

ルール集

アトランティック・チェイス[Atlantic Chase]

リヴィング・ルール 2021年5月9日

目次

ページ セクション

- 1 導入[INTRODUCTION]
- 12 コンセプト類[CONCEPTS]
- 25 アクション群[ACTIONS]
- 45 共通修整[COMMON MODIFIERS]
- 49 共通結果[COMMON RESULTS]
- 55 戦闘[BATTLE]
- 62 オプション・ルール[OPTION RULES]

海戦 ページ

- 海戦手順と射距離[Battle sequence & Range] 56
- 砲煩武器[Gunnery] 57
- 雷撃[Torpedo Attack] 59
- 運動[Maneuver] 60
- 離隔[Break Away] 61
- 退出[Exit] 62

共通結果 ページ

- 0, -1, -2, Battle 49
- , Clos, 50
- 51
- 52
- miss, splash, SI, 53
- 54

ページ 導入

- 3 核たる概念[Core Concept]
- 4 内容物(ゲーム盤、など)[Components(game board, etc.)]

ページ コンセプト類

- 14 捕捉地点&航程[Station & Tranjectory]
- 17 航程総計[Tranjectory total]
- 19 時間経過[Time Lapse]
- 21 インテル・マーカー[Intel Markers]
- 22 中断[Interruption]
- 23 触接[Contact]
- 24 回避運動[Evasive Maneuvers]

ページ アクション群

- 25 アクション・シーケンス[Action Sequence]
- 26 イニシアティブ[Initiative]
- 27 航空打撃[Air Strike]
- 29 完了[Completion]
- 31 交戦[Engage]
- 33 海軍搜索[Naval Search]
- 35 パス[Pass]
- 37 再編[Reorganize]
- 39 信号[Signals]
- 41 ステルス[Stealth]
- 43 航程[Trajectory]

ページ 共通修整

- 45 航空支援[Air Support]
- 46 触接[Concept]
- 46 回避運動[Evasive Maneuvers]
- 47 協同[Coordination]



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308
Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

“我々は大西洋の戦いを、あらゆる戦史の中にあっても最も重要な戦いの一つであると特筆すべきだろう。” -- ウィンストン・チャーチル、1941年3月18日

チャーチルはラジオで国民に向け演説したが、内心憂鬱であった。1941年3月18日、大英帝国は暗黒の時を迎えていた。イギリス海軍“ロイヤル・ネイヴィー”はこの2か月間、大西洋を縦横に行動するドイツ軍巡洋戦艦を追跡したが、フランスの港湾へ逃げ込むのを見送るだけであった。＜シャルンホルスト＞と＜グナイゼナウ＞により22隻のイギリス船舶、約12万トンが海底へと葬られた。この2隻の通商破壊艦は現在次期作戦に備えて整備されており、チャーチルが次に最も恐れている事態は、あるドイツ戦艦と協同した行動をとることであった。すなわち＜ビスマルク＞のことである。5月には本艦はスカゲラク海峡を通航してノルウェーのフィヨルドに入域し、アイスランドを迂回したのち、開けた大西洋へ進出する計画であった。本年はすでに最悪の年になりつつあった。陸上ではドイツ・アフリカ軍団がリビアの砂漠を電撃的に突破し、ドイツ国防軍がギリシャを痛撃、最終的にイギリス陸軍の残存兵力をクレタ島で足止めにした。海面下にあつては、ドイツのUボートが獐猛さを増し、大西洋上のイギリスの海運力を喰い散らかしていた。チャーチルはロイヤル・ネイヴィーに＜ビスマルク＞の追跡・撃破を下令しなければならないなど実に剣呑な時期であった。しかしこの当時、本国艦隊司令長官ジョン・トーヴェイ大將自身は、むしろドイツの通商破壊艦の方から戦闘を挑んでくるだろうという胸算を持っていた。

初心者の方へ もしあなたがウォーゲームを全くご存じないなら、チュートリアル集 [Tutorial book] から始めるべきです。プレイヤー・エイド [player aid] も「アトランティック・チェイス」を紐解く手助けになるでしょう。

潮気溢れる古参ウォーゲーマー諸氏へ あなたがウォーゲーム経験者であったとしても、「アトランティック・チェイス」の初心者なら、航程システムとその相関関係は最初とつきにくいかもしれません。チュートリアル集のエピソードはミニチュア・シナリオであり、プレイのルールのみならず、そのルールを使用して、どのように作戦目的を達成するかを説明することを意図しています。また各エピソードは全体がプレイの例として描かれています（そのため冊子が分厚くなっています）。そこから開始せよ。

「アトランティック・チェイス」は、1939年から1942年にかけて（主として本国艦隊 [Home Fleet] からなる）イギリス海軍の水上艦艇と、ドイツ戦闘海軍 [Kriegsmarine] の間で戦われた海軍作戦を描いています。この時代の出来事の特徴づけ、指揮官を悩ませた戦場の霧をモデル化するため、航程システム [S Trajectories] を採用しています。作戦的観点からは艦船はゲーム盤上や挿入マップ上で点（捕捉地点）や線（航程）として表現される任務部隊に編成されています。プレイヤー諸氏は点や線を艦船そのものとして見るのではなく、それら艦船に関する情報資料 [information] を表すものとして解釈しなければなりません。1941年の公海上において情報資料とは常に古いものであったのですから。

シナリオ：「アトランティック・チェイス」には各種のシナリオの他、キャンペーン・システムも用意されています。もし開封したばかりの初心者なら、チュートリアル集のチュートリアル・エピソードから開始してほしい。各「エピソード」はルール全体の一部を紹介しています。これらは一人プレイヤーのために設計されています。ソリティア・シナリオ集にはソリティア・プレイの為に特別にデザインした15本のシナリオが収録されています。2人用シナリオ集に収録されている全てのシナリオとキャンペーンは2人用としてデザインされていますが、もし敵対する両陣営のロール・プレイを望むなら、これらもソリティアでプレイも可能です（デザイナーも若い頃この方法で「Victory in the Pacific」のプレイに多くの午後を注ぎ込みました）。「アトランティック・チェイス」の各シナリオは1～3時間で終了できるようデザインされています。ミニ・シナリオ（2人用シナリオ集）は更に短く、完全に戦闘盤上でプレイされ、両陣営の指揮を望むのであれば、ソリティアもプレイ可能です。

あなたのゲームを始める準備ができたなら、ゲーム・スペースはこう見える。

一部のシナリオではゲーム盤のヘクスに代えて、挿入マップ[Inset map]を使用する(ただしそれでも港湾ヘクス、トラック、戦闘盤は必要になる)。

ドイツ・プレイヤーの着席位置



ドイツ・プレイヤーの着席位置

ソリティアならどちらでも着席可

内容物の明細

- ・ ゲーム盤: 22" x 34"
- ・ 2枚の 8.5" x 11" 挿入マップ
- ・ 2枚の 11" x 17" 両面二つ折りプレイヤー・エイド
- ・ 1枚の 11" x 17" 両面二つ折り上級海戦ルールのプレイヤー・エイド
- ・ 2枚の 8.5" x 11" 両面キャンペーン・プレイヤー・エイド
- ・ 2枚の 8.5" x 11" 任務部隊ディスプレイ
- ・ 1.5枚のカウンター・シート
- ・ 225個の木製ステック(航程セグメント)
- ・ 15個のシリンダー(任務部隊捕捉地点)
- ・ 4個の6面体サイコロ(赤色2個、青色2個)
- ・ ルール・ブック(64ページ)
- ・ 上級海戦ルール(24ページ)
- ・ チュートリアル(56ページ)
- ・ ソリティア・シナリオ集(72ページ)
- ・ 2名プレイヤー用シナリオ集(60ページ)

クレジット

デザイン & グラフィック:
Jeremy (Jerry) White

プレイテスト, 校閲, 茶々入れ係:
Mark Aasted, Mike Bertucelli, Mark Buxton,
Chris Janiec, Jordan Kehr, Karl Kreder, Hans
Korting, Rick McKown, Allen Martin, Troy
Nichols, Eric Reiser, Jerome Weisen.

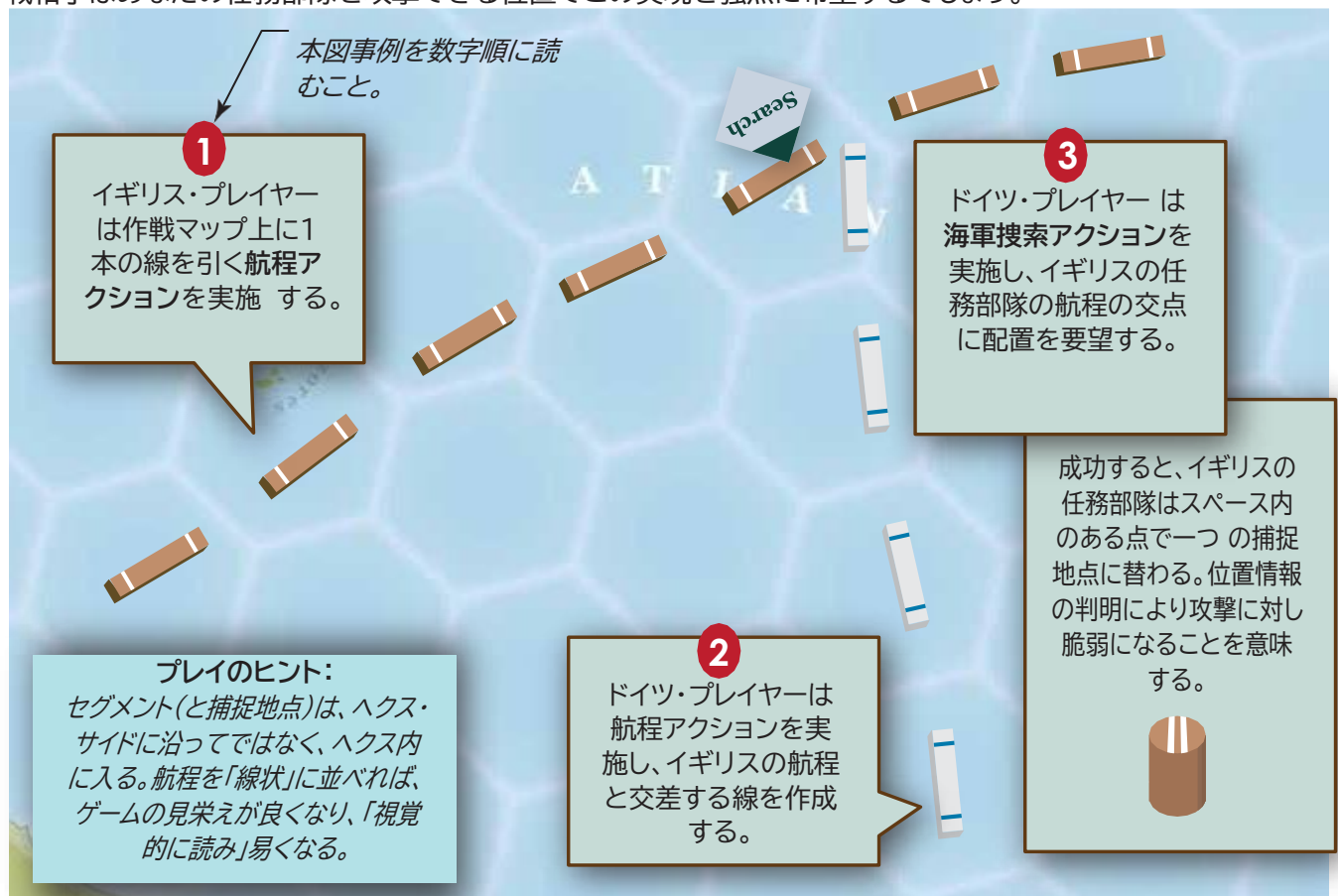
出版社:
Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Mark
Simonitch.

本ゲームの核心は「航程[Trajectory]」である。

「航程」とは？

共に運用される個艦や艦船群は、本ゲームでは「任務部隊[Task Force]」と呼称され、「航程[Trajectory]」と称される線で表される。また、より伝統的な点で表したりもでき、これは「捕捉地点[station]」と称する。航程により任務部隊は作戦マップ上の一つの場所にのみ存在するのではなく、線上のどこかに存在し、その線はあなたと対戦相手が有する任務部隊の位置情報に関する情報資料である。

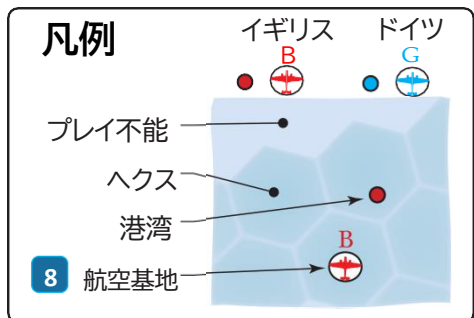
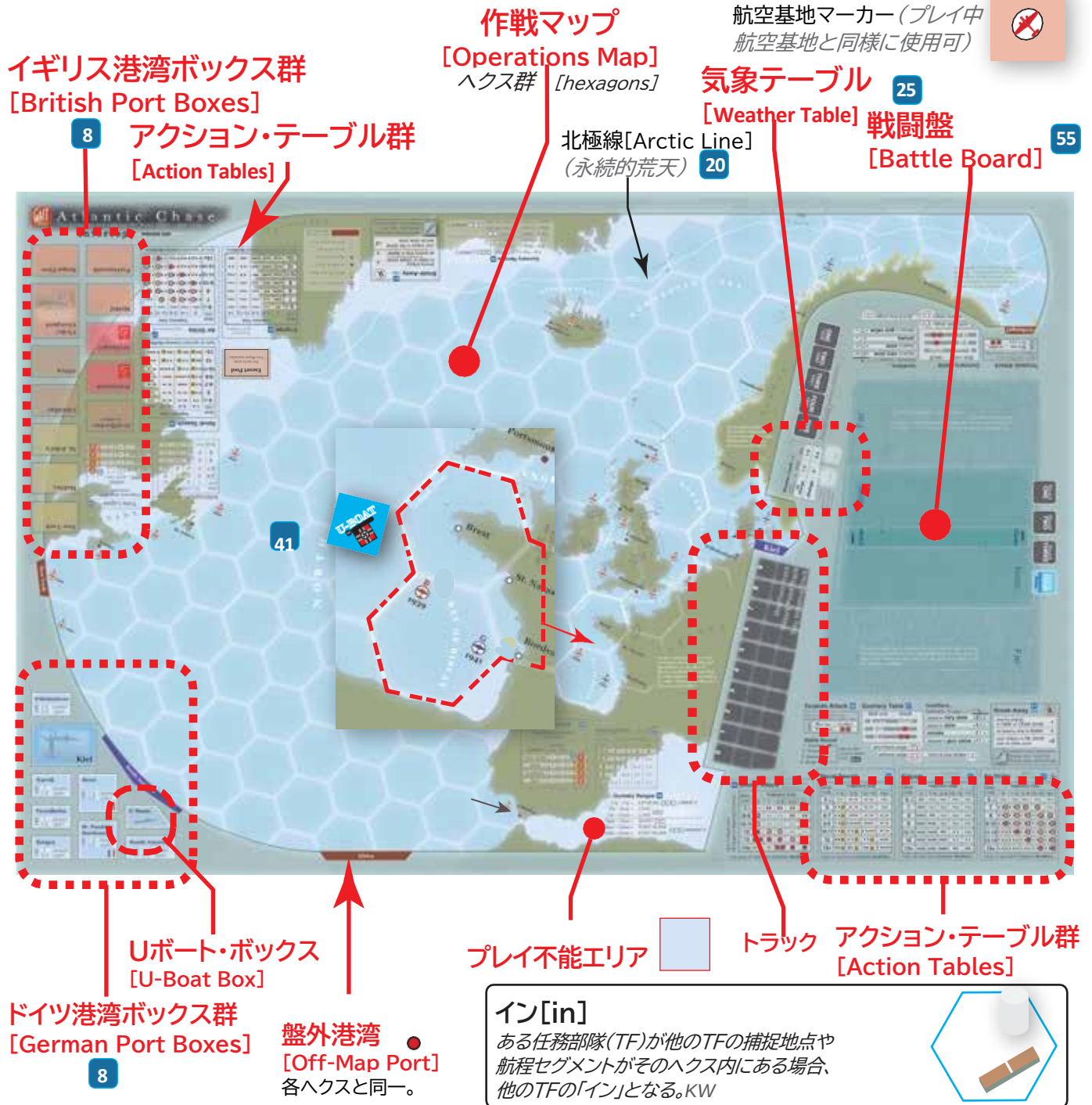
ユニット(複数)を、あるスペースから次のスペースに移動させる代わりに、マップ上に線を引く。航程セグメントだけでできた線である。本ゲームには「移動ポイント」は存在せず、部隊がどこに所在するかという情報資料だけが存在し、その情報資料は常に古いものである。次にゲームのいくつかの時点で、あなたやおそらく対戦者は、その任務部隊を線上のどこかに移動させることを試みるだろう。つまりあなたはある点まで、その線を短縮させることを望むだろう(航程から一つの捕捉地点への減少)。あなたはこれを安全な港湾で行いたいでしょうが、対戦相手はあなたの任務部隊を攻撃できる位置でこの実現を強烈に希望するでしょう。



ゲームのエンジンとなるのは、アクション手順である。

我はどのようにプレイするか？

ソリティア・シナリオと2人プレイヤー用シナリオ集のシナリオ解説には、イニシアティブを有するプレイヤーの記載がある。そのプレイヤー(またはソリティアなら「陣営」)は「活性プレイヤー」²⁶であり、「アクション」を実施する。アクションとは、勝利を追求してゲームを推し進めるための、あるプレイヤーによる駒捌きのことである(プレイヤー・エイドには簡易に参照するための「メニュー」がある)。最終的に、またより早期に、イニシアティブは持ち主を変えながら、他方のプレイヤーがアクションを実施する。この前後の繰り返しは、シナリオや作戦が終了するまで続く。



イギリスかドイツか？

何名でプレイするか？

「アトランティック・チェイス」はソリティアとしてもプレイでき、2人プレイでプレイすることもできる。どちらの場合も、一方の「陣営[side]」はイギリス海軍司令部であり、他方はドイツ海軍司令部である。

イギリス [British]

ドイツ [German]



任務部隊 [Task Forces] 13

捕捉地点 & 航程セグメント

色とストライプで任務部隊を識別する。



インテル & 触接 [Intel & Contact] マーカー類 21 23

触接マーカーの裏面は各種用途に使用する。



ステルス部隊 [Stealth forces] 41

これらは艦船[ships]ではないが、部隊[forces]ではある。



指揮官たち [Leaders] 10

艦船に座乗させるか、近傍に置く。



艦船 [Ships]

これらは戦闘盤に転送される海戦が生起するまで任務部隊ディスプレイの各任務部隊ボックスに所在する。

マップ上のヘクスに配置される事はない。



フランス [French] 9 13
通常イギリスの統制下にある。

合衆国 [United States]
イギリスの統制下にある。

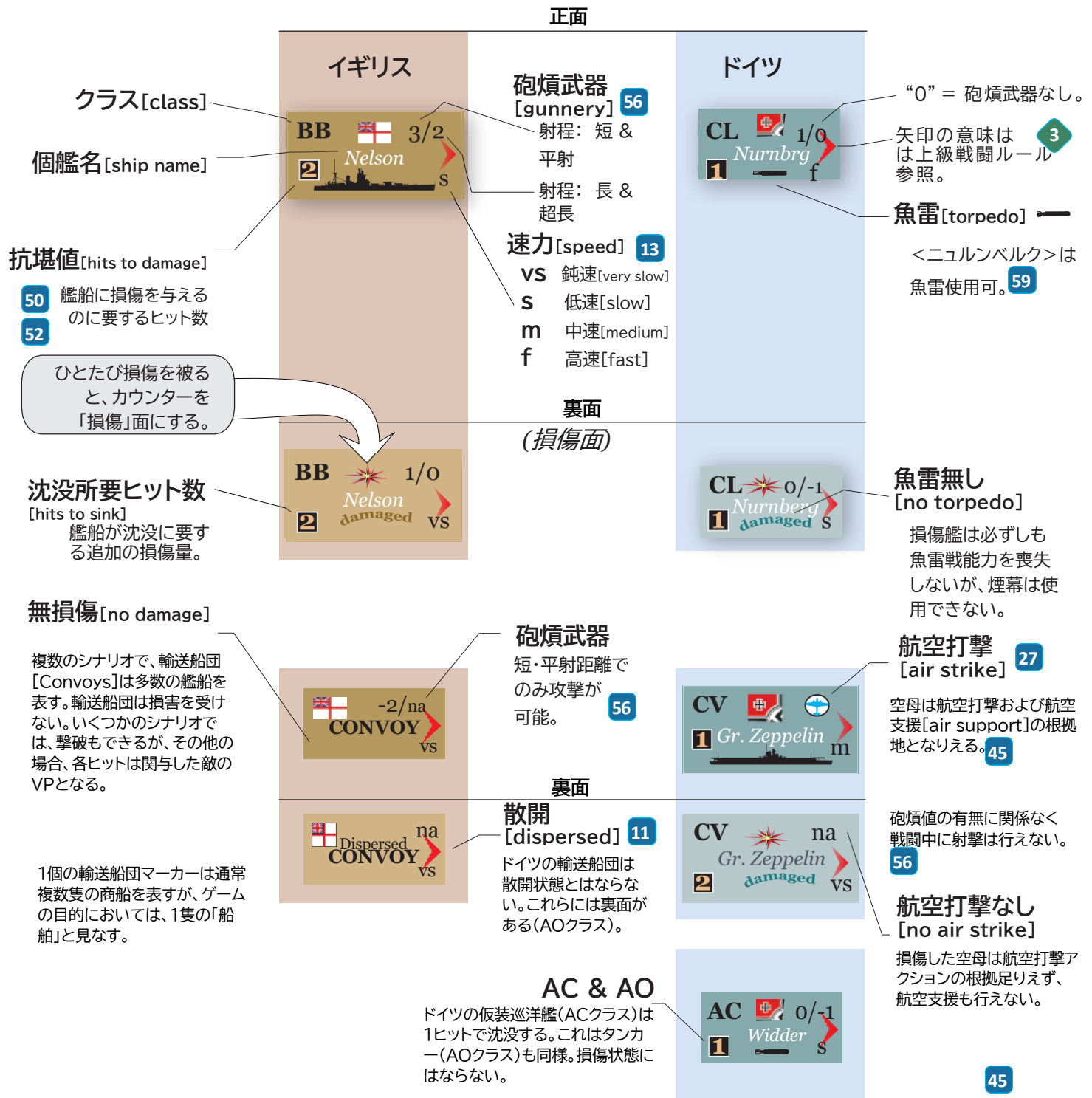


増援グループ [Reinforcement Group] マーカー 13 37

これらはゲーム盤の港湾ボックスに入港するが、任務部隊ディスプレイ中の増援ボックスでは艦船を表す。



サイコロ [Dice] 本ゲームでは6面体サイコロを使用する。ゲーム機能により「2d6」「3d6」という記号で2ないし3個のサイコロを使用するものと、「1d6」で示す1個サイ振りがある。



艦船級別[SHIP CLASS]

AC 仮装巡洋艦
[armed merchant raider]

CA 重巡洋艦 [cruiser]

CV 航空母艦・空母[aircraft carrier]

AO タンカー[tanker]

CL 軽巡洋艦 [light cruiser]

DD 駆逐艦戦隊[destroyer squadron] **11**

BB 戦艦[battleship]

輸送船団 商船の集団
[Convoy] (& 駆逐隊を含む場合あり) **11**PB ポケット戦艦/重巡洋艦
[pocket battleship/heavy cruiser]BC 巡洋戦艦
[battlecruiser]

全艦船は任務部隊に属さねばならない。

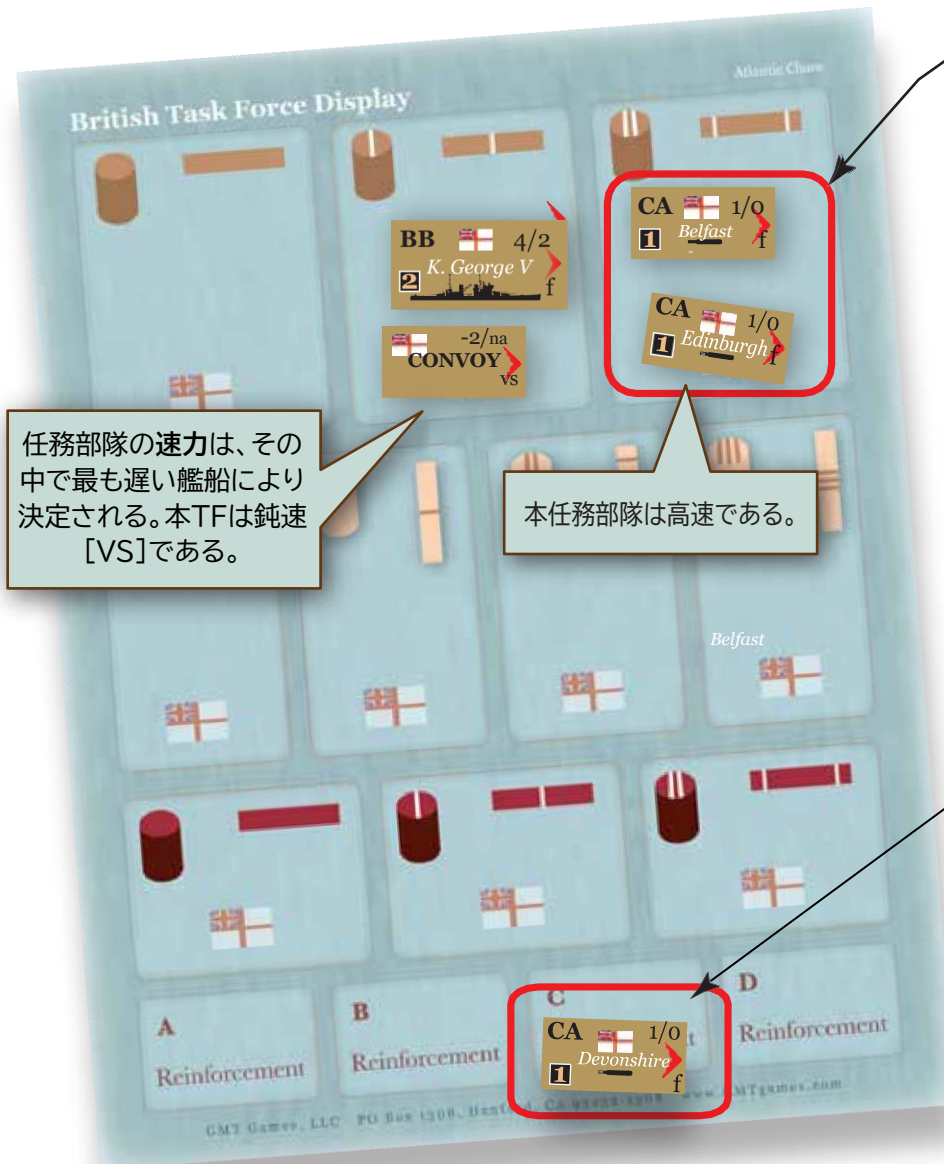
任務部隊とは？

任務部隊(TF)とは、同一の場所で統合運用される艦船のグループである。一つの任務部隊にはあなたの望む限り艦船を編入できる。1隻の艦船が単独で行動しているだけでも任務部隊であると見なされる。

自任務部隊を編成する。

私は艦船をどこに置くのか？

任務部隊ディスプレイ[Task Force Display]カードに艦船マーカー(複数)を配置する。同カードはゲーム盤の横に置く。同カードは(持っているなら)対戦相手から隠してはならない。



これら2隻の巡洋艦はこの任務部隊として協同して行動する。

作戦マップ上で本TFは任務部隊捕捉地点または任務部隊航程で表現される: **14**

捕捉地点

航程



航程セグメント



増援。

本重巡洋艦はプレイに入っていない。増援グループC内にあり、イギリス・プレイヤーが再編アクションを行えばプレイに参加する。 **37**

ステルス・アクション



これらマーカーは任務部隊には含めない。作戦マップ上のヘクスに配置する。

任務部隊の合同と分離

任務部隊ディスプレイのあるボックスから別のボックスに艦船を移動させるには？ 捕捉地点として表示される任務部隊は合同・分離できる。これを行うには **37** 再編[Reorganize]アクションを行う。航程は合同・分離できない。

あるヘクスの港湾が港湾ボックスに接続されている。

港湾ボックス[Port Box]は何のためにある？

作戦マップ上のヘクスやヘクスの境界に印刷された港湾は、港湾ボックスに「連結[connected]」されている(いずれの場合も、同港湾はヘクス内にあるものと見なす)。港湾ボックスは任務部隊捕捉地点と増援グループ・マーカを配置するためのスペースを提供する。またそれは「安全[safe]」である。

ある捕捉地点はヘクスからボックスへ、ボックスからヘクスへ移動できる。

「接続[connected]」の意味とは？

友軍港湾ヘクス所在の任務部隊捕捉地点は港湾ボックスに移送されることがある。アクティブ・プレイヤーがイニシアティブを有している場合、自動的にこれを行え、「コスト」や「ペナルティ」はなく、特にアクションを行う必要もない。同様に港湾ボックス所在の任務部隊捕捉地点は、作戦マップ上の対応する港湾ヘクスにコストやペナルティ無しに自動的に移動できる(アクティブ・プレイヤーのみがこれを行える)。
パス・アクション: パス・アクションの場合、時間経過によりアクションが終了するため、つまり航程を捕捉地点に還元できず、しかも港湾ボックスに移動させることはできない。

港湾ボックスは安全である。

なぜ港湾ヘクスでなく、港湾ボックスに置くのか？

港湾ボックス所在中、任務部隊捕捉地点を航空打撃、交戦[Engage]、ステルス攻撃アクションの目標に出来ない。しかし港湾ボックス中では、任務部隊は協同[Coordination]や航空支援、海軍搜索アクションの活性化TFとして指定することはできない。

シナリオにより港湾は中立[Neutral]の場合がある。

中立港湾の影響とは？

シナリオのプレイ年月日によっては、いくつかの港湾は「中立」であり、どちらの陣営も支配していない。シナリオに指示がない限り、その港湾を無視する(インテルがきっかけとなる **21** **43** は異なる)。

フランスとノルウェーの港湾。

港湾ボックス内のテーブルの機能とは？

キャンペーン・ゲームをプレイしない限り、港湾ボックス内印刷の表は無視する。これら港湾チェック・テーブルで次の作戦開始時の港湾の状態を決定する。チェックの手順と結果はp57の「2人用シナリオ」で解説されている。

航空基地[Airbases]。

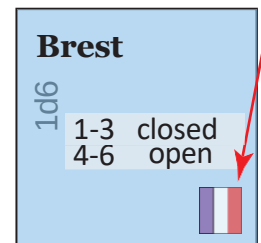
年月日の意味は？

印字された年月日の前ならその航空基地は無視する(プレイできない)。プレイ中なら、航空基地は敵任務部隊に対するインテル・トリガーとして機能し、航空打撃および航空支援の策源地となりえる。 **27** **45**



増援グループ「A」の艦船はキール[Kiel]でプレイに加わる。

フランスの港湾を示す。



本航空基地は1939年には無視する。

シナリオ解説にはゲーム盤の作戦マップに代えて、これらマップを使用する場合の記載がある。挿入マップを使用する場合もゲーム盤上の港湾ボックス、トラック、戦闘盤にアクセスする必要がある。

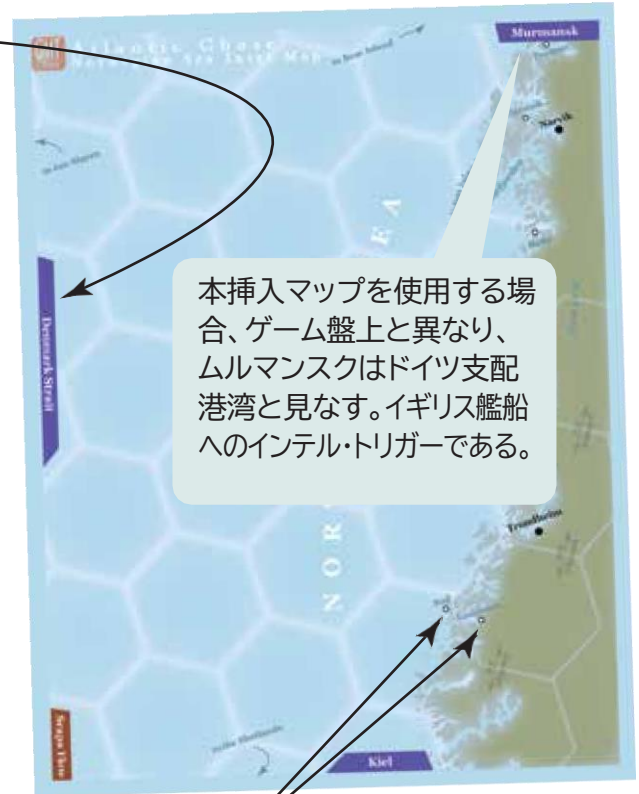
盤外港湾[OFF-MAP PORTS]

ムルマンスク[Murmansk]はノルウェー海[Norwegian Sea]のキール[Kiel]とスカパ・フロー[Scapa Flow]のように港湾として表現される。つまり敵の航程セグメントがここに配置されるとインテル・トリガーとなる **43**。

ムルマンスク & デンマーク[MURMANSK & DENMARK]

ST: ノルウェー海の挿入マップで、ムルマンスクはデンマーク海峡[Denmark Strait]を表す二つのヘクス同様にドイツの港湾と見なす。しかしそれら港湾ボックスとは接続されていないため、ドイツTF捕捉地点をそれら港湾ボックスに移送はできず、ドイツ増援グループ・マーカをそれらの存在しないボックスに配置することもできない。

スカパ・フロー & メシル[SCAPA FLOW & METHIL]: ノルウェー海挿入マップで、両港湾がスカパ・フロー/メシルの港湾ボックスを共有している。各港湾のTFは別に扱うこと。港湾ボックスからマップへの移動時、TFは魔法のようにメシルからスカパ・フローに、その逆にもジャンプしてはならない。



着目点

これらポイント群はプレイヤーに場所を知らせる他、ゲーム・プレイに影響を与えない。例えばシナリオN1でプレイヤーはBudとAandalsnesのヘクスに機雷を敷設するよう努力しなければならない。これらはインテル・トリガーにはならない **43**。

運河

キール[Kiel]はこのヘクスにあり、これとは別ヘクスにもある。両ヘクスはキール港湾ボックスで連結されている。イギリスのスカパ・フロー/メシルと異なり、ドイツTF捕捉地点はその港湾ボックスにどのように入港したかを問わず、同港湾ボックスから、いずれかのヘクスに移動できる。これをするために要するアクションはない。

プレイしない領域

キール湾ヘクスはプレイできない。TF捕捉地点および航程セグメントはこのヘクスに置けない。

ポーツマス[PORTSMOUTH]

どちらのヘクスにもイギリスの港湾があり、ポーツマス・ボックスに連結されている。



1個指揮官を1隻の艦船に座乗させる。

指揮官カウンターをどこに置くか？

プレイ中の指揮官は必ず1隻の艦船に座乗していなければならない。艦船カウンター上に置く。レイダー[Raeder]とパウンド[Pound]は例外である：艦船に座乗させる代わりに、キールカクライド/リヴァプール[Clyde/Liverpool]に置く（または手元においても良い）。プリーン[Prien]も例外である：Uボート部隊に乘組ませること。シナリオや作戦の説明にはどの指揮官が使用可能であるかが書かれている。

艦船の損傷は指揮官に影響する。

沈没艦船乗組の指揮官はどうなるか？

自身の艦船が沈没時、指揮官は自動的に任務部隊の他艦船に移乗する。他の艦船がない場合、指揮官は戦死するか、捕虜になる（プレイから除去される）。

指揮官たちの効果。

一人の指揮官の効果は何回しようできるか？

いいえ、各指揮官固有の効果（以下に解説）は、各シナリオや作戦ごとに1回だけ使用できる。使用後はその指揮官を除去すること。例外としてレイダーとパウンドの効果は2回まで使用可能である。

ドイツ



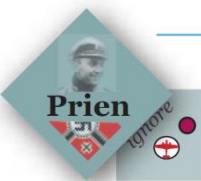
克蘭ケ[Krancke]: クランケのTFが活性化TFや指定された目標である時、2d6サイ振りをし、その合計を加算または減算できる **17**。この特典を使用可否決定前に2d6を振れる（使わない場合、後で振り直す）。



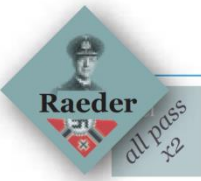
リッテンス[Lütjens]: あなたがイニシアティブ奪取を試みる **26** 場合、自動的に成功し、リッテンスのTFは回避運動[Evasive Maneuvers]マーカーを獲得する。リッテンスTFはその後、完了、交戦、海軍搜索、航程アクションのため活性化されたTFでなければならない。



マルシャル[Marschall]: あなたがアクションまたは戦闘中に1個以上のサイ振りをした時、マルシャルの任務部隊が活性化TFであるか、戦闘盤上にある場合、あなたの出目の一つを「6」に置換できる。また天候チェックや（どの種類でも）イニシアティブサイ振りでも使用可（次のアクションでマルシャルのTFを指定する必要はある）。



プリーン[Prien]: Uボート部隊に付属する。その部隊は敵航空基地や港湾である一つのヘクスにステルス偵察 **41** を行える。ひとたび同ヘクスに侵入[in]するとプリーンがもはや付属していなくても、Uボートはステルス攻撃を1回できる（この実施にはドイツにイニシアティブがなければならない）。



レイダー[Raeder]: あるパス・アクションを実施時、1回全パス[All Pass]・アクションを宣言できる **35**。

イギリス



フォーブズ[Forbes]: アクションまたは戦闘中に1個以上のフォーブズの任務部隊が活性化TFであるか、戦闘盤上にあるなら、出目の一つを「6」に置換可。また天候チェックや（どの種類でも）イニシアティブサイ振りでも使用可。（次のアクションでフォーブズのTFを指定する必要はある）。



ジョンスール[Gensoul]: 自身の任務部隊が活性化TFに指定されているとき、任意のイギリスかフランスのTFから1個インテル・マーカーを除去できる。そのTFは現在のアクションでされていないなければならない。



パウンド[Pound]: パス・アクション実施時、全パス[All Pass]アクションを宣言できる **35**。



サマーヴィル[Somerville]: 本指揮官のTFが関与するいずれかの出目またはサイ振りに+2を加算する。ここで言う「関与」とはその任務部隊がアクションを指定されていることを意味する。本特典は天候チェックや（各種の）イニシアティブサイ振りでも使用できる。



トーヴェイ[Tovey]: トーヴェイのTFが活性化TFまたは指定された目標なら、2d6を振り、その合計を航程の合計に加算または減算できる **17**。この特典の使用決定前に2d6を振ってもよい（使用しない場合、もう一度後から振る）。



ウォーカー[Walker]: 彼の任務部隊が協同する任務部隊であるなら、協同による共通の修整は+4になる **47**。

船団特別ルール[Convoy special rules.]

船団の運用はどう違うのか？

そう、船団は複数隻の船舶を表す。これらは四つの特徴を持つ：

- 1) 重要物資[PRECIOUS CARGO]：船団が損傷を被ることはない。多くのシナリオでは、撃破(沈没)することもない。多くのシナリオやキャンペーンでは、ヒットを被った場合、そのヒットは攻撃側の勝利得点(VP)に換算される。シナリオの解説にその詳細は記載されている。



- 2) 煙幕不可[NO SMOKE] 60：海戦中、船団は煙幕を展開できない。しかし煙幕の恩恵は享受できる(つまり煙幕の修整が船団に適用できる)。



- 3) 散開[DISPERSE]：シナリオの指示により散開が許可されることがある。散開が容認されている場合、散開はイニシアティブを有するプレイヤーが自身で選択し、その選択は船団マーカーを「散開[Dispersed]」面に裏返すことで示す。これは海戦の運動[Maneuver]ステップでも行える。ひとたび散開した船団はシナリオ中や作戦中に決して合同することはない(いずれの船団も各シナリオや作戦を散開せずに開始する)。



散開の効果：散開した船団はステルス攻撃を受けやすく、(ステルス攻撃表[Stealth Attack Table])の通り、正の修整値を得られる。各海戦ラウンドに、散開した船団が砲撃や雷撃を受けたとき、ヒットは1回のみとなる。従って砲戦[Gunnery]ステップ中に2隻の敵艦が砲撃し、それぞれ2発のヒットを記録した場合、各砲撃につき1ヒットを受けるのみである。本例でいえば、合計4ヒットではなく、2ヒットとなる。このヒット制限は航空攻撃やステルス攻撃にも適用される。

- 4) アクションの制限[LIMITED ACTIONS]：船団に随伴する任務部隊は航空打撃[Air Strike]、交戦[Engage]、海軍搜索アクションの実施が禁止される。しかしその任務部隊はこれらアクションらの協同実施任務部隊には任じられ、任務部隊に非損傷CVを有するなら、航空支援[Air Support]も提供可能である。もちろん、これら船団を随伴する任務部隊はこれらアクション群の目標足りえる。

駆逐艦戦隊の特別ルール[DD Squadron special rules.]

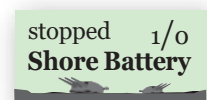
駆逐艦戦隊には特別なルールがあるのか？

そう、船団のように駆逐艦戦隊は通常複数隻の艦艇を表す。損傷は受けないが、ヒットは受ける。シナリオの指示により撃破[Destroyed]されるまで何ヒット耐えられるかの記載がある。また船団と異なり、煙幕 60 を展開できる。上級海戦ルールでは追撃[Pursue] 10 もできる。

**沿岸砲の特別ルール[Shore Battery special rules.]**

沿岸砲はどのように機能するか？

これはシナリオMS5の戦闘盤上にのみ登場する。シナリオ解説にはそのセットアップ・ゾーンの記載がある。沿岸砲には利害得失がある。砲戦中、艦艇と同様に攻撃するが、攻撃されることはない(ヒットの影響を受けず、決して損傷しない)。運動ステップで移動することなく、シナリオ終了まで離隔できず、相手の離隔の試みを修整できない。雷撃を受けつけない。

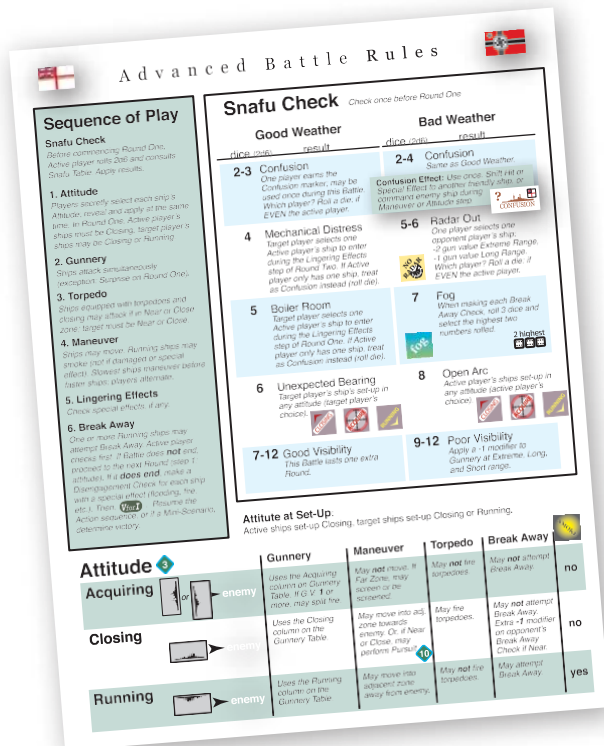


上級海戦ルールには専用の巻があり、戦闘盤上の艦船同士の水上戦を詳述している。どのシナリオやキャンペーンをプレイするときでも使用できる。また追加のマーカー(大きなカウンター・シートに含まれる)や、独自のプレイヤー・エイドが必須である。

Snafuチェック結果マーカー群 ②



態勢マーカー群 ③



特別効果マーカー群 ⑪



「上級海戦ルール」で古参ウォーゲーマー[Groggnard]を満足させるようなディティールを追加した。「昔ながらのウォーゲーマー」とは?『冷静に、しかしゲームを続けよ[Keep Calm and Game on]』と書かれたTシャツを着たベビーブーマーを想像してほしい。彼はおそらく男性で、ダイス・タワーとピンセットを少なくとも複数所持し、プレキシガラスの等級の差を説明でき、『Tシャツ見てよ! [see-are-tee]』という語を好んで使います。ゲーム・マップから十分離れたところに飲料を置けば、彼は十分友好的な存在です。

用語解説..

- **アクション手順**
[Action Sequence] 25 プレイヤーが自身の勝利条件を追求するために行う一連のアクションや「移動」のこと。ゲーム終了まで継続するが戦闘で中断されもする。 55
- **触接**[Contact] 23  任務部隊捕捉地点や航程セグメントに付けられる、敵が任務部隊を感知したことを表すマーカーである。そのヘクス内で、任務部隊が捕捉して海戦参加を容易にする。これは航空打撃、交戦、海軍搜索アクションにより生成される。感知は瞬間的なものである。
- **指定**[Designate] 通常一つのアクションは「活性化TF」とアクションに関与するその他のTF(複数)(場合によっては目標TFも含む)を指定する必要がある。
- **回避運動**
[Evasive Maneuvers] 24 46  任務部隊に付加し、任務部隊ディスプレイに保持するマーカー。任務部隊は敵が近傍に所在することを感知し、または敵の触接の試みの了解を表す。本マーカーには各種の用途があるが、主として敵を拒否するためのものである。
- **イニシアティブ**
[Initiative] 26  あるプレイヤーが任務部隊と航空基地を活性化し、アクション実施を可能にすること。一方または他方のプレイヤーのみが保持し、頻繁に手番は入れ替わる(イニシアティブの交代ごとに天候チェックをする)。
- **インテル**
[Intel] 21  任務部隊の航程セグメントに付加されるマーカーで、敵任務部隊の概略存在圏や針路に関する情報資料を表す。航程アクション 41 またはステルス偵察アクション 43 によって生成される。
- **中断**
[Interruption] 22 非活性化プレイヤーは相手の任務部隊が航空打撃、交戦、海軍搜索、またはステルス攻撃の各アクションを試みる際、その任務部隊に対し行うチェック。このチェックでアクションを中断させられるが、通常はアクション結果への修整値が課される。これは活性化プレイヤーの指定された任務部隊に1個以上のインテル・マーカー 21 がある場合のみ許可される。
- **捕捉地点**
[Station] 24  任務部隊が空間と時間の中のある一つの点を占拠しているという情報資料。捕捉地点は交戦アクションの目標となり得、海戦参加できる。
- **時間経過**
[Time Lapse] 19 多くのアクションらの終了時に発動する、航程を短縮するメカニズム。両陣営が行う場合、活性化プレイヤーが先に時間経過(タイム・ラプス)する。
- **航程**
[Trajectory] 23 43  任務部隊のルートの航行を表す情報資料。これは1個以上のセグメントからなる線(ライン)である。1個のラインは任務部隊の交戦アクションの影響を受けない。
航程総計[TRANJECTORY TOTAL]: 航空打撃、交戦、海軍搜索、ステルス攻撃の結果を決定するための航程セグメントの合計。航程総計の計算はプレイヤー・エイドまたは 17 を参照。

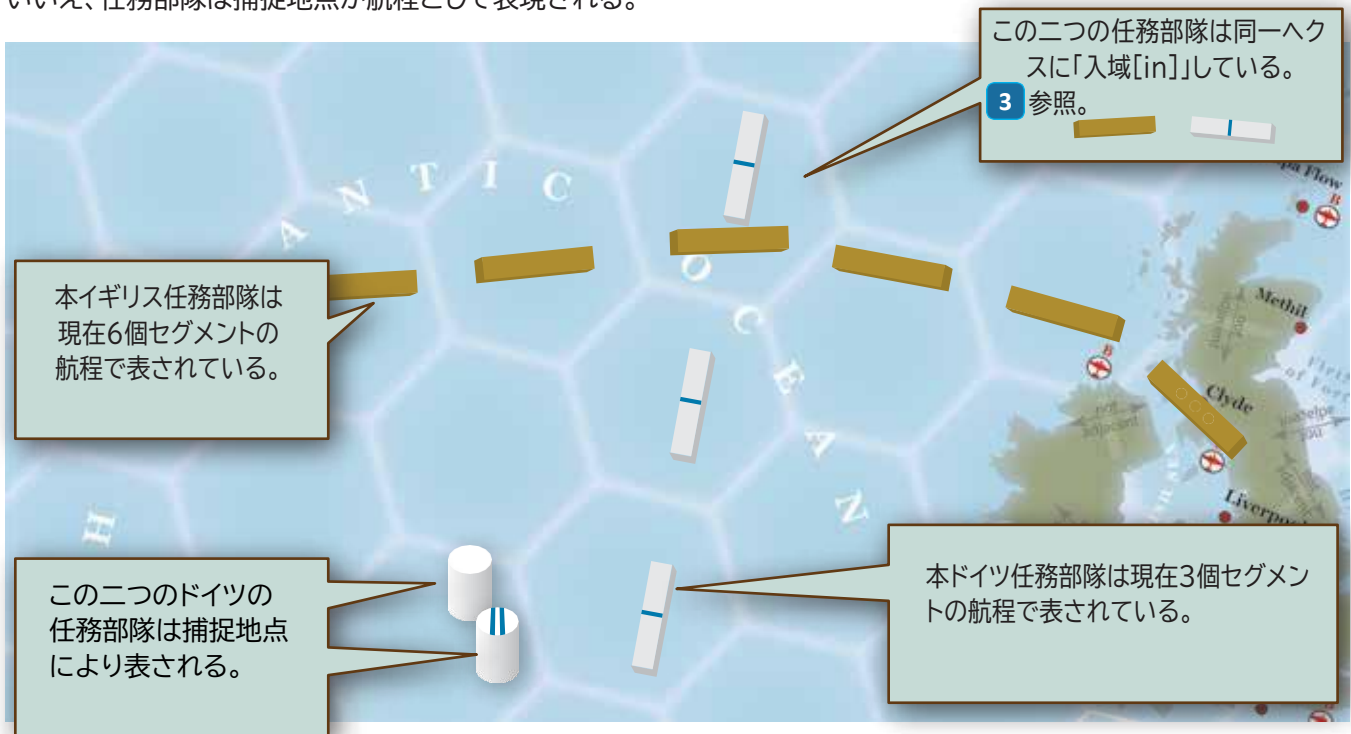
多数のピンと多数の文字列 (ヒストリカル・ノート)

「捕捉地点」と「航程」は何を表しているのでしょうか？

これらは海図上の任務部隊の位置情報を表しています。戦時中、各級司令部の情報資料がアップデートされる機会は少なく、友軍任務部隊であっても、その位置情報はピン(捕捉地点)ではなく、文字列(航程)で表され、概略位置しか判明してないことが多くありました。もし任務部隊が捕捉地点(海図に刺されたピン)として表されている場合、両プレイヤーにとり、その位置情報の精度が非常に高いことを表します。それは海図上の然るべき地点(可能性)でしょう。しかしながら、航程はあいまいな、それでいて部分的な知識しかもたらしません。任務部隊は航程セグメントの線の両端の間のどこかに所在します。全般的に戦艦や巡洋艦で敵任務部隊と交戦するためには、海軍搜索 33 を行い、敵任務部隊を捕捉地点化する必要があります。

捕捉地点か航程か、両方はない。

任務部隊は「捕捉地点」と「航程」の二つの機能を同時にできるか？
いいえ、任務部隊は捕捉地点か航程として表現される。



1ヘクスに1個以上。

複数の任務部隊が1ヘクスを共存可能か？

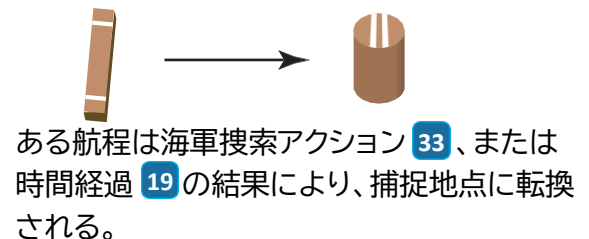
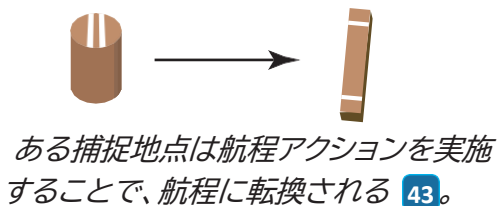
はい、同一ヘクスに存在可能な任務部隊捕捉地点数に制限はなく、イギリスとドイツも同一ヘクスで共存できる。異なる任務部隊からの航程セグメントもまた、同じヘクスで共存できる。捕捉地点とセグメントは同一ヘクスで共存できる。

捕捉地点から航程へ、またはその逆。

捕捉地点から航程へ、または航程から捕捉地点にはどのようにするか？

ある任務部隊捕捉地点が航程アクションを実施することで、航程に転換できる 43。

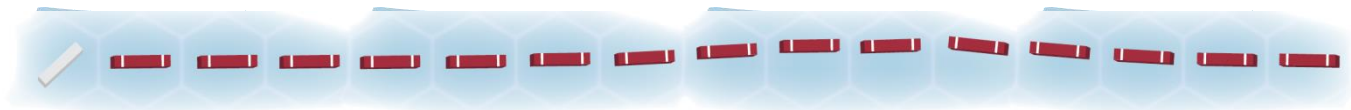
ある航程は最後の航程セグメントを失うと捕捉地点になる。これは対戦相手の行動(海軍搜索)によるものも含むが、ほとんど場合、時間経過により生じる(全ての航程セグメントが除去された時、あなたはセグメントがたった今除去されたいずれかにその捕捉地点を配置できる)。



最大15セグメント、最少1セグメント。

ある航程の限界長は？

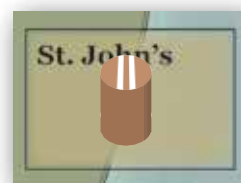
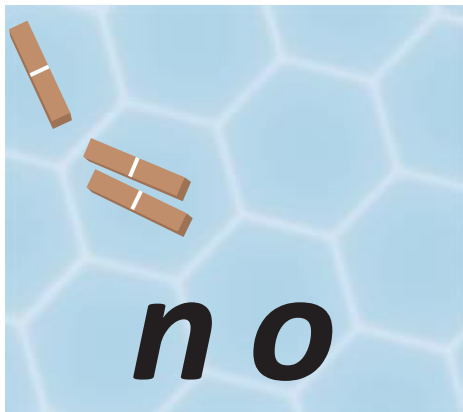
任務部隊は最長15航程セグメントを保有できる。また1セグメントと短い場合もある。セグメント数が1未満なら、それは「捕捉地点」であり、「航程」ではない。



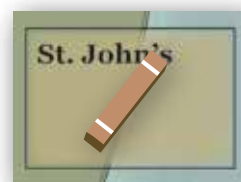
ヘクス(単数)に1セグメント、港湾ボックスにはセグメント禁止。

一つのヘクスや、一つの港湾ボックスに何セグメント置けるか？

任務部隊はその航程を各ヘクスにつき1個セグメントのみ配置できる。敵任務部隊を含み、他の任務部隊セグメントは同ヘクスで共存できる。航程セグメントは港湾ボックスに入れない(しかし任務部隊捕捉地点は港湾ボックス内にあってもよい)。



yes

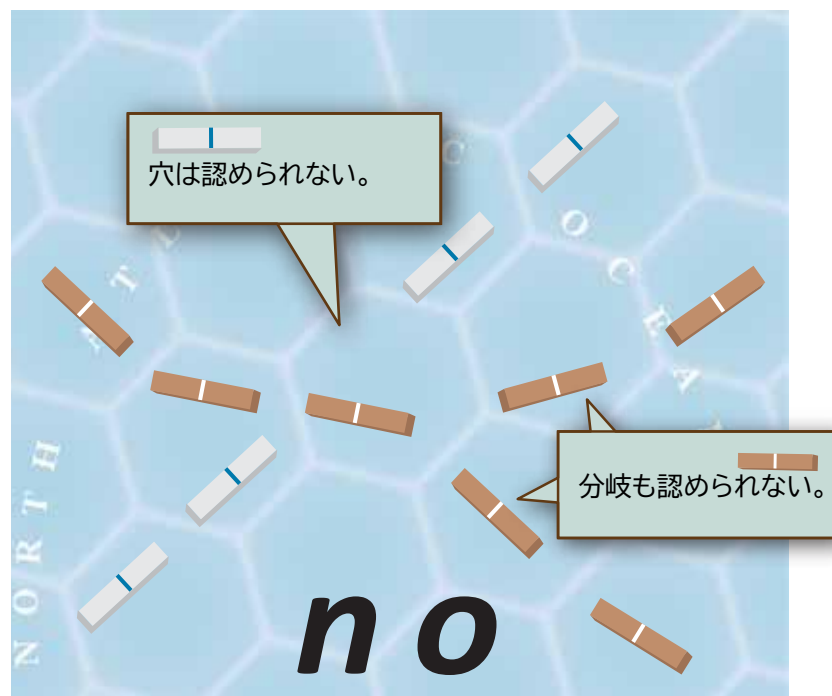


no

穴はなく、分岐もしない。

一つの航程の形状は？

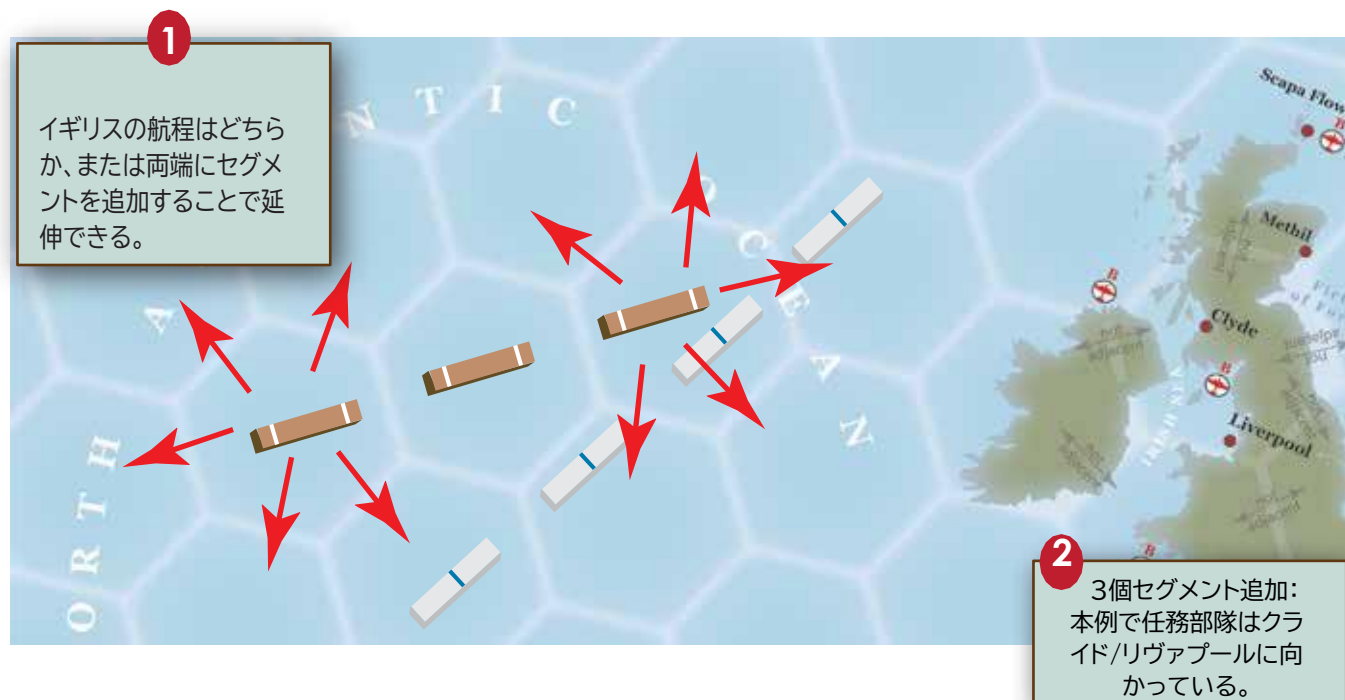
直線的にする。航程は両端の2本をもって一つのラインとする。間隙や穴は許されず、分岐もできない。



セグメント群のどちらかの端か、両端に追加できる。

1個航程をセグメント群にいつ追加するか？

航程アクション 43 の実施で航程長を増やせる。新規に1個セグメントを追加する場合、航程端のどちらかに追加する。



いずれかの端、または両端からセグメント(複数)を除去する。

いつセグメント群から1個航程を除去するか？

いくつかのアクションのよって、航程をセグメント群から除去できるが、通常は時間経過 19 の結果で発生する。1個セグメントを除去するとき、航程はどちらかの端からあるいは両端から除去する。

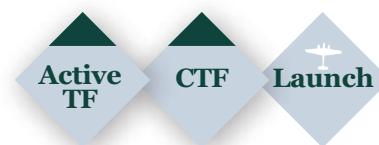


航程総計の計算。

「航程総計」とは？

いくつかのアクション(航空打撃、交戦、海軍搜索、ステルス攻撃)は、プレイヤーが「航程総計」を算定する必要がある。航程総計はアクション・テーブル(例:交戦テーブル)で使用する列で決定する。以下の三つのステップを踏み、航程総計を決定する:

1. 最長航程[Longest Trajectory]: 活性化プレイヤーが協同TFや航空支援TFを指定していない場合、活性化TFを使用して基準値(ステップ2で)算定する。そうでない場合、それらの長さを活性化TFと比較する。どちらかが長ければ、活性化TFに代えてそちらを使用する。両者とも長い場合、最も長い航程を使用する。



最長航程を選択する。

注記: 活性化TFは、その航程長が基準値の算定のために使用されない場合でも、活性化TFとしての立場は維持する。

2. 基準値[Base number]: 活性化プレイヤーの最長航程を(ステップ1から)目標TFに追加する。その合計が「基準値」である。TFが航程ではなく捕捉地点の場合、航程は0となる(基準値は0でも問題ない)。



3. 減算値[Deductions]: 非活性化(や「目標[target]」)プレイヤーが協同TFや航空支援TFを指定していた場合、基準値から長さ分を減じる。非活性化プレイヤーがそれらを指定していない場合、その減算値は0となる。差引結果が航程の合計となる(0未満の場合は0となる)。



両者で減算

ドイツ・プレイヤーは海軍搜索アクションを宣言する。

活性化TFは4個航程を有し、目標TFは5個航程を有する。

航程総計は
 $4 + 5 = 9$.

本例示では、海軍搜索もこのヘクスで行える(ドイツ・プレイヤーの要望次第)。

dice (2d6)	0-4	5-9	10-15	16+
4 or less	miss	miss	miss	miss
5	miss	miss	miss	miss
6-7	miss	miss	miss	miss
8-9	miss	miss	miss	miss
10-11	miss	miss	miss	miss

1 イギリス・プレイヤーは海軍搜索アクションを宣言する **33**

イギリス・プレイヤーは次の通りに指定する:

活性化TF
0個セグメント



協同TF
3個セグメント



航空支援TF
5個セグメント



本TFは空母(CV)を有しているため、航空支援に使用する場合もある **45**



目標TF
6個セグメント



2 ドイツ・プレイヤーは次の通り指定する:

協同TF
4個セグメント



3 イギリス・プレイヤーの航空支援TFはこのアクションに関与する最長の活性化TFであるため、それを基準値にする:
5個セグメント

目標TFの長さである...6個セグメント...を加えた基準値は:

$$5 + 6 = 11$$

4 非活性化プレイヤーの協同TFは4個セグメントであり、基準値から差し引かれる:
 $11 - 4 = 7$

航程総計は
7

Naval Search				
dice (2d6)		Trajectory Total		
		1-4	5-9	10-15
4 or less	4	miss	miss	miss
5	5	miss	miss	miss
6-7	6	miss	miss	miss
8-9	8	miss	miss	miss
10-11	10	miss	miss	miss

時間経過は航程を縮小する。

時間経過は多くのアクションにより引き起こされるゲーム機能である(どのアクションがこれを起こすかはプレイヤー・エイドのアクション・メニューに記載)。時間経過は航程からセグメントを除去する。**プレイヤー(複数)が時間経過するときは活性化プレイヤーが先に行う。**時間経過は情報資料が更新されたり、一つのアクションが新たな情報資料を提供した時に発動される。

速力は時間経過による除去を決定する。

時間経過は何個の航程セグメントを除去するのか？

正確な経過量は時間経過表[Time Lapse table](ゲーム盤やプレイヤー・エイドに印刷されている)により決定される。しかしながら、あなたはインテル・マーカーの付加されているセグメントを除去できない。

「正確な経過量」を満足するのに十分な数のセグメントがない場合、全セグメントを除去する(だがインテル・マーカー付加のものは除去しない。インテル・リミットを発動しない限りそれらは留まる) **20**。

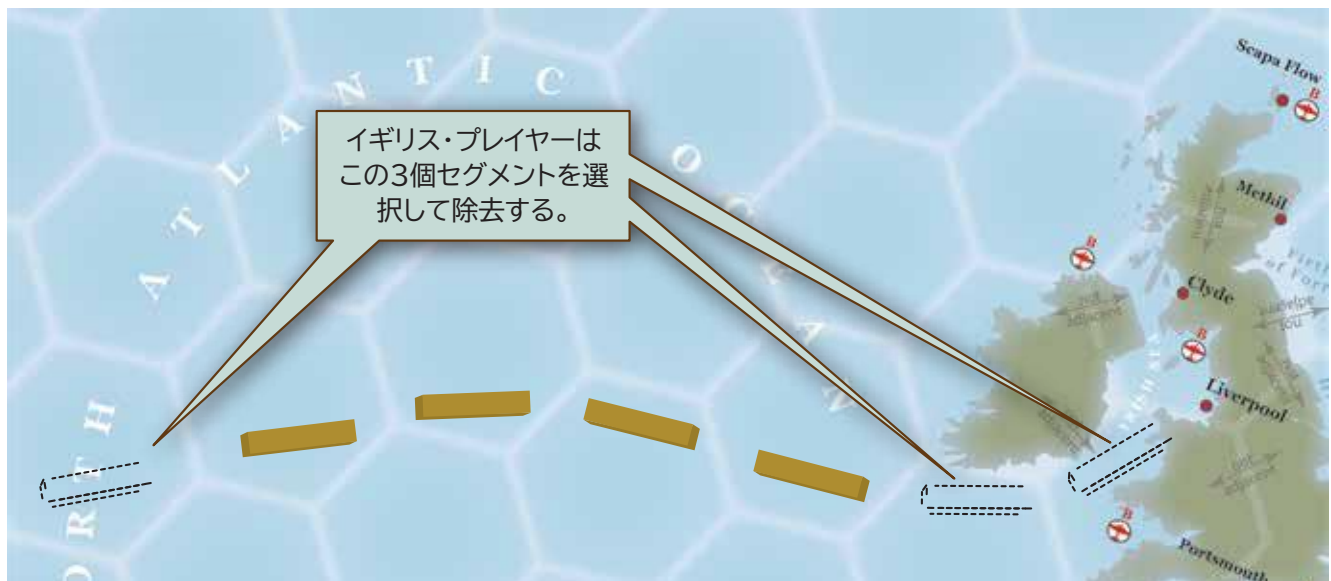
speed	weather			
	good	bad		
very slow	②	④	INTEL LIMIT	1 1 2 2
slow	②	④		
medium	③	④		
fast	④	④		

1個インテル・マーカーが除去された時、この制限を超えるセグメントは除去できない。

この任務部隊の速力は中速である(最も遅い艦が中速である)。時間経過を実施する際、航程セグメントを3個除去する。

インテル・マーカー？

インテル・マーカーを使用してセグメントを除去する方法は？ 任務部隊に1個以上のインテル・マーカーが付加されている場合、プレイヤー自身が選択可：付加インテル・マーカー分の「正確な経過量」(上記通り)除去する、またはインテル・リミット **20** を発動する。



ゼロ・セグメント？



全セグメントを除去したら、そのうち一つを捕捉地点に置換する。

荒天の1個サイ振りをする。



荒天による時間経過への効果は？

荒天下にあっては、代わりに1個サイ振りをする(もし複数の任務部隊が時間経過の影響を受ける場合、個別にサイ振りをする)。出目と同数のセグメントを除去する。インテル・リミットは依然として適用される。(以下を参照)。晴天時は、もし航程のセグメントが北極線[Arctic Line]上に一部だけある場合、そのプレイヤーは1個サイ振りをするか、晴天の時間経過テーブルを使用するかを選択する。



天候が悪い。イギリス・プレイヤーは時間経過1個サイ振りをする。



...が4、のため4個航程セグメントを除去する。

その他の可能性は例示1[Example One]を参照 36.



インテル・リミット[Intel limit]。

時間経過中にインテル・リミットが発動したらどうなるか？

インテル・リミットが発動すると、インテル・マーカーが付加されている航程セグメントを除去できる(セグメントを除去すると、インテル・マーカーも除去される)。除去できるインテル・マーカーは1個のみである。時間経過テーブルにはインテル・リミットを発動した時に除去できるセグメント数が示されている。インテル・マーカーが付加されたセグメントを除去しない限り、インテル・リミットは適用されない。中速および高速の任務部隊は2個セグメントを除去できるが、インテル・マーカーは1個しか除去できない。



speed

very slow

2

1

slow

2

1

medium

3

2

fast

4

3

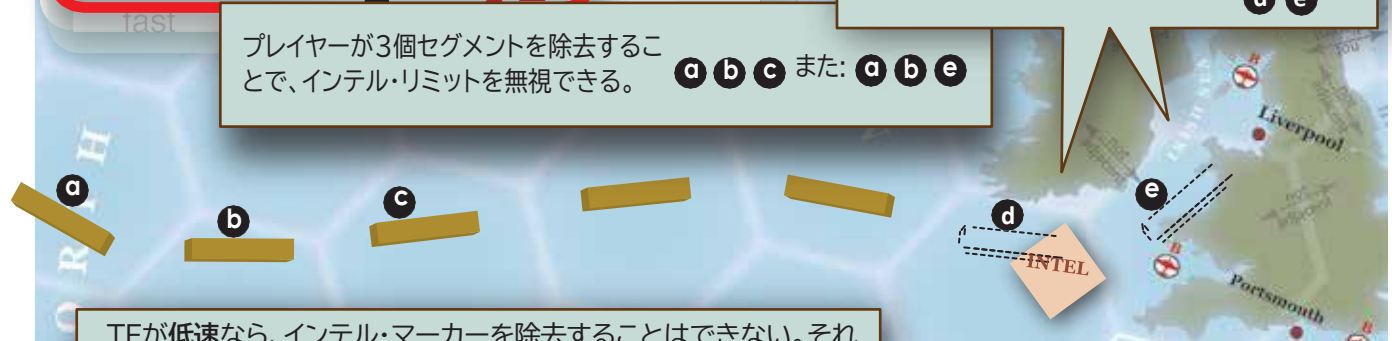
If an Intel marker is removed, you may not remove more segments than this limit

任務部隊は中速のため、インテル・マーカーが付加された航程セグメントを除去した場合、時間経過(インテル・リミット)により除去される航程セグメントは合計2個となる。本例では以下の2個である必要がある:

d e

プレイヤーが3個セグメントを除去することで、インテル・リミットを無視できる。

a b c また: a b e



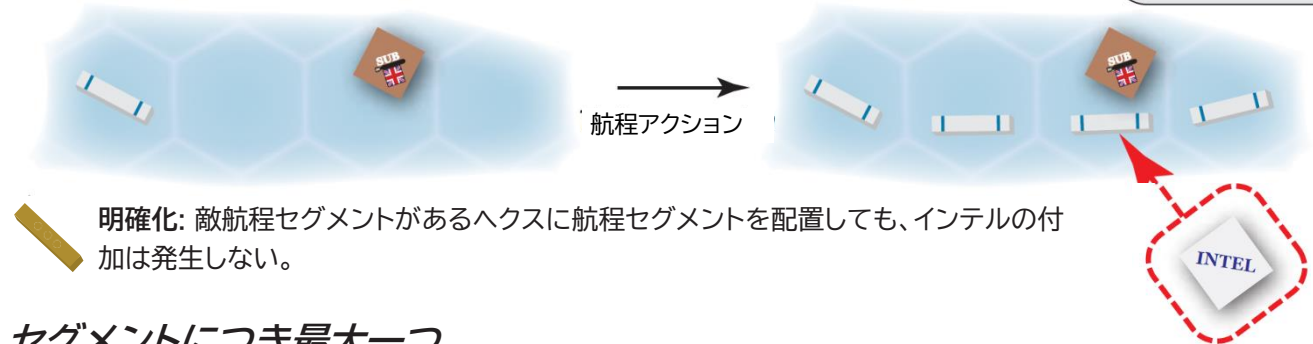
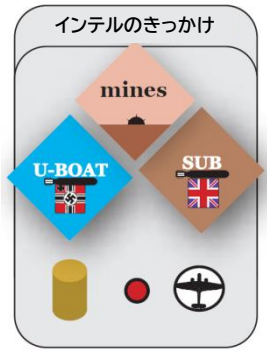
TFが低速なら、インテル・マーカーを除去することはできない。それに代えて2個セグメントを除去する(除去可能なセグメントは

a b 又は a e のマーカーである)。

航程とステルス・アクションにインテル・マーカーをプレイに追加。

インテル・マーカーが航程セグメントに付加されるきっかけ[triggers]は何か？

あなたが航程アクションを実施し、航程セグメントをインテルのきっかけとなったヘクスに配置した場合、あなたは直ちにその航程セグメントをインテル・マーカーに付加しなければならない。また対戦相手が(彼らがイニシアティブを有しているなら)ステルス偵察アクションを実施でき、対戦相手があなたの航程セグメントが一つあるヘクスの1個潜水艦ないしUボート部隊に配置した場合、そのセグメントに直ちにインテル・マーカーが配置される。航程アクション [43](#) 及びステルス偵察アクション [41](#) を参照。



明確化: 敵航程セグメントがあるヘクスに航程セグメントを配置しても、インテルの付加は発生しない。

セグメントにつき最大一つ。

ある航程には複数のインテル・マーカーを付加できるが、1個セグメントには1個のインテル・マーカーしか付加できない。捕捉地点には1個たりとも付加できない。

インテル・マーカーは信号アクション[Signals actions]を可能にし、時間経過を制約する。

インテル・マーカーにはどのような効果があるか？

インテル・マーカーを使用すると、対戦相手はそれが付加された航程セグメントを目標に信号アクションを実施できる [39](#)。また時間経過 [19](#) を実施すると、航程から除去されるセグメント数を制限することもできる。また完了アクション(複数)[Completion actions] [29](#) を阻止できる。

インテル・マーカーは完了アクション群を阻止する。

ある任務部隊の航程セグメントにインテル・マーカー付加済みなら、任務部隊は完了アクション [29](#) できるか？
いいえ。アクションの項目で説明あり(そしてプレイヤー・エイドのアクション・メニューにも記載あり)。

インテル・マーカー効果のまとめ:

- ある信号アクション [39](#) 中、相手にそれ为目标とすることを許可する。
- 時間経過が制約されうる [19](#)。
- その任務部隊が完了アクション [29](#) を実施不能にする。
- ある活性化プレイヤーの任務部隊が航空打撃、交戦、海軍搜索、ステルス攻撃アクションに指定された際、中断 [22](#) のきっかけとなる。



あるインテル・マーカーはその航程セグメント除去と共に除去される。

私はセグメントに付加済みのインテル・マーカーを除去したいがどうすれば？

あるインテル・マーカーはそれが付加されている航程セグメントが除去されると自動的に分離し除去される。任務部隊捕捉地点にインテル・マーカーは付加されないため、航程が捕捉地点に変換されたら、当該インテル・マーカー(複数)は除去する。

インテル・マーカをきっかけとした中断。



中断は何のきっかけで生じるか？

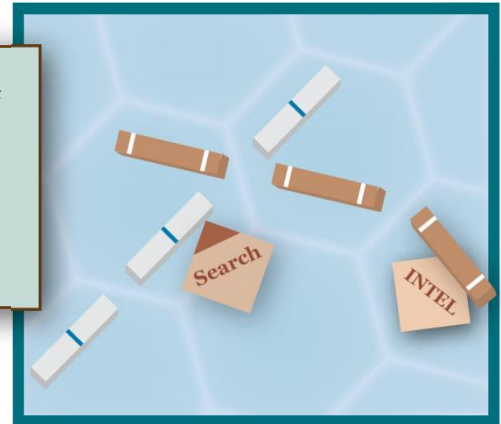
あるプレイヤーが航空打撃、交戦、海軍搜索、ステルス攻撃アクションを宣言し、1個以上のインテル・マーカを付加済みの活性化プレイヤーの任務部隊が指定されている場合、非活性化プレイヤーは中断するかを必ずチェックする。そのアクションを一時停止し中断手順を実行する。

ソリティアなら？

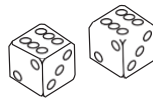
スリップ[Slip]: ソリティアの場合、想像上のプレイヤーが「S」(スリップ)の結果なら、1個サイ振りをする:

1d6	非プレイヤーの反応
1-4	信号アクション
5-6	回避運動[Evasive Maneuvers]

イギリス任務部隊は海軍搜索を試みる。これにはインテル・マーカが付加済みで、ドイツ・プレイヤーは中断させる権限がある。



中断手順。



非活性化プレイヤーはどのように中断を実施するか？

2個サイ振りをし、出目を足して合計し、その結果を中断[Interruption]テーブル(ゲーム盤上に印刷)に求める。修整値は存在しない。合計を使用して行を決定する。使用する列は活性化プレイヤーが指定したインテル・マーカの数を全て数える。中断可否は行・列の交点を見る。結果を直ちに適用する。

Interruption

dice (2d6)	TF's Intel markers			
	1	2	3	4+
2-4	-0	-1	-2	S
5-6	-1	-2	S	V _{for I}
7	-2	S	V _{for I}	I C
8-9	S	V _{for I}	I C	I C
10-12	V _{for I}	I C	I C	I C

「指定」とはアクションが宣言された時に活性化プレイヤーが選択した任務部隊のことである。通常、活性化TFが指定されるが協同TFや航空支援TFを指定することもできる。

非活性化プレイヤーの航程(複数)に付加済みのインテル・マーカは無視する。

中断の結果... 49 52 53 54

プレイヤー・エイド・カードに結果が説明されている(または共通の結果のルール集の項目を参照)。アクションが終了するか、またはイニシアティブの所有者が変更される可能性もある(この場合アクションも終了する)。

Common Results: Interruption

-0,
-1, -2

ALERT: Modify the active player's dice roll sum by the number indicated (-0 means there is no modifier).

S

SLIP: The inactive player may either perform a Signals action, or attach an Evasive Maneuvers marker to the target TF. After making this choice, players vie for initiative. V_{for I}

Initiative F

SI

SEIZE INITIATIVE: The inactive player may perform the active player's original action.

V_{for I}

VIE FOR INITIATIVE: The inactive player may perform the active player's original action.

IC

INITIATIVE: The inactive player may perform the active player's original action.

触接マーカーはアクション群の結果である。

触接マーカーはいつプレイに入るのか？

海軍搜索、交戦、航空打撃アクションは各自触接マーカーを生成する。また海戦解決終了時、各任務部隊に1個ずつ、合計2個のマーカーが生成される。

触接マーカーは敵の継続探知を意味せず瞬間的なものを意味する。



触接マーカーの付加。

私は触接マーカーをどこに取り付けばいいのか？

マーカーはヘクス内の航程セグメントや捕捉地点に付加する。



1個のみ。

1個の捕捉地点やセグメントには触接マーカーは1個だけ付加できる。航程には1個以上付加できる(各セグメントに1個ずつ付加できる)。

ホストが除去された時に除去する。

私はいつ触接マーカーを除去できるのか？

そのヘクスに航程セグメントや捕捉地点を有しない場合、触接マーカーを除去できる。インテル・マーカーが捕捉地点に付加されないのとは異なり、触接マーカーより密着している。セグメントに付加された触接マーカーは、そのセグメントが捕捉地点に変化しても(すなわち捕捉地点に付加され)付加されたままとなる。同様に任務部隊捕捉地点が航程セグメントに変換された場合、触接マーカーはそのセグメントに付加する。触接マーカーはその任務部隊のセグメントや捕捉地点がヘクスに含まれない場合にのみ除去される。

ステルス攻撃は1個触接マーカーを除去できる。

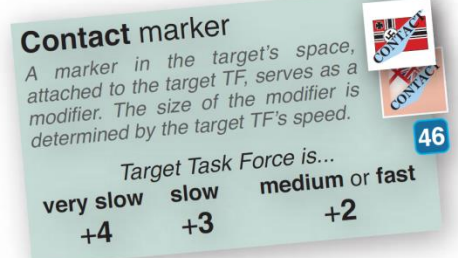
❌ このシンボルの意味は？

ステルス攻撃の結果の一つは触接の喪失であり、これは目標任務部隊の航程セグメントや捕捉地点に触接マーカーがある場合、そのマーカーを除去しなければならないことを意味する。ステルス・アクションを実施したヘクスにある触接マーカーだけが除去される。

触接マーカーは共通修整[Common Modifier]。46

触接マーカーの効果は？

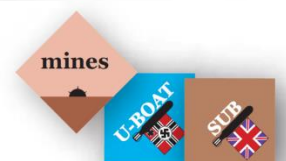
これは航空打撃、交戦、海軍搜索、ステルス攻撃アクションのための共通修整として機能する。本修整値はプレイヤー・エイド記載の通り、付加された任務部隊の速力に依存する。任務部隊の速力が遅いほど本修整は効果が高い。



触接マーカーを使用するとステルス攻撃アクションが可能となる。41

ステルス部隊は触接マーカー付加済みの任務部隊を攻撃できるか？

然り。実際、触接マーカーの付加がない限り(または1個インテル・マーカーの付加や、捕捉地点でない限り)、航程セグメントはステルス攻撃を受けない。



回避運動の獲得。



回避運動マーカーはいつプレイに入るのか？

三つの方法がある: (1) 海軍搜索の結果が早期[EARLY]か逸機[LATE]であり、 51 航程に穴がない場合、目標任務部隊は1個回避運動マーカーを獲得する。

- (2) 海軍搜索の結果が「追跡[SHADOW]」 46 で、目標の航程数が現在3個セグメント以下なら、目標任務部隊は1個回避運動マーカーを獲得する。
- (3) 非活性化プレイヤーがイニシアティブ奪取 26 53 の機会があっても、その試みを行わないことを選択した場合、回避運動マーカーを1個獲得する(いずれか任務部隊に配置する)。

任務部隊に付加された回避運動。

私は回避運動マーカーをどこに保持すればいいか？

任務部隊ディスプレイ上である。本マーカーは任務部隊に付加され、特定の航程セグメントや捕捉地点には付加されない。



最大1個。

1個TFは回避運動マーカーを何個保有できるか？

任務部隊は1度に1個以上の回避運動マーカーを蓄積できない。

回避運動には各種の使用方法がある。

私は回避運動マーカーを何に使用できるか？

いろいろある。マーカーを使用するにはそれを「消費[spend]」(つまりプレイから除去)する必要があり、つまり各マーカーは1回だけ使用できる。以下の一覧の最初の使用(イニシアティブ奪取/イニシアティブ競争[Vie for Initiative])を除き、消費したマーカーはそのマーカーで利益を得る任務部隊に属している必要がある。使用方法の一覧はプレイヤー・エイドに記載があり、ここではその説明を行っている。

- **イニシアティブ奪取・イニシアティブ競争** [Seize Initiative or Vie for Initiative] 26: 非活性化プレイヤーはマーカーを消費し修整値を得る。修整値は天候に依存する。 **Good +1** **Bad +2**
天候 天候

- **早期[EARLY]か逸機[LATE]、追跡[SHADOW]の結果:** 非活性化プレイヤーは本マーカーを消費してどのセグメントを除去するか選べる。通常この決定は活性化プレイヤーが行うが、回避運動マーカーを消費することで、代わって非活性化プレイヤーが選択できるようになる。



- **対戦相手の航空打撃、交戦、海軍搜索やステルス攻撃アクション:** 対戦相手がこれらのアクションのいずれかを宣言した時、本マーカーを消費して不利な修整を行える。その修整値は天候 46 に依存する。 **Good -1** **Bad -2**
天候 天候

- **海戦からの離隔[Break Away]:** あなたは本マーカーを消費して艦船1個を自動的に離隔 61 させられる。その艦船を(任務部隊ディスプレイの)任務部隊ボックスに戻すか、ミニナリオの場合、同艦船はプレイから除外される。

「アトランティック・チェイス」はアクション群を連続的にプレイしていく。

アクションとは？

アクションとは、一人のプレイヤーが自身の手番を行うことである。手番を持ち、アクションを実施するにはそのプレイヤーはイニシアティブ[Initiative](下記参照)を有していなければならない。

好きなだけアクションは実施できる。

アクションの回数は？

あなたにイニシアティブのある限り、あなたは次々と同じアクションだったり異なるアクションだったりを実施できる。制約はないが一つのアクションを終了してから次のアクションを実施すること。

一つのアクションで自身の部隊1個以上を活性化できる。

部隊とは何か？

「部隊[force]」とは任務部隊、航空基地、ステルス部隊(潜水艦、機雷、Uボート)のことである。イニシアティブを得たら、どのアクションを実施するか宣言し(プレイヤー・エイドのアクション・メニュー参照)、そのアクションを実施する兵力を指定する。イニシアティブがある限り、何度でも同じ部隊がアクションでき、なおかつ異なる部隊でもアクションを行える。

九つのアクションがある。

部隊はどのようなアクションが行えるか？

プレイヤー・エイドには「アクション・メニュー[Action Menu]」があり、九つのアクションを簡潔に記してある。これらはここにも記載しているが、本ルール集のアクションの項目でも詳述する。

航空打撃 敵任務部隊を空から攻撃する。
[Air Strike]

完了 自身の任務部隊を除去する。
[Completion]

交戦 1回の水上戦で敵艦船群と交戦する。
[Engage]

海軍搜索 1個敵任務部隊を搜索する。
[Naval Search]

パス[Pass] 対戦相手にイニシアティブを渡す(そして時間経過の実施)。

再編 1個任務部隊を再編する(1個増援の来援)。
[Reorganize]

信号 1個敵任務部隊をピンポイントにする。
[Signals]

ステルス 1個潜水艦、機雷、Uボートを活性化する。
[Stealth]

航程 1個針路[course]をマップにプロットする。
[Trajectory]

あなたがイニシアティブを失う場合。

どのようにイニシアティブが変化するか？

多くのアクションは対戦相手にイニシアティブ奪取の機会を与える。イニシアティブの変更法は26を参照のこと。プレイヤー・エイドのアクション・メニューには各アクションのどの方法が適用されるか記載がある。



イニシアティブの変更時の天候チェック。

天候チェック？

イニシアティブの変更のたび、どのような理由であれ、新活性化プレイヤーはサイ振りて天候の変更を確認する。これはアクション実施前に行う。天候はゲーム盤の天候チャート記載の通り、晴天[Good]か荒天[Bad]のいずれかであり、同じか、晴天⇄荒天間で変化する。北極線[Arctic Line]以北は恒常的に荒天である。

現在の天候が晴天であり、あなたが1個サイ振りて「6」を出すと荒天に変更される。
現在の気象が荒天であり、あなたの1個サイ振りが「5」か「6」なら晴天に変更される。

Weather Check (1d6)		
Weather is →	GOOD	BAD
no change	1-5	1-4
change	6	5-6

イニシアティブはあなたにアクション実施を認める。

「イニシアティブ」とは？

「アトランティック・チェイス」では、イニシアティブによりあるプレイヤーがアクションを実施できる。イニシアティブを保持できるのは一度に一人のプレイヤーのみである。イニシアティブを有する場合、それは「あなたの手番」を意味し、あなたが活性化プレイヤーである。（対戦相手は非活性化プレイヤーであるが・・・そう長くはかからない）。

「アトランティック・チェイス」でイニシアティブは何度も入れ替わる。

イニシアティブはいつ入れ替わるのか？

アクションにはイニシアティブを奪う、またはイニシアティブを競う機会を提供するものもあれば、イニシアティブを自動的に非活性化プレイヤーに渡す、またはイニシアティブ保持を許すものもある。プレイヤー・エイドのアクション・メニューにこれら条件が発生した場合が示されている。

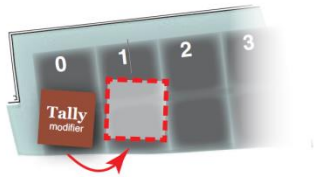
V_{for}I イニシアティブ競争 [Vie for Initiative]



イニシアティブ競争はどう行うか？

各プレイヤーは1個サイ振りをし、より高い出目の人がイニシアティブを取る。同数の場合、イニシアティブは活性化プレイヤーが維持する。非活性化プレイヤーは以下の通り、出目に二つの修整を加算できる（これら修整を「イニシアティブ修整 [initiative modifiers]」と呼ぶ）。

活性化プレイヤーがイニシアティブを維持した場合、イニシアティブ失敗 [Initiative Failure] の数 [Tally] を1個増加させる。



イニシアティブ修整値

2個の要素とは何か？

イニシアティブ奪取やイニシアティブ競争の試みの際、非活性化プレイヤーは一つ、ないし両方の修整を使用できる（これらはプレイヤー・エイドにも記載がある）：

イニシアティブ失敗数

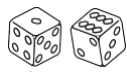
イニシアティブの獲得に失敗した非活性化プレイヤーの回数の値がトラックに保持されている。これにはゲーム盤上のトラックとマーカーを使用する。この修整は現在の回数と同じである。イニシアティブの変更で手番が変わったら、数値をゼロにリセットする。

例示：

+1修整



SI イニシアティブ奪取 [Seize Initiative]



非活性化プレイヤーがイニシアティブを奪うにはどうするか？

非活性化プレイヤーは2個サイ振りをし、出目を加算し合計を出す。合計には二つの要素がある（これら要素は「イニシアティブ修整」と呼ぶ、以下参照）。修整後合計が9以上なら、非活性化プレイヤーはイニシアティブ奪取に成功する（彼らは活性化プレイヤーとなる）。非活性化プレイヤー失敗した場合、イニシアティブ失敗 [Initiative Failure] の数 [Tally] を1個増加させる。



非活性化プレイヤーはイニシアティブ奪取の機会を拒否できる。その場合、回数は増えない。

この選択による得点：非活性化プレイヤーは1個任務部隊に回避運動マーカーを付加できる。24



回避運動の消費

非活性化プレイヤーが回避運動マーカーを保持する任務部隊を有する場合、それを「消費」して即時修整を得られる。この修整は天候に影響される：

Good +1

Bad +2

北極線 [Arctic Line]：任務部隊の捕捉地点やその航路セグメントが北極線上のヘクスにある場合、非活性化プレイヤーは晴天であっても、+2荒天修整を使用できる。

空から敵任務部隊を攻撃する。

このアクションは何をするのか？

活性化プレイヤーは1個敵任務部隊を攻撃できる。晴天の時にも実施可能。

活性化TFの指定。

航空打撃を行うには？

無損傷CVや、航空基地を有する任務部隊(捕捉地点ないし航程)を、活性化TFに指定可能(活性化TFが船団を有している必要はない)。TFや航空基地は航空打撃の「発進源[source]」である。航空打撃はその捕捉地点の、または航空基地のヘクス、または航程の場合は一つのセグメントのヘクスから進空する。そのヘクスが発進地[Launch Point]である。発進[Launch]マーカーで表示する(北極線上では行えない)。



目標まで2ヘクス飛行。

航空打撃の目標足りえるのは何か？

1個敵任務部隊(捕捉地点か航程)を目標にできる。航空基地やステルス部隊は目標にできない。目標は発進地から2ヘクス以内に行える。その目標に打撃マーカーを配置する(北極線上には置けない)。航空打撃は北極線ヘクスを横切ることにはできる(例としてはNorth Capeのドイツ航空基地からMurmanskまで)。



協同および航空支援部隊(複数)を指示する。

活性化プレイヤーは協同する部隊 47 を、1個任務部隊か、1個ステルス部隊(Uボート、潜水艦、機雷)から指定できる。航空打撃の発進地は自動的に航空支援の部隊となる。非活性化(または「目標」)プレイヤーは1個協同部隊と1個航空支援 45 を指定することもできる。



中断？ 22

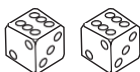
活性化プレイヤー指示の任務部隊が1個以上のインテル・マーカーを有していた場合、どうなるか？

1個インテル・マーカーにより非活性化プレイヤーは航空打撃を一時停止し中断を実施できる：2d6を振り、その結果を活性化プレイヤー指定の任務部隊に付加済みインテル・マーカーの合計数に対応する列の下の結果を確認する。盤上に中断テーブル[Interruption table]が印刷されている(修整値なし)。中断で航空打撃をキャンセルできなかった場合、アクションは続行される。



21

航空打撃の手順



私は航空打撃をどのように解決するか？

航程総計 47 を計算し、2d6を振る。共通修整(プレイヤー・エイドと 45)を適用する。ゲーム盤上印刷の航空打撃[Air Strike]テーブルで結果を確認する。結果はプレイヤー・エイドおよび本ルール集49ページ 49 からの共通結果[Common Results]セクションで解説される。結果を適用後、各指定された任務部隊は目標任務部隊を除き、時間経過 19 を実施する。最後にプレイヤーはイニシアティブ競争を実施する VforI 26。

時間経過および発進地。

航空打撃がある航程から進空する場合、発進地マーカーで表示されたセグメントは時間経過の際に除去される最後のものでなければならない。すなわち航程が捕捉地点に変換される場合、その捕捉地点は発進地ヘクスに位置していなければならない。



例示1[Example One]

航空打撃解決後、活性化TFは時間経過を実施し、航程セグメント3個を除去しなければならない(発進地ヘクスのセグメントは除去されない。)

1 イギリスTFは本ヘクスから航空打撃を進空させる。

2 目標TFは1ヘクスの距離: 航空支援修整 = +2

3 活性化TFには5個航程セグメントあり、目標TFは0セグメント: 総計5個(航程総計は 17)

4 活性化プレイヤーは出目7で、修整後9となり、その結果は

<ライブツィヒ>は低速ではないため、ヒットは生じないが、同TFは触接マーカ―を表示しなければならない。

5

Air Support (B.1)

	active player's	target player's
proximity to target hex		
in hex	+3	-2
adjacent hex	+2	-1
2 hexes away	+1	0

Air Strike Good weather only

die	Trajectory Total				
(2d6)	0	1-4	5-9	10-15	16+
6 or less	miss	miss	miss	miss	miss
7	hit	hit	hit	hit	miss
8	hit	hit	hit	hit	hit
9-10	hit	hit	hit	hit	hit
11-12	hit	hit	hit	hit	hit
13-14	hit	hit	hit	hit	hit
15+	hit	hit	hit	hit	hit

Apply all applicable Common Modifiers...

CV Victorious 1 m

CL Leipzig 1/0 m

例示2[Example Two]

活性化プレイヤーは本TFとの協同を選択する: +2修整

2 目標TFは2ヘクス離れている: 航空支援修整 = +1 (同じ航空基地が航空支援を提供している。)

3

4 活性化プレイヤーは6航程セグメントを有し、目標TFは3セグメントを持つ: 総計9個(航程総計)。

5 活性化プレイヤーはサイ振り出目12、修整後15、その結果は

<シェアー>は損傷を受け(裏返す)、そのTFには触接マーカ―を付加する。

1 イギリスの航空基地が航空打撃を発進させる。

6 航空打撃解決後、協同したTFは時間経過を実施する: そのセグメント群から2個を除去する(同艦は鈍速のため)。

CONVOY -2/na VS

PB Scheer 2/1 m

自艦船を入港させる。

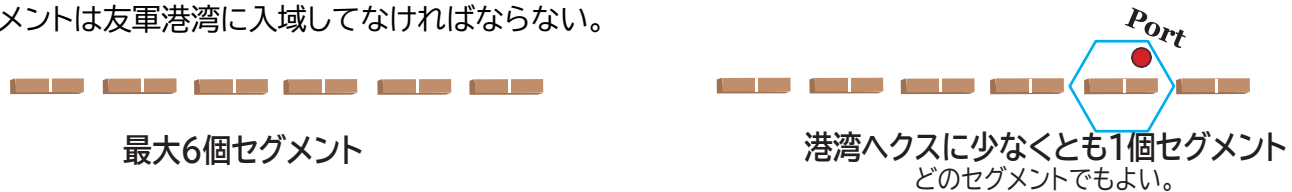
これは何をやるアクションなのか？

活性化プレイヤーは任務部隊の艦船を入港させることで任務部隊をプレイから除去できる。

活性化TFの指定。

完了アクションが実施できるのは？

活性化任務部隊として指定可能なのは1個任務部隊のみである。他の部隊を指定することはできない。活性化任務部隊は捕捉地点か航程であるが、航程は7セグメント以上であってはならない。少なくとも1個セグメントは友軍港湾に入域してなければならない。



インテルによる完了の阻止。

任務部隊にインテル・マーカーが付加されている場合はどうなるか？

任務部隊の航程に1個以上のインテル・マーカー **21** が付加されているなら、完了アクションを実施できない。



完了の手順。SI

私は完了アクションをどのように解決すればいいか？

ひとたび宣言し、活性化プレイヤーにより自身の活性化TFを指定した時点で、非活性化プレイヤーのイニシアティブ奪取 **26** を試みることができる。その試みに失敗した、またはその試みに代えて回避運動マーカーを選択したことにより、非活性化プレイヤーイニシアティブを得られなかった場合、完了アクションは成功する。しかしながら非活性化プレイヤーがイニシアティブを獲得した場合、その完了アクションは失敗となる。

完了の成功。

完了アクションが成功するとどうなるか？

活性化プレイヤーの指定した任務部隊の艦船(複数)がプレイから除去される。任務部隊ディスプレイから除去し、脇に置いておく。シナリオをプレイしている場合、その除去は永続する。キャンペーン中の作戦である場合、それらはその後の作戦でプレイに復帰できる(2人プレイ用シナリオ集参照)。任務部隊の捕捉地点、または航程セグメントを作戦マップから除去し、脇に置く(または任務部隊テーブルの対応するボックス内に置く)。プレイヤーが任務部隊を分割したり、再編アクションで増援を受けたりするなど新規の任務部隊を制形したした場合、その捕捉地点とセグメントは再使用できる **37**。

輸送船団のVPを記録する。

完了した任務部隊内の輸送船団はどうなるのか？

シナリオによるが、完了した輸送船団はVPを獲得する可能性がある。活性化プレイヤーはシナリオやキャンペーンの指示により、その港湾が仕向地[destination port]であれば勝利得点(VP)を獲得する(2人用シナリオ集参照)。



完了の失敗。

完了アクションに失敗した場合はどうなるのか？

活性化プレイヤーの指定任務部隊は時間経過 **19** を行う。その後非活性化プレイヤーは天候チェック **25** をし、最初のアクションを宣言する(この時点でイニシアティブを有している)。



例示1 [Example One]

失敗[fail]

1

活性化プレイヤーは本TFの完了アクションを指定する。

2

非活性化プレイヤーは今やイニシアティブ奪取を試みられる。



SI

イニシアティブ失敗数[Tally]は3であり、非活性化プレイヤーは出目7で、失敗数で修整(+3)し10となったためイニシアティブが代わり、完了アクションは失敗する。

3

活性化TFは時間経過 19 を実施する。速力が鈍速のため、2個航程セグメントが除去される。

4

ついでにイニシアティブ失敗数を「0」にリセットしなければならない...

...そしてドイツ・プレイヤーは天候チェックをする。



1

活性化プレイヤー(イギリス)は、TF捕捉地点を指定して完了アクションを行う。

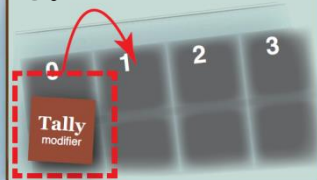
2

非活性化プレイヤー(ドイツ)は今やイニシアティブ奪取を試みる。



イニシアティブ失敗数は0で、イニシアティブ・プレイヤーは出目6であったため、活性化プレイヤーはイニシアティブを維持でき、完了アクションは成功した。

ついでにイニシアティブ失敗数が「1」に増加する。



3

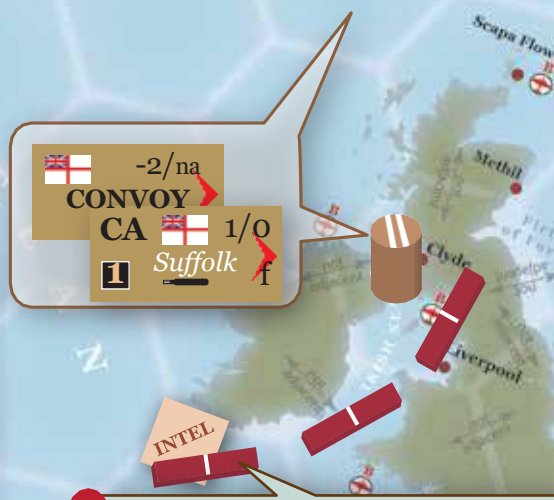
TF捕捉地点は除去され、その艦船(複数)はプレイから除去される。

例示2 [Example Two]

プレイから艦船(複数)を除去する。

4

インテル・マーカーがあるため本TFは完了アクションを試みることはできない(プレイヤーはパス・アクションを実施してマーカーを除去できる - 時間経過 20)。



海戦により敵艦船と交戦する。

このアクションで何をするのか？

活性化プレイヤーの1個敵任務部隊の艦船と海戦 55 を行える。

活性化および目標TF(複数)の指定。

私はどのように交戦アクションを開始するのか？

活性化プレイヤーは自身の1個任務部隊を活性化TFとし(それに船団を含んでいてはならない)、その後同一ヘクスに所在する1個敵任務部隊を目標TFに指定する。このアクションが成功したなら、その活性化任務部隊は海戦に参加する。



目標は捕捉地点でなければならない。

航程(単数)は目標TFに足りえるか？

いいえ、活性化プレイヤーは敵捕捉地点のみを目標に指定することが可能である。



協同および航空支援部隊(複数)を指定する。

交戦アクションは他の部隊(複数)を巻き込むか？

はい、可能である。活性化プレイヤーは1個協同部隊を指定でき、1個任務部隊か1個ステルス部隊(友軍Uボート、潜水艦、機雷) 47 のいずれかを指定できる。また活性化プレイヤーは1個航空支援部隊 45 を指定できる。そして非活性化プレイヤー(または「目標」)もまた1個協同部隊か1個航空支援部隊を指定できる。



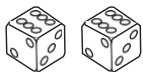
中断？ 22

活性化プレイヤーの任務部隊(複数)に、1個以上のインテル・マーカーを有していたら？

インテル・マーカーは非活性化プレイヤーにより交戦アクションの停止と、中断の実施を許可する：2d6を振り、その結果を活性化プレイヤー指定の任務部隊に付加されたインテル・マーカーの総数に必ずる列の下を確認すること。中断テーブルは盤上に印刷されている。中断により交戦アクションがキャンセルさせなかった場合、交戦アクションは継続する。



交戦の手順。



私はどのように交戦アクションを解決するのか？

航程総計 17 を計算し、2d6を振る。共通修整(プレイヤー・エイドと 45)を適用する。ゲーム盤に印刷の交戦テーブルで結果を確認する。結果はプレイヤー・エイドおよび本ルール集49ページからの共通結果 [Common Results] の項目で詳述 49 されている。結果適用後、指定の任務部隊は目標任務部隊を除き、各々時間経過 19 を実施する。

$V_{for I}$ 26

海戦？ 55

結果が「海戦」「接近戦[Closing In]」「小競り合い[Skirmish]」「奇襲[Surprise]」の場合、海戦はどうなるか？

活性化TFと目標TFは海戦を解決しなければならない(45 参照)。航空支援および協同任務部隊は海戦に参加しない。その代わり時間経過 19 を行う。海戦の最終ラウンド後、活性化TFは自動的に捕捉地点に変換され、活性化TFと目標TFはその捕捉地点に触接マーカーを配置する。そしてプレイヤー(複数)はイニシアティブ競争をする $V_{for I}$ 26。

非活性化プレイヤーは本TFとの協同を選択した場合: 修整-1

活性化プレイヤーは交戦アクションを宣言する。活性化プレイヤーはUボートを共同させる: +2修整(晴天)

活性化TFは4航程セグメント(基本値)を持ち、非活性化協同TFのセグメント(3)を減算する。
航程総計 = 1。
17

活性化プレイヤーの出目は6、修正され7となるが、この結果は **失敗**[miss] である。

活性化TFと協同TFが時間経過をし、その後プレイヤー(複数)がイニシアティブ奪取を行う。
VforI

dice (2d6)	0	1-4	5-9	10-13	14
6 or less	miss	miss	miss	miss	miss
7	clos	miss	miss	miss	miss
8	battle	miss	miss	miss	miss
9	battle	clos	miss	miss	miss
10-11	surp	battle	miss	miss	miss
12	surp	battle	clos	miss	miss
13+	surp	surp	battle	miss	miss

Apply all applicable Common Modifiers...

例示の続き[Example continued]

CL 1/0 Leipzig m

-2/na CONVOY vs

CA 1/0 Southampton f

CA 1/0 Liverpool f

CA 1/0 Devonshire f

これは時間経過後の状況である。

敵任務部隊を搜索する。

本アクションは敵任務部隊を艦船や艦載/艦上機によって洋上で見つける偵察行動を表す。

本アクションで何をするのか？

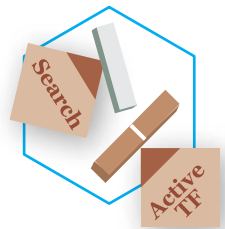
これにより活性化プレイヤーは敵航程を短縮し、場合によって触接を可能にする。



活性化および目標TFの指示。

私が海軍搜索アクションを開始する方法は？

活性化プレイヤーは自身の任務部隊の1個を活性化TF(1個であっても輸送船団を有してはならない)に指定し、その後同一ヘクスの1個敵任務部隊を目標TFに指定する。共存するヘクスに搜索[Search]マーカーを配置することで指定をし、活性化TF[Active TF]マーカーを使用して、どの任務部隊が活性化任務部隊であることを明示する。



目標は航程セグメントでなければならない。

目標TFを捕捉地点にするのは可能か？

いいえ、活性化プレイヤーは敵航程のみを目標TFに指定可能である。目標は活性化TFのヘクスの1個航程セグメントでなければならない。

海軍搜索アクションの特色は、敵航程を捕捉地点に変換するところにある。目標が既に捕捉地点であるなら、交戦アクションの実施で海戦を誘発できる。



協同および航空支援部隊の指定。

海軍搜索は他の部隊(複数)にも影響するのか？

然り、そうなる。活性化プレイヤーは1個協同部隊を指定するか、また1個任務部隊、1個ステルス部隊(Uボート、潜水艦、機雷) 47 のいずれから指定する。活性化プレイヤーは1個航空支援部隊 45 を指定することもできる。その後非活性化(または「目標」)プレイヤーもまた1個協同部隊と1個航空支援部隊を指定できる。



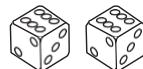
中断？ 22

活性化プレイヤーの任務部隊に1個上のインテル・マーカーがあったらどうなるか？

インテル・マーカーがあるなら非活性化プレイヤーは海軍搜索の一時停止と中断を行える：2d6振りでその結果が活性化プレイヤー指定の任務部隊に付加されたインテル・マーカーの総数に応じる列を参照する。中断テーブルは盤上に印刷されている。中断により海軍搜索が中断されなかった場合、同アクションを継続する。



海軍搜索手順。



私は海軍搜索をどう解決するか？

航程総計 17 を計算し、2d6を振る。共通修整(プレイヤー・エイドと 45)を適用する。ゲーム盤上の海軍搜索テーブルの結果を確認する。結果はルール集のページ 49、プレイヤー・エイドと共通修整の項目で説明されている。結果を適用後、目標任務部隊を除き、各指定の任務部隊は時間経過 19 を実施する。最後に非活性化プレイヤーにイニシアティブ奪取の試みを許可する SI 26。

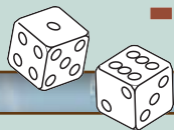
小競り合い？ 54

結果が「小競り合い[Skirmish]」で海戦が生じた場合はどうなるか？

活性化TFと目標TFが海戦 55 を解決し、事後プレイヤーらはイニシアティブ競争 26 をする。非活性化プレイヤーはイニシアティブ奪取を試みられない。航空支援部隊と協同任務部隊は海戦に参加できない。その代わり時間経過 19 は行う。

1
ドイツ・プレイヤーは1個任務部隊を活性化し海軍搜索を実施する。活性化TFは3航程セグメントを持ち、目標TF7航程セグメントを持つ：計10個(これは基本値であるが、しかし減算がなければ、航程総計17になる)。

2
活性化プレイヤーの出目は7であり、本例示に修整はないため、結果は



目標TFの航程から航程セグメント(単数)を除去し、航程に一つの穴が生じる。

CL 1/0
Leipzig m

Naval Search				
dice (2d6)	Trajectory Total			
	0-4	5-9	10-15	16+
4	miss			miss
5				miss
6-7				
8-9				
10-11				
12				
13+				

3
活性化プレイヤーは目標TFの航程セグメントを二つだけ残し、間隙の東側にある目標TFのセグメントを除去することを選択する。

例示の続き[Example continued]

4
活性化TFは時間経過を実施、航程セグメント(複数)をすべて削除する。

活性化TFの捕捉地点はその航程セグメント(複数)により占拠されていた任意のヘクスに配置できる。

5
最後に非活性化プレイヤーはイニシアティブ奪取を試みられる。

SI

対戦相手にイニシアティブを渡す。

何をするアクションであるか？

活性化プレイヤーは自身の任務部隊の航程を短縮できる(時間経過)。

活性化TFを指定する。

私がパス・アクションを開始するにはどうすればいいか？

活性化プレイヤーは「パス」を宣言する。時間経過 19 の実施には、彼らは自身の任務部隊の航程(複数)のうちの一つを指定して必要がある。

イニシアティブは手番を変える。

パス・アクションで何が起こるのか？

時間経過を実施後、非活性化プレイヤーは今や活性化プレイヤーになる。イニシアティブ・トラックの回数修整[Tally modifier]マーカーを、0にセット 26 し、新活性化プレイヤーが天候チェック 25 を行う。



時間経過 19。

時間経過はいつ起きるか？

タイミングは重要である：もし指定された航程は一個の捕捉地点に短縮され、その捕捉地点が港湾に所在する場合、同捕捉地点を直ちに港湾ボックス 8 に移動できない可能性がある。

なぜか？ 時間経過によりパス・アクションは終了してしまい、イニシアティブが他プレイヤーに移るため。

全パス[All Pass]。

私がこのアクションの全パス版を実施するにはどうすればいいのか？

もし活性化プレイヤーがパス・アクションを宣言し、彼らが(指揮官の)レイダーか、パウンドがプレイに入っており、未だ可能な全パス・アクションを2回実施していない場合、活性化プレイヤーはパス・アクションを全パス・アクションに「アップグレード」できる。この選択は(全パス・アクション1回実施の備忘のため)指揮官を裏返すことで明示する。すでに裏面なら指揮官を除去する。その後活性化プレイヤーは自身の各航程で、一つの航程につき1回、時間経過 19 を必ず実施すること。



パスの意義は何？ イニシアティブを引き渡すことは、時として良い手です。これは、今すぐにはいい手が出せないときや、相手にもっと航程を拡げさせたかったり、航程を延伸させたいときに有効です。また、このアクションはあなたの適切な指揮官がプレイ中であれば全パスも可能にし、より短い航程を真に必要とする複数の任務部隊があるときに非常に有効です。

例示1 (時間経過)



速力 [speed]

鈍速[very slow]	2	1
低速[slow]	2	1
中速[medium]	3	2
高速[fast]	4	4

1個インテル・マーカーが除去された時、この制限を超えるセグメントは除去できない。

例示2 (インテル・リミット)



任務部隊を再編する。

本アクションは何か？

活性化プレイヤーに任務部隊の分離・合同、プレイへの増援を認めるものである。

分離[Split]、合同[Merge]、増援[Reinforce]。

私は再編アクションの宣言により何ができるか？

色々である。活性化プレイヤーは1個以上の任務部隊に分離させ、2個以上の任務部隊を合同させ、さらに増援の獲得を試みることができる。彼らは複数の分離や合同、複数の増援を試みることができる。

1個任務部隊の分離。

私は任務部隊をどのように分離するのか？

ある任務部隊捕捉地点は分離させることができる。活性化プレイヤーはどの捕捉地点を分離するか示し、任務部隊ディスプレイの指定された任務部隊から、新たに編組される任務部隊ボックスに1隻から複数隻を転送する。全ての任務部隊が既にプレイ中の場合、分離は禁止される。



触接・回避運動マーカー：分離する任務部隊に触接マーカーがある場合、活性化プレイヤーはそれを付加したままにするか、新編任務部隊に転送するかを決定しなければならない(分離により新規のマーカーが生成されたりはしない)。回避運動マーカーがある場合、プレイヤーはそれをどちらかの任務部隊に付加しなければならない。

任務部隊の合同。

私はどのように任務部隊を合同するのか？

同一ヘクスの二つの任務部隊捕捉地点(航程ではない)は合同して1個の任務部隊となる。活性化プレイヤーは2個中1個を選択し、1個を除去、任務部隊ディスプレイから保持する艦船(複数)を移動させる。除去任務部隊捕捉地点と同航程セグメントは事後の分離か、増援の試みに成功した際、再利用できる(これは同一の再編アクションで実施が可能)。



触接・回避運動マーカー：合同する任務部隊の一方か両方に触接マーカーがある場合、維持される任務部隊に付加し続ける。両者が触接マーカーを有している場合、一方を除去し、他方を保持する(回避運動マーカーも同様である。任務部隊は1個の回避運動マーカーしか保有できない)。

増援の試み。

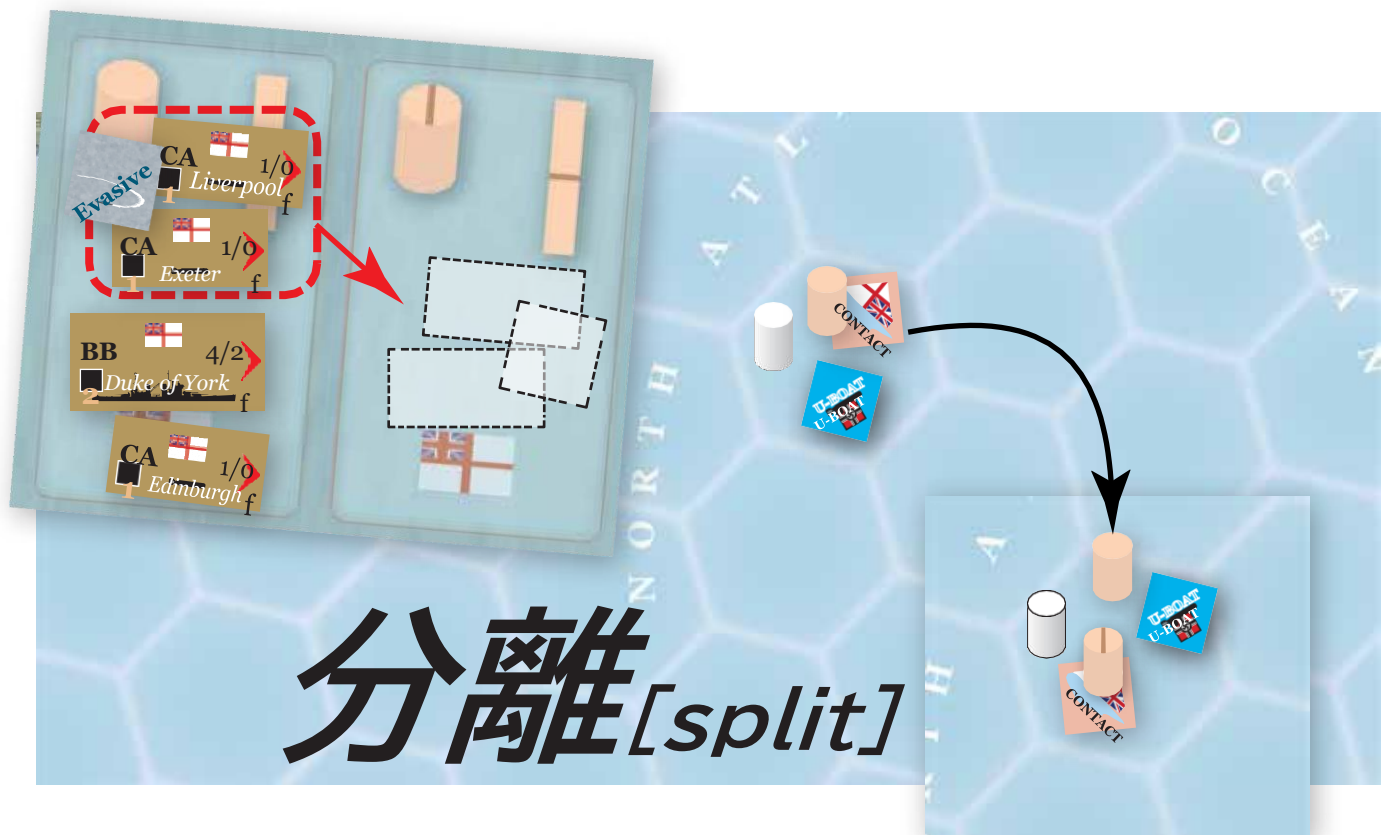
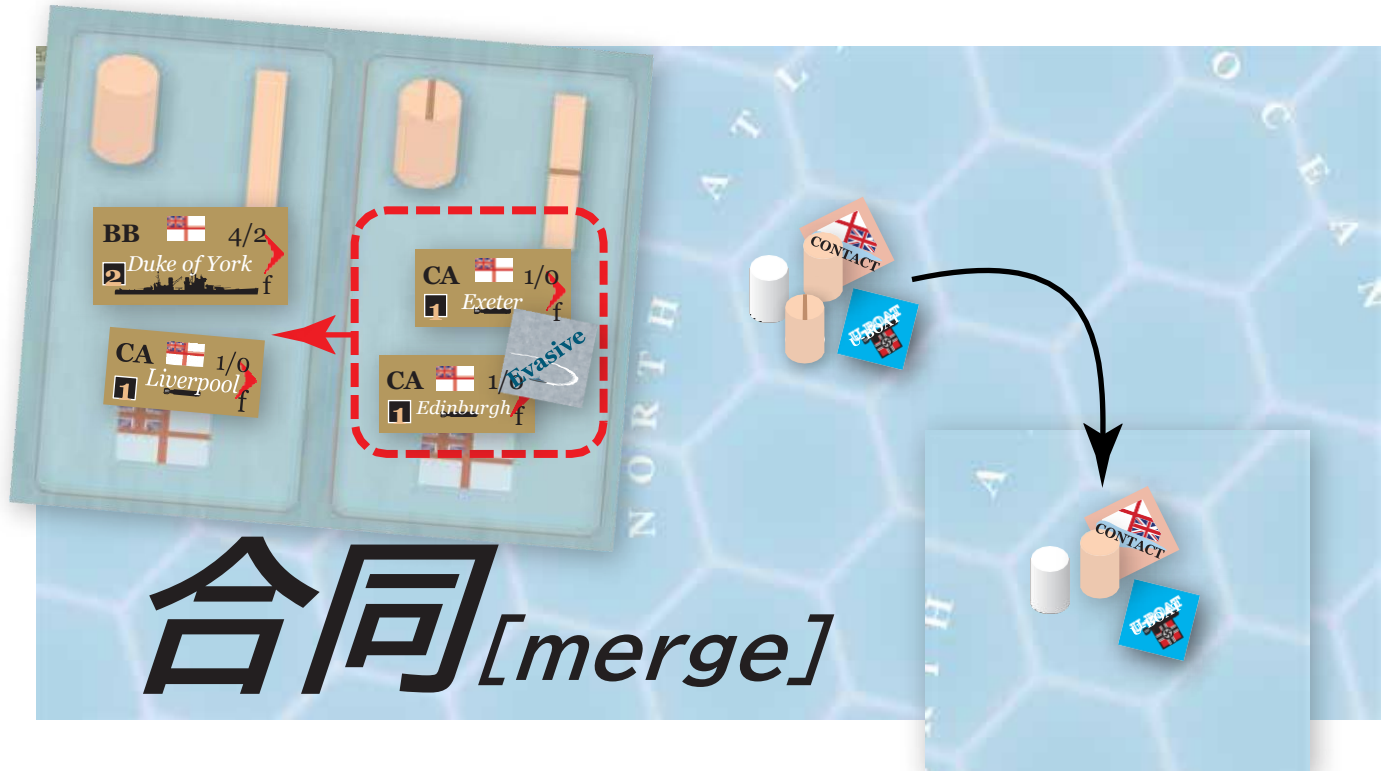
私はどのようにしてプレイに増援をよぶのか？

シナリオと作戦上の指示には、「増援[reinforcement]」として使用可能な艦船が示されており、アクション手順開始後にのみプレイに参加できる。活性化プレイヤーは増援グループ[Reinforcement Group]を選択し、増援の試みを宣言できる：2d6を振り、出目合計7以上で、その試みは成功し、その艦船(複数)はプレイに参加する。その艦船を港湾の新規の任務部隊に配置するか、またはすでに港湾内に在泊の既存任務部隊に編入する。任務部隊は航程ではなく捕捉地点でなければならない。もし港湾に任務部隊捕捉地点がなく、使用可能な使用可能な未使用任務部隊もない場合、その増援の試みは失敗となる。増援の試みが失敗した場合(出目合計6以下の場合)、活性化プレイヤーの1個任務部隊は時間経過 19 を行い、イニシアティブは直ちに非活性化プレイヤーに移る。

ドイツ増援グループA



捕捉地点のみ



敵任務部隊の位置極限

本アクションは何をするものか？

活性化プレイヤーは敵の航程を任務部隊捕捉地点に変換することを認める。目標となる航程にはインテル・マーカーが付加されていなければならない。

インテル・マーカーが付加された1個目標TFを選択。

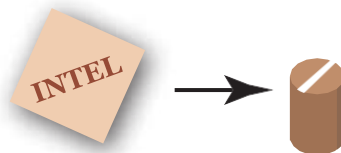
私は信号アクションをどのように開始するのか？

活性化プレイヤーは敵任務部隊の航程を選択する。そのセグメント群には1個以上のインテル・マーカーが付加されている必要がある(インテル・マーカーは最低1個でよい)。活性化プレイヤーはそれらマーカーを1個選択する(今やそのヘクスが「目標ヘクス[target hex]」となる)。活性化プレイヤーは目標ヘクスにステルス部隊や任務部隊を要しない。

インテル・マーカーを捕捉地点に置き換える。

目標に複数インテル・マーカーがある場合は？

1個インテル・マーカーを選択し、それを任務部隊捕捉地点に変換する。その後、他のインテル・マーカーと目標航程群を全て除去すること。

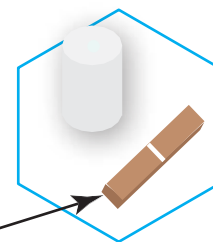


活性化TFは時間経過を実施する。

任務部隊は信号アクション中に時間経過を行えるか？

はい、活性化プレイヤーは目標ヘクス(すなわち新規に配置する捕捉地点のあるヘクス)に航程がある場合、その航程は時間経過19を実施する。これは航程につき1回のみ行う。

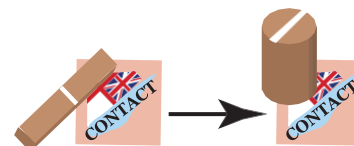
時間経過を実施できる。



触接マーカー。

目標航程に1個触接マーカー(2個や3個…)ある場合、どうするのか？

1個触接マーカーが付加された目標航程セグメントが配置されている場合、同マーカーは新しく配置する捕捉地点に自動的に移る。他ヘクスのセグメントに付加してある触接マーカーは除去する。



イニシアティブ奪取の機会

信号アクションの終わりはどうなるのか？

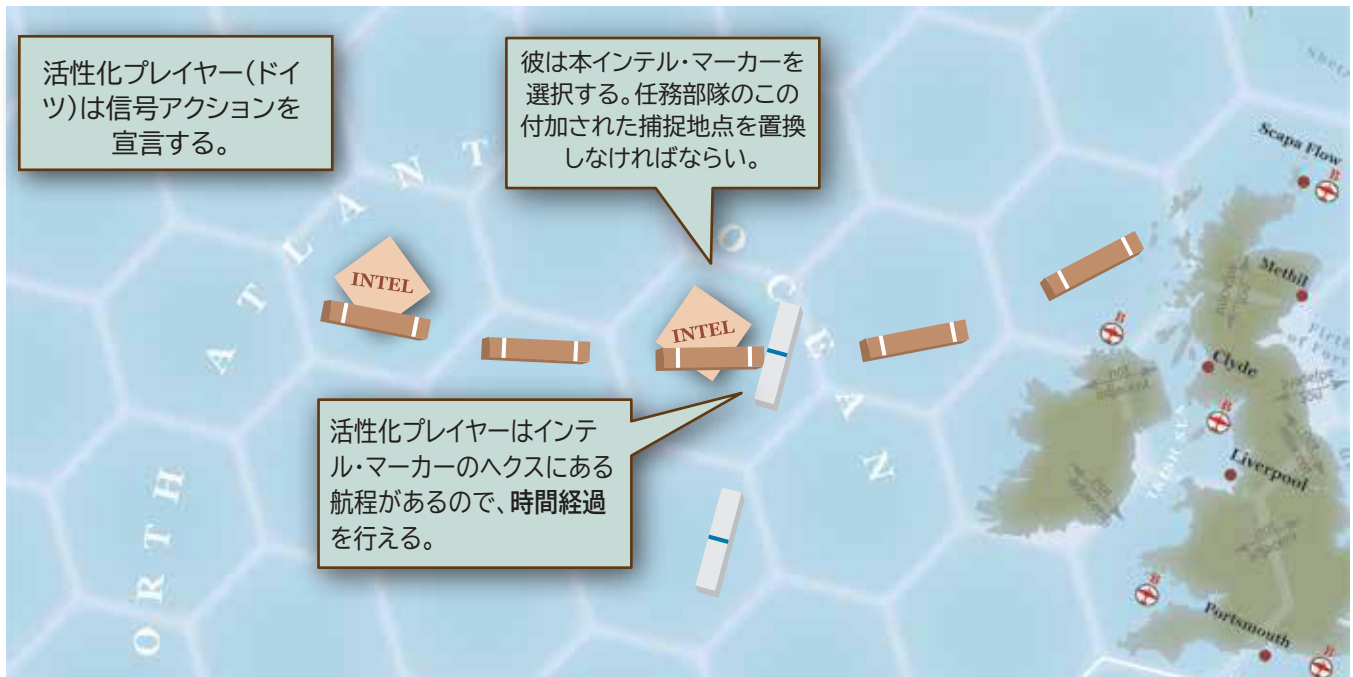
非活性化プレイヤーにイニシアティブ奪取の機会がある。

SI 26

信号 (ヒストリカル・ノート)

信号アクションは何を表しているのか？

信号アクションの重要な特徴がプレイヤーのアクションの実施可否を決定する点です。これは情報資料が作用していることを表しており、その「情報資料」はインテル・マーカーで具体化されています。信号アクションは一時的な全般状況を明らかにし、時間的・空間的な位置情報を明確化にしますが、その情報資料はいつまで有効なのでしょう？イニシアティブ奪取の機会によりその情報資料が「年寄って」しまうことでしょう。もしこの機会を逃すと、回避運動により取り逃してしまい、敵の情報資料を更新するために追加の搜索実施を要することになります。



例示の続き



ステルス部隊の活性化。

何をするアクションか？

活性化プレイヤーは偵察か、1回攻撃を行える(ただし同じアクションは二度行えない)。アクション実施後、両プレイヤーはイニシアティブ競争する。 **VforI 26**

偵察[Recon]: 1個潜水艦またはUボート部隊を活性化する。

「偵察」とは？

活性化プレイヤーが「偵察」を宣言した場合、活性化プレイヤーは自身のUボートまたは潜水艦部隊の1個を指定しなければならない。マップ上のあるヘクスにその部隊を移動させなければならない。ステルス部隊は偵察アクションが宣言された時点ではどこに所在していても構わない。



移動の制限。

ステルス部隊はどこにでも移動できるのか？

いいえ、それを敵航空基地や敵港湾ヘクスと同じヘクスには配置できない。CVを含む敵任務部隊置かれたヘクスには配置できる。ドイツ・プレイヤーには一つ例外がある：指揮官がプリーン[Prien]がUボート部隊に配置されている場合、その部隊をどのヘクスにも配置できる。偵察アクション後にプリーンは除去される(Uボートは無制限にその場に留まり、その後のアクションにそのヘクスでステルス攻撃を行える)。



プリーンは制限を無視する。

偵察はインテルを生成する。**21**

ステルス部隊を新しい場所に移動させるほかに偵察は何をするのか？

活性化プレイヤーはステルス部隊を敵任務部隊の所在ヘクス(捕捉地点または航程セグメント)に配置した時、そのヘクスの航程に1個インテル・マーカーを配置する。これを同ヘクスに航程を有する各敵任務部隊につき行う。



移動の制限。

「ステルス攻撃」とは？

活性化プレイヤーが「ステルス攻撃」を宣言したとき、活性化プレイヤーは1個ステルス部隊を指定しなければならない。そのヘクスに所在する敵任務部隊に対し攻撃しなければならない(その後ステルス部隊はゲームから除去される)。活性化プレイヤーは協同部隊やTF、および航空支援部隊やTFを指定でき、次に非活性化プレイヤーが指定できる。航程総計 **17** を算定する(ステルス部隊の航程は0であるが、CTFや航空支援TFはそれ以上である可能性がある)。2d6を振り、ステルス攻撃テーブル[Stealth Attack Table]を使用して攻撃を解決する(ゲーム盤のドイツ・プレイヤーの側、及びプレイヤー・エイドに印刷されている)。適用される共通修整およびその他の修整(以下参照)。結果もプレイヤー・エイドに印刷されており、ルール集 **49** の共通結果の項目で説明されている。最後にイニシアティブ競争をする前に目標TFを除き、全ての指定された任務部隊の時間経過 **19** を行う。



攻撃制限: 敵任務部隊の捕捉地点のみ、または目標セグメントに触接またはインテル・マーカーを付加されている場合は航程のみを攻撃できる。捕捉地点か航程セグメントはステルス部隊のヘクス(「目標ヘクス」のこと)でなければならない。



Uボート・ゾーン: 目標がUボート・ゾーン内の場合、攻撃はプラス修整を受ける。Uボート部隊だけでなく、機雷や潜水艦部隊もこの修整を受ける。

散開した船団: 散開した船団を目標としたドイツの攻撃はプラス修整(ステルス攻撃テーブルに印刷)を得る。



例示1

1
活性化プレイヤー(ドイツ)
はステルス・アクション: 偵察
を宣言する。

2
彼はUボート・マーカを
Uボート・ボックスから作
戦マップのあるヘクス移
動させる。そのヘクスに敵
任務部隊の航程セグメン
トが存在する。



-2/na
CONVOY
VS

偵察[recon]

3
インテル・マーカを偵察
ヘクスの航程セグメントに
配置しなければならない。

最後に各プレイヤーは1個
サイ振りし、イニシアティブ
競争をする。
VforI

例示2

1
活性化プレイヤー(ドイツ)
はステルス・アクション: 攻撃
を宣言する。

2
活性化プレイヤーは任務部
隊の協同させることを選
択する: +2修整

3
目標TFは5個セグメントか
らなる航程である。
協同TFは2個セグメントあ
り、それらを追加する。
合計7個航程セグメント
(航程総計)

4
活性化プレイヤーの出目1
0であり、12に修整する。
その結果は、**失敗**



-2/na
CONVOY
VS

攻撃[attack]

5
Uボート・マーカは除去
され、ドイツTFは時間経過
を行う。

事後[after]

最後にプレイヤーらは各1
個サイ振りし、イニシアテ
ィブ競争をする。
VforI

Trajectory Total					
dice (2d6)	0	1	2-3	4-6	7+
7 or less	miss	✗	✗	✗	✗
8-9	vs	miss	miss	✗	✗
10-11	s	miss	miss	miss	✗
12	s	s	s	miss	s
13	s	s	s	s	s
14+	***	***	***	***	***

Target may not be a Trajectory unless it has an Intel or Contact marker.

作戦マップに針路をプロットする。

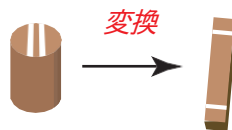
これは何をやるアクションなのか？

活性化プレイヤーは既存の任務部隊の航程を生成または延伸できる。

新規に航程を生成する。

私はどのように新規航程を生成するのか？

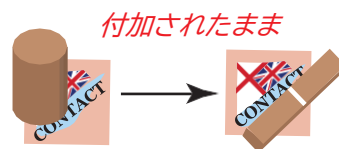
活性化プレイヤーはマップ上の1個任務部隊捕捉地点を選択し、それを1個航程セグメントに変換する。その捕捉地点が港湾ボックス内に在泊中の場合、それを作戦マップの港湾ヘクスに移動し、それから航程セグメントに交換する(航程セグメントを港湾ボックス 8 に配置してはならない)。



触接マーカー 23。

捕捉地点からの変換時、触接マーカーがあった場合どうなるのか？

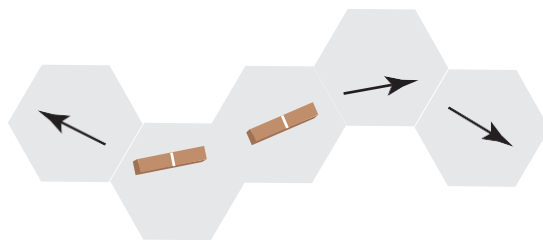
触接マーカーの付加先を航程セグメントに変更する。つまり、新規配置のセグメントにマーカーを付加する。



航程の延伸。

私は航程をどのように延伸するのか？

活性化プレイヤーは1個任務部隊航程を選択し、それにセグメント(複数)を追加する。新規セグメント(複数)は航程の両端、またはいずれかに追加できる。



両端間は15セグメントまで。 14 15 16

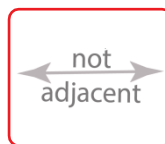
私は航程をどこまで延伸できるのか？

ある航程は15個セグメントまで保持でき、1ヘクスに1個セグメントまでである。間隙[hole]や分岐は許されない。ある航程の両端は二つだけである。

隣接のみ。

私はある航程を「非隣接の」ヘクスサイド越しに延伸できるか？

いいえ、航程は隣接ヘクスのみ接続でき、「非隣接[not adjacent]」矢印の上にまたがってヘクス間を繋げない。



KW運河 4

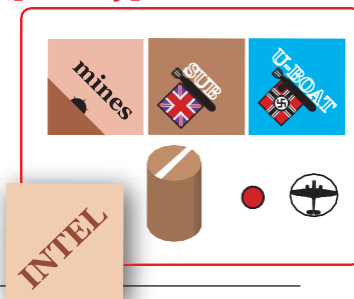


インテルのきっかけ[intel trigger]。

私は敵部隊所在ヘクスに航程セグメントを配置できるのか？

然り、捕捉地点は敵港湾、航空基地、任務部隊のあるヘクスで変換でき、航程をそのようなヘクスに延伸できる。しかし航程セグメントは敵捕捉地点、港湾、航空基地、敵ステルス部隊(Uボート、潜水艦、機雷)の所在ヘクスに配置された場合、そのセグメントに1個インテル・マーカーを付加すること 21。CV配備のTFセグメントは航空基地にあたらぬ。

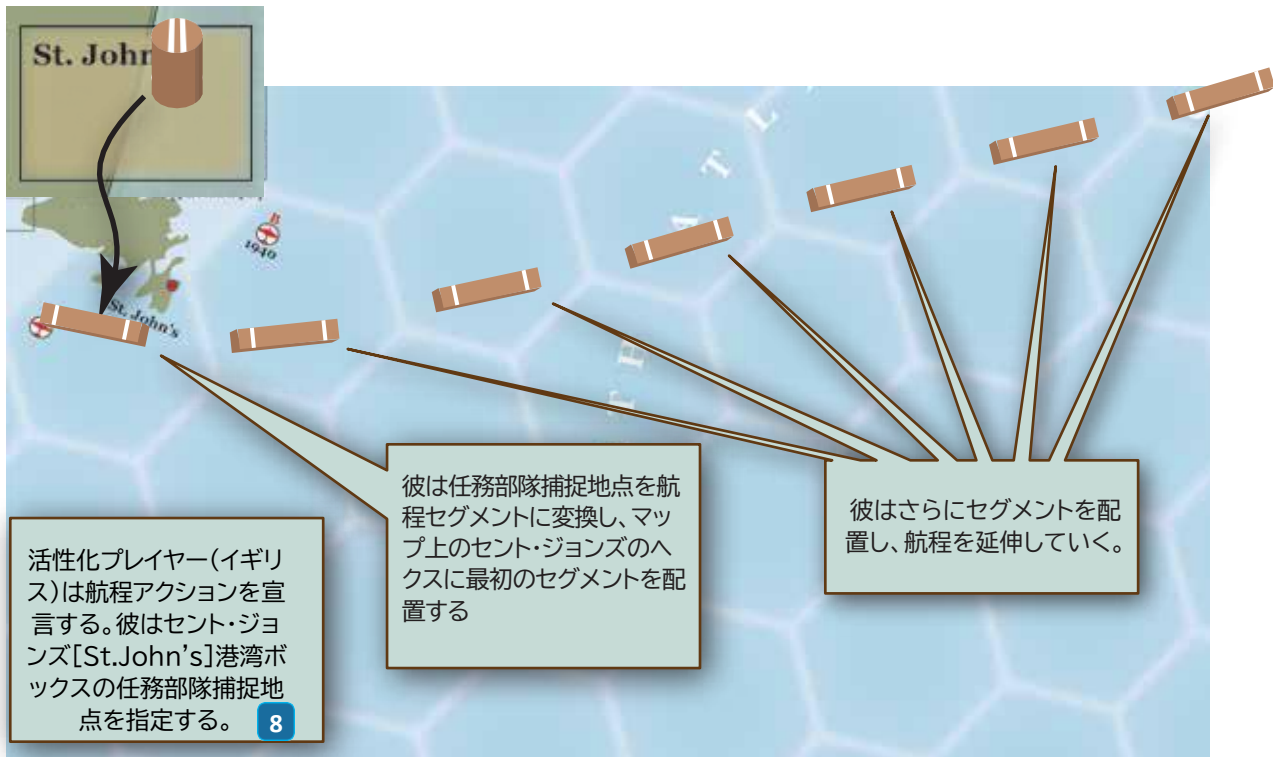
敵[enemy]



イニシアティブは維持される。

航程アクション後はどうなるのか？

活性化プレイヤーはイニシアティブを維持する。すなわち同任務部隊(単数)や別の任務部隊(複数)を活性化させながら、複数の航程アクションを順次実施可能である。また別のアクションも可能。



いくつかの修整値は複数のアクションに適用される。

共通修整[Common Modifiers]とは何か？

いわゆる「修整値」とは出目の合計に加・減算するものである。「アトランティック・チェイス」の複数のアクションには四つの修整値が適用され、それらは覚えやすくするため「共通[common]」と呼びまとめられている。これらはルールの本章とプレイヤー・エイドに説明されている。

四つの修整値とは：

航空支援 45,

触接 46,

回避運動 46,

そして協同。 47

航空支援



- 発進地[LAUNCH POINT]: 航空攻撃と同様に航空支援を進空させる際は発進地と呼ばれる根拠地を指定する必要がある。航空支援は友軍航空基地、または損傷していない空母(CV)を持つTFから進空できる。アクション中、各プレイヤーは一つの一つの根拠地のみ許可される。航空打撃の根拠地は航空支援の根拠地と同じでなければならない。明確化のため必要なら発進[Launch]マーカーを使用して根拠地を明示する。



- 晴天のみ: この修整は晴天にのみ可能である。目標ヘクスまたは発進地のいずれかが北極線にある場合、同ヘクスは恒久的荒天であり、航空支援を適用できない。だが航空支援は北極線ヘクスを横断することはできる(例示:北岬[North Cape]のドイツ航空基地からムルマンスク[Murmansk]へ)。



- 航続力[RANGE]: 本修整は発進地から目標ヘクスへの程度離れているによって異なり、ヘクス数で測る。航続力が短いほど(航空支援表には「目標ヘクスへの近接度[proximity to target hex]」と記載)、本修整は効果的である。両プレイヤーは航空支援を実施でき、活性化プレイヤーは正の修整を、非活性化プレイヤーは負の修整を得る。

- CV: 航空支援を非損傷空母保有の任務部隊が実施し、同任務部隊が航程なら、そのアクション終了時に時間経過を必ず行うこと。発進地の航程セグメントが最後に除去されるセグメントでない限り、除去はできない(その場合、TF捕捉地点は発進地ヘクスに配置されなければならない)。

イギリスTFはCVを有し、航空支援を実施する。発進地が目標ヘクスであるため、修整値は+3となる。

両者の支援TFは時間経過を必ず実施する。

航空支援

目標ヘクスへの近接度	活性化プレイヤーの	目標プレイヤーの
同ヘクス内	+3	-2
隣接ヘクス	+2	-1
2ヘクス先	+1	0

1 イギリスTFは交戦を試みる。

3 ドイツTFはCV(グラーフ・ツェッペリン[Graf Zeppelin])を有し、航空支援を得る。発進地は隣接ヘクスのため修整値は-1となる。従って全体の航空支援値は+2となる。



触接

23

- 触接[CONTACT]マーカー：本修整は活性化プレイヤーだけが得られ、触接マーカーが配置された任務部隊捕捉地点または航程セグメントを目標とする場合にのみ行われる。
- 速力[SPEED]：本修整値はプレイヤー・エイド(および右図)に示されるように任務部隊の速力に依存する。任務部隊の速力は、部隊中最も遅い艦船により決定される。目標の任務部隊が遅いほど修整値は大きくなる。



触接マーカー

目標スペースにある、目標TFに付加されたマーカーが修整値となる。修整の大きさは目標TFの速力により決定される。

目標任務部隊が...

鈍速	低速	中速/高速
+4	+3	+2



回避運動

29

- 回避運動マーカー：本修整は非活性化プレイヤーのみで、目標任務部隊に回避運動マーカーがある場合にのみ適用される。本修整を得るため、非活性化プレイヤーはそのマーカーを必ず消費する(すなわち同任務部隊からそれを必ず除去する)。
- 天候[WEATHER]：本修整は天候に依存する。晴天なら-1、荒天なら-2となる。
- イニシアティブ：本修整はイニシアティブ争奪の試みや、イニシアティブ競争の際に使用される場合、反転される。晴天の場合、本修整は+1であり、荒天の場合は+2である。これはプレイヤー・エイドに記載がある。

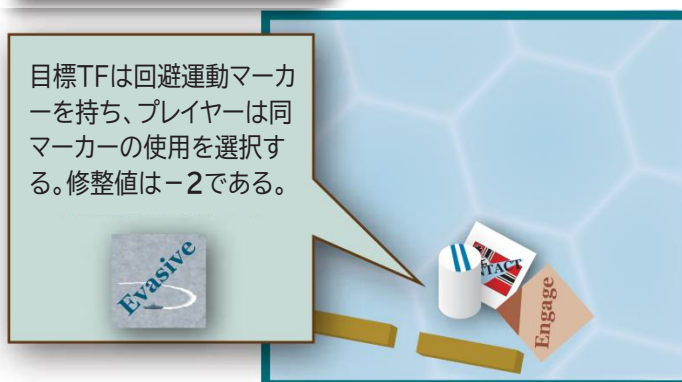


Weather Check (1d6)		
Weather is	GOOD	BAD
no change	1-5	1-4
change	6	5-6

GOOD

W
Bad

交戦アクションと天候は荒天である。



協同

- 両プレイヤー：一方または両方のプレイヤーがこの恩典にあずかれる。活性化プレイヤーが選択する前に、非活性化プレイヤーがこの選択を行うこと。



- 一人ずつ：どのアクションでも、各プレイヤーは一つの任務部隊のみを協同任務部隊(CTF)として指定できる。それは捕捉地点でも航程でもよい。任務部隊に代えてプレイヤーは友軍ステルス部隊(Uボート、機雷、潜水艦)を協同部隊に指定できる。

協同

	晴天 [good]	荒天 [bad]
活性化プレイヤー	+2	+1
目標プレイヤー	-1	-1

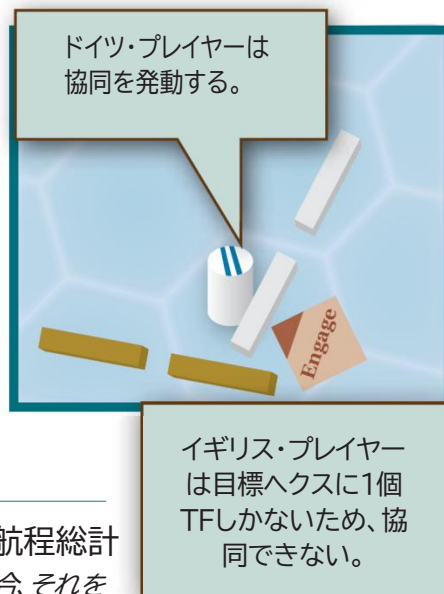
- 目標ヘクス：協同任務部隊または協同部隊が目標ヘクスに所在する場合、協同が可能である。航程の場合、同セグメントの少なくとも一つが目標ヘクスに所在しなければならない。

- インテル・マーカー：活性化プレイヤーが協同をし、その協同任務部隊にインテル・マーカーがある場合、活性化プレイヤーは現在のアクションの中断²²を実施しなければならない。



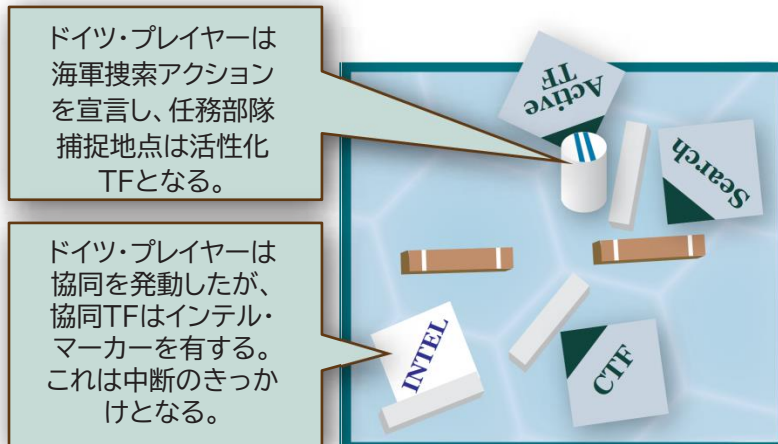
- 天候：協同による修整値は天候に依存する。活性化プレイヤーの場合、晴天なら+2、荒天なら+1の修整を受ける。非活性化プレイヤーの場合、天候に関係なく-1の修整を適用する。

- 航程総計[TRAJECTORY TOTAL]：協同任務部隊の長さは航程総計に影響する：活性化プレイヤー：CTFの長さが活性化TFより長い場合、それを基準値とする。目標プレイヤー：CTFの長さから基準値分を引くこと¹⁷。



- 海戦：協同任務部隊の艦船は海戦に参加しない。戦闘盤に移動させないこと⁵⁵。

- 時間経過：協同が行われ、協同任務部隊(CTF)が航程の場合、アクション終了時に時間経過を実施する¹⁹。



1 イギリス・プレイヤーは航空打撃を宣言する。

3 イギリス・プレイヤーはこれを協同TFと宣言し、協同を発動する。

2 イギリスの発進地は本航空基地である。

航程総計

目標TFは2個航程セグメントを有し、イギリスの協同TFは4個セグメントを有している：

$$4 + 2 = 6 \quad 17$$

Air Strike Good weather only

dice (2d6)	0	1-4	5-9	10-15	16+
6 or less	miss	miss	miss	miss	miss
7	OS	OS	V	V	miss
8	OS	OS	OS	V	V
9	OS	OS	OS	OS	V
10-11	OS	OS	OS	OS	OS
12-13	OS	OS	OS	OS	OS
14+	OS	OS	OS	OS	OS

Apply all applicable Common Modifiers...

1 ドイツ・プレイヤーは海軍搜索を宣言する。活性化プレイヤーは捕捉地点のため、その長さは0セグメントである。

航程総計

目標TFは4個航程セグメントを持ち、ドイツの協同TFは4個セグメントを持つ：
その基準値は：

$$4 + 4 = 8$$

イギリスのCTFの長さを差し引き、航程総計を算出する。

$$8 - 2 = 6 \quad 17$$

4 航空支援に関し、イギリス・プレイヤーのものは発進地が本航空基地であることを示す。

Naval Search

dice (2d6)	0-4	5-9	10-15	16+
4 or less	OS	OS	OS	miss
5	OS	OS	OS	miss
6-7	OS	OS	OS	OS
8-9	OS	OS	OS	OS

Modifiers...

3 イギリス・プレイヤーはこれを協同TFと宣言し、協同を発動する。

2 ドイツ・プレイヤーは協同を発動し、これを協同TFとして宣言する。活性化TFより多くのセグメントを有しているため、その長さ航程総計を基準値に使用しなければならない。

航程総計 17

活性化プレイヤー：CTFが活性化TFより長い場合、活性化TFの長さではなくCTFの長さを使用する。

目標プレイヤー：基準値からCTFの長さを差し引く。

アクション群は一つから複数の結果を引き起こす。

共通結果とは何か？

「アトランティック・チェイス」では、アクションをきっかけとして、あなたの艦船(複数)や任務部隊(複数)に各種の「影響」を及ぼす。アクション・テーブル[Action Tables](例として航空打撃テーブル)では、これら結果は記号で表され、ルールはこの項目に示されており、アルファベット順に説明されている。またプレイヤー・エイドにも表記がある。

-0,
-1, -2

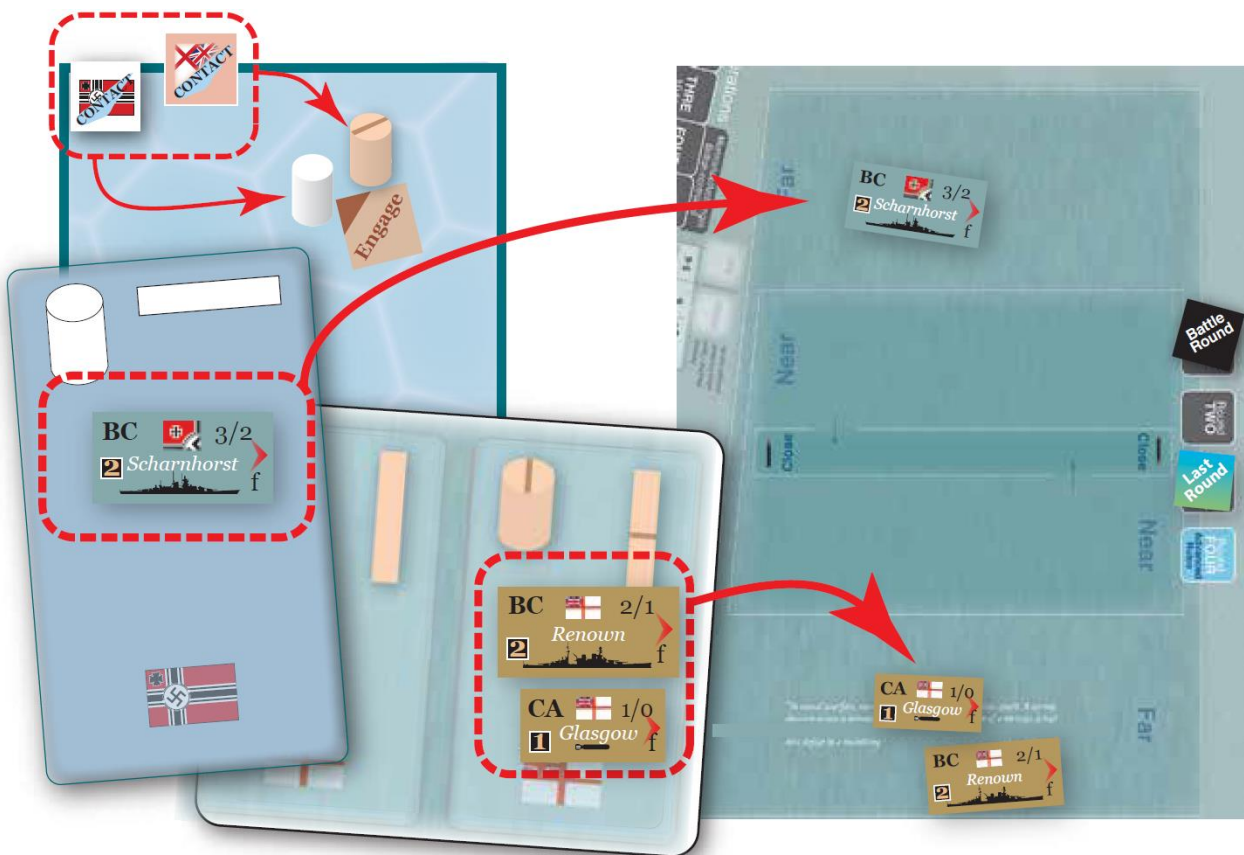
アラート[Alert]

- 中断していたアクションを再開するも、活性化プレイヤーの出目の合計数分だけ修整をする(-0は修整なしを意味する)。

Battle

海戦[Battle] 55

- 艦船(複数)間で水上戦闘が発生する。活性化任務部隊を戦闘盤の遠距離[Far]ゾーンにセットアップする。目標任務部隊の艦船は戦闘盤の反対側の遠距離ゾーンにセットアップする。協同任務部隊の艦船は海戦に参加しない。セットアップが完了したら、第1ラウンド目の砲戦[Gunnery]ステップから海戦を始める。晴天なら最終ラウンドは第3ラウンド、荒天なら第2ラウンドとなる。最終ラウンド終了時、または海戦からの離隔[Break Away]で早期に開戦が終結した時は、活性化任務部隊と目標任務部隊に(ない場合は)触接マーカを配置し、両者は海戦ヘクスに任務部隊捕捉地点で表示しなければならない。その後プレイヤーらはアクション再開のためにイニシアティブ競争を行う。



Clos

近態勢[Closing In]

- 本結果は活性化任務部隊と目標任務部隊の速力により異なる。活性化任務部隊が優速[faster]の場合、本結果は「海戦」として扱う。活性化任務部隊が目標と等速か劣速[slower]の場合、「触接」として扱う。

各任務部隊で最遅の艦船:



活性化



目標

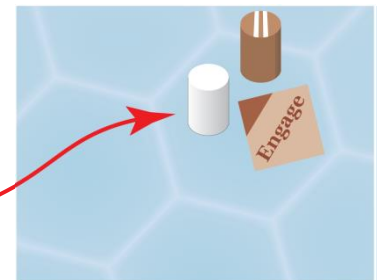
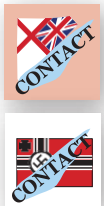
「海戦」と見なす。

触接[Contact]

23

- 目標ヘクス内の目標任務部隊に触接マーカーを付加する。目標が任務部隊捕捉地点である場合、その捕捉地点に付加する。目標が航程の場合、そのセグメントに配置する。同マーカーはその任務部隊がそのヘクスから無くなるまで付加されたままである。その捕捉地点が航程セグメントに変換された場合、触接マーカーは同セグメントに付加される。そのセグメントが任務部隊捕捉地点に変換された場合、そのマーカーは同捕捉地点に付加される。同一の捕捉地点やセグメントには一つの触接マーカーしか配置できない。

効果[Effect]: 触接マーカーは航空打撃、交戦、海軍搜索、およびステルス攻撃アクションに共通修整として使用される。また航程セグメントに付加されている場合、そのセグメントはステルス攻撃(P35)の対象となる。

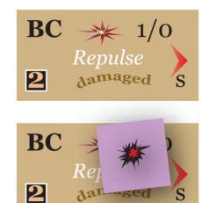
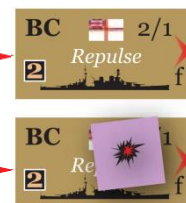


損傷[Damage]

- 戦闘盤[BATTLE BOARD]: 目標の艦船(単数)の損傷状況である。作戦マップ[OPERATIONS MAP]: 目標任務部隊内の単一の艦船の損傷状況(活性化プレイヤーの選択)である。損傷とは、その艦船を裏返し、損傷面にすることを意味する。すでに損傷を受けている場合、その艦船は沈没する(プレイから除去される。これにより活性化プレイヤーに勝利得点の獲得の可能性がある)。その艦船が船団[Convoy]か、駆逐艦戦隊[DD Squadron]なら、損傷を受けることはない。それに代えて損傷は2発ヒットと同じく扱う。新たに損傷を受けた艦船に指揮官が乗艦している場合、その指揮官を任務部隊の他の艦船に移乗する(あるなら。その艦船も沈没した場合、同指揮官は移乗するか戦死する)。

例示:

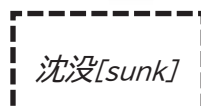
既にヒット済み: 現在1ヒット以上のマーカーがある艦船に結果を適用すると、その艦船が損傷面に裏返った時、それらヒットは保持される。



船団または駆逐艦戦隊



= 2 Hits



早期か逸機か[Early or Late]

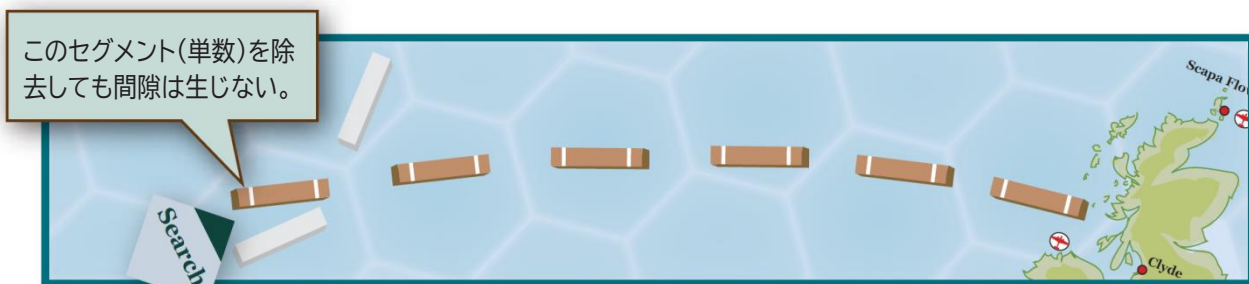
- 目標のセグメントを除去：まず目標ヘクスからそのセグメント(単数)を除去する。目標の航程にセグメントが一つしかない場合、それを捕捉地点に置換し、そのTFに回避運動マーカーを与える。



- 間隙[HOLE]？ 次に、もしこれにより航程に間隙が生じた場合、活性化プレイヤーはその間隙の片側、または反対側のセグメント・線を選択して、それらセグメント(複数)を除去する。これにより、目標航程の長さが大幅に短縮されることがある。「間隙」とは、セグメント(単数)を除去した両端に1個以上のセグメント(複数)があることを意味する。



- 誰が選択するのか？ 活性化プレイヤーは選択をする。しかしながら、目標任務部隊が回避運動マーカーを有している場合、非活性化プレイヤーは同マーカーを消費して選択を行うこともできる。
- 間隙がない？ (除去するセグメントが航程の終点であるなど)間隙が生じなかった場合、目標任務部隊は直ちに回避運動マーカーを得る(備忘用：あるTFは1個の回避運動マーカーしか保有できない)。





ヒット[Hit]

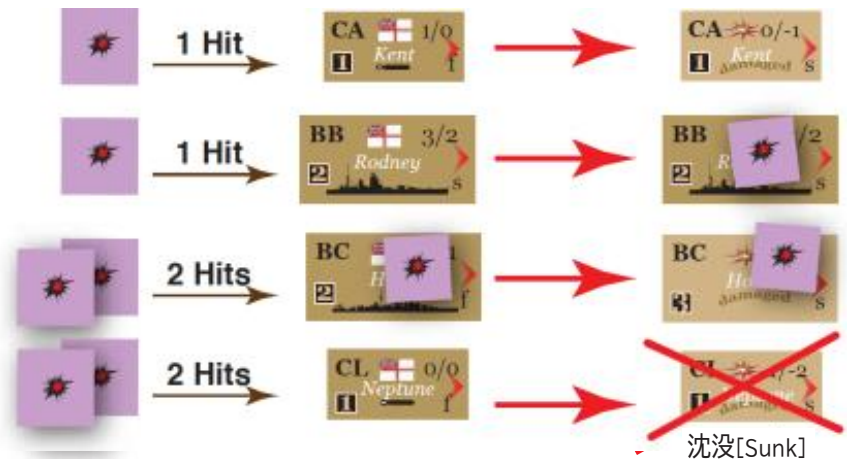
- 作戦マップか戦闘盤か？ 海戦解決中にこの結果が発生した場合、目標艦船(単数)にヒットする。航空打撃またはステルス攻撃中の場合は、活性化プレイヤーは目標任務部隊中の1隻の艦船を選びヒットさせる。



ヒット・マーカー

- 損傷か沈没か？ 1個ヒット・マーカーをその艦船に置き、その抗堪性[Damage number]と現在のヒット数が同値なら、同艦船は損傷を受ける(損傷面を表にする)。その艦船へのヒット数が抗堪性を超えている場合、同艦船は直ちに損傷面になり、超過分のヒット数は直ちに損傷面に適用される。すでに損傷を受けており、ヒット数か沈没数[Sunk number]を超過しているなら、同艦船は撃破[destroyed]される(それをゲームから除去する)。

例示:



ヒット(鈍速目標)



- 鈍速[VERY SLOW]のみ: 目標任務部隊の速力が鈍速の場合、1隻の艦船(単数)にヒットする。活性化プレイヤーはその艦船を選択する(鈍速であること)。任務部隊が未識別[unidentified](ソリティア・シナリオ)の場合、同艦船を識別[identify]でき、その後1隻の鈍速艦船(任意)に適用する。



ヒット(低速目標)

- 低速[SLOW]または鈍速[VERY SLOW]: 上記同様だが、目標任務部隊の速力が低速または鈍速の場合、1隻にヒットする。



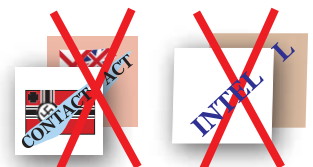
イニシアティブの交代[Initiative Change]

- この結果は中断により引き起こされることがある。この結果が生じた場合、中断されたアクションはキャンセルされ、非活性化プレイヤーは直ちにイニシアティブを得る(天候チェック 25 を忘れずに行うこと)。



失探[Lose Contact]

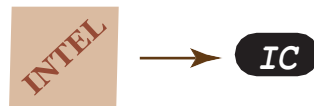
- 目標任務部隊の触接マーカーおよびインテル・マーカーを目標ヘクスあるものだけに限って除去する。それが存在しない場合、本結果は何らの影響を及ぼさない。



miss

ミス[Miss]

- 影響はない、ただし…
- インテル？ そのアクションで指定されてる活性化プレイヤーの任務部隊にインテル・マーカーが付加されているなら、イニシアティブが交代される。「指定された」とは：活性化TF、協同TF、航空支援TF。



splash

水柱[Splash]

57 59

- ヒットなし：本結果は海戦中の砲撃や雷撃により生じる。目標艦船に対する攻撃が命中しなかったことを意味する。

SI

イニシアティブ奪取[Seize Initiative]

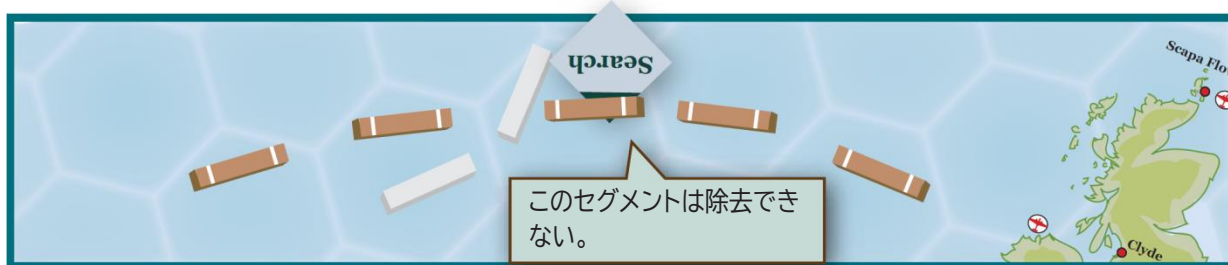
26

- イニシアティブ奪取の試み：非活性化プレイヤーはイニシアティブ奪取を試みれる。2個サイ振りをし、それらの出目を合計し、二つの修整値(イニシアティブ失敗数[Tally]や回避運動)を加算する。修整後の合計が9以上なら、その試みは成功し、非活性化プレイヤーにイニシアティブが与えられる(イニシアティブ失敗数を0に戻し、天候チェックをする)。試みに失敗した場合、イニシアティブ数を1増加させる。
- いいえ結構です：非活性化プレイヤーはその試みを拒否できる。そうしない場合、イニシアティブ失敗数を1増加させ、それに代えて回避運動マーカー **24** をその非活性化プレイヤーの任務部隊に1個付加できる。



追跡[Shadow]

- 3個を残す：目標の航程セグメントのうち3個を残して全て除去する。
- 目標セグメントは残す：目標ヘクスの当該セグメントは除去できない。



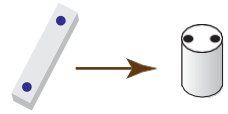
- 誰が選択する？ 活性化プレイヤーがどのセグメントを除去するかを決定する。従って、目標任務部隊に回避運動マーカーがある場合、非活性化プレイヤーはそのマーカーを消費して代わりに選択できる。
- 3個以下なら？ 実施時に航程セグメントが3個以下の場合、それらは除去せず、目標任務部隊は回避運動マーカー **24** を1個獲得する(1個TFは1個のみを保持する)。
- イニシアティブ奪取の試み：最後の目標任務部隊の航程セグメント(複数)を除去後、非活性化プレイヤーはイニシアティブ奪取を試みられる **26**。



SI

視認[Sighted]

- 視認：目標任務部隊を直ちに任務部隊捕捉地点に変換する。当該航程セグメントをすべて除去し、その捕捉地点を目標ヘクスに配置する。目標任務部隊が1個以上のインテル・マーカーがある場合、それを除去する。
- 触接マーカー？ 目標の触接マーカーを除去するが、目標ヘクス内のセグメントに付加されている場合は除く（同マーカーを目標任務部隊捕捉地点には付加されたままとなる）。



小競り合い[Skirmish]

- 海戦？ **55** 活性化任務部隊が目標任務部隊より**優速[Faster]**の場合、活性化プレイヤーは制限海戦[Limited Battle]を開始できる。艦船は各々遠距離[Far]ゾーンから開始する。1ラウンドだけ海戦を行い、その後イニシアティブ争奪を行う。
- 触接？ 活性化任務部隊が優速でない場合、または活性化プレイヤーが制限海戦を開始しないことを選択した場合、この結果は触接[CONTACT]として扱う。

VforI

50

スリップ[Slip]

- 見逃した？ この結果は中断[Interruption]テーブルにより発生する。これをきっかけとし、非活性化プレイヤーには選択肢がある：1回の信号アクションの実施か（非活性化プレイヤーは活性化任務部隊または活性化プレイヤーの協同する任務部隊のいずれかを、この不測の信号アクションの目標として選択する必要がある）、または回避運動マーカーを目標任務部隊に付加する。この選択後、現在のアクションはキャンセルされる。プレイヤーたちはアクションの再開のためイニシアティブ争奪を行う。

VforI

ソリティア：想定プレイヤーが「S」(Slip)の結果の場合ならサイ振りをする。

1d6	非プレイヤーが選択する：
1-4	信号アクション
5-6	回避運動

奇襲[Surprise]

- 海戦：海戦として扱う **55**。しかしながら活性化任務部隊が目標任務部隊より優速の場合、非活性化プレイヤーの艦船は活性化プレイヤーによりセットアップされ、非活性化プレイヤーの艦船は近距離[Near]や遠距離[Far]のどちらにセットアップしてもよい。活性化プレイヤーの艦船は自身の側の遠距離ゾーンにセットアップされる。またラウンド1では活性化プレイヤーの艦船が先に攻撃し、非活性化プレイヤーの艦船が攻撃機会を得る前に砲撃[Gunnery]結果を適用する。海戦終了後、プレイヤーはイニシアティブ争奪を行う。

VforI

イニシアティブ奪取[Vie for Initiative]

26

- 各プレイヤーは1個サイ振りし出目を比較する。非活性化プレイヤーは自身の数値に二つの修整（イニシアティブ失敗数や回避運動の修整）を加算する。イニシアティブはより高い数値を出したプレイヤーに与えられる。同値の場合、活性化プレイヤーがイニシアティブを保持する。非活性化プレイヤーがイニシアティブを確保した場合、イニシアティブ失敗数を0にリセットする。（そして天候チェックを忘れない）。イニシアティブが変更されない場合、イニシアティブ失敗数を1増加させる。

海戦は交戦アクションの結果である。

海戦のきっかけは何か？

交戦アクションの結果が海戦[BATTLE]であった場合、海戦解決のきっかけとなる。接近戦[CLOSING]、小競り合い[SKIRMISH]、奇襲[SURPRISE]も海戦解決の可能性があり、任務部隊間の相対速力次第では、海軍搜索アクションも海戦解決につながる可能性がある。

戦闘盤に艦船を転送する。

私たちは戦闘盤にどのようにセットアップするのか？

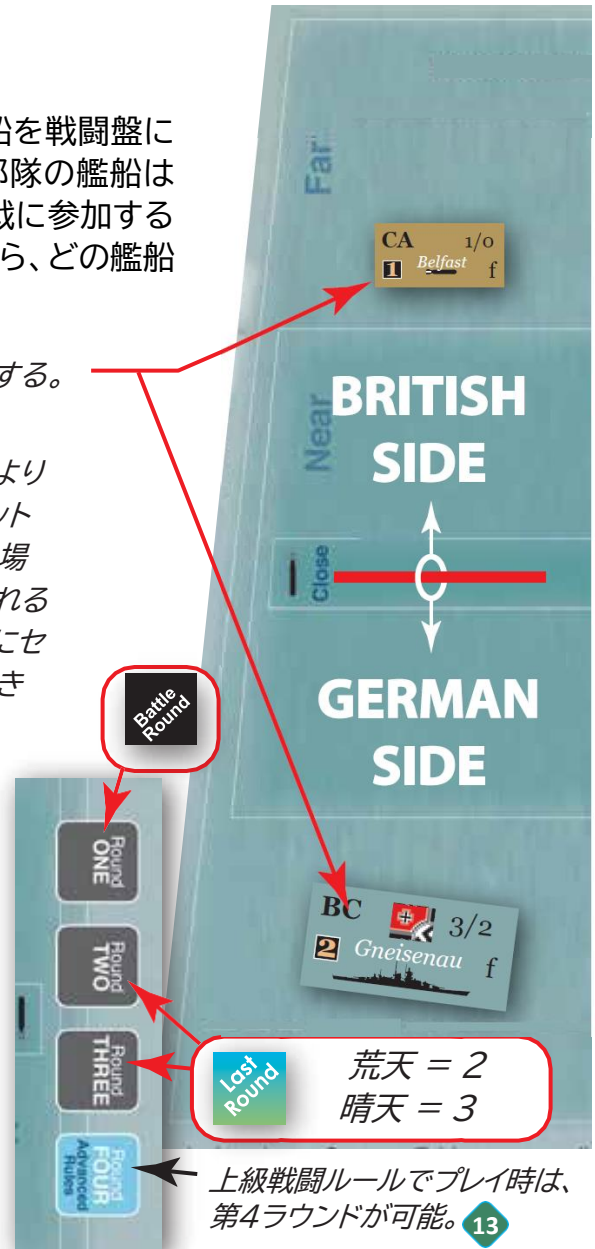
活性化任務部隊と目標任務部隊は、両任務部隊の艦船を戦闘盤に移送しなければならない。航空支援や協同する任務部隊の艦船は(例えその航程が航程総計 17 に貢献したとしても)海戦に参加することはできない。海戦を生起させたアクションの結果から、どの艦船がどこから(どのゾーンから)開始するかを現示する：

- | | |
|--------|---|
| Battle | 全艦船を自身の遠距離ゾーンにセットアップする。
艦船(複数)は煙幕 60 をセットアップできる。 |
| Surp | 活性化プレイヤーの任務部隊が目標任務部隊より
優速でない場合、全艦船を遠距離ゾーンにセッ
トアップする。活性化プレイヤーの艦船が優速の場
合、その艦船は遠距離ゾーンにセットアップされる
が、目標プレイヤーの艦船が近・遠距離ゾーンにセ
ットアップし、艦船は煙幕 60 をセットアップでき
ない場合もある。 |

晴天なら3ラウンド、荒天なら2ラウンド。

海戦はどのくらい継続するのか？

海戦はラウンド制であり、ラウンド数は天候で決まる：晴天は3、荒天は2。もし制限海戦なら、各艦船(単数)は射撃をする。ある海戦はプレイされる。1ラウンド中、各艦船(単数)は1回のみ射撃する。離隔 61 により海戦が早々に終了することがある。海戦が終了した際、終了理由の如何を問わず、各艦船を自身に関連する任務部隊ディスプレイ・カードに戻す。



艦隊間交戦 (ヒストリカル・ノート)

なぜ協同する艦艇は参戦できず、なぜ航空機もダメなのか？

水上戦闘は多くの場合は退避する敵艦に対して一方的に近接しようとするぎこちないものが多数でした。特に相手が応ずる雰囲気がない場合、接近戦に持ち込むことは困難だったため、全面的な乱打戦は稀でした。どの海戦でも一方のプレイヤーは離脱を熱望し、留まろうとする他方のプレイヤーとの膠着状態になるのは必然です。「アトランティック・チェイス」では、一つの歴史的な「海戦」が一連の海軍搜索アクションとして描かれており、加えて航程アクション、交戦アクション、交戦アクション、航空打撃といった各要素に散りばめられています。

海戦手順.

海戦ラウンド中にどのようにするのか？

プレイヤーらは同時に砲撃を行い、次に雷撃を行い、その後自身の艦船を運動させる。ラウンドの最後に離隔の試行をし、成功時に海戦が終了する可能性がある。

海戦ラウンド: プレイの手順

1. 砲撃ステップ 艦船(複数)は同時に攻撃する。
2. 雷撃ステップ 至近[Close]ゾーンの魚雷装備艦は至近ゾーンまたは近距離[Near]ゾーンにある目標を攻撃できる。
3. 運動ステップ 艦船(複数)は最も低速の艦船から隣接するゾーンに移動できる。
4. 離隔ステップ 艦船(複数)は海戦から離隔を試みられる。

射程

砲撃武器の射程は何で決定されるのか？

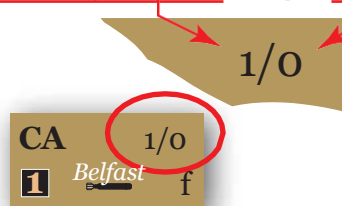
戦闘盤には敵艦船との相対的な距離を現示されており、その近接度、射距離が砲撃能力に影響する。

攻撃側の砲撃値(GV)

私の使用砲撃値を知るにはどうするのか？

各艦艇カウンターに砲撃値はある。目標に応じた射距離のGVを使用する。

平射&短[point blank & short] 長&超長[long & extreme]



砲撃はGVが0や負の数であっても許可されるが、そのGVが「na」なら許可されない。

イギリスBBとドイツBCは長[Long]射距離の関係にある。

イギリスCAとドイツBCは超長[Extreme]射距離の関係にある。

射距離であなたのサイ振りの数が決定する。

Short
短射距離

Point
平射距離

Blank
Blank

Long
長射距離

Extreme
超長射距離

いずれかのイギリス目標に対するドイツBCのGVは2である。

砲撃武器の攻撃。

艦船はどのように攻撃できるのか？

砲撃ステップ中、各艦船(単数)は1回だけ攻撃する機会が与えられる。攻撃は戦闘盤の敵側、または近距離ゾーン所在の1隻の艦船を目標にしなければならない。攻撃するには2個ないし3個のサイ振りをし、出目のうち2個を足し算して合計を出す。その合計をゲーム盤に印刷の砲撃[Gunnery]テーブル(ここに示されてる)で確認する。この合計は修整テーブルに示されるようにいくつかの要素で修整される。

サイコロは何個使用する？

超長または平射距離で攻撃する場合、3個サイ振りをし、出目の内から2個を選択する。超長射距離の場合、最も小さい数値2個を選択し、平射距離の場合、最も大きい数値2個を選択する。遠・短射距離で攻撃する場合、2個サイ振りをする。

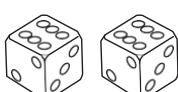
Gunnery Table		modifiers...	
dice (2d6)	result	Gunnery / Torpedo	
8 or less	splash	target is very slow	+2/+2
9-12		target is slow	+1/+1
13+		smoke	-1/-
		attacker's gun value	+?/-
point blank range	high 2		
extreme range	low 2	short & long ranges	

超長射距離

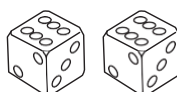


最少値2個を選択

長射距離



短射距離



平射距離



最大値2個を選択

艦船は同時に攻撃する、しかし…

誰が先手で攻撃するのか？

全艦船が攻撃の機会を得た後に攻撃の効果を適用する。**例外：**第1ラウンドにおいて活性化任務部隊が奇襲[SURPRISE]の結果を出した場合(で、かつ優速TFなら) **54**、活性化任務部隊が先に攻撃を行い、目標艦船が攻撃する前に結果を適用する。

煙幕[Smoke]: 参照 **60**

砲撃武器 (ヒストリカル・ノート)

突進して射撃？

ロイヤル・ネイヴィーの大型艦艇の多くは、第一次世界大戦のために建造されたものや、あるいはそれ以前に設計されたものであるのに対し、ドイツ艦はほとんど全てがこの新しい戦争の開戦前夜に設計・建造されたものです。この新大戦前夜、イギリスは兵装と射撃指揮装置の発展に歩調を合わせて砲の口径を拡張し、装甲厚を増すなどしました。最も重要なことは、大口径砲の仰角が大きくなり、射弾がより高い弧を描けるようになった点です。しかし緊縮財政の下では、これら改装に要する費用のため、1939年までに全イギリス艦が改装できたわけではありません。そのため開戦当初ドイツの大口径砲は、口径が同等でもイギリスの対抗兵力より射距離が長い傾向がありました。

攻撃の結果。

攻撃による影響は何か？

砲撃テーブルの修整値後の合計により、攻撃した艦艇はその目標に1ヒットか、2ヒット、または効果なし(水柱[splash])のいずれかとなる。

水柱[Splash]。

水柱の効果とは何か？

ない。目標に何らかの被害はあったかもしれないが、本ゲーム上では観測できないほど小さい。「水柱」とは、艦艇の射弾を目標に零点規正する際に砲術長が観測する水煙のことである。

ヒット[Hit] と 損傷[Damage]。

ヒットの効果と手は何か？

ヒット・マーカーを使い、その艦船がうけるヒット数を記録する。目標が抗堪値に等しいヒットを受けた場合、その艦船は損傷状態となる(ヒット・マーカー(複数)を除去し、その艦船を裏返す。抗堪値を超えるヒットは直ちに損傷面に裏返される)。すでに損傷を受けている(つまりすでに裏返される)艦船は、その損傷面の抗堪値に等しいヒット数を受けた場合、その艦船は沈没する。その艦船はプレイから除去する。沈没艦艇に指揮官が座乗していた場合、当該指揮官を直ちに戦闘盤上の他の艦船に移乗する(他の艦船が敵艦しかない場合、指揮官は戦死する)。

輸送船団 & 駆逐艦戦隊[DD Squadron]: 輸送船団と駆逐艦戦隊はヒットで損傷を受けない。シナリオの指示によりヒット制限[Hit limit]が示される場合もある。その場合、ヒットの数の上限に達すると輸送船団や駆逐艦戦隊は撃破される(艦船マーカーを除去する)。

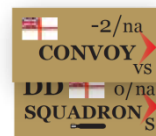


<グナイゼナウ>は2ヒットで損傷(マーカーを裏返す)

ヒット・マーカー
(1 ヒット)



ヒット・マーカー
(2 ヒット)



砲撃: イギリス・プレイヤーは近距離でサイ振りし6であり...

...煙幕(-1)で5に修整されるが、砲煩値(+1)により6に戻り...

...そして結果は水柱。ドイツの目標は無傷である。

CA 1/0 Glasgow

SMOKE

...近距離でありドイツ・プレイヤーの出目は10であり...

...GV(+3)と目標ゾーンの煙幕(-1)により12に修整される。

結果: イギリス CAは1ヒットし、すなわち今や損傷状態になる。

Gunnery Table

dice (2d6)	result
8 or less	splash
9-12	1 hit
13+	2 hits

point blank range high 2

modifiers...

Gunnery / Torpedo

target is very slow	+2/+2
target is slow	+1/+1
smoke	-1/-
attacker's gun value	+?/-

無損害艦船は運動ステップ中に煙幕を展開させることが可能である。

雷装。 [Torpedo capable.]

雷撃可能な艦艇はどれか？

魚雷[Torpedo]アイコンが印刷された艦艇は海戦ラウンドの雷撃ステップに魚雷攻撃を行える。各艦艇は1ゲーム中に1度のみ雷撃できる。どの艦艇が攻撃済みかを覚えておくため、雷撃不可[No Torpedo]マーカーを艦船に付加する。損傷艦艇は雷装を使用できない。

**煙幕無し。**

煙幕を展開している、または煙幕の覆域内の艦船は雷撃を行えない。しかし雷撃の目標となることはできる。煙幕の展開は損傷から逃れるための回避針路を提供する。



一部の艦艇は複数回攻撃できるのか？

然り。駆逐艦戦隊は1隻以上の駆逐艦規模からなる艦船マーカーである。一部のミニシナリオでは、これらは複数回の雷撃が許可される。

近距離ゾーンからの攻撃。

雷撃はどこで行えるのか？

雷撃可能艦艇は至近ゾーンからのみ攻撃できる。上級海戦ルールを使用する場合、近距離ゾーンからも攻撃を行える。

至近[Close]または近距離[Near]ゾーンの目標。

雷撃で目標にされえる艦船はいずれか？

至近・近距離ゾーン内の敵艦船は雷撃の目標足りえる。

雷撃。

どのように艦艇は雷撃を実施するのか？

海戦ラウンドの雷撃ステップ中にプレイヤーらは同時に攻撃宣言をし、各々攻撃を実施する。攻撃実施艦艇1個ずつに、所有プレイヤーは攻撃目標を宣言し、2個サイ振りをする。出目を合計後、修整テーブルの修整値で合計を調整する。修整後合計値が11以上なら、目標は2ヒットを受ける。

雷撃: イギリスCAはドイツBBを攻撃する...

CA

1/0

London

Torpedo Attack
 Attack from Close zone.
 Targeting Close or Near zone.
 (2d6) 10 or less no effect
 11 or more [Red Star] [Red Star]

modifiers...
 Gunnery / Torpedo →
 target is very slow +2/+2
 target is slow +1/+1
 smoke -1/-
 attacker's gun value +?/-

...出目は10で、11に修整... (目標は低速+1)

...そして、その目標は2ヒットを受ける。

‘-’ は不適用を意味する。

各艦船は移動できるが、最も低速力の艦船から開始する。

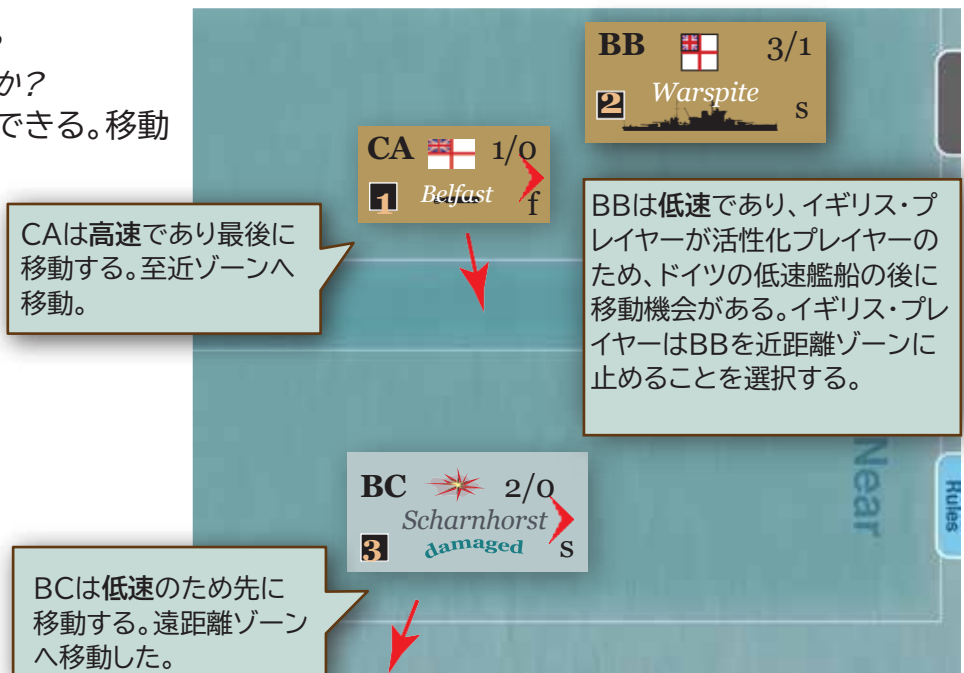
運動中はどうなっているのか？

運動ステップ中、各艦船は戦闘盤上で移動でき、無損傷の艦艇は煙幕を展開できる。プレイヤーらは順番に1個ずつ艦船を動かし、最も低速の艦船から動かしていく。両プレイヤーが最も低速の艦船を有している場合、非活性化プレイヤーが先に動かす(先に移動することは有利ではない)。最も低速の値の艦船が全て移動した後か、移動の機会を得た後、次に低速の艦船が移動できる。全ての艦船の移動機会を得るまで、この手順を続ける。時として同じプレイヤーが2個の艦船を連続して移動させることもある(どちらも同速力の艦船で、対戦相手が戦闘盤にその速力の艦船を有していない場合)。

隣接ゾーンへの移動可。

艦船はどこまで移動できるのか？

艦船は隣接ゾーンまで移動できる。移動は任意である。



煙幕。

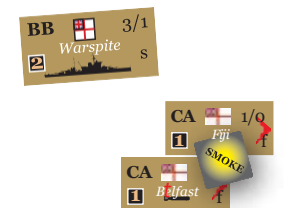
煙幕マーカーはどこに行くのか？

輸送船団と損傷艦艇を除き、各艦艇は運動ステップ中に煙幕を展開できる。艦艇は移動して煙幕を展開することも、その場に留まって煙幕を展開することもできる。ヒット・マーカーを有する艦艇は、それが損傷状態でない限り、煙幕を展開できる。煙幕マーカーは煙幕を生じている艦船マーカーの上や、その隣接に配置する。同ゾーン内の他の2個の艦船を煙幕で掩蔽できる(これを明示するとく艦船を配置する)。他の艦船の掩蔽は強制ではなく、そのプレイヤーの選択である。艦船は運動ステップ中にのみ煙幕展開を停止でき、そのステップの前に損傷を受けていた場合も停止する。

煙幕による射撃妨害。

煙幕による視認妨害。煙幕マーカーは煙幕を展開している艦艇と、煙幕で掩蔽されている他の1~2個の艦船を目標とした砲撃に不利を与える。また煙幕は煙幕により掩蔽されている艦艇からの全ての砲撃を不利な修整を与える。

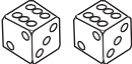
この影響で-1砲撃修整が与えられる。煙幕により掩蔽された艦艇が同じく煙幕に掩蔽された艦艇を目標にした場合、-2修整を受ける。煙幕は雷撃を修整しない。



プレイヤー諸氏は海戦を早期に終結できる。

戦闘盤から艦艇は退出可？

離隔ステップでいずれかのプレイヤーは戦闘盤からの退出の意志を宣言できる。両プレイヤーの合意により同海戦は直ちに終結する。一方のプレイヤーのみがこの宣言をした場合、自動的に成功しない。そのプレイヤーは離隔を試みなければならない。

2個サイ振りで1個 **9** を出す.. 

離隔はどう試みるのか？

離隔を試みるプレイヤーは2個サイ振りし、出目を足して合計する。合計値に修整値があるなら、それを加減算する。修整後の合計が9以上であれば、海戦は直ちに終結する。全艦艇は退出する。

離隔の修整値...

“あなた[You]”とは試行プレイヤーを指す：

- +2 あなたの全艦艇が遠距離[Far]ゾーン内
- 1 あなたが最低速力艦を保有(すなわち、戦闘盤上の彼我艦艇中、敵艦艇の全てより低速であるなら
- 1 あなたの相手艦船のうち1隻以上が近距離[Near]または至近[Close]ゾーンにある場合。あなたの相手の艦船が1隻以上近距離や至近ゾーン(複数)にあっても、修整値は-1。

離隔で海戦は終結する。

離隔の試みが成功したらどうなるか？

離隔に成功するということは、そのプレイヤーの全艦艇が退出し、海戦が終結することを意味する。ミニシナリオのプレイでない限り、任務部隊ディスプレイに戻さないこと。

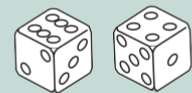
回避運動[Evasive Maneuvers] 24 部分的離隔[partial Break Away]

私は回避運動マーカーを使用可能か？

はい、離隔の試みが失敗した場合、海戦中の任務部隊に付加している回避運動マーカーを消費できる。遠距離ゾーン内の1隻は退出できるが、残余の艦艇は戦闘盤上で海戦を継続する。退出した艦艇は任務部隊ディスプレイの当該任務部隊ボックスに戻すこと。



イギリス・プレイヤーは離隔を試みる。彼は出目10を出す。



…そして至近ゾーン内のドイツBCにより1を減じ、さらに最低速の艦艇を有するため1を減じる。全イギリス艦艇は遠距離に所在のため+2が加算される。修整後の合計は10であり本試行は成功し、戦闘は終結する。



海戦の終結。

どのように海戦は終結するのか？

海戦の終結方法は二種類ある：最終ラウンド(晴天なら3ラウンド、荒天なら2ラウンド)の終了時、またはプレイヤーの艦船が戦闘盤上から(沈没や離隔により)いなくなった場合である。

退出[exit]。

海戦終結後に艦艇はどこへ行くのか？

海戦終結後、戦闘盤に残っている艦艇は各々自身の任務部隊ディスプレイに戻される。これら艦艇は海戦開始時の任務部隊ボックスに戻らなければならない。

相互触接 23

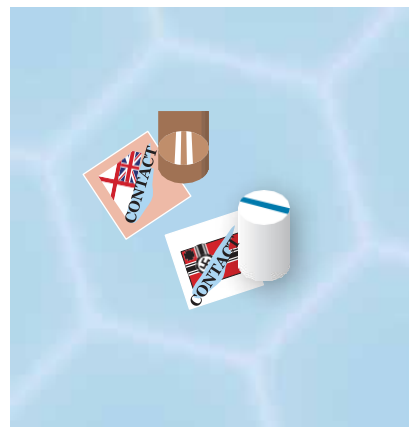
海戦後の任務部隊の状況はどうなっているのか？

両任務部隊に触接マーカを付加し、両任務部隊とも(まだ捕捉地点でないなら)捕捉地点に戻さなければならない。

海戦を生き残る任務部隊は一つだけか？

任務部隊が1個しかない場合はその生残任務部隊が1個触接マーカを獲得する。

そのマーカは実際に敵艦を視認したことを表すものではない。視認の状況を司令部に通報し得た情報資料を表している。敵艦はもうそこに所在していないかもしれないが、海戦中やそこに至るまでの状況を、その艦艇らは探知状況として通報しているからだ。



イニシアティブ競争 VforI 26

海戦後のイニシアティブは誰が持つのか？

どのプレイヤーがイニシアティブを持つかを、プレイヤー諸氏は各1個サイ振りをしイニシアティブを決定する。

Atlantic Chase

オプション・ルール集

リアリティ強化のため、以下のオプション・ルール集の採用を歓迎する。「損傷艦による制約」は両陣営に多少の影響がある程度だが、「空母運用の制約」はイギリスにとり「アトランティック・チェイス」を難しいものにする。

損傷艦による制約 [Damaged Ship Restriction]

損傷艦を含む任務部隊は、航空打撃、交戦、海軍搜索アクションを実施できない。しかし協同任務部隊として航空支援を提供できる(共通修整)。

空母運用の制約 [CV Limit]

空母を含む任務部隊はそれが捕捉地点である場合、または6個以下の航程セグメントである場合にのみ、航空支援や航空打撃アクションを実施できる。

海戦による回避運動マーカの除去 [Battle Removes Evasive Maneuvers]

海戦終結時、2個の任務部隊から回避運動マーカを除去する。

指揮官の効果

10



航程総計から2d6分を加算または減算できる。

17



イニシアティブ奪取 26
の試みは自動的に成功し、リッチェンスのTFは回避運動マーカーを獲得する。24



あなたの出目の1個を「6」に置換する。



リポート・マーカーがどこでもステルス偵察を行える。41



シナリオまたはオペレーションにつき、全パス・アクションを2回。35



あなたの出目の1個を「6」に置換する。



あるTFの活性化中、イギリスかフランスTF1個から1個インテル・マーカーを除去（必ず現在のアクションで指定されたTFであること）。



ウォーカーによる協同の実施は+4される。47



シナリオまたはオペレーションにつき、全パス・アクションを2回。35



あらゆる出目やサイ振りを+2する。



航程総計から2d6分を加算または減算できる。17

インデックス

アクション[Actions] 25

隣接(非)[Adjacent (not)] 4

航空基地[Airbase] 8 27 45

航空基地マーカー[Airbase marker] 4

北極線[Arctic line] 4 20

共通修整[Common modifier] 45

触接マーカー[Contact marker] 13 23 46

船団[Convoy] 6 11

協同[Coordination] 47

損傷[Damage] 50

指定[Designate] 13

散開[Disperse] 11

護衛プール[Escort pool] 15、19、23、27、31、35 – 2人プレイヤー・シナリオ集[Two Player Scenarios Book]

回避運動[Evasive maneuvers] 24

砲煩武器[Gunnery] 57

砲煩値(GV)[Gun rating/value] 6 56

任務部隊[Task Force] 7

時間経過[Time Lapse] 19

航程[Trajectory] 13 14 15

気象[Weather] 25

ヒット[Hit] 52

イニシアティブ[Initiative] 25 26

挿入マップ[Inset map] 9

インテル・マーカー[Intel marker] 21

インテル・トリガー[Intel trigger] 21 43

中断[Interruption] 13 22

KW運河[KW Kanal] 4

指揮官[Leader] 10

指揮官の戦死[Leader killed] 50

港湾[Port] 4 8

増援[Reinforcement] 37

増援グループ[Reinforcement group] 5 37

RV 5 – チュートリアル4 – ソリティア・シナリオ

セグメント[Segment] 7 15 16

艦船[Ship] 6

速力[Speed] 6 23 46 50 52 54