 と 7.4.4 を参照して下さい。

[10.12.6] もしも潜水艦が紹介の中間地点以前に帰還すると、哨戒ログに「P」と記入しません (それは1 か月間かその端数の出港のみとなります)。

[10.13] 自沈 [SCUTTLE]

[10.13.1] 一定の結果は、艦長が乗組員に潜水艦の自沈を命じることを要求します。例えば、浸水損傷記録欄上で浸水マーカーが最後のスペースに進入すると、潜水艦は直ちに浮上しなければならず、乗組員は自沈を試みることができます。

[10.13.2] 浸水のための自沈の試みは、2d6 を振ることで解決されます。2~11 のサイの目



哨戒から帰還しているときには、潜水艦マーカーを最寄りの移送ボックス内に置き (10.12.2)、どちらかの基地へ帰還するまで各移送ボックスについて通常に遭遇のサイを振ります。もしも最寄りの移送ボックスが両方向に等距離であれば、どちらか1 つを選択します。

で、自沈は成功です。もしも 12 の目であると、自沈に失敗して潜水艦は鹵獲されます。どちらの場合でも、乗組員は捕えられて捕虜となります。

[10.13.3] もしも艦長が SW であると、自沈の試みに不利な+1 修正を適用します。

[10.13.4] もしも全てのディーゼル機関が機能不全で、潜水艦が港湾から複数の航海ボックス離れていると、潜水艦は自動的に自沈に成功したと見なされます。ただし、乗組員の回復に成功するかどうか判定するために 2d6 を振ります。2~10 のサイの目で、乗組員は救助されます（そして、艦長は潜水艦の再割当てを受けて、ゲームは継続します）。11~12 のサイの目で、乗組員は海上で失われ、ゲームは終了します。

[10.13.5] もしも潜水艦の無線通信機が機能不全であると、乗組員救助の試みに不利な+4 修正を適用します。

[10.14] 潜水艦の整備 [SUBMARINE REFIT]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

哨戒が完了したとき、潜水艦は次の哨戒任務に出撃する前に整備を行います。乗組員の死傷からの回復も判定されます。潜水艦は、常に最低一ヵ月間の整備を行います。潜水艦の損傷又は艦長死傷の度合は、整備が完了して次の哨戒任務を開始する資格を持つために必要なヵ月数を長期化させ得ます。

手順 [PROCEDURE]

整備の基準となる最低期間は、1ヵ月間です。もしも3つ以上の機械装置が機能不全であると、これに追加の整備ヵ月を加えます。各3船体損傷（又はその端数）の増加について、さらに1ヵ月間を追加します。整備のヵ月数を合計し、哨戒完了直後に続く哨戒ログ・シート上の月（又は複数月）の隣に「R」と記します。整備期間を越える翌月は、次の哨戒を開始する時期を示します。

事項 [CASES]

[10.14.1] 各潜水艦は、次の哨戒任務を開始できるように前に、整備を実施するために最低一ヵ月間を自動的に消費します。

[10.14.2] 基地に帰還する時点で修理されていない、いかなるタイプ（船体損傷は除く）の損傷も、2機械装置（潜水艦ディスプレイ・マット上で機能不全とマークされた2つのボックス）まで「フリーで」修理されます。つまり、損傷は1ヵ月間の強制整備中に修理されます。整備開始時に、もしも3つ以上の機械装置が機能不全でマークされていると、整備期間に追加の1ヵ月間が加えられます。整備のために加えられる最大期間は、機能不全機械装置の数にかかわらず、1ヵ月間のみです（2つを超えるいかなる数の損傷機械装置も、

追加の1ヵ月間のみを加えます）。

[10.14.3] 整備の長さは、吸収した船体損傷のレベルを基準に変化し得ます。船体損傷の3スペース（又はその端数）毎に、整備期間に追加の1ヵ月間が加えられます。

例：船体損傷を受けた5スペースについて、整備期間は2ヵ月間だけ延長することになります。もしも7スペースの船体損傷を受けていたら、整備期間は3ヵ月間だけ延長することになります。

注釈：潜水艦ディスプレイ・マット上の船体損傷記録欄は、整備の長さが延長されるポイントを分割している太線を持ち、忘れないよう記録欄に沿って赤文字で注記されています。

例：潜望鏡、燃料タンク、潜航舵、5船体損傷を持つガトー級潜水艦が基地へ帰還します。整備期間は、以下のごとく計算されて4ヵ月間です。：1ヵ月間（基本の最低期間、10.14.1）、プラス2つを超える機械装置損傷についての1ヵ月間（10.14.2）、プラス船体損傷についての2ヵ月間（10.14.3）です。

[10.14.4] 整備に要求される各ヵ月について、哨戒ログ・チャート上で哨戒完了直後に続いて月（又は複数の月）の隣に「R」を記します。整備期間を越える最初の月は、次の哨戒の開始時期を示します。基地へ帰還する最初の月は、「R」（整備のため）と記入する前に「P」を記入します。これは、U.S.艦隊潜水艦は通常1か月2ヵ月間哨戒を実行したからです。例えば、ガトー級のポートが9月に日本近海へ行くと、10月は「P」と書かれ（ポートはいまだ哨戒中であるため）、11月は整備のために「R」と書かれます。損傷を被っていないと仮定すると、ポートは12月に出撃することになります。

[10.14.5] もしも潜水艦が帰還して整備の実施に5ヵ月間を要求されると、11.5.2に従って、プレイヤーは自動的に同じ型（しかも最新モデル）の新たな潜水艦を受け取ります。

[10.14.6] 乗組員死傷の回復 [CREW INJURY RECOVERY]

乗組員死傷の回復は、整備期間中に実行されます。

[10.15] 乗組員死傷の回復 [CREW INJURY RECOVERY]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

重傷（SW）を受けている個々の乗組員メンバー又は一般乗組員ボックスのどちらかの乗組員は、その傷から回復するための期間を要求されます。回復は、潜水艦の整備期間中に起こり、もしも潜水艦が次の哨戒を開始する準備が完了するときまでに、いずれかの乗組員が完全に回復することができなければ、その乗組員は交代させられます。唯一の例外

は艦長の回復で、あなたが回復するまで次の哨戒を実施できません。

手順 [PROCEDURE]

いったん基地に帰還して潜水艦の整備を実施している間に、SW乗組員の不能期間を判定するために1d6を振ります。振られた数字は、その乗組員が次の哨戒の資格を持つために回復を要求されるヵ月数です。LW乗組員は、自動的に整備の最初の月中に治癒します。KIA乗組員は、補充されます。

事項 [CASES]

[10.15.1] 「熟練」[“Experte”] 衛生兵は、基地へ帰還している航海中に施した治療による回復期間短縮をあらわす、有利な-1修正を各乗組員回復のサイの目に提供します（衛生兵がSW又はKIAでない限り）。



[10.15.2] もしも潜水艦の整備を完了させるために必要な期間よりも不能期間が長い場合には、その乗組員は交代されます（そして、あなたは彼らが提供できたいかなる特殊な恩恵も失います）。補充の名称付乗組員（一般乗組員は不可）は、もしも艦がいずれかの従軍星章（11.3、10.3）を受けていたら、「熟練」として乗艦できます。

[10.15.3] もしも単一の哨戒後に、4つ全ての一般乗組員が交代させられると（一般乗組員のKIAを含みます）、潜水艦の乗組員の質が1レベルだけ減少します（最低の「訓練済」[“Trained”]へ低下します）。

[10.15.4] もしも艦長が重傷（SW）を負って立ち直るまで5ヵ月間以上を要求されると、プレイヤーは自動的に新たな潜水艦を割り当てられ、特殊能力を持たない「訓練済」レベルで開始する完全に新たな乗組員と組み合わせられます。艦長には、以前と同じ型で、次の哨戒時現在で使用可能な最新モデルの潜水艦が割り当てられ、回復に続く月に次の哨戒を開始します。

[11.0] 乗組員と艦長の活動 [CREW AND CAPTAIN ACTIONS]

整備フェイズ中に、あなたは乗組員の経験と昇進の可能性についてサイを振ります。もしもあなたも褒賞を受けたら、このフェイズ中に受け取ります。あなたは、新たな潜水艦も割り当てられるかもしれません。

[11.1] 乗組員の向上 [CREW ADVANCEMENT]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

乗組員の練度は「訓練済」[“Trained”]で開始し、戦争の過程を通して向上し得ます。経

験を増加させる能力は、実施した哨戒の成功数に連動します。成功した3哨戒毎に、プレイヤーは練度向上が起きるかどうか判定するため（もしもあれば）、整備中に一度サイを振ります。これらのサイ振りは累加せず、あなたの経歴過程で成功した3哨戒毎に一度のみサイを振ります。

サイの目修正



乗組員の練度

手順 [PROCEDURE]

成功した3哨戒が完了する毎に（7.4.7 と 7.5.2）、以下の表で1d6を振ります。

1d6を振る 乗組員

1	機関長はいまや「熟練」（全ての修理のサイ振りは、有利な－1修正を受ける）
2	衛生兵「熟練」（全ての乗組員死傷回復のサイ振りは、有利な－1修正を受ける）
3	副長「熟練」（もしも彼がボートの指揮を執っても罰則なし）
4	三等航海士「熟練」（もしも彼がボートの指揮を執っても罰則なし）
5	乗組員の練度は、1レベル増加する*
6	乗組員の練度は、1レベル増加する*

*乗組員の練度は、新米 [Green]、訓練済 [Trained]、古参 [Veteran]、エリート [Elite]。

[11.1.1] 発生した乗組員の向上を記録するため、潜水艦ディスプレイ・マット上に適切なマーカーを置きます。乗組員の質は、潜水艦ディスプレイ・マットの最上部で管理されるのに対して、特定乗組員の練度はそれらのボックス内に一致する熟練マーカーを置くことで注記されます。

[11.1.2] もしも1～4が振られて、その個別乗組員メンバーがすでに「熟練」状態を保持していると、結果は無視します。振り直しはしません。

[11.1.3] 潜水艦乗組員は、「訓練済」[“Trained”]の訓練レベルで開始します。もしも5又は6が振られたら、乗組員レベルは「古参」[“Veteran”]に上昇します。古参乗組員は、「エリート」[“Elite”]乗組員に上昇し得ます。古参とエリートの乗組員は、チャートや表に注記されたごとく、有利なサイの目修正を提供できます。乗組員は、「エリート」状態を超えて向上又は「新米」状態を下回ることができません。「新米」乗組員は、不利なサイの目修

正を持ちます。

[11.1.4] 哨戒中に、もしも4つ全ての一般乗組員ボックスがSW 又は KIA を受けると、乗組員全体の練度が1レベル減少します（ただし、決して「訓練済」を下回れません）。もしも潜水艦が3連続して哨戒に失敗すると、乗組員レベルは1だけ減少し、「新米」レベルまで落ち得ます。艦長が青銅星章（11.3.2）、銀星章（11.3.3）、海軍勲功章（11.3.4）、名誉勲章（11.3.5）を持たない限り、3連続して哨戒に失敗するとゲームが終了することに注意してください。

[11.1.5] 各哨戒の終了時、もしもあなたの副長が「熟練」であると、1d6を振ります。6のサイの目で、彼は自身で指揮する潜水艦を与えられ、新たな副長と交代しなければなりません（「熟練」状態は、取り去られます）。

[11.1.6] もしも潜水艦が昇進や死傷を通じて副長を失い、三等航海士が「熟練」として評価されていると、その三等航海士は潜水艦の副長に昇進し、その「熟練」状態に留まります。潜水艦は、事実上「熟練」副長と新たな三等航海士を持つことになります。

[11.1.7] あなたの乗組員のいかなる損失又は変更にもかかわらず（死傷又は新たな潜水艦の割り当てによる）、成功した各3哨戒後に乗組員の向上についてのサイ振りが発生します。

11.2 艦長の昇進 [CAPTAIN PROMOTION]

解説：アメリカ軍潜水艦の艦長は、通常は少佐 [Lieutenant Commander] 又 中佐 [Commander] です。階級が高いほど、艦長は潜水艦の指揮により影響力を持ち、これはゲーム・プレイに様々な積極的影響を持ちます。



[11.2.1] 艦長の階級は以下のとおりで、昇進の順番です。：

少佐 [Lieutenant Commander] (O-4) 可能性がある最低の階級。特殊能力なし。

中佐 [Commander] (—O-5) プレイヤーに1d6の1の目で特定哨戒任務の要求を認める。もしもこれが起きると、プレイヤーは本拠地により、チャート [P1a] 又は [P1p] 上の現行活性リストから、任意に次の哨戒任務を選択できる。もしもサイ振りに失敗すると（2～6）、無作為哨戒任務のため、通常にサイを振

る。これは任意であり、プレイヤーは特定の哨戒任務に挑戦又は取り上げる必要がないことに注意。

大佐 [Captain] (O-6)

通常は、成功した潜水艦艦長の戦後の昇進。この「選択」はゲームの終了として起きるため、ゲーム・プレイに影響はない。

11.2.2 開始時の階級 [STARTING RANK]

プレイヤーは、開始年にかかわらず少佐の階級で開始します。潜水艦ディスプレイ・マット上の階級スペースに、少佐艦長階級マーカーを置きます。

11.2.3 昇進の獲得 [GETTING PROMOTED]

各昇進の試みは、12ヵ月間の勤務後、整備フェイズ中に行われ、その後の12ヵ月毎に行われます。例えば、41年12月に開始したプレイヤーは、42年12月に最初の昇進についてサイを振り、43年12月と44年12月に再度振ります。以前にいつ昇進のサイ振りが行われていたかにかかわらず、45年7月の時点で生存しているプレイヤーについて、最後の昇進のサイ振りが行われます。このサイ振りについてのみ、「大佐」階級への昇進が可能です。

手順 [PROCEDURE]

昇進について1d6を振り、1～4の出目で成功です。以下のサイの目修正を適用し、これらは累加します。：

DRM 説明

— 1	12ヵ月間中に海軍勲功章 [Navy Cross] を叙勲する毎に（又は後に叙勲）
— 1	12ヵ月間中に10隻の艦船を撃沈する毎に
— 2	12ヵ月間中に名誉勲章 [Medal of Honor] を叙勲する毎に
+ 1	大佐 (O-6) 階級へのサイ振りを試みているとき
+ 1	12ヵ月間中に失敗した各哨戒について
+ 1	懲戒状 [letter of Primand]

注釈：最終の昇進時期（45年7月のサイ振り）は、12ヵ月間よりの極端に短くなり、修正がないかもしれません。

[11.2.4] 昇進のサイ振りに失敗しても影響はありません。プレイヤーは現在の階級に留まり、再審査のために12ヵ月間待たなければなりません。

歴史的注釈：少佐から中佐への昇進は1年以内に来るかもしれませんが、大佐への昇進は非常に遅くしかも困難です。第二次世界大戦中最高潜水艦指揮官で名誉勲章叙勲者のリチャード・H・オケインでさえ、1953年になるまで大佐（O-6）になりませんでした。その上、事実上大佐（O-6）は、通常は潜水艦戦隊を指揮しその他の地位を温めた結果、「ボートを退艦して昇進」する地位でした。最後の昇進のサイ振りは、単に追加の実績評価として含まれ、ゲーム・プレイに影響しません。

[11.3] 叙勲と勲章 [AWARDS AND DECORATION]

歴史的解説：海軍勲功章は、極端に成功した哨戒の「標準」勲章でした。これは、極度の勇気を称える、海軍で二番目に高い叙勲です（名誉勲章のみが、これに勝りました）。印象がそれ程でなくても「成功した」哨戒は、勇気を称え、通常は銀星章又はおそらく青銅星章を叙勲できます。陸軍の名誉勲章と異なり（通常、顕著に勇敢な単一の行為に与えられる印象が強いため、それ以下の叙勲では満足させませんでした）、潜水艦乗組員が叙勲した名誉勲章は、一連の傑出した哨戒に与えられるもので、通常は死後でした。

ルールの概要 [GENERAL RULE]

叙勲されるため、潜水艦艦長（又はその乗組員）は、下記の異なる叙勲と特典を受ける勲章の、特別な叙勲基準を満たさなければなりません。

事項 [CASES]

[11.3.1] 海軍賞賛章 [Navy Commendation Ribbon]

（1943年11月から開始して使用可能）を受けるために、プレイヤーはいくつかのタイプの特殊任務：機雷敷設、輸送、偵察等を成功裏に完了させ、帰還しなければなりません（7.4）。この叙勲を受けた、プレイヤーは、続くランダム・イベント「座礁したぞ！」による影響を決して受けず、もしもサイの目で発生すると「イベントなし」として扱います。



[11.3.2] 青銅星章 [Bronze Star] (BS) を受けるため、プレイヤーは少なくとも3隻の艦船撃沈を含む成功裏の哨戒で、基地へ帰還しなければなりません。青銅星章を持つプレイヤーは、4連続（3ではなく）して失敗した哨戒の後にのみ正当な理由で更迭されます（11.4）。



[11.3.3] 銀星章 [Silver Star] を受けるため、プレイヤーは少なくとも4隻の艦船撃沈結果の哨戒から基地へ帰還しなければなりません。銀星章を所有しているプレイヤーは、その後どれだけ多くの哨戒に失敗しても、正当な理由では更迭さ



れません（11.4）。

[11.3.4] 海軍勲功章 [Navy Cross] を受けるため、プレイヤーは少なくとも5隻の艦船（又は少なくとも1隻の主要艦）を撃沈して、哨戒から帰還しなければなりません。海軍勲功章は、ゲームに3つの影響を持ちます。



[11.3.4.1] 海軍勲功章は、正当な理由による更迭（11.4）に関して、銀星章（11.3.3）と同じ能力を持ちます。

[11.3.4.2] 夜間浮上攻撃中に、後部発射管からの2番目の斉射時に、命中の+1サイの目罰則を適用しません。（2番目の斉射は、後部発射管から行われます。このような攻撃は、夜間浮上攻撃でなければならず、潜水艦は2番目の斉射のために水面下で急速に回転できません。）

[11.3.4.3] 海軍勲功章を叙勲した瞬間、プレイヤーは「潜水艦向上 [Submarine Upgrade]」マーカーを受け取り、直ちに使用するか、又は未来の使用のために取っておくことができます。1d6を振り、1～3の出目で成功です。どの目が振られたかにかかわらず、向上マーカーはその試みで消費されます。プレイヤー諸氏は、現在使用可能な潜水艦のタイプへのみ向上できます。プレイヤー諸氏は、未来の整備月に望んだボートの型式が使用可能になるときのために、向上マーカーを取っておくことを望めます。

[11.3.5] 名誉勲章 [Medal of Honor] (MoH)

を受けるため、プレイヤーは少なくとも3哨戒を終え（連続する必要はありません）、3哨戒のそれぞれで7隻以上の艦船を撃沈していなければなりません。彼は、資格を持つ3番目の哨戒終了時（海軍勲功章の代わりに）、MoHを受けることになります。例えば、もしもプレイヤーが8隻、6隻、7隻を撃沈して哨戒を完了すると、資格を持ちません。後の時点で、もしも7隻以上撃沈した哨戒から帰還すると、資格を持つことになります。MoHを受ける艦長は、自動的にボートを向上させ（サイを振る必要はありません）、もしも望むのであれば未来の使用のために取っておくことができます。MoHを所持しているプレイヤーは、その後どれだけ多くの哨戒に失敗しても、正当な理由では更迭されません（11.4）。



[11.3.6] 名誉戦傷章 [Purple Heart] を受けるため、プレイヤーの艦長は哨戒中に何らかのタイプの負傷を受けていなければなりません。名誉戦傷章（と現実には全ての叙勲）は、死後に与えられます。名誉戦傷章は、ゲームに何ら影響を及ぼしませんが、歴史的な目的のために含



められます。

[11.3.7] 潜水艦戦闘哨戒記章 [Submarine Combat Patrol Insignia] は、いずれかのタイプの成功した哨戒後に、プレイヤーが帰還したときに授けられま



す。この記章を持つプレイヤーは、もしも元の出目が存在している向上と重複すると、乗組員の向上を試みるサイを振り直すことができます（一度）。もしも振り直しがやはり存在している向上と重複すると、「効果なし」として扱います。続く成功した哨戒毎に、記章上に金星が置かれます（そして、5番目の成功した哨戒については銀星章。）記章上の金／銀星は、ゲーム・プレイに影響を持ちませんが、歴史的興味のために含められます。

例：熟練副長を持つボートが向上のためにサイを振り、結果が「3」とであると、副長が熟練になります。彼はすでに熟練なので、プレイヤーは振り直しができます（一度）。2番目の例：エリート乗組員を持つボートが「5」を振り、乗組員レベルの上昇になります。ただし、彼らはすでにエリートなので、プレイヤーは振り直しができます（一度）。

[11.3.8] 単一の哨戒について、艦長に与えられる任務遂行の叙勲は1つのみなので、特殊任務を成功裏に完了後、3隻の艦船を撃沈するプレイヤーは、海軍賞賛章 [Navy Commendation Ribbon] と青銅星章 [Bronze Star] の両方は受け取りません。彼は、最高の叙勲のみを受け取り、この場合は青銅星章です。ただし、名誉戦傷章 [Purple Heart] は任務遂行の叙勲ではないので、この制限から外されます。

[11.3.9] プレイヤー諸氏は、同じ叙勲を複数回受け取ることができます（例えば、プレイヤーは、経歴の終わりまでにいくつかの海軍勲功章 [Navy Cross] を受ける可能性があり、続く叙勲は金星章 [Gold Star] と見なされ、元の叙勲の上に置かれます。追加の叙勲は、ゲーム・プレイに影響を与えませんが、プレイヤーの遂行度に追加の評価を与えます。

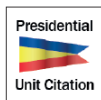
[11.3.10] 部隊叙勲 [UNIT AWARDS] 潜水艦自体は、3つの異なる叙勲を受けることができます。：海軍部隊表彰 [Navy Unit Commendation] (NUC)、大統領部隊表彰 [Presidential Unit Commendation] (PUC)、大統領部隊感状 [Presidential Unit Citation]、従軍星章 [Battle Star]。これらの叙勲は、艦長が受け取ることができるいかなる叙勲からも区別され、それ故11.3.7の哨戒毎に1任務遂行叙勲の制限から外れます。

[11.3.10.1] NUCは、少なくとも6隻の艦船を撃沈に成功した哨戒後の1d6のサイ振りで叙勲され得ます。1～3=NUC叙勲。4～6=叙勲なし。



PUC サイ振りの試みからも叙勲され得ます。下記を参照してください。海軍部隊表彰を持つ潜水艦は、哨戒毎に一度急速潜航の試みで振り直しができます。哨戒中の使用を反映させるため、表彰マーカーを裏面に返します。

[11.3.10.2] PUC は、少なくとも 7 隻の艦船を撃沈に成功した哨戒後の 1d6 のサイ振りで叙勲され得ます。1～2=PUC 叙勲。4～6=代わりにボートは階級を NUC に落として叙勲。大統領部隊感状を受けている潜水艦は、哨戒毎に 1 本の魚雷外れ（不発は不可）を振り直してきます。哨戒中の使用を反映させるため、感状マーカーを裏面に返します。



[11.3.10.3] 潜水艦は、成功した各哨戒について従軍星章 [Battle Star] を受け取ります。従軍星章を受けることができる数に、限度はありません。従軍星章は、新たに補充される名称付乗組員（一般乗組員ではなく）が熟練として到着する可能性（1d10 のサイ振り）を増加させます。



1~3 従軍星章	1
4~6 従軍星章	1~2
7~9 従軍星章	1~3
10+ 従軍星章	1~4

歴史的注釈：USS ナーワル [Narwhal] は、15 回の哨戒で 15 個の従軍星章を受けました。

[11.4] 正当な理由による更迭 [RELIEF FOR CAUSE]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

US 海軍最高司令部は、攻撃的でないように見えるか、又は収獲がない潜水艦指揮官を情け容赦なく扱いました。これに応じ、「不成功」の哨戒を 3 連続して完了したアメリカ軍潜水艦の艦長は、指揮権を剥奪されてゲームが終了します。

事項 [CASES]

[11.4.1] 「成功した」哨戒とは、少なくとも敵艦 1 隻を撃沈するか、又は特殊任務（輸送、偵察、機雷敷設等、7.4）を完了した哨戒と定義されます。

[11.4.2] これは、もしもプレイヤーが青銅星章（11.3.2）を持つと、代わりに 4 連続する「失敗した」哨戒によって発動されます。

[11.4.3] これは、銀星章、海軍勲功章、MoH を持つプレイヤーによっては、決して発動されません。

[11.5] 新たな潜水艦の再割当て [REASSIGNMENT TO A NEWER SUBMARINE] ルールの概要 [GENERAL RULE]

一定の状況下で、あなたは新型潜水艦を再割当てられるか、又は自艦を改良することができるかもしれません。

事項 [CASES]

[11.5.1] もしも艦長が重傷（SW）で、回復するまでに 5 ヶ月間以上を要求されると、プレイヤーは自動的に新たな潜水艦を再割当てられます（10.15.4）。

[11.5.2] もしも潜水艦が帰還して整備の実施に 5 ヶ月が要求されると、プレイヤーは自動的に同じ型（しかも最新モデル）の新たな潜水艦を受取ります。艦長は同じ乗組員を維持し、彼らが持つかもしれない特殊能力も一緒に、基地に戻った 1 ヶ月後（最少整備期間）に海上へ出撃するか、又は艦長が負傷から治療するために必要な時期まで延期できます。負傷から治療するために艦長よりも長い期間が必要な乗組員メンバーは、交代させられます（10.15.2 と 10.15.3）。



[11.5.3] 艦長が海軍勲功章 [Navy Cross] 又は名誉勲章 [Medal of Honor] を受取る哨戒の終了時に、プレイヤーは新型潜水艦を要求できます。1d6 のサイ振りの、1～3 で成功です（海軍勲功章について。MoH 受勲者については自動的です）。プレイヤーは、望むのであれば、まだ使用可能でない新型潜水艦のために、これらの全ての要求を後の月まで保留（未来の整備期間中）することができます。望むときにこの選択を忘れぬよう、潜水艦ディスプレイ・マット上に潜水艦更新 [Submarine Upgrade] マーカーを置きます。このような場合、艦長は以前の乗組員の保持ができ（10.15.2 に従って、より不能期間を要求されない限り）、受領した一ヶ月後に新たなボートで出撃します。

[11.5.4] 基地変更と遅延 [REBASING AND DELAY] 新たなボートの受領を要求する艦長は、新たなボート乗組員と一緒にいるため、一か月間の遅延を受け取ります。これは、旧ボートの整備と置き換えられます。次に、彼はゲームの残りについて、真珠湾に割り当てられます。

[11.5.5] 限定使用可能ボート [LIMITED AVAILABILITY BOATS]

艦長は、もはや建造されていない新たなボートを要求できません。これらは、ナーワル [Narwhal]、アルゴノート [Argonaut]、サーモン [Salmon]、ポーポイズ [Porpoise]、タムボア [Tambor] 級です。ただし、42 年 7 月に開始して、もしも望むのであれば、たとえそのときにガトー [Gato] 級が使用可能であって

も、ガー [Gar] 級を要求できます。

[11.6] 潜水艦の改良と制限 [SUBMARINE UPGRADES AND RESTRICTIONS]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

いくつかの潜水艦クラスは、戦争中に退役したため、あなたはその他のクラスへ変更する必要があるかもしれません。その他は、戦争中に改良されました。その他は特殊用途潜水艦で、異なる任務を持ちました。

[11.6.1] ポーポイズ級の制限 [PORPOISE CLASS RESTRICTION]

ポーポイズ級の全潜水艦は、1944 年 11 月までに前線戦闘任務から撤退しました。このとき、いまだにポーポイズ級で航海しているプレイヤーは、1944 年 10 月又は 11 月に終了する哨戒から帰還すると、直ちにバラオ [Balao] 級潜水艦に自動的に変更されます。

[11.6.2] ガトー／タムボア／バラオ級の搭載砲と対空砲についての特別ルール [SPECIAL GATO/TAMBOR/BALAO CLASS RULES FOR GUNS AND AA]

タムボア級は、第二次世界大戦開始時ににおけるアメリカ軍の主力艦隊型ボートでした。ガトー級は、戦争中にアメリカ軍潜水艦隊の中核となりました。両者は小口径の甲板砲と対空機銃を装備して開始しましたが、後に異なる形態の武装を施すようになりました。加えて、この武装は、戦争の進捗と共に変化しました。これをゲームであらわすため、以下のルールを適用します。：

1941～1942 年：タムボア級潜水艦は、標準的な 3 インチ砲と 50 口径機銃 2 丁で開始します。ガトー級潜水艦は、3 インチ砲又は 4 インチ砲と対空用の 50 口径機銃 2 丁で開始します（1d6 を振り：1～2=3 インチ砲、3～6=4 インチ砲）。

1942 年：この年の 6 月から 8 月までの哨戒後、ガトー [Gato]／タムボア [Tambor] 級は、4 インチ甲板砲と 40mm／20mm 対空砲の形態へ改良できます。

1942 年：9 月から終戦までの哨戒後、タムボア [Tambor] 級は 5 インチ甲板砲と 40mm／20mm 対空砲の形態へ改良できます。

1943 年：この年のいずれかのときの哨戒後、ガトー [Gato] 級は、5 インチ甲板砲と 40mm／20mm 対空砲の形態へ改良できます。

1944 年：いずれかのときの成功した哨戒後、海軍勲功章 [Navy Cross] 保持者は、ガトー [Gato] 又はバラオ [Balao] 級潜水艦を、1d6 の 4～6 のサイの目で 5 インチ甲板砲 2 門へ改良できます。

ガトー [Gato]／タムボア [Tambor] 級潜水艦は、もしも両方の 50 口径機銃が機能状態

であると、修正なしで航空機を射撃し、もしも大口徑対空砲 (40mm/20mmの組合せ) を使用していると、命中させるために-1を受け取ります。

3インチ砲と5インチ砲は、攻撃損傷チャート [S3] 上で使用するために、異なる修正を持ちます。4インチ砲は、修正なしでチャートを使用します。もしも5インチ砲2門を装備すると、各戦闘ラウンドに機能状態の甲板砲毎に2ラウンドの甲板砲弾薬を射撃できます。

[11.6.3] ナーワル級とアルゴノートについての特別ルール [SPECIAL RULES FOR NAEWHAL CLASS and the ARGONAUT]

これらの潜水艦は、潜航に時間がかかり、第二次世界大戦の開始時には少々旧式化していました。これらのクラスは、標準的な艦隊型ボートよりも多くの便乗者収容能力を持つので、(主として) 特別な輸送艦として活躍しました。ただし、いくつかの特別ルールは、戦争中を通じての歴史的な使用を反映させるために使用しなければなりません。

- ・ナーワル級又はアルゴノートの全ての哨戒は、実際の哨戒任務がどう述べていても、割り当てられる際に T (輸送) 特殊任務を自動的に含みます。
- ・1942年11月から開始して (又はそれ以降可及的速やかに)、ナーワル級ボートは、特別な整備に入らなければなりません。1943年4月から開始して、再び哨戒が可能となります。その間に、4門の魚雷発射管が追加装備され、合計で10門の発射管 (前部6門、後部4門) と24本の魚雷を持ちます。
- ・ナーワル級潜水艦は、航空機から急速潜航を試みているときに、常時-1を受け取ります。
- ・アルゴノートの中央哨戒ボックスは、その長大な航続力のため、常に「×2」の代わりに「×3」です。

[11.7] 早期配置転換/異動 [EARLY REASSIGNMENT/TRANSFER]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

潜水艦の任務は、極めて精神的に疲れるものでした。実際の指揮官たちと同様、あなたは極度のストレス症となり、潜水艦任務を外れて更迭され得ます。

[11.7.1] 潜水艦指揮官は、45年7月まで哨戒を継続することを要求されません。彼らは、罰則なしでいつでも指揮を外れることを選択できます (そして、彼らは限界点に到達してしまったと感じました)。このような指揮官たちは、事務仕事に配置転換されました。最終的な得点は、その時点で集計されます。

[12.0] ランダム・イベント RANDOM EVENTS

ルールの概要 [GENERAL RULE]

ランダム・イベントは、哨戒毎に一度起きることができ、航海ボックス内で遭遇 [E1] についてチェックしているときに誘発されます。ランダム・イベントが起きるときには、遭遇の結果は無視します。

手順 [PROCEDURE]

各航海ボックスに進入したときに遭遇の可能性について遭遇チャート [E1] をチェックする際に、哨戒中に修正前の12のサイの目が振られた最初のときに、ランダム・イベントが誘発されます。何が起きたか判定するため、直ちにランダム・イベント・チャート [R1] を調べます。ランダム・イベントの結果は、直ちに適用されます。

事項 [CASES]

[12.1] ランダム・イベントの解決 [RESOLVING RANDOM EVENTS]

[12.1.1] ランダム・イベントは、遭遇チャート [E1] 上で遭遇の可能性についてチェックしているときに修正前の最初の12が振られるとき直ちに解決されます。ランダム・イベントが起きるときには、遭遇チャート上に列記された遭遇は無視し、もはや適用しません (たとえ、ランダム・イベントが無視することを終了させても)。

[12.1.2] ランダム・イベントは、哨戒任務毎に一度のみ発生します。もしも同じ哨戒中に、遭遇の可能性についてチェックするときに再び12が振られると、遭遇チャート [E1] 上に列記された遭遇の実行に進みます。ランダム・イベントは起きません。



[12.1.3] 「乗組員の疾病」[“Crew Illness”]、「幸運の兎の足」[“Lucky Rabbit's Foot”]、「優良魚雷」[“Superior Torpedoes”]、「懲戒状」[“Letter of Reprimand”] ランダム・イベントは、潜水艦ディスプレイ・マット上のランダム・イベント・スペース内に置くマーカーを受取る4つのイベントです。これらは、ランダム・イベントが振られた後に恩恵/罰則をもたらすマーカーです。優良魚雷は現在の哨戒のみに恩恵をもたらし、「幸運の兎の足」イベントは現在又はその後の哨戒のどちらかで使用できます。いったん使用されたら、これらのマーカーはあなたの潜水艦ディスプレイ・マットから取り去られます。懲戒状は、ゲームの残りについて、昇進のサイ振り中に DRM を与えることを忘れないよう、潜水艦ディスプレイ・マット上に留まります。

[12.1.4] いくつかのランダム・イベントは、

一定の哨戒任務中に起き得ないことに注意してください。無視されるランダム・イベントの例外は、ランダム・イベント・チャート [R1] 上に注記されます。

[12.1.5] もしも、いずれかの理由で、ランダム・イベントが起らず、それを無視するよう指示されると、同じ哨戒中に遭遇についてチェックしているときに修正前の12が振られる次のときに、再びランダム・イベントが誘発され得ます。個々のランダム・イベントは何度でも起り得ますが、哨戒任務毎に一度のみランダム・イベントが起り得ます。

[12.1.6] いったんランダム・イベントが解決されたら (それが実施できたか否かにかかわらず)、次の遭遇の可能性についてチェックするため、哨戒記録欄上で次の航海ボックスへ潜水艦マーカーを進めます。

[12.1.7] ランダム・イベントは、特殊任務 (7.4) 哨戒中に任務航海ボックス内で発生し得ません。これらは、任務中に他のいずれかのボックス内で起こり得ます。

ヒストリカル・ノート: 全てのランダム・イベントは、リサーチと太平洋戦争中に生じた突発的な出来事に基礎を置いています。このような突然のゲーム終了にあなたは「むかつく」と叫ぶかもしれませんが (ただし、これが起きる確率は極めて低いものです)、物事の全てにあなたの直接的支配が及ぶわけではない、ゲームの混沌理論への敬意を払っているものと見なします。馬鹿げた出来事は、起るものだということを忘れないでください……

[13.0] 複数プレイヤーとトーナメント MULTI-PLAYER AND TOURNAMENTS

ルールの概要 [GENERAL RULE]

Silent Victory は、ソリテアー・ゲームとしてデザインされましたが、複数プレイヤー・ゲームの項目とトーナメント・プレイ (いくつかの場合、複数のゲームが必要となります) の両方がプレイの追加選択肢として提供されます。

事項 [CASES]

[13.1] 二人プレイヤー用ゲーム [TWO PLAYER GAME]

[13.1.1] 両プレイヤーは、同じ月に同じボートで開始し (例えば、両者は42年4月にガトー級ボートで開始できます)、両方の潜水艦が沈没するまで、又は事前に合意した終了時期に到達するまで継続します。

[13.1.2] プレイヤー諸氏は、交互に哨戒を行い、1人のプレイヤーが自身の潜水艦を操り、他方のプレイヤーが護衛艦探知攻撃、損傷、航空攻撃についてサイを振ります。もしも回

避運動（選択、14.7）が使用されると、現行の潜水艦プレイヤーは、どの回避運動を使用するのか決定し、他方のプレイヤーは両者が明らかにする前に護衛艦の向きを選択します。

[13.1.3] 最も多くのトン数を沈めたプレイヤーが勝利します。

[13.2] 撃沈王トーナメント [TOP TONNAGE TOURNAMENTS]

[13.2.1] 全てのプレイヤーは、合意した時期に同じ級の潜水艦で開始し、戦死するか1945 7月になるまで哨戒を行います。下記で推薦する2つのトーナメント・フォーマットの1つを基準に、最も多くのトン数を沈めたプレイヤーが勝利します（生死にかかわらず）。

[13.2.2] 長期戦撃沈王トーナメント [LONG TONNAGE TOURNAMENT]

開始時期: 41 年 12 月、開始時潜水艦: ポーポイズ [Porpoise] 級、タムボア [Tambor] 級、サーモン [Salmon] 級（これは、いわば丸ごとバナナです）。

[13.2.3] 短期戦撃沈王トーナメント [SHORT TONNAGE TOURNAMENT]

開始時期: 42 年 4 月、開始時潜水艦: ガトー [Gato] 級。

[13.3] 生き残りトーナメント [SURVIVAL TOURNAMENT]

[13.3.1] これは、撃沈王トーナメントと同じフォーマットを使用しますが、プレイヤーは 45 年 7 月まで生き残ることが要求されます。

[13.4] 混合ボート・トーナメント [MIXED BOAT TOURNAMENT]

[13.4.1] これは、上記のいずれかのトーナメントと同じフォーマットを使用しますが、全てのプレイヤーが同じボートの使用を要求されることは破棄されます。すなわち、プレイヤー諸氏は、個人の気まぐれでいずれかの使用可能ないずれかの潜水艦クラスを自由に選択できます。

[14.0] 選択ルール [OPTIONAL RULES]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

Silent Victory には、以下の選択ルールを含み、プレイヤーの選択でいかなる組合せでも採用できます。

事項 [CASES]

[14.1] 標準総量トン [STANDARD TONNAGE AMOUNTS]

[14.1.1] もしもプレイヤーが望むと、無作為に艦船についてサイを振る代わりに、標準総量トンを使用できます。これは、変化や歴史的興味を犠牲にして、サイ振りの回数を減少させてプレイのスピードをアップさせます。

小型輸送船 [Smal Freighter] 2,500 トン
大型輸送船 [Large freighter] 7,000 トン

[14.1.2] 主要艦の遭遇は、主要艦目標名簿 [T3] 上で個別に振られます。

[14.2] 歴史的目標の追加 [INCREASED HISTORICAL TARGETING]

[14.2.1] 追加の記録管理により歴史的なプレーヤーを加えることを望むプレイヤーは、哨戒ログ・シート上でトン数値と共に目標の名称を記載します。

[14.2.2] もしも目標名簿確認のサイ振りで沈没した艦船が出現したら、サイを振り直してください。この方法で、同じ艦船が2度沈没することはありません。これは、プレイテストでは稀にしか起きなかったもので、通常のプレイでは滅多にありません。

[14.2.3] 選択目標名簿は、一定の遭遇中に目標となる艦船数を2倍にするために提供されます。

[14.3] 歴史的な潜水艦名称 [HISTORICAL SUBMARINE IDS]

[14.3.1] 自艦に歴史的な名称を付したいと望むプレイヤー諸氏のため、以下にゲームに存在するクラスの潜水艦名を列記します。:

型 式 歴史的潜水艦名

ポーポイズ [Porpoise] 級
ポーポイズ [Porpoise]、パイク [Pike]、シャーク [Shark]、ターポン [Tarpon]、パーチ [Perch]、ピッカレル [Pickerel]、パーミット [Permit]、プランジャー [Plunger]、ポーラック [Pollack]、ポムパノ [Pompano]

タムボア [Tambor] 級
タウトグ [Tautog]、スレッシャー [Thresher]、トラウト [Trout]、タムボア [Tambor]、トライトン [Triton]、ツナ [Tuna]

ガー [Gar] 級
ガジオン [Gudgeon]、グレイリング [Grayling]、ガー [Gar]、グラムパス [Grampus]、グレイバック [Grayback]、グレナディア [Grenadier]

サーモン [Salmon] 級
サーモン [Salmon]、シーール [Seal]、スキップジャック [Skipjack]、スナッパー [Snapper]、スティングレイ [Stingray]、スタージョン [Sturgeon]、サーゴ [Sargo]、サウリイ [Saury]、スピアフィッシュ [Spearfish]、シードラゴン [Seadragon]、シーライオン [Sealion]、スカルピン [Sculpin]、セイルフィッシュ [Sailfish]、シーレイヴン [Searaven]、シーウォルフ [Seawolf]、スウォードフィッシュ [Swordfish]

ガトー [Gato] 級

ガトー [Gato]、グリーンリング [Greenling]、グルーパー [Grouper]、グローラー [Growler]、グリニオン [Grunion]、ガードフィッシュ [Guardfish]、アルバコア [Albacore]、アンバージャック [Amberjack]、バーブ [Barb]、ブラックフィッシュ [Blackfish]、ブルーフィッシュ [Bluefish]、ボーンフィッシュ [Bonefish]、コッド [Cod]、シロー [Cero]、コルヴィナ [Corvina]、ダーター [Darter]、ドラム [Drum]、フライングフィッシュ [Flying Fish]、フィンバック [Finback]、ハドック [Haddock]、ハリバット [Halibut]、ヘリング [Herring]、キングフィッシュ [Kingfish]、シャッド [Shad]、ランナー [Runner]、ソーフィッシュ [Sawfish]、スキャンプ [Scamp]、スコーピオン [Scorpion]、スヌーク [Snook]、スティールヘッド [Steelhead]、シルバーサイズ [Silversides]、トリガー [Trigger]、ワフー [Wahoo]、ホエール [Whale]、サンフィッシュ [Sunfish]、タニイ [Tunny]、タイノサ [Tinoso]、タリビー [Tullibee]、アングラー [Angler]、バシヨール [Bashaw]、ブルーギル [Bluegill]、ブリーム [Bream]、キャヴァラ [Cavalla]、コービア [Cobia]、クローカー [Croaker]、デース [Dace]、ドラド [Dorado]、フラッシャー [Flasher]、フライアー [Flier]、フラウンダー [Flounder]、ガビアン [Gabilan]、ガンヌル [Gunnel]、ガーナード [Gurnard]、ハッド [Haddo]、ヘイク [Hake]、ハーダー [Harder]、ホウエ [Hoe]、ジャック [Jack]、ラーボン [Lapon]、ミンゴ [Mingo]、ムスカルンジェ [Muskallunge]、パドル [Paddle]、パーゴ [Pargo]、ピート [Peto]、ポギイ [Pogy]、ポムポン [Pompom]、プッファー [Puffer]、ラッシャー [Rasher]、レートン [Raton]、レイ [Ray]、レッドフィン [Redfin]、ロバロ [Robalo]、ロック [Rock]

テンチ [Tench] 級
テンチ [Tench]、ソーンバック [Thornback]、ティグロネ [Tigrone]、ティランテ [Tirante]、トルッタ [Trutta]、トルスク [Torsk]、トロ [Toro]、クイルバック [Quillback]、トランペットフィッシュ [Trumpetfish]、タスク [Tusk]、タルボット [Turbot]、ウルア [Ulua]、コルセア [Corsair]、ウニコーン [Unicorn]、ワーラス [Walrus]、アルゴノート II [Argonaut]、ランナー II [Runner]、コンガー [Conger]、カトラス [Cutlass]、ディアブロ [Diablo]、メデリガル [Medregal]、レクイン [Requin]、アイレックス [Irex]、シー・レオパード [Sea Leopard]、オードックス [Odax]、シラーゴ [Sirago]、ボモドン [Pomodon]、レモラ [Remora]、サルダ [Sarda]、スピナックス [Spinax]、ヴァラドル [Volador]

ナーワル [Narwhal] 級
ナーワル [Narwhal]、ノーチラス [Nautilus]

アルゴノート [Argonaut] 級
アルゴノート [Argonaut]

バラオ [Balao] 級

バラオ [Balao]、ビルフィッシュ [Billfish]、ボウフィン [Bowfin]、コブリラ [Cabrilla]、カペリン [Capelin]、シスコ [Cisco]、クレヴェール [Crevalle]、サンド・ランス [Sand Lance]、ピキューダ [Picuda]、パムパンティオ [Pampanito]、パーチ II [Parche]、バング [Bang]、パイロットフィッシュ [Pilotfish]、ピンタード [Pintado]、パイプフィッシュ [Pipefish]、ピランハ [Piranha]、プレイス [Plaice]、ポムフレット [Pomfret]、スターレット [Sterlet]、クイーンフィッシュ [Queenfish]、レザーバック [Razorback]、レッドフィッシュ [Redfish]、ロンクイル [Ronquill]、スカバードフィッシュ [Scabbardfish]、セグンド [Segundo]、シーキャット [Sea Cat]、シーデビル [Sea Devil]、シードッグ [Sea Dog]、シーフォックス [Sea Fox]、アテューレ [Atule]、スパイクフィッシュ [Spikefish]、シー・アウル [Sea Owl]、シー・ポーチャー [Sea Poacher]、シー・ロビン [Sea Robin]、セネット [Sennet]、パイパー [Piper]、スレッドフィン [Treadfin]、デビルフィッシュ [Devilfish]、ドラゴネット [Dragonet]、エスコラー [Escolar]、ハックルバック [Hackleback]、ランセットフィッシュ [Lancetfish]、リング [Ling]、ライオンフィッシュ [Lionfish]、マンタ [Manta]、モレイ [Moray]、ロンカドール [Roncador]、サバロ [Sabalo]、セーブルフィッシュ [Sablefish]、シーホース [Seahorse]、スケート [Skate]、タング [Tang]、タイルフィッシュ [Tilefish]、スペードフィッシュ [Spadefish]、トレパン [Trepang]、スポット [Spot]、スプリンガー [Springer]、スティクルバック [Stickleback]、ティルー [Tiru]、アポゴン [Apogon]、アスプロ [Aspro]、バットフィッシュ [Batfish]、アーチャーフィッシュ [Archerfish]、バーフィッシュ [Burrfish]、パーチ II [Perch]、シャーク II [Shark]、シーライオン II [Sealion]、バーベル [Barbel]、バーベロ [Barbero]、バヤ [Baya]、ベキューナ [Becuna]、バーガール [Bergall]、ベスゴ [Besugo]、ブラックフィン [Blackfin]、カイマン [Caiman]、ブレニイ [Blenny]、ブロワー [Blower]、ブルーバック [Blueback]、ボアフィッシュ [Boarfish]、チャア [Charr]、チャグ [Chub]、ブリル [Brill]、ブガラ [Bugara]、ブルヘッド [Bullhead]、バムパー [Bumper]、キャベゾン [Cabezon]、デンテューダ [Dentuda]、キャピタネ [Capitaine]、カーボネロ [Carbonero]、カープ [Carp]、キャットフィッシュ [Catfish]、エンテメドール [Entemedor]、チヴォ [Chivo]、チョッパ [Chopper]、クラマゴア [Clamangore]、コブラー [Cobbler]、コチノ [Cochino]、コーポラル [Corporal]、キューベラ [Cubera]、カスク [Cusk]、ディオドン [Diodon]、ドッグフィッシュ [Dogfish]、グリーンフィッ

シュ [Greenfish]、ハーフピーク [Halfbeak]

[14.3.2] 歴史的な潜水艦名称を哨戒ログ・シートに記載します (4.3.1)。

[14.4] 「撃沈されたふり」トリック
[“WE’VE BEEN SUNK” TRICK]

[14.4.1] 絶望的な状況下の潜水艦は、破片／オイル／死体／等を投棄することにより、沈没したと思わせて護衛艦を欺く試みができますが、これは危険な手順でもあります。「撃沈されたふり」トリックを使用するため、いずれかの探知サイクル前に直ちに1d6を振ります。5～6の出目で、護衛艦が騙されて潜水艦は脱出します。1～4の出目で、護衛艦に受け入れられず、遭遇戦の残りについて探知表上で他の修正 (例えば、以前の探知についての+1) の上に+1を獲得します。新米護衛艦 (選択 14.5) に対するこのトリックは、4～6で機能し、1～3で失敗します。古参又はエリート護衛艦 (選択 14.6) に対するこのトリックは、6で機能し、1～5で失敗します。あなたは、護衛艦による探知が少なくとも一度成功した後、このトリックを戦闘毎に一度のみ試みることができます。

デザイナーズ・ノート：このトリックは、第二次世界大戦の著名な潜水艦乗りである、エドワード・ビーチ艦長の小説を原作とした映画「深く静かに潜航せよ」で呼び物になりました。ソナーの連続した接触は、直ちに策略の手がかりをもたらすように見えます。それ故、私はこのテクニックに僅かな成功の機会を与えました。

[14.5] 可変する護衛艦の質 [VARIABLE ESCORT QUALITY]

解説：大戦初期でさえ、護衛艦指揮官たちの質には大きな差異がありました。何人かは極端に臆病で (しかも鈍感で間抜け)、その他は攻撃と戦術において極端に攻撃的で、断固として、粘り強い者たちでした。加えて、装備 (艦船、レーダー、ソナー等) の質自体に重大な差異がありました。これを反映するため、プレイヤー諸氏は以下の選択ルールを組み入れることができます。

[14.5.1] 遭遇中最初に護衛艦探知チャート [E2] 上でのサイを振る前に、哨戒の時期を基準に、護衛艦の質を判定するために1d6を振ります。

1d6を振る	新米	訓練済	古参	エリート
1941～1942年	1	2～5	6	n/a
1943～1944年	1	2～4	5	6
1945年	1～2	3～5	6	n/a

[14.5.2] 潜水艦戦闘マット [S5] 上の護衛艦スペースに、一致する護衛艦の質マーカーを置きます。

Escort Green	Escort Trained	Escort Veteran	Escort Elite
-1H		+1H	+1H +1D

[14.5.3] 以下の修正は、可変する護衛艦の質を基準に適用します。

新米護衛艦 [Green Escort]：護衛艦／航空攻撃チャート [E3] の結果から1命中を差し引きします。もしも結果が「潜水艦撃沈」であったら、代わりに「5命中」として扱います。
訓練済護衛艦 [Trained Escort]：修正はありません。

古参護衛艦 [Veteran Escort]：護衛艦／航空攻撃チャート [E3] の結果に1命中を加えます。もしも結果が「5命中」であったら、代わりに「潜水艦撃沈」として扱います。

エリート護衛艦 [Elite Escort]：古参護衛艦と同じで、護衛艦探知 [E2] に有利な+1修正を加えます (9.6.4)。

[14.6] 可変する航空機の質 [VARIABLE AIRCRAFT QUALITY]

解説：潜水艦を狩っている日本軍搭乗員の質には大きな差異がありました。何人かは非常に熟練し、他は爆雷や爆弾を正確に投下できませんでした。加えて、異なる航空機は異なる武装搭載能力を持ちました。これらの要素をあらわすため、プレイヤー諸氏は可変する航空機の質についてサイを振ります。

手順 [PROCEDURE]

もしも潜水艦が航空攻撃から逃れるための急速潜航に失敗すると (9.8.1)、護衛艦／航空攻撃チャート [E3] を振る前に、直ちに航空機の質についてチェックします。哨戒時期を基準に、航空機の質を判定するために1d6を振ります。：

1d6を振る	新米	訓練済	古参	エリート
1941～1942年	1	2～5	6	n/a
1943～1944年	1	2～4	5	6
1945年	1～2	3～5	6	n/a

[14.6.2] 潜水艦戦闘マット [S5] 上の航空攻撃スペースに、一致する航空機の質マーカーを置きます。

Green	Trained	Veteran	Elite
-1H		+1H	2W +1H

[14.6.3] 以下の修正は、可変する航空機の質を基準に適用します。

新米航空機 [Green Aircraft]：護衛艦／航空攻撃チャート [E3] の結果から1命中を差し引きします。もしも結果が「潜水艦撃沈」であつ

たら、代わりに「5命中」として扱います。

訓練済航空機 [Trained Aircraft] : 修正はありません。

古参航空機 [Veteran Aircraft] : 護衛艦／航空攻撃チャート [E3] の結果に1命中を加えます。もしも結果が「5命中」であつたら、代わりに「潜水艦撃沈」として扱います。

エリート航空機 [Elite Aircraft] : 古参護衛艦と同じで、自動的な潜水艦乗組員の死傷は1から2へ増加します (9.8.2)。

[14.7] 回避運動 [EVASIVE MANEUVERS]
解説 : プレイヤー諸氏は、爆雷攻撃を回避するための追加のヴァリエーションを与えるための選択ルールを使用できます。

手順 [PROCEDURE]

護衛艦／航空攻撃チャート [E3] 上で護衛艦の爆雷攻撃を解決する際、ユニットが受けた命中を判定するために護衛艦／航空攻撃チャートでサイを振る前に、潜水艦艦長は回避方向を示すため1～6の数字を挙げます。:

1又は2＝左方回避、3又は4＝右方回避、5又は6＝直進回避

プレイヤーは、次に護衛艦の方向をランダム判定するために1d6を振ります。:

1又は2＝左方護衛艦、3又は4＝護衛艦右方、5又は6＝護衛艦直進

[14.7.1] もしも護衛艦の方向が潜水艦の回避方向と異なると、潜水艦は護衛艦／航空攻撃チャート [E3] 上の結果から1命中を差し引きます。もしも護衛艦の方向が潜水艦の方向と一致して数字が同じでなければ、潜水艦は護衛艦攻撃結果に1命中を加えます。もしも護衛艦が振った数字が潜水艦の回避方向と一致すると、潜水艦は戦闘結果に3命中を加えます。

[14.7.2] もしも合計命中数が5を超えると、潜水艦は自動的に沈没します。潜水艦損傷チャート [E4] 上で、単に各命中について個別にサイを振ります。

例 : あなたは、直進回避のために6の数字を選択します。可能性がある護衛艦探知のサイの目は、以下のとおりです。:

1～4＝間違つた方向。－1命中。

5＝正しい方向だが、正確に数字が一致したわけではない。追加1命中。

6＝正しい方向で、正確に数字が一致。追加3命中。

[14.7.3] 二人プレイヤー・ゲームでは、両プ

レイヤーが密かに選んだ数字を上にして六角形サイコロを同時に明らかにすることで、方向を選択します。

[14.7.4] 回避運動は、もしも潜水艦の水中聴音器が損傷したら不可能です (その瞬間にこのルールを飛ばします)。

[14.8] 魚雷の旋回航走 [CIRCULAR TORPEDO RUN]

解説 : 不幸なことに、米軍の魚雷はしばしば正常に作動せず、旋回パターンで航走しました。これは、もしも回避に間に合わない、致命的な結果をもたらしました。この問題は、USS タング [Tang] の沈没と、他の数隻の沈没が疑わしいことで知られます。少々の複雑さを更に加えることで、プレイヤー諸氏はこのルールを履行することができます。

[14.8.1] 魚雷が発射されるときにいつでも、プレイヤーが雷撃／甲板砲射撃チャート [S1] 上で修正前に12の目を振ると、旋回航走の可能性があり。旋回航走チャート [S4] を参照します。再び2d6を振り、2～11の出目で魚雷は単にはずれず。12の出目で、魚雷は旋回航走します。あなたの潜水艦への命中について2d6を振り、5以下の出目で命中します。もしも命中したら、最後の望みは不発が起こり得ることです。通常のルールに従い、不発についてサイを振ります。もしもこの時点で不発でなければ、あなたのボートは沈没します。

[14.9] 限定された護衛艦 [LIMITED ESCORTS]

[14.9.1] 更にサイを振る手間で、プレイヤー諸氏は、戦争の進捗に連れて日本海軍の護衛艦不足増大を反映させるルールを加えることができます。1943年に開始して、「艦船＋護衛艦」又は「2隻の艦船＋護衛艦」目標は、単一の護衛艦のみを持つ可能性があります。この場合、プレイヤーが護衛艦を撃沈したら、残っている艦船 (最初の魚雷斉射後に残っていたら) は今や「非護衛下」と見なされ、甲板砲と／又は現在装填してある残存魚雷によって攻撃できます (例外: 「A」タイプ目標、8.23)。もしもこれが残っている貨物船を沈めなければ、プレイヤーは魚雷を再装填するため (通常ルールに従い)、追加戦闘ラウンドと追加の2甲板砲射撃と／又は雷撃で、それを終了するリスクを冒すことができます。もしも単一の護衛艦がキューティ魚雷によって損傷したら、US 潜水艦は今や攻撃され得ません。ただし、艦船又は複数艦船を攻撃するために浮上できず、魚雷を使用しなければなりません。しかし、護衛艦がキューティによって沈没したら、砲を使用できます。

1d6を振る	単一護衛艦
1943年	1
1944年	1～2
1945年	1～3

これがプレイヤーに別の決断を行わせることは明白で、護衛艦に命中させることはやや困難ですが、もしもこれをやり遂げたら、商船は容易な獲物です。

年にかかわらず、主要艦、軍艦、護送船団は、常に複数の護衛艦を持ち、護衛艦の沈没は通常のごとく－1探知修正のみを与えます。

(解明) もしも単艦のみの護衛艦を撃沈したら、状況により遭遇戦を終了するか又はその後商船に向かう選択枝を持ちます。今や護衛艦が存在しないので、反撃はありません。装填された魚雷と／又は甲板砲は、このときに使用できます。あなたが魚雷を再装填して／又は再び甲板砲で射撃することを決めない限り、「追加戦闘ラウンド」とは見なされません。もしもあなたが単艦の護衛艦にキューティを使用した、遭遇戦を終了するか又はその後商船に向かう選択枝を持ちます。ただし、あなたはこの時点でいくらかの時間を戦闘に費やしているので (護衛艦／艦船を雷撃し、探知され、護衛艦にキューティを使用しました)、これを行うには、追加戦闘ラウンドのサイ振りが要求されます。

[14.10] 歴史的シナリオ [HISTORICAL SCENARIOS]

[14.10.1] プレイヤー諸氏は、US 潜水艦指揮官のトップ8人の経験を反映させることを望めます。これを行うためには、用意された潜水艦艦長カードを利用します。各艦長は、一定のゲーム能力を認める、歴史的な出来事や事実に立脚した、1つまたは2つの特殊能力を持ちます。カードは、彼が使用した開始時の潜水艦、作戦を行った基地、開始時期、歴史的な哨戒ゾーンを述べます。あなたは、一致する艦長マーカーを、潜水艦ディスプレイ・マット上のあなたの階級ボックスに置くこともできます。

[14.10.2] 「自由哨戒」対「史実反映」 [“Free Patrol” versus “Historical Mirror”]

プレイヤー諸氏は、適切なリストからサイ振りで無作為に哨戒ゾーンを選択するか、又は艦長本人が割り当てられた実際の哨戒ゾーンの使用を望むことができます。「自由哨戒」では、プレイヤーは沈没、戦死、終戦になるまで、哨戒を継続できます。「史実反映」では、プレイヤーは史実艦長の合計に一致させて哨戒しなければならず、次にその結果を評価します。例えば、オケインは5回の哨戒を行いました。プレイヤー諸氏は、その合計に一致させなければなりません。

[14.10.3] 勝利 [Victory]

撃沈した総トン数にかかわらず、プレイヤー諸氏はもしも艦長カード上に列記されたトン数以上でなければ敗北します。これは達成することが非常に困難であることに注意してください。史実反映モードでは、特にそうです。

[15.0] デザイナーの注釈 DESIGNER'S NOTES

The Hunters の成功後、太平洋の続編は考えるまでもないことでした。実際、多くのリクエストを基に、私は最初に太平洋ゲームをデザインすることにしました。仕事は直ちに開始されました。

私はこのゲームについての価値ある情報を授かり、特に「第二次世界大戦の合衆国潜水艦作戦」[*United States Submarine Operations in World War II*] の後に付けられた哨戒マップを使用しました。これは、オーストリアと真珠湾の両方についての、歴史的に正確な哨戒割当てチャートの作成を認めました。

私どもは、目標リストを 720 隻にまで増強しました。これは追加のサイ振りを要求しますが、同じ艦船を沈めずにゲームを行うことができるため、真にゲーム・リプレイの質を高めます。サイ振りが面倒であれば、最初の小型と大型目標のチャートのみを参照してください。

目標の話題として、プレイヤー諸氏はなぜ *The Hunters* のように「小型、大型、タンカー」目標艦船を使用しないのか、不思議に感じるかもしれません。小型と大型のみで進めるには、いくつかの理由があります。その 1 つは、日本軍が 5,000 トン未満のタンカーを多数持っていたことです。加えて、私どもは「軍艦」を新たな目標リストに追加しました。沈没させるための損傷は、トン数を基準にしているの、艦船のタイプ（兵員、貨物、タンカー等）によって目標リスト内に注釈を付けるのがプレイヤーの歴史的興味に適うため、小型、大型、軍艦の 3 グループに分割しました。

私は、「S」級ボート（おそらくゲームに入れる価値があります）ではなく、大型の艦隊潜水艦に焦点を当てました。それでも、多くの潜水艦を持つ、異なる 9 つのクラスから選択するとになります。

デザイン当初から、太平洋戦争のスタイルを基本に、システムの重要な変更が必要になることは明らかでした。以下で、いくつかの重要な変更点を解説します。:

対護衛艦戦闘 [Combat vs. Escorts] (大西洋戦争の前半と異なり、太平洋のアメリカ軍は、駆逐艦やその他の護衛艦を追いかけ回しました。) これは、目標と戦闘に極めて敏寄せを提供します。今やプレイヤーは、その後の探知の可能性を減少させるため（又はもしも損傷させることに失敗すると増加します）、護衛艦を追いかけ回して魚雷を消費する価値があるのか、決断しなければなりません。これは人によっては考えるまでもないことで、軍艦は +1 速度ボーナスがあるため命中させるのが困難です。

対潜水艦戦闘 [Combat vs. Other Submarines]

(繰り返しますが、これは減多に起きなかった大西洋とは異なり、ゲームに含める価値が十分あるほどしばしば発生しました。) *The*

Hunters からの新たな尺度と変更、そして危険です。これは、プレイヤーが遭遇戦を辞退できない唯一のときです。なぜならば、日本軍潜水艦は、最初にあなたを発見して攻撃できるかもしれないからです。実際に、これで 1 隻の US 潜水艦が失われましたが、大部分の場合は逆の結果でした。それでも、プレイヤーは、日本軍潜水艦への攻撃や距離について再考しなければなりません。なぜならば、撃沈に失敗すると破滅的な結末になり得るからです。

多数の特殊任務 [A Multitude of Special Missions] 人員の撤収、機雷敷設、海岸の偵察、撃墜された搭乗員の救助太平洋の US 潜水艦は、特殊任務を実行するときに「なんでも屋」となりました。あなたは、常に「9」を振って飛行士の救助となり、未来のブッシュ大統領があなたを頼りにするかもしれません。

SD と (特に) SJ レーダー [SD and (especially) SJ Radars] SJ レーダーは、潜水艦が接触を確立する能力に大きな威力を発揮しました。遭遇についての振り直し能力は、これを反映する良い方法で、他の状況に修正をもたらします。

機雷原 [Minefields] 脅威としての機雷原。あなたは機雷原を敷設できるだけでなく、それらはあなたを沈めることもできます。これは太平洋で頻繁に発生したので（ただし、何隻かの喪失は、おそらく決して断定できません）、このゲームでは機雷を明確な要素として扱います。リサーチの過程で、私は大西洋でドイツ軍が多く U ボートを機雷原で失ったと考えている人がいることを知って少々驚かされました。(終戦までに何隻かが失われましたが、*The Hunters* が扱う時期ではありません)。経験を経んだ乗組員は、ここでの生存に影響を与えることができ、それは有利な DRM によって反映されます。

The Hunters を超える大きな進歩は、哨戒マップの包含です。これは、主な追加リクエストの 1 つで、使用した後で訳を理解しました。現実的には不要ですが（あなたは単に潜水艦ディスプレイ上で哨戒を行うことができるからです）、これはボックスからボックスへと航海するに連れて、リアルな視覚要素を加えます。加えて、太平洋の地理に不案内なプレイヤー諸氏のために、あなたが実際にどこを航行しているのか視覚的手助けをします。

プレイヤー諸氏は、その撃沈トン数が *The Hunters* をプレイしているときに獲得する合計に到底及ばないことに気づくでしょう。これはデザインによるもので、私は史実のトン数レベルと概ね同じになることを望みました。ドイツ軍のトップは 250,000 トン以上でしたが、アメリカ軍艦長のトップ (オケイン) は 227,000 トンでした。ただし、JANAC の調整後、これは 94,000 トンに落とされました。

JANAC 「統合陸海軍調整委員会」[*Joint Army-Navy Adjustment Committee*] は、戦後に日本海軍の書類記録と調査照合し、アメリカ軍の撃沈目標の大部分を徹底的に下げました。JANAC の調整はほぼ正確でしたが、ブレイアに関しては不十分で、重要な証人が各攻撃後に留まって脱出することができないとき、潜水艦の成功を確認するのは困難であると指摘しました。平均的な日本商船の規模も、アメリカ軍によって過大に評価される傾向がありました。これは、ドイツ軍の U ボート指揮官の騎士十字章叙勲が生粋のトン数に依存していたのに対し、アメリカ軍が撃沈した隻数に縛って叙勲した理由です。ゲームでは、何人かのプレイヤーは、ゲームに熟練することで、おそらく史実のトン数を凌駕するでしょうが、統計的に起きることです。総じて、良いスコアはほぼ 100k で、これが歴史的に納得できるものです。

プレイヤー諸氏は、史実に従って、空の脅威が減少することにも気づくでしょう。加えて、*Silent Victory* は、生き残り競争となる *The Hunters* のように、極端な死を招くことはほぼありません。史実では、US はその潜水艦の 22% を失いました。最後の大規模なテストである CSW Expo で、私たちは 45 人の参加者で行い、合計で 20% が失われました。したがって、私はゲームが歴史的状況をあらわしていると感じました。これは、あなたが帰還することを保証しませんが、あなたは何とかリスクを克服して良い判断を行えば、故郷へ帰る機会を持つことになります。

大部分のゲーム・システムの核は手つかずで残され、望まれる戦域の相違を反映するために若干のサイの目修正が変更されました。いくつかの重要な変更とニュアンスにもかかわらず、*The Hunters* に馴染んだプレイヤー諸氏に草履の対が揃ったと感じてもらおう一方、新たなプレイヤー諸氏に楽しんでもらおうという、*Silent Victory* を製作する目標は達成されたと思います。私は最終仕上がりに満足しており、あなたがこの新たな海洋でプレイするのを楽しまれることを心から望みます。

Gregory M. Smith

[16.0] 参考文献 BIBLIOGRAPHY

(省略: 英文ルール・ブックを参照してください。)

(翻訳: 松谷 健三 2016.1.30)

Silent Victory Patrol Log Sheet



U.S.S.: Wahoo Opt: Sauer Rank: Lt. Cdr (1) Awards: Battle Stars: III Bronze Star (BS)

DATE	PATROL	TARGETS (ship name + tonnage)	SUNK	TONNAGE	NOTES
Dec-41					std 1-4
Jan-42					
Feb-42					
Mar-42	(Pearl)				
Apr-42	Empire	1100 (4700) 2400 (4200) 12000 ✓		89000	
May-42	R				
Jun-42	R				
Jul-42	Marianas	(5400) 7000 ✓ 1300 1400 10000 ✓		54000	St. Asa
Aug-42	R				std 1-3
Sep-42	R				
Oct-42	Empire	F 6900 P 6400 ✓ s 1400 P 3500		10,400	Crew Adv.
Nov-42	R				
Dec-42	R				
Jan-43	R	Tan Maru Toke Maru Kogane Maru Asanagi (Escort)			Direct + 2
Feb-43	Empire	S 2100 F 4700 P 3100 D 1300 E 1200		99000	Bronze Star
Mar-43	R				
Apr-43	R				
May-43	R	Nitta Maru (Escort)			
Jun-43	Marianas	T 10500 ✓ E 1200 // SUNK			
Jul-43					
Aug-43					
Sep-43					AKTS, std 1-2
Oct-43					
Nov-43					
Dec-43					
Jan-44					std rate 1 only
Feb-44					
Mar-44					
Apr-44					
May-44					
Jun-44					
Jul-44					
Aug-44					
Sep-44					
Oct-44					
Nov-44					
Dec-44					
Jan-45					M27, NAC
Feb-45					Direct + 3
Mar-45					
Apr-45					
May-45					
Jun-45					
Jul-45					

TOTAL PATROLS: 5 SHIPS SUNK: 8 sunk 3 ships in Feb '43 to earn Bronze Star (BS) TOTAL TONNAGE: 34,600

例：艦長サウアーの哨戒ログ・シートです。彼は少佐として、ガトー級潜水艦のワフーで経歴を始めました。彼の最初の哨戒は、1942年4月に真珠湾から開始しました。彼の潜水艦が撃沈されるまでに（ゲームの終了）5回の哨戒が完了しました。目標艦船の記録が異なる方法で行われていることに注意してください。最初の2回の哨戒については、トン数のみが記載されています。42年10月の哨戒については、艦船タイプの文字が加えられています（F=大型貨物船 [Large Freighter]、s=小型貨物船 [Small Freighter]、P=兵員／貨物輸送船 [Passenger/Cargo]、E=護衛艦 [Escort]、等）。43年2月と43年6月の哨戒については、艦船名が記載されています（トン数値の上）。損傷艦船については、トン数の隣にあるチェックマークと、沈没艦船の円で囲われたトン数に注意してください。各列の終りに示された「S」は成功裏に完了した哨戒で、乗組員の向上チェックを示すために3番目のそれが円で囲われています。43年2月の哨戒後、3隻の艦船撃沈により青銅星章を叙勲されました。

（訂正）：上記の例で、各哨戒の最初の「R」月の前に、2か月目の「P」を表示しなければなりません（10.14.4を参照）。

Silent Victory Countersheet 2 of 2 (Front Side)

[illegible]

Silent Victory Patrol Log Sheet



U.S.S: _____ Cpt: _____ Rank: _____ Awards: _____									
DATE	PATROL	TARGETS (ship name + tonnage)						SUNK TONNAGE	NOTES
Dec-41									dud 1-4
Jan-42									
Feb-42									
Mar-42									
Apr-42									
May-42									
Jun-42									
Jul-42									SJ Avail.
Aug-42									dud 1-3
Sep-42									
Oct-42									
Nov-42									
Dec-42									
Jan-43									Detect +1
Feb-43									
Mar-43									
Apr-43									
May-43									
Jun-43									
Jul-43									
Aug-43									
Sep-43									Mk18, dud 1-2
Oct-43									
Nov-43									
Dec-43									
Jan-44									dud rate 1 only
Feb-44									
Mar-44									
Apr-44									
May-44									
Jun-44									
Jul-44									
Aug-44									
Sep-44									
Oct-44									
Nov-44									
Dec-44									
Jan-45									Mk27, NAC,
Feb-45									Detect +0
Mar-45									
Apr-45									
May-45									
Jun-45									
Jul-45									

TOTAL PATROLS:

SHIPS SUNK:

TOTAL TONNAGE:

索引

新たな潜水艦への再割当て [11.5]	23
生き残りトーナメント [13.3]	25
開始時期 [4.2]	5
回避運動 [14.7]	27
可変する航空機の質 [14.6]	26
可変する護衛艦の質 [14.4]	26
艦船サイズとIDの判定 [8.2]	9
艦船戦闘の実施 [9.2]	12
艦長カード [14.10.1]	27
艦長の昇進 [11.2]	21
魚雷の巡回航走 [14.8]	27
魚雷の搭載 [4.5]	6
機雷敷設任務 [7.4.2]	8
救助任務 [7.4.5]	9
撃沈王トーナメント [13.2]	25
ゲーム・スケール [3.6]	4
ゲームの終了 [5.1]	6
ゲームの勝利方法 [5.0]	6
ゲームのセット・アップ [4.0]	4
ゲームの備品 [3.0]	2
ゲーム・プレイのあらまし [6.1]	7
ゲームのプレイ方法 [2.0]	2
ゲーム・マーカー [3.3.2]	3
撃沈されたふりトリック [14.4]	26
限定使用可能ポート [11.5.5]	23
限定された護衛艦 [14.9]	27
幸運の兎の足 [12.1.3]	24
航空機遭遇 [9.8]	16
護衛下艦船の追尾 [9.7]	15
護衛艦の探知 [9.6]	13
混合ポート・トーナメント [13.4]	25
自沈 [10.13]	19
修理 [10.11]	19
哨戒帰還 [10.12]	19
哨戒遭遇 [8.0]	9
哨戒任務の準備 [7.1]	7
哨戒の完了 [7.5]	9
哨戒の実施 [7.0]	7
哨戒ログ・シート [3.5]	4
哨戒ログ・シート図	29
勝利の判定 [5.2]	6
初期魚雷搭載制限 [4.5]	6
叙勲と勲章 [11.3]	22
浸水 [10.1]	17
正当な理由による更迭 [11.4]	23
潜水艦戦闘マット [3.2, 9.1]	3, 11
潜水艦の損傷 [10.0]	17
機関と電動機 [10.2]	17
魚雷発射管 [10.8]	18
修理 [10.11]	19
浸水 [10.1]	17
船体 [10.3]	18
対空砲 [10.7]	18
蓄電池 [10.5]	18
燃料タンク [10.4]	18
複数損傷の結果 [10.10]	19
乗組員の死傷 [10.9]	18
レーダー・システム [10.6]	18
潜水艦ディスプレイ・マット図	5
潜水艦ディスプレイ・マット・セットアップ [4.4]	5
潜水艦遭遇 [9.9]	16
潜水艦型式の選択 [4.1]	4

潜水艦の整備 [10.14]	20
潜水艦の改良 [11.6]	23
戦闘 [9.0]	10
戦闘マット図	11
戦闘マット・マーカー [3.3.2]	4
選択ルール [14.0]	25
早期配置転換／異動 [11.7]	24
遭遇のタイプ [8.1]	9
対空砲攻撃 [9.8]	16
対空砲修正 [9.8.2]	16
対護衛艦戦闘 [9.2.9]	12
短期戦撃沈王トーナメント [13.2.3]	25
昼間から夜間への変更 [8.3.2]	10
昼間と夜間の遭遇 [8.3]	10
超過耐王殻潜航 [9.6.4]	14
長期戦撃沈王トーナメント [13.2.2]	25
追加の戦闘ラウンド [9.4.3]	13
偵察任務 [7.4.4]	9
撤収任務 [7.4.3]	9
特殊任務 [7.4]	8
27型「キューティ」魚雷 [9.6.7]	14
乗組員と艦長の活動 [11.0]	20
乗組員の向上 [11.1]	20
乗組員の死傷 [10.9]	18
乗組員命中の解決 [9.6.12]	15
爆雷攻撃 [9.6]	13
標準総量トン [14.1]	25
複数プレイヤーとトーナメント [13.0]	24
浮上砲戦と砲弾 [9.3]	13
付属品目録 [3.7]	4
2人プレイヤー用ゲーム [13.1]	24
プレイのシーケンス [6.0]	7
砲弾マーカー [4.6]	6
夜間浮上攻撃 [9.5]	13
優良魚雷 [12.1.3]	24
輸送任務 [7.4.1]	8
ランダム・イベント [12.0]	24
ランダム・イベントの解決 [12.1]	24
歴史的シナリオ [14.10]	27
歴史的潜水艦名称 [14.3]	25
歴史的目標の増加 [14.2]	25
狼群哨戒 [7.2]	7
NAC広帯域雑音妨害 [9.6.8]	14

標準的な軍艦の略号

BB	戦艦	DD	駆逐艦
CV	正規空母	FF	フリゲート艦
CVE	護衛空母	SS	潜水艦
CA	重巡洋艦	ML	掃海艦
CL	軽巡洋艦	AS	工作艦

ゲーム内の商船コード文字

F	貨物船	P	兵員／貨物輸送船
T	タンカー	A	補助艦／武装商船
S	特務／弾薬運搬船 特に、これは重量物運搬艦「樺野」		

[9.7.6] 損傷艦船の追尾

1d6を振る 結果 (追尾は自動的)

1～4	艦船(たち)は、護衛下に留まる。
5～6	艦船(たち)は、非護衛下の落伍船となって分離する。

[9.7.7] 護衛下艦船(たち)又は護送船団の追尾

1d6を振る 結果

1～4	成功
5～6	失敗(遭遇戦は終了)

[14.5、14.6] 可変する護衛艦／航空機の質

1d6を振る	新米	訓練済	古参	エリート
1941～	1	2～5	6	n/a
1942年				
1943～	1	2～4	5	6
1944年				
1945年	1～2	3～5	6	n/a

GAME CREDITS

Game Design: Gregory M. Smith

Counter and Display Art: Ian Wedge

Package Art and Design: Rodger B. MacGowan and RBM Studios © 2015

Rules Editor: Jack Beckman

Rules Proofreading: Jack Beckman, Ian Wedge, John Kranz, Stig Morten Breiland, Phil Sauer, Hans Korting

Lead Playtesters/Contributors:
Joe Gandara, Jack Beckman, Ian Wedge, Jim Wright, and Cdr. Paul O'Grady, Royal Australian Navy

Special Thanks To: Mike Lam, Marty McCleary, Chick Lewis, Mark Yoshikawa, Derek Case, Rob Bottos, Jamie Shanks, Ellis Simpson, John Alsen

Production Coordination: Tony Curtis

Prepress Assistance: Mark Simonitch

Producer: John Kranz

Silent Victory, US Submarines at War, 1941-45

Copyright ©2015 Consim Press.

Consim Press is a division of ConsimWorld LLC.

Graphics Copyright ©2015 Rodger B. MacGowan, Ian Wedge

Visit us at: consimpress.com
or Like us on Facebook:
[facebook.com/consimpress](https://www.facebook.com/consimpress)