

# *Flying Colors*

## Fleet Actions in *The Age of Sail*



by  
Mike Nagel

# RULE BOOK

Version 2.11b 2012

## 目次 Table of Contents

用語集 Glossary .....	2	4.0 選択ルール Optional Rules .....	19
1.0 はじめに Introduction .....	3	4.1 世界の果て End of The World .....	20
2.0 備品 Components .....	3	4.2 錨泊の制限 Anchoring Limits .....	20
2.1 地図盤 Game Maps .....	3	4.3 座礁 Grounding .....	20
2.2 駒 Playing Pieces .....	3	4.4 曳航 Towing .....	20
2.3 状態記録用紙 Status Sheets .....	5	4.5 防御砲撃 Defensive Fire .....	20
2.4 ターントラック Turn Track .....	5	4.6 沿岸砲台 Shore Batteries .....	20
2.5 ダイス Game Dice .....	5	4.7 冠水状態の艦船 Awash Ships .....	21
2.6 ゲームの縮尺 Game Scale .....	5	4.8 イニシアチブカード Initiative Cards .....	21
3.0 コア・ルール Core Rule .....	5	5.0 デュエル Ship Duels .....	24
3.1 プレイの手順 Sequence of Play .....	5	5.1 デュエルマップ Duel Map .....	24
3.2 風向変更セグメント Wind Adjustment Segment ....	6	5.2 デュエルの種類 Duel Types .....	24
3.3 戦隊決定 Command Determination .....	6	5.3 イニシアチブカード Initiative Cards .....	24
3.4 イニシアチブ決定 Determine Initiative .....	7	5.4 デュエルのプレイ手順 Duel Sequence of Play ....	24
3.5 戦隊活性化 Command Activation .....	7	5.5 砲撃戦 Fire Combat .....	25
3.6 移動 Movement .....	7	6.0 仮想シナリオ Scenario Alternatives .....	25
3.7 砲撃戦 Fire Combat .....	12	6.1 自作シナリオ Design Your Own .....	25
3.8 白兵戦 Melee Combat .....	18	6.2 トーナメントプレイ Tournament Play .....	25
3.9 勝利判定 Victory Determination .....	19	付録: イニシアチブカード・イベント一覧.....	27



GMT Games, LLC • P.O. Box 308, Hanford, CA 93232- 308

[www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)

## 用語集 Glossary

**実等級 Actual Rate** : 艦船の歴史上の等級。

**提督 Admiral** : 指揮官 Commander を見よ。

**戦意 Audacity** : シナリオ毎に両軍に設定される、史実を反映した両軍の相対的な積極性。この値の高い陣営は、戦闘に関するルールで有利な修正を得る。

**裏帆 Backing Sails** : 現在のヘクスに艦船を留まらせて、追加の移動力を消費させる機動。

**間切り Beating** : 一方の舷側を風上に向け、風上方向に艦船を航行させる帆走方法。

**カロネード砲 Carronades** : 1779 年に開発され、艦船の近接火力を増大させた大口徑で短砲身の大砲。ゲームにおいては、艦船の火力 Firepower を増加させる修正値として使用される。

**追撃砲 Chase Guns** : おおむね 18 ポンド未満の小型の大砲で、敵の索具に損害を与え、交戦に持ち込むために用いられた。

**指揮範囲 Command Range** : 指揮官が現在位置からどれだけ遠くまで影響を及ぼすことができるかを定めた値。

**指揮能力 Command Quality** : 指揮官が戦闘に寄与する能力を定めた値。

**指揮官 Commanders** : 肖像の記載されたカウンターで、艦船のグループに命令を下すために使用される。

**許容損害 Damage Capacity** : 艦船が損傷状態 Damaged に裏返されるか、既に損傷状態であれば砲撃能力を失うまでに必要な船体損害 Hull Hit の値。

**損傷状態 Damaged** : 損傷して裏返された艦船。裏面にはカウンター上部に帯が記載されている。

**漂流 Drifting** : 接舷 Grappled、衝突 Fouled、戦闘不能 Struck、マスト倒壊 Dismasted などにより移動力が[0]となった艦船。これらは漂流セグメント Drifting Segment に風下方向に 1 ヘクスだけ移動することができる。

**デュエル Duel** : 両軍とも 1 ないし 2 隻しか登場せず、デュエル用マップ Ship Duel Map を使用するシナリオ。

**火力 Firepower** : 艦船の砲撃で損害結果表 Hit Results Table のどのコラムを用いるかを決定するために使用される値。

**旗艦 Flagship** : 提督 Fleet Admiral が座乗している艦船。

**提督 Fleet Admiral** : 艦隊全体を統率する指揮官。彼が戦死や捕虜となった場合、その艦隊の敗走判定 Fleet Break Check には不利な修正が適用される。

**浮き砲台 Floating Battery** : マストを持たず投錨中の艦船。移動できず索具損害は無視されるが、その他の点では通常の艦船と同様に扱われる。

**フォーメーション戦隊 Formation Command** : 所属するすべての艦船が同方向を向いており、加えてすべての艦船が同戦隊の少なくとも 1 隻の、指揮下にある艦船から 4 ヘクス以内に位置しているグループ。

**衝突 Fouled** : 2 隻以上の艦船がもつれ合う状態。衝突状態が解消されるまで、いずれの艦船も(漂流を除いて)移動できない。

**完全射界 Full Broadside** : 砲撃する艦船カウンターの艦首尾双方から目標まで視線 Line of Sight が通る状態での舷側砲撃。

**ガレー Galley** : 漕走船。

**グループ戦隊 Group command** : 指揮官の指揮範囲 Command Range 内で活性化した艦船により構成されたグループ。

**砲艦 Gunboat** : [T]砲撃力 Relative Rate を持つ小型艦船。

**ブリッグ型砲艦 Gun-Brig** : [G]砲撃力 Relative Rate を持つ小型艦船。

**真上り In Irons** : 針路が風上に正対し、前進できない状態の艦船。

**大型艦船 Large Ships** : 盤上で 2 ヘクスを占める艦船カウンター。

**海兵隊値 Marine Value** : 艦船の斬り込み対する攻防の能力値。

**マーカー Markers** : 各艦船の状態表示に用いられる目印。

**白兵戦 Melee** : 艦船の活性化サイクルが終了した後に、接舷 Grappled している艦船同士で実施される肉弾戦。

**漕船 Oared Vessels** : 砲撃力 Relative Rate が灰色の円内に記載されている艦船。

**指揮範囲外 Out of Command** : いずれのグループ／フォーメーション戦隊にも所属していない艦船。

**部分射界 Partial Broadside** : 砲撃する艦船カウンターの艦首尾いずれかから、目標までの視線 Line of Sight が遮断されている状態での舷側砲撃。

**左舷 Port** : 艦船の進行方向左手側。

**縦射 Rake** : 目標艦船の縦射線 Rake Line 上からの砲撃。

**縦射線 Rake Line** : 艦船の艦首尾方向に伸びるヘクス列。

**階級 Rank** : 指揮官の優先順位を定めた値。[3]が最も高く、[1]が最も低い。

**追風 Reaching** : 艦船の斜め後方から風を受けた状態での帆走。

**砲撃力 Relative Rate** : 艦船の火力 Firepower を決定するために用いられる値。[1]=最高、[T]=最低。

**順風 Running** : 艦船の真後ろから風を受けた状態での帆走。

**沿岸砲台 Shore Battery** : 海岸に設置された大砲。船体損害 Hull Hit により破壊することができる。

**横滑り Side Slipping** : 艦船が旋回せずに針路を変更させる機動。

**小型艦船 Small Ships** : 盤上の 1 ヘクスのみを占める艦船カウンター。

**右舷 Starboard** : 艦船の進行方向右手側。

**後進 Sternway** : 移動できない艦船が実施しなければならない機動で、前進する前にこの機動を試みなければならない。

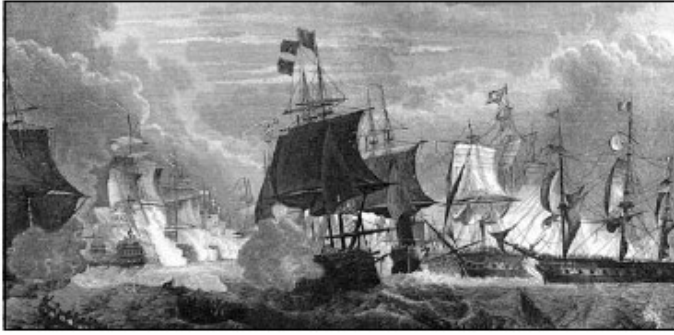
**戦闘不能 Struck** : 降伏した艦船で、この状態となると敵の攻撃目標から除外される。

**旋回砲 Swivel/Pivot Guns** : 通常の舷側射界の外にも砲撃できるよう、旋回可能に設置された大砲。

**上手回し Tack** : 船先 Bow を風上方向に向け、風を横切るよう針路を変更する機動。

**真上り Taken Aback** : ‘In Irons’と同義。

**下手回し Wear** : ゲーム内では上手回し Tack 以外の針路変更全般を指した用語。



本日本語版ルールは 2012/01/16 版の v2.11 Rule Book を元に作成しました。原文が必要な場合は下記 Living Rules の URL より入手してください。

<http://www.gmtgames.com/t-GMTLivingRules.aspx>

## 1.0 はじめに Introduction

*Flying Colors* は 1750 年から 1825 年頃の海戦を再現したゲームである。同テーマの他の多くのゲームと異なり、本ゲームはミニチュアゲームにあるような個々の艦船同士の対決ではなく、大艦隊での行動を扱っている。両プレイヤーは旗下の艦船とその指揮官たち、その双方の能力について競い合うことになる。本ゲームは最低限のルールを参照するだけで、すぐにプレイできるように作られている。

*Flying Colors* ルールの本バージョン(v2.00)より、ゲームルールとシナリオ部分が分割され、ルールブックとしてシリーズ各ゲームに収録されているシナリオとは個別に改訂される。これらのルールは *Flying Colors* シリーズのすべてのゲームにおいて、以前のバージョンを置き換えるものである。以前のバージョンから修正された項目の始めには星印[★]が付与されている。しかし以前のバージョンを習得していたプレイヤーも、今回のルールブックを通読しておくことをお勧めする。

## 2.0 備品 Components

*Flying Colors* シリーズの各ゲームにはいくつかの備品が収録されている。実際の収録内容は各ゲームやエキスパンションにより異なっている。各作品に収録された備品の明細については、各ゲームやエキスパンションに添付の Play Book (もしくはオリジナルの *Flying Colors* 収録のルールブック) 掲載の備品リストを参照のこと。各ゲームやエキスパンションには、以下の備品のいくつかが収録されている：

### 2.1 地図盤 Game Maps

*Flying Colors* では 2 種類の地図盤が用いられる。ひとつは艦隊 Fleet マップであり、艦隊戦に使用される。もう一つは決闘 (デュエル) Duel マップで、各陣営に 1 隻か 2 隻しか登場しない海戦に用いられる。後者の地図盤はプレイに使用するエリアは小さいが、プレイの便宜をはかるためゲームに必要な図

表類も周囲に記載されている。各地図盤とも、移動を管理するために六角形の格子が記載されている。

**2.1.1 艦隊マップ The Fleet Map** : 1 枚もしくは数枚の地図盤を用いて、各海戦が戦われた海域を表現する。各地図盤の右上には方角を示すための方位盤が記載されている。

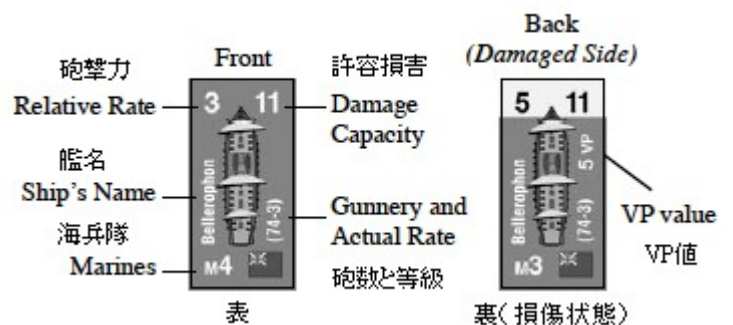
この方位盤は初期配置における各艦の進路や風向きを示すために用いられる。艦船の進路や風向きは方位盤に振られた番号により示される (例: 方角の 1 番は地図盤の xx01 の盤端を指している)。

地図盤は各シナリオの初期配置に指定された方法で組み合わせ使用される。通常、地図盤は明るい色合いのエリア (いくつかのシナリオで浅瀬 Shallow、砂州 Shoal、陸地などとして使用される) が一致するように、長辺を合わせて連結される。地図盤 A と地図盤 B、B と C、C と D の各地図盤同士が結合できるように作成されている。しかしプレイヤーがシナリオを作成するため、各地図盤とその縁を自由に利用することもできる。

**2.1.2 デュエルマップ The Duel Map** : デュエルマップは小規模な交戦にのみ使用される。この地図盤は大きな六角形に作られている。この六角形の各辺には色の濃い侵入エリア Entry Area が設定されており、また初期配置のための番号が振られている。この侵入エリアについてはデュエルルール (5.0) に詳しく記載されている。また地図盤の中央には方位盤が記載されている。艦隊マップ同様に、この方位盤は初期配置の風向きを示すために使用される。注意: デュエルマップは *Serpent of the Seas (Flying Colors, Vol.II)* で利用可能となる。

## 2.2 駒 Playing Pieces

*Flying Colors* のシナリオでは 3 種類のカウンターが使用される: 艦船 Ship (大型と小型の二種類が存在する)、指揮官 Commander、マーカー Marker である。指揮官とマーカーは、一隻の艦船に何個でもスタックすることができる。それぞれのカウンターの特徴については以下で述べる。



**2.2.1 艦船 Ships** : これらのユニットは各海戦に参加した艦船を現している。各艦船は搭載する大砲の数により等級分けされており、1 等 1st Rate では 100 門以上の砲を搭載している。1 等から 4 等までの艦が戦列艦 Ship of the Line であり、1×1/2in のカウンターで現されている。それ以下の小型の艦船 (5 等、6 等、ブリッグ型砲艦 Gun Brig、砲艦 Gun Boat な



どは、1/2×1/2in のカウンターで現されている。各艦船には裏表の両面が用意されており、裏面は**損傷状態 Damaged** の艦船を現している(プレイを助けるため、裏面には色違いの帯が記載されている)。各艦船ユニットには艦名とプレイに用いられる様々な数値が記載されている:

**2.2.1.1 砲撃力 Relative Rate :** この値は該当する艦船の片舷斉射の威力を表している(これは火力、すなわち投射できる鉄量の値である)。この数値は[1,2,3,4,5,6]もしくは[G](ブリッグ型砲艦 Gun-Brig), [T](砲艦 Gun-Boat)の値となる。この砲撃力の値は(3.7.7) 砲撃解決手順において、背景のシンボルによって修正される場合がある。黄色のシンボルは、その艦船が1等以上(120門以上)の大砲を搭載していることを表している。白いシンボルは、その艦船が該当する等級としては重武装であることを表している。同様に黒のシンボルは、その艦船が該当する等級としては軽武装であることを表している。赤いシンボルは、該当の艦船がカロネード砲 Carronade を主武装としており、射程がカロネード砲の射程(5ヘクス以内)に制限されていることを示している。六角形のシンボルは、その艦船が通常の長射程の大砲に加えて相当数のカロネード砲を搭載していることを表している。また四角のシンボルは、この追加のカロネード砲が特に強力であることを示している(U.S.S. Constitution のような武装を表している)。これらシンボルの色と形は個別に適用されるため、例えば砲撃力が白色の六角形のシンボルで現されている場合、その砲撃は該当する等級より強力かつカロネード砲でも増強されたものになる。

**注意:** 小型艦船のいくつかは、裏面の損傷状態 Damaged に砲撃力が期さされていない。これらの艦船は、一旦損傷状態となると攻撃をおこなうことができなくなる。

**2.2.1.2 許容損害 Damage Capacity :** この値は該当する艦船の船体が砲戦能力を維持してどの程度までの損害に耐えられるかを表したものである。艦船が受けた損害 Hit がこの値と同じになるかこれを上回った場合、その艦船は**損傷状態 Damaged** 面に裏返され、上回った分の損害は裏面に記載された許容損害の値に適用される。いくつかの艦船は、この許容損害の値が灰色の丸の中に記載されている。このような艦船は(ガレー Galley やジベック Xebec のような)漕船 Oared Vessel であり、常に移動をおこなうことができるが、この場合は風による移動は適用されなくなる。(3.6.3)参照)。

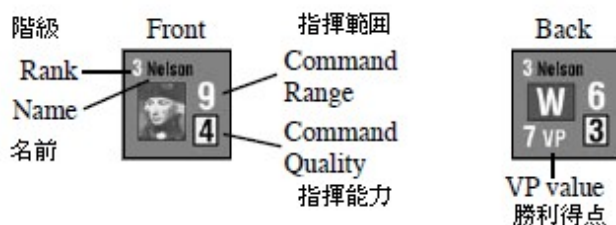
**2.2.1.3 海兵隊 Marines :** この値は該当する艦船の斬り込み戦闘における攻防能力を示している。この海兵隊値が元々[1]しかない、または[1]まで減少した艦船は、(シナリオの特別ルールで指定されている場合を除き)同様に海兵隊値[1]の敵艦船にのみ斬り込みを仕掛けることができる。

**2.2.1.4 勝利得点 Victory Points :** この値は海戦後に勝者を判定する際や、自作シナリオを作成する際の該当する艦船の価値を示している。いくつかの小型艦船には勝利得点が存在しないことに注意せよ。これらは簡単に一掃されるような存在だが、放置するには危険な存在でもある。

**2.2.1.5 砲数と実等級 Gunnery and Actual Rate :** 該当する艦船が実際に搭載している大砲の数と、分類されている等級

を示している。これらの値はプレイには使用しない参考情報として記載されている。

**2.2.1.6 艦船の色 Ship Color :** 艦船カウンターの色は所属する国籍を表している。大型艦船には所属国の海軍旗も記載されている。Play Book に掲載されたゲームに収録されている国籍一覧を確認のこと。



**2.2.2 指揮官 Commanders :** 各海戦に登場する艦隊指揮官が、半インチのカウンターで用意されている。これら指揮官は本ゲームの指揮統制システムの核心となるもので、各艦隊は彼らの指揮により一斉に行動をおこなう。指揮官は**デュエル**では使用しない。各指揮官ユニットの裏面は、該当する指揮官の**負傷状態 Wounded** での(減少した)能力値を表している。艦船ユニットと同様に、指揮官ユニットも所属国別に色分けされ、プレイに用いられる各能力値が記載されている:

**2.2.2.1 階級 Rank :** 左上の隅に記載された小さな数字がその指揮官の階級である。この数値が大きいほど、その指揮官の階級が高いことを示している。おおむね[3]は艦隊を率いる提督、[2]は分艦隊を率いる提督、[1]は戦隊を率いる准将 Commodore を表している。ある艦隊に階級が同じ複数の指揮官が存在している場合、シナリオの初期配置にその艦隊を率いる提督 Fleet Admiral が指定されている(この区別は勝利判定の際に重要となる)。

**2.2.2.2 指揮範囲 Command Range :** 指揮官の肖像の右上の数字は、その指揮官が命令を下すことのできる距離を示したものである。この範囲内に存在するすべての艦船は**指揮下 In Command** 状態となることができる((3.3.3)戦隊ルール参照)。この値が大きいほど、配下の艦隊を統率する能力が高い指揮官であることを表している。

**2.2.2.3 指揮能力 Command Quality :** この値は指揮官の経験とその能力を表したものである。この値は彼が座乗している艦船の行動に関する修正値としても使用されるが、主に艦隊のイニシアチブを決定する際に用いられる。

**2.2.2.4 勝利得点 Victory Points :** 指揮官ユニットの裏面に、該当の指揮官が戦闘中に拿捕 Captured されたり戦死した場合の VP 値が記載されている。

**2.2.2.5 戦意値 Audacity Rating :** 各ユニットに記載されている能力値に加えて、各シナリオの国籍毎に戦意値が設定されている。この値は史実の各海戦で見られた両軍の全体的な練度、艦隊行動の柔軟性、指揮官のねばり強さなどを反映している。

**2.2.3 マーカー Markers :** ほとんどのマーカーは、ゲーム中に各艦船の状態を示すために用いられるものである。各マーカーの使用法は、それぞれ該当するルールに記載されている。収録されているマーカーの数は、ゲーム上の制限を表しているわけではない。各プレイヤーは、必要であればゲームに収録されているものと同じマーカーを自作したり、他のゲームの数値マーカーなどを流用して使用してもよい。



## 2.3 状態記録用紙 Status Sheets

プレイヤーが艦の状態を表すのに多数のマーカーを使用したくない場合、www.gmtgames.com からダウンロードできる状態記録用紙に鉛筆で記入して使用することもできる。各艦の能力に応じた損害ボックスを用意しておくこと。その艦船が損害を受けるごとに、損害ボックスを[X]印で消して損害を示すこと。状態記録用紙は砲撃や移動の有無を記録するために使用することもできる。状態記録用紙は両プレイヤーに対して公開しておかねばならない。

## 2.4 ターントラック Turn Track

デュエル・マップ Duel Map にのみ現在のターン数を記録するためのターントラックが記載されている。艦隊戦の場合は、盤端のヘクス列をこの用途に使用すること。ヘクス xx01 が最初のターンで、以下第2ターンはxx02となる。

## 2.5 ダイス Game Dice

10面ダイスを1個使用する。[0]の目は[0]として使用すること([10]ではない)。

## 2.6 ゲームの縮尺 Game Scale

地図盤上の各ヘクスの経は約100mであり、各ゲームターンは約5分から10分を表している。

## 3.0 コア・ルール Core Rule

Flying Colors には2種類のゲームが収録されている。**艦隊 Fleet** ゲームは大艦隊同士の大規模な海戦を再現するものである。多数の艦船を用いて円滑なプレイをおこなうため、艦船の緻密な行動は省略されている。**デュエル Duel** ゲームは両陣営とも1,2隻の艦船によるより戦術的な操船技術に焦点が当てられている。

本コア・ルールにはゲームにおける移動と戦闘に関する基本的なシステムが含まれている。巻末のイニシアチブ・カード Initiative Card(4.8) とデュエル(5.0)の各ルールは本項を置き換えるものである。これらの追加ルールで変更されない部分については、コア・ルールの記述に従うこと。

### 3.1 プレイの手順 Sequence of Play

ルールの記述に従って、ゲームの各手順を実行すること。このプレイ手順は、各シナリオの指定のターンまで繰り返される。

- I. 風向変更セグメント Wind Adjustment Segment (第1ターンは実施しない)
- II. 戦隊決定 Command Determination
- III. イニシアチブ決定 Initiative Determination
- IV. 活性化サイクル Activation Cycle
  - A. いずれかの戦隊 Command または指揮範囲外艦船 Out-of-Command Ship 一隻を選択
  - B. 艦船活性化 Activate
  - C. 艦船移動/砲撃 Move and Fire
  - D. 艦船離脱 Disengage
  - E. 他の戦隊か指揮範囲外艦船を選択(両プレイヤーが全ての艦船を活性化させ終わるまで繰り返す)
- V. 白兵戦 Melee Combat
- VI. 艦船状態チェック Ship Status Check
  - A. 火災 Fires
  - B. 漂流 Drifting
  - C. 戦闘不能 Striking
  - D. 沈没 Sinking
  - E. 砲撃舷マーカー Broadside Markers の除去



## VII. 勝利判定 Victory Determination

**プレイの概要 General Overview of Play** : 風向の変更チェックの後に、両プレイヤーは各艦が指揮下/指揮範囲外にあるか、またどのフォーメーション Formation に所属するかを決定する。続いてダイスをロールし、いずれのプレイヤーが先に活性化するかを決定する。活性化プレイヤーは、ひとつのフォーメーションまたは1隻の指揮範囲外 Out of Command の艦船を選択し、各艦ごとに砲撃と移動を実行する。活性化させた全艦船の行動が終了した後に、今度は相手プレイヤーはひとつのフォーメーションか1隻の指揮範囲外の艦船を活性化させる。全ての艦船の移動が終了した後に、白兵戦 Melee の結果を判定する。最後に、各艦の状態をチェックし、勝利条件の判定を行い不要なマーカーを除去する。

### 3.2 風向変更セグメント Wind Adjustment Segment

第2ターン以降、各ターン開始時の風向変更セグメントにてダイスをロールする。この結果が[0]であった場合、再度ロールをおこない風向変更表 Wind Change Table を参照する。

**注意** : 風向変更表は北半球でのシナリオ用に作成されている。両プレイヤーは、南半球のシナリオの場合、時計回り Clockwise と反時計回り Counter-Clockwise の結果を入れ替えて使用すること。

### 3.3 戦隊決定 Command Determination

この時代の海戦における勝敗は、艦隊指揮官の柔軟性と、明確で簡潔な命令を与える能力にかかっていた。戦隊決定フェイズ Command Determination Phase において、両プレイヤーは各艦船が指揮下の戦隊にあるのか、指揮範囲外にあるのかを明示しなければならない。

**3.3.1 指揮官 Commanders** : 通常のシナリオでは、各艦隊には1人の提督 Fleet Admiral と複数の下位指揮官が割り当てられている。指揮官ユニットはこれら指揮官たちを現しており、それぞれ艦船ユニットに配置される。指揮官ユニットには氏名の脇に階級値 Rank Value が記載されている。この数値が大きい方が階級の高い指揮官である。一隻の艦船に複数の指揮官をスタックすることもできる(ただし艦隊運用の点では得策ではない)。

**★3.3.2 旗艦 Flagships** : シナリオで提督 Admiral が乗船するよう指定されている艦が旗艦である。もしくは、シナリオで指定された艦船に乗船している指揮官が提督である(階級値の最も高い指揮官が複数存在している場合)。提督は乗艦が損傷状態 Damaged に裏返されているか、マスト倒壊状態 Dismasted にある、または火災 Fire が発生している場合を除いて、指定された艦船を離れることができない。

**3.3.3 戦隊 Commands** : 艦船のグループは戦隊と呼ばれる。ある戦隊に所属するすべての艦船は一緒に活性化し、相手の艦船が移動を始める前に全艦の移動を終えておかねばならない。戦隊は以下の二種類のいずれかの形式で編成され

る:

**1) グループ戦隊 Group Commands** : ある指揮官の指揮範囲 Command Range 内に存在するすべての艦船は、単一の戦隊として編成することができる。この指揮範囲は、該当指揮官の乗艦の舳先 Bow か艦 Stern のいずれかのヘクスを起点として、戦隊に編入したい艦船の舳先か艦のいずれかのヘクスまでを数えること。この指揮範囲のヘクスを数える際には、指揮官の乗艦のヘクスはカウントしない。また敵艦船が占めているヘクスをたどることはできず、このような場合はその周囲のヘクスをたどること。ある艦船が複数の指揮官の指揮範囲内に存在している場合、担当プレイヤーがどの戦隊として活性化するかを決定しておくこと。

**デザインノート** : この指揮範囲は、信号旗によって命令を伝達する能力を表しているわけではない。それよりむしろ、提督の立案した事前の作戦を一旦戦端が開かれたのちも継続する能力を表したものである。

**2) フォーメーション戦隊 Formation Commands** : 盤上でフォーメーションを組んだ状態にある各艦船は、単一の戦隊として編成することができる。このフォーメーションを組むためには:

- そのフォーメーションに所属する各艦船が、同フォーメーションに所属するいずれかの艦船から4ヘクス以内に存在している。この経路に敵艦船の配置されているヘクスが含まれていてはならない。
- フォーメーションに所属するすべての艦船が同方位を向いており、加えて、
- フォーメーション内に指揮官が乗船している艦船を含んでいる。

フォーメーション戦隊に所属させることができる艦船の数には上限はない。活性化したフォーメーション戦隊に所属する各艦船は、任意の順番で活性化させることができる。

**3) 指揮範囲外 Out of Command** : 上記のいずれの状態にもない艦船は、指揮範囲外の状態となる((3.5.1)参照)。戦隊の所属状態は各ターンの開始時に決定され、艦船はターンの途中で指揮範囲外の状態に陥ったとしても、そのターンが終了するまでは当初の戦隊に所属した状態を維持する。各シナリオの最初のターンにおいては、すべての艦船は最寄りのフォーメーション戦隊に所属しており、**指揮下 In Command** の状態であると見なされる。**例外** : 指揮官なしでシナリオを開始する陣営の艦船は、シナリオを通じて指揮範囲外にあるものと見なされる(シナリオ特別ルールで指定されている場合を除く)。

**3.3.4 戦隊決定 Determining Commands** : 両プレイヤーは担当する各艦船がそれぞれの戦隊 Command に含まれているか、また指揮範囲外 Out of Command の状態にあるのかを決定しなければならない。最初に直前のターンでイニシアチブを獲得できなかった側(最初のターンでは戦意 Audacity の低い側)のプレイヤーが、前述の戦隊に関するルールに従い、ひとつの戦隊についてそれを構成する艦船をすべて宣言す

る。次に相手陣営のプレイヤーが同様にひとつの戦隊の構成を宣言すること。以下続けて両プレイヤーは交互に戦隊の構成を宣言してゆくこと。一方のプレイヤーがすべての戦隊の構成を宣言し終えた場合、相手プレイヤーは残るすべての戦隊構成を宣言すること。必要であれば、ある戦隊がどこでとぎれているか範囲を明示するため、戦隊分割 Command Split マーカーを用いること。このマーカーはプレイヤーが戦隊の構成範囲を確認する補助にのみ使用される。いずれの戦隊にも所属されなかった各艦船には、指揮範囲外 Out of Command マーカーを配置すること。指揮官が乗船している艦船は、常にその指揮下にあるものと見なされる。

### 3.4 イニシアチブ決定 Determine Initiative

戦隊 Command の構成が決定されたのちに、両プレイヤーはイニシアチブの決定のためそれぞれダイスをロールすること。各プレイヤーはロール結果にその時点で使用可能な提督 Fleet Admiral の指揮能力 Command Quality を加えること(提督が戦死もしくは捕虜 Captured となっている場合、代わりに艦隊の戦意 Audacity を加える)。修正後のロール結果が大きな側のプレイヤーがこのターンのイニシアチブを獲得する。結果が同値の場合、戦意の高い陣営がイニシアチブを得る。

### 3.5 戦隊活性化 Command Activation

このターンのイニシアチブを得たプレイヤーが、一つの戦隊 Command もしくは一隻の指揮範囲外 Out of Command の艦船を選んでそれを活性化させるか、パスして相手プレイヤーに活性化の権利を譲るかを選択する。両プレイヤーはすべての戦隊と指揮範囲外の艦船が活性化を終えるまでこれを繰り返す。一方のプレイヤーがすべての戦隊と指揮範囲外艦船の活性化を終えた場合、相手プレイヤーが残りの戦隊と指揮範囲外艦船の活性化を順次実施すること。各戦隊と指揮範囲外の艦船は、各ターン中にそれぞれ一度のみ活性化することができる。

**3.5.1 指揮範囲外艦船 Out of Command Ships :** 指揮範囲外の状態にある艦船は、活性化時にとれる行動に制限が設けられている。指揮範囲外の各艦船が選択されるたびに、ロールを実施し結果を所属する艦隊の戦意 Audacity と比較しなければならない(提督 Admiral が戦死や捕虜となっていない場合、その指揮能力 Command Quality をロール結果から引くこと)。結果が戦意の値以下であれば、その艦船は指揮下にある場合と同様に制限なく行動することができる。この指揮判定に失敗した場合、この艦船は敵艦船の隣接ヘクスで活性化した場合を除いて、敵艦船の隣接ヘクスで移動を終了したり、また砲撃を実施することもできなくなる。

#### 3.5.2 指揮範囲外艦船活性化の例外 Out of Command

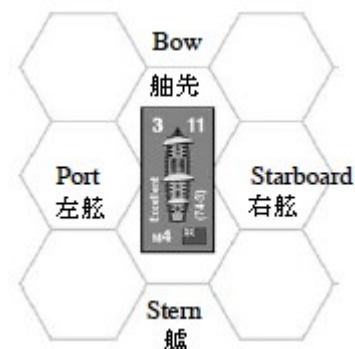
**Activation Exception :** 通常、プレイヤーは自身の手番に必ず何らかの部隊を活性化させる必要がある。この例外として、直前に相手プレイヤーが指揮範囲外艦船を活性化させた場合にのみ、プレイヤーは活性化を実施せずにパスを選択する

ことができる。プレイヤーは相手が指揮範囲外艦船の活性化を続けている場合はパスを続けることができるが、相手が戦隊 Command を活性化させた場合や、すべての活性化を終えた場合には、自身の戦隊か指揮範囲外艦船ひとつを活性化させねばならない。

### 3.6 移動 Movement

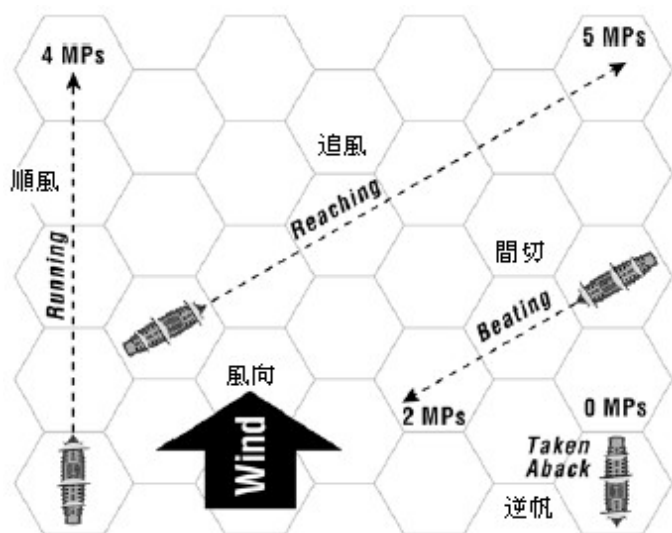
指揮範囲外 Out of Command もしくは戦隊 Command の一部として活性化された艦船は、与えられた移動力を使用し、地図盤上の隣接するヘクスを辿って移動させられる。ヘクスを飛ばして移動を行うことはできない。

**3.6.1 艦位 Facing :** 地図盤上に配置された艦船ユニットは、そのサイズに応じて1もしくは2ヘクスを占める。艦船ユニットの正面は必ずヘクスの頂点ではなく辺に向けること。ある艦船の艦位について疑問が生じた場合、相手プレイヤーがどちらの方位を向いているかを決定すること。艦船ユニットの周囲は、いくつかの異なるヘクスサイドにより囲まれている。正面のヘクスサイドは艦船の船先 Bow ヘクスサイドである。背面のヘクスサイドは艦船の艦尾 Stern ヘクスサイドである。艦船の左側のすべてのヘクスサイドは左舷 Port、右側すべてのヘクスサイドは右舷 Starboard のヘクスサイドである。



**3.6.2 移動速度 Movement Rates :** 艦船は自身の艦位と風向きとの関係に従って、そのターンに消費しなければならない移動力 MP: Movement Point を受け取る(例外:衝突 Collision、錨泊 Anchoring、接舷 Grappling、座礁 Aground の各場合を除く)。MP は後のターンのために残しておくことはできない。艦船の風に対する艦位について、それぞれ以下のように呼称する:

- 順風 Running : 艦船の真後ろから風を受けている状態。[4 MP]
- 追風 Reaching : 艦船の背後から左右 60°の方向から風を受けている状態。[5MP]
- 間切 Beating : 艦船の背後から左右 120°の方向から風を受けている状態。[2MP]
- 逆帆 Taken Aback : 艦船の正面から風を受けている状態。[0 MP] またこの状態を「真上り」In Irons! と呼ぶ。



### 3.6.3 移動速度修正 Movement Rate Modifiers : いくつかの条件により、艦船の移動速度は修正される場合がある:

#### ・★小型艦の速度ボーナス Small Ship Speed

**Enhancement :** 砲撃力 Relative Rate が[5]か[6]で([G]や[T]は含まない)、損傷面 Damaged ではない艦船は、活性化した時点でマスト倒壊状態 Dismasted ではなく、MP が少なくとも 1 以上であれば、追加の 1MP を得ることができる。このボーナスは一旦宣言されたらその活性化中は取り消すことができない。この追加移動力は索具損害 Rigging Damage による移動力減少の前に適用される。真上りまたは 0MP の状態にある艦船は、この小型艦の速度ボーナスを使用することができない。

・**総帆 Full Sails :** 各艦船は移動の最後に「総帆」の展開・縮帆を宣言することができる。同様に各艦船はシナリオの開始時に総帆状態を宣言しておくこともできる。この総帆作業の効果は翌ターン以降の移動で効果を発揮するが、戦闘において索具損害 Rigging Damage を被りやすくなる。索具損害が 6 点以上、もしくは損傷状態 Damaged となった艦船は総帆を展開することができず、また展開中の総帆状態も失われる。総帆を展開している艦船が、索具を目標とした砲撃を受けた場合、損害判定のロールに[+2]の修正を受ける。総帆状態となっている艦船は、風向きに対する艦位により、それぞれ以下の追加移動力を受け取る: 間切 Beating [+1]; 順風 Running [+2]; 追風 Reaching [+3]。

・**天候の影響 Weather Effects :** いくつかのシナリオにおいては、強風 Breezy や風 Calm などの天候が設定されている。強風の場合、各艦船の MP は[+1] され(元々 1MP 以上を有する場合のみ)、また天候変化のダイスロールには[+1]の修正を適用する。風の場合は各艦船の MP が[-1] され、天候変化のダイスロールに[-1]の修正を適用する。これに加えて、風では偶数ターンのみ漂流 Drift の移動を実行する((3.6.8)参照)。

・**漕船 Oared Ships :** 許容損害 Damage Rating の値が灰

色の円で囲まれている艦船は、オールを装備している(ガレー Galley やジベック Xebec など)。これらの艦船は、艦位と風向きとの関係や帆の状態に係わらず、2MP で移動することもできる。またこれらの艦船には、小型艦の速度ボーナスが適用されず、総帆状態となることもできない。これらが活性化する毎に、通常の帆走船として移動するか、漕船として 2MP で移動するのを選択すること。漕船として活性化している場合、これらの艦船は同一ヘクス内で複数のヘクスサイドを変更するような変針を実施することができる。漕船中の艦船が舳先 Bow ヘクスに侵入するには 1MP を要する。同様に艦 Stern ヘクスに侵入するには 2MP を要する。また移動を開始したヘクスで任意のヘクスサイドに変針するためには 2MP を消費する。

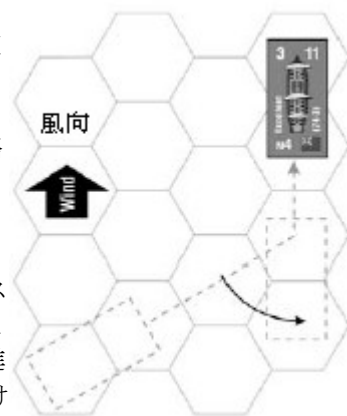
**デザインノート:** プレイヤーは、なぜ全ての艦船が同じ速度で移動し、個々の MP に変化がないのかと疑問を持つかもしれない。これは、このような精密化は本ゲーム扱う範囲を超えているためである。本ゲームは艦隊行動を再現するためにデザインされており、個艦の行動や性能の表現は重視されていない。

**3.6.4 艦船の移動 Moving a Ship :** 艦船は舳先 Bow ヘクスサイドを横切り、舳先を前方のヘクスに侵入するように動かされる。このような移動を実施するごとに、艦船は 1MP を消費する。

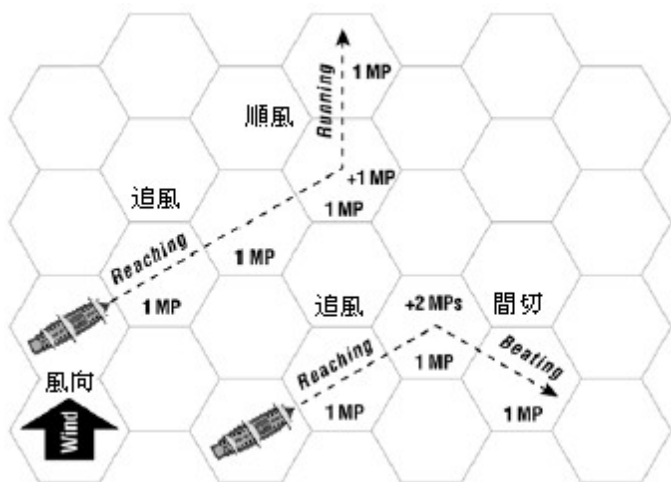
#### 3.6.5 下手回し Wearing : 下

手回しは風に逆らうことなく艦船の針路を変更する操作である。これは比較的容易な機動であるが、風上方向に針路を向けるには時間がかかるという欠点がある。艦船は MP を消費したのちに、艦 Stern を左右いずれかの隣接ヘクスに移動させ針路を変更することができる。艦船は 1 ヘクス進む毎に艦を方位ひとつ分だけ回転させることができる(下手回しにおいては、ある活性化中に同一のヘクスで 2 回の針路変更を実施することはできない)。また上手回し Tacking (次項参照)の場合を除いて、艦船は舳先を風上正面に向けるような針路変更を実施することはできない。針路変更では、風に対する位置関係により、MP を消費する場合もしない場合もある((3.6.3)総帆 Full Sails の場合はこれらのコストは 2 倍となる):

- ・ 追風 Reaching から順風 Running 状態へ: 1MP
- ・ 追風 Reaching から間切 Beating 状態へ: 2MP



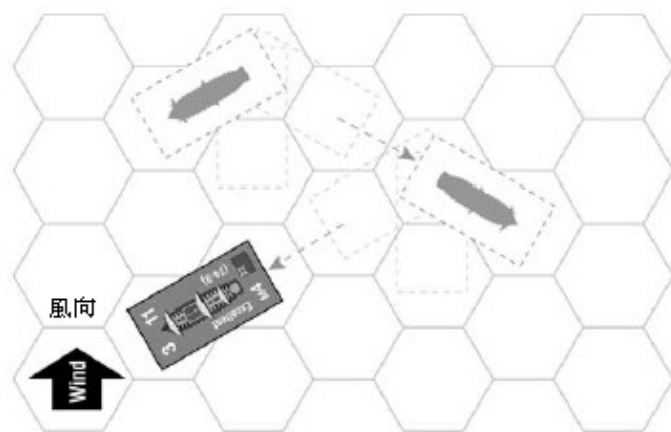




その他の場合の針路変更ではMPを消費しない。(索具損害 Rigging Damage を差し引いた後に) 1MP しか残されていない艦船は、追風から順風状態へ変針することはできる。しかし追風から間切状態に変針することはできない。

**プレイの注意:** 移動の結果、風に対して以前より多くのMPを受け取れるはずの艦位になっても、移動力は増えず、次のターンに持ち越されることはない。同様に移動力の少なくなる艦位となっても、そのターンの移動力は減少せず、また次のターンの移動力を規定より減らされることはない。

**3.6.6 上手回し Tacking :** 上手回しは舳先 Bow を風上方向に向け、風を横切るように艦船の針路を変更する操作である。これは風上に向かって進む非常に効率の良い方法ではあるが、危険を伴う機動でもあり、戦闘中にはとりわけその危険性も高まる。上手回しには、失敗して**真上り In Iron!** 状態となり身動きがとれなくなる可能性がある。間切り Beating 状態で移動を開始した艦船のみが上手回しを試みることができる(従って移動途中で実施することはできない)。上手回しを宣言した艦船は、以下の手順に従うこと:



1) 上手回しの実施を宣言した間切り状態の艦船を、舳 Stern を軸として舳先を風上に正対する艦位に変針させる。下手回し **Wearing** とは旋回軸が異なることに注意！ 小型艦船はその場で旋回すること。

2) ダイスをロールし、修正値を適用して上手回し表 Tacking

Table を確認する。同表には該当艦船が**真上り**状態で停止してしまうか、上手回し機動を完了できるかが記載されている。

3) 上手回し表の結果が**真上り**以外であれば、該当の艦船は風上を横切って舳先をさらに移動させ、起動前とは反対側の間切り状態の艦位まで旋回させる。上手回し表にMPが記載されている場合は、艦船はそのMPを用いて上手回し後に通常の移動を継続する。各艦船は移動の開始時にのみ上手回しを実施でき、同ターン中に再び上手回しを実施することはできない。上手回しに失敗した艦船には**真上り**マーカーを配置して、漂流 Adrift 同様に(3.6.16)接舷 Grappling の対象となることを示すこと。

**上手回しの例 Tacking Example :** ある艦船が上手回しを実施して2ヘクス分風上に移動した例を示す。この実施には完全な2ターンを要する(下手回しで同様の機動を実施するには4ターンを必要とする)。最初の上手回しにより、この艦船の舳先は風上に向いた。ダイスをロールし、上手回し表で結果を確認する。この例では2MPの結果が得られた。これにより舳先を風上の反対側に旋回させる(この旋回ではMPは消費されない)。獲得した2MPは直進に使用した。続くターンにおいて、この艦船は反対舷への上手回しを実施し、逆方向に指向した。この一連の機動の結果、この艦船は風上に2ヘクス分移動することができる。

**3.6.7 横滑り Side Slipping :** 艦船は移動中の任意の時点の追風 Reaching 状態の艦位において、2MPを消費して横滑りを実施することができる。横滑りを実施する艦船は、変針せずに(追風状態を維持して)1ヘクスだけ風下 Leeward 側前方に移動する。艦船は必要なMPを残していれば連続して横滑りを実施することもできる。艦船は横滑りにより他の艦船が存在するヘクスに侵入することはできない(これは(3.6.12)の例外である)。

**3.6.8 漂流 Drifting :** (3.6.16)接舷 Grappled、(3.6.15)衝突 Fouled、(3.7.11)マスト倒壊 Dismasted、(3.7.11)戦闘不能 Struck の各状態となっている艦船のMPは[0]となる(例外: (3.6.3)漕船 Oared Vassal はマスト倒壊状態でも移動することができる)。これらの艦船は、艦状態チェック Ship Status Check フェイズの漂流 Drift セグメントにおいて、風下方向に1ヘクス移動する。天候状態が**風 Calm**である場合、偶数ターンにのみ漂流を実施する。これらの状態の艦船には漂流 Adrift マーカーを配置し、活性化してもMPが[0]であることを示すこと。漂流中の艦船が衝突 Collision することはない。艦船が漂流により既に別の艦船が存在するヘクスに移動するような場合、漂流艦はその場に留め置くこと。

**3.6.9 後進 Sternway :** 漂流状態 Drifting ではないが「真上り In Irons」状態や索具損害 Rigging Damage の影響によりMPが[0]以下となっている艦船は、後進表をロールすることができる(該当艦船に指揮官が乗船している場合、その指揮能力 Command Quality をロール結果から引くこと)。この結果が[4]より大きければ、その艦船は風下に1ヘクス移動し、加えて望むなら舳先 Bow を左右いずれかに60°変針させることができ

る。結果が[4]以下である場合、その場で旋回するか、風下に1ヘクス後退して旋回するかを選択することができる。後進に関わる移動により衝突 Collision が発生することはない(このような場合は(3.6.8)漂流同様に処理する)。マスト倒壊 Dismasted 状態の艦船は後進を実施することができない。後進を実施する艦船は変針せずに真上り状態を維持することもできる。

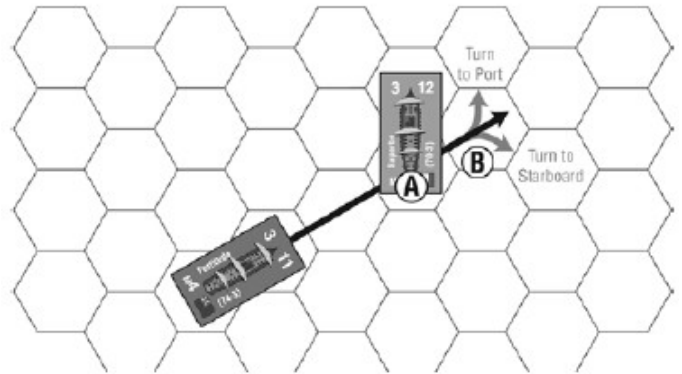
**3.6.10 裏帆 Backing Sails :** 艦船は「裏帆を打って」速度を減少させることができる。これを実施した場合、侵入した各ヘクスにつき、艦船を直進させることなく裏帆として 1MP を追加で消費することができる。この MP は裏帆を打つただけに消費することができる。またこの裏帆のために消費する MP は、変針のための MP として使用することもできる(該当艦船がその位置で下手回し Wearing を実施している場合)。艦船は上手回し Tacking の実施前に裏帆を打つことはできないが、上手回しの成功後の移動においては可能である。艦船が裏帆のために使用できる MP は、元の速度の 1/2 切り捨てまでの値である(従って 1MP の艦船は裏帆を使用することができない)。

**例:** 追風 Reaching 状態でターンを開始したある艦船が、(天候の影響により)移動力6を持っているものとする。この艦船は3MPまで裏帆のために使用することができる。最初のMPを裏帆に使用し、さらに間切り Beating 状態に変針した(これに2MPを消費した)。4MP目は1ヘクス前進に使用した。続いて5MP目を裏帆に使用した。最後の6MP目は1ヘクス前進のために消費した。この艦船は6MPを消費したが、実際に移動したのは2ヘクスのみとなる。

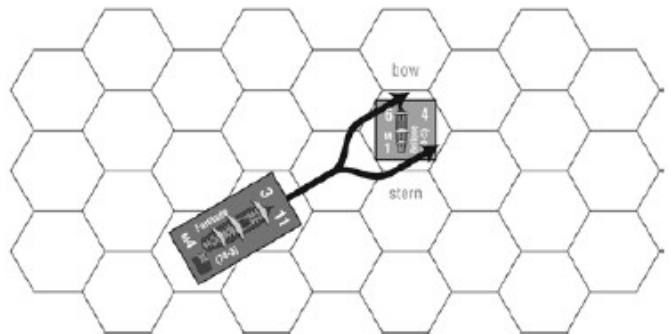
**3.6.11 艦船のスタック Stacking Ships :** 艦船は他の艦船の存在するヘクスを通過することはできるが、移動終了した時点で他の艦船と同じヘクスに存在することはできない。活性化したある艦船が他の艦船と重ならず移動を終えることができない場合、そのような艦船は重なり合う手前のヘクスに配置し直し、(3.6.5)衝突 Collision の判定を実施しなければならない。ただしプレイヤーは変針や裏帆 Back Sail などの手段を用いて、可能な限り衝突を避けねばならない。それらの手段を用いても衝突が避けられないような位置で活性化した場合は、不幸にも衝突が発生する可能性がある。

**3.6.12 大型艦船の通過 Large Ship Pass-Through :** 活性化した艦船が敵大型艦船を通過するだけの十分なMPを持っている場合、その艦船の艦位図(3.6.1)における左舷 Port と右舷 Starboard のいずれの舷側を通過するかを選択することができる。活性化中の艦船の船先 Bow が相手艦船に重なっている場合でも、相手艦を通過できるのであれば(必要なMPを消費できれば)変針を実施することに制限はない。活性化中の艦船の船先が相手艦船の存在するヘクスに重なっており、この状態から非活性艦船の縦射線 Rake Line (3.7.7.6)上に変針する場合、この機動は舷側通過 Pass-Along (3.6.14)としていくつかの制限が適用される。活性化中の艦船が、艦位図における船先または船尾 Stern のヘクスから相手艦船の存在するヘクスに侵入した場合も、舷側通過のルールが適用される。

**例:** Fortituble は Superbe を通過することができる。船先がヘクスBに達した際には、同艦は特に制限なく左舷 Port でも右舷 Starboard にでも変針することができる。Fortituble は同様にヘクスAに達した際にも右舷に変針することができる。しかしヘクスAで左舷に変針を試みる場合には、舷側通過の制限(3.6.14)が適用される。



**3.6.13 小型艦船の通過 Small Ship Pass-Through :** 小型の艦船を通過する手順も、(前述の)大型艦船に対する場合と同様であるが、加えて以下のルールが適用される: 小型艦船の配置されているヘクスにその艦船の左舷 Port もしくは右舷 Starboard のヘクスから侵入する場合、この非活性側艦船の船先 Bow か船尾 Stern のいずれの側を横切るのか、活性化中のプレイヤーが宣言すること。非活性側のプレイヤーはこの選択に対して、回避表 Evasion Table でダイスをロールすることにより異議を唱えることができる。この判定に成功した場合、非活性側のプレイヤーが前後いずれの側を活性化中の艦船が横切ったかを決定する。



**例:** Fortituble は小型艦船のヘクスを船先か船尾か任意の位置で通過することができる。

**★3.6.14 舷側通過 Pass-Along :** ある艦船が敵艦船の船先 Bow か船尾 Stern のヘクスに侵入し、活性化中のプレイヤーがこの艦船に相手艦の舷側を通過させることを望む場合、相手艦のいずれの側の舷側に沿って通過するかを宣言すること。この機動に対し、相手プレイヤーは回避表 Evasion Table でダイスをロールすることができる。この判定に成功した場合、非活性側のプレイヤーが実際はどちらの舷側を通過できるかを決定すること。活性化中の艦船が、相手艦船の左舷 Port もしくは右舷 Starboard から縦射線 Rake Line 上に侵入し、その線上に変針する場合、活性化中のプレイヤーはいずれの





ならない。その他の場合、移動中の艦船は接舷表 Grappling Table に従って接舷の成否を判定するルールを実施する。これに成功した場合、接舷を試みた艦船はその地点で移動を終了する。**接舷中 Grappled** マーカーを両艦に跨るように配置し、互いに接舷状態にあることを示すこと。衝突中の艦船は相手艦(複数)に対して接舷を試みることはできるが、この試みは各ターンに活性化する毎に1度のみ実施することができる。接舷の試みに対し、防御側は防御砲撃 Defensive Fire を実施することができる。移動中の艦船は接舷の試みと同時に(既に砲撃を済ませていなければ)砲撃を実施することもできる。この砲撃は既に両艦船が接舷中の場合と同様に、防御砲撃と同時に実施される。この砲撃は直射 Point-Blank (3.7.9) であると見なされる。

**3.6.17 衝突と接舷の影響 Fouled/Grappled Effects :** 衝突中または接舷中の艦船は、活性化しても移動することはできない。代わりに活性化時に離脱 Disengage を試みることができる。衝突中または接舷中の艦船がターンを終えた場合、艦状態チェックフェイズ Ship Status Check Phase の漂流セグメント Drifting Segment において漂流を実施する。

**3.6.18 離脱 Disengaging :** 衝突中 Fouled または接舷中 Grappled の艦船が活性化した場合、敵艦の1隻からの離脱を試みることができる。ダイスをロールし離脱表 Disengagement Table を参照する。これに成功した場合、離脱の目標となった敵艦との間の衝突中・接舷中マーカーを取り除くこと。

**3.6.19 錨泊 Anchoring :** 錨泊 はシナリオ特別ルールで指定された場合のみ使用される。このような場合、各艦船は錨泊状態でシナリオを開始したり、プレイ中に錨を降ろすことができる。錨泊は故意に移動を停止することができる唯一の方法である。錨泊状態にある艦船は、自身の砲撃時に損害結果表 Hit Results Table 上で[+2]のダイス修正を得ることができる。

★**投錨 Dropping Anchor :** 艦船は活性化時して行動を開始する際に、錨を降ろすことを宣言することができる。総帆状態 Full Sails である艦船は錨を降ろすことができない。通常の移動の際と同様に、後進表 Sternway Table でロールを実施すること。これには通常の修正値が適用されるが、投錨を実施する艦船はこのロール後に変針を実施することができない。修正後の値が[4]以下である場合、この艦船はそのヘクスもしくはそこから漂流 Adrift したヘクスのいずれかを選んで錨泊する。[5]以上の場合、この艦船は漂流したのちに錨泊しなければならない。大型艦船の場合は舳先 Bow もしくは艫 Stern のいずれかのヘクスに、小型艦船の場合はカウンターに直接、錨泊中マーカーを配置して状態を示すこと。この過程で艦船は通常通り砲撃を実施することができるが、錨泊による[+2]のボーナスは錨泊中マーカーが配置される前には使用することができない。

★**投錨旋回 Rotating at Anchor :** 錨泊中の艦船は、投錨した後のターンにおいて毎ターン1ヘクスサイド分まで変針することができる(例外一漕船 Oared Ship は任意のヘクスサイドだけ変針できる)。艦船が活性化した際に、大型艦船は(錨の

置かれた)舳先か艫のヘクスを中心に旋回することができる。小型艦船の場合は同ヘクスで旋回すること。ある活性化中に旋回と砲撃を同時に実施する艦船は、砲撃力 Relative Rate を該当艦船ユニットの記載値より[1]大きなものとして砲撃を実施する。

**捨錨 Slipping Anchor :** 錨を投棄する艦船は、活性化して行動を開始する際にこれを宣言しなければならない。これを実行した場合、(あらゆる砲撃に先立って)錨泊マーカーを除去して直ちに砲撃の[+2]ボーナスも失われる。該当艦船は移動表 Movement Table に記載された半分(端数切り捨て)のMPを受け取るが、この活性化中に総帆状態 Full Sail や投錨を実施することはできない。その後のターンにおいては通常のルールに従って移動を実施する。捨錨時に真上り In Iron 状態となっている艦船は、後進(3.6.9)を実施しなければならない。同ターンにおいてはその結果の移動のみ実施することができる。また次のターンでは前記のように通常の半分MPのみ利用できる。さらに続くターンより通常の移動を実施することができる。

### 3.7 砲撃戦 Fire Combat

砲撃戦の目的は、敵の艦船に(索具への損傷による)速度低下や、沈没に至るような損傷を与え「軍艦旗を降ろさせる」(そして降伏させる)ことである。砲撃戦は以下の手順により実施される:

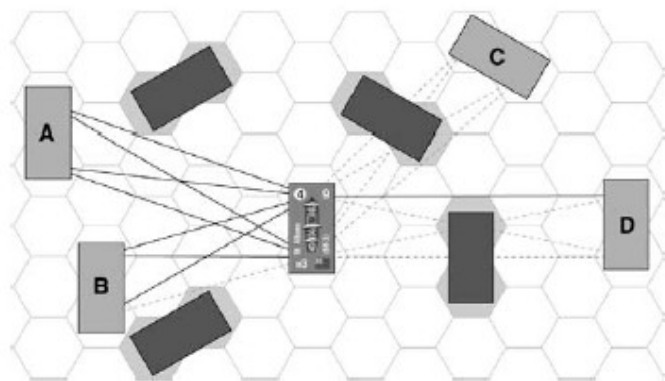
- 1) 活性化している(移動中の)艦船が、射程 Range と視線 Line of Sight の両方に収まっている(損害を与える可能性のある)目標を選択する。
- 2) 相手はこの活性化中の艦船に対し、目標となっている艦船か、移動中の艦船を射程と視線内に収めている別の艦船より、防御砲撃 Defensive Fire を実施することができる。
- 3) 攻撃側・防御側いずれの砲撃の場合でも、目標に対して投射できる火力 Firepower が決定される。
- 4) この砲撃で指向する目標(索具 Rigging か船体 Hull か)を決定する。縦射 Rake が可能な状態にある場合、その砲撃が実際に縦射となったかを判定する。
- 5) 砲撃のダイスをロールし、その砲撃の結果を判定する。
- 6) 目標の艦船に与えられた損害を適用し、砲撃を実施した艦船に該当する舷側砲撃済 Broadside Fired マーカーを配置する。
- 7) 防御砲撃による損害を適用した後に、活性化中の艦船は、元の目標に対する砲撃を実施するか、攻撃を中止するかを選択する。
- 8) 活性化中の艦船は移動を再開する(そして可能であれば他の目標に対する砲撃を実施できる)。

**3.7.1 砲撃の制限 Fire Limitations :** 各艦船は各ターンに両舷でそれぞれ1度ずつ、計2回の砲撃を実施することができる。艦船は(その艦船が接舷 Grappled、衝突 Fouled、錨泊

Anchor、漂流 Adriftなどで移動できない場合を除いて) 最低 1MP を消費した後、または上手回し Tacking か後進 Sternway の機動中の任意の時点でなければ砲撃を実施することができない。裏帆 Backing Sails でも MP を消費できるため(3.6.10)、この MP 消費条件を満たせることに注意。艦船は規定の MP を消費した後であれば、(風向きにより下手回し Wearing でも移動力を消費しない) 自由旋回の実施前後の任意の時点で砲撃を実施することができる。艦船は両舷の砲撃を、同時にでも移動の別々の時点でも任意の時点で実施することができる。両舷の砲撃結果は個別に判定される。

**舷側遮蔽 Masked Broadside :** 味方艦船の至近を航行する艦船は、その視線を妨害して砲撃を妨害してしまう可能性がある。活性化中の任意の時点において、味方艦船の船先 Bow もしくは艦 Stern のいずれかのヘクスに進入するか、舷側通過 Pass-Along を実施した場合、その艦船は該当する味方艦船に面した舷側を砲撃済 Fired としなければならない。これは活性化中、および非活性化状態の艦船双方に適用される。これが舷側通過により発生した場合、活性化中の艦船が非活性化状態の艦船のいずれの舷側を通過したかを宣言し、該当する舷側を砲撃済とすること。

**3.7.2 混成艦隊 Mixed Fleets :** 一般的に、小型艦船 (5 Rate 以下) は戦列 The Line を構成することではなく、大規模な海戦に直接参加することはなかった。これらの艦船は、偵察や側衛、伝令などの任にあたっていた。戦列艦 Ship of the Line がこれら小型艦艇に対して発砲することは、紳士的ではない行いであると考えられていた。かしながら、高額の拿捕賞金と生存の見込を秤にかけて、これら小型艦船が大型艦船に対して交戦を仕掛けることもあった。小型艦船 (半インチ) が 2 ヘクスサイズの大型艦船と一緒にプレイされている場合、各戦列艦 (4 Rate 以上) は小型艦船の砲撃で損害を受けるまで、該当する小型艦船を (防御砲撃 Defensive Fire でも) 砲撃することができない。小型艦船同士は自由に交戦できる。



**3.7.3 視線 Line of Sight :** 敵艦船に対して砲撃を実施するためには、射撃艦と目標艦との間に妨害されない視線が確保できなければならない。敵味方を問わず、艦船ユニットの置かれているヘクス (艦船ユニットのシルエットではない) は視線を遮る。視線が有効であるためには、攻撃側艦船の船先 Bow と艦 Stern のヘクスの中心、小型艦の場合はユニットのヘクスの

中心から、目標となる艦船の船先と艦の各ヘクスの中心、もしくは小型艦ヘクスの中心まで直線が引けなければならない。これらの線が他の艦船の置かれているヘクスを通過した場合、その視線は妨害される。また視線がふたつのヘクスの中間 (の边上) を通る場合、この 2 ヘクスのうち一方が空いていれば視線が有効と見なされる。攻撃側から防御側の艦船のすべてのヘクスに視線を設定することができない場合でも、最低一箇所の視線が有効であれば砲撃を実施することはできる。このような状態を**限定射界 Partial Broadside**と呼ぶ (3.7.7.4参照)。砲撃する艦船が目標の艦船と (完全または部分的に) 重なっている場合、常に完全な斜線が得られる。

**視線の例 LINE OF SIGHT EXAMPLE :** 影で塗られた艦船 (敵味方を問わない) が視線を遮っている。艦船 A-D が敵艦船である。St. Albans から A には完全な視線が得られる。B と D には限定的な視線が得られるが、C には視線が確保できない。LOS の項目で補足されているのは D のケースである。

**3.7.4 射界 Arc of Fire :** 艦船は搭載している (舷側 Broadside の) 大砲の射界内にある目標のみを砲撃することができる (例外: 追撃砲 Chase Gun (3.7.5.2))。艦船の射界は船先 Bow と艦 Stern のヘクス (小型艦船の場合は艦船の中心ヘクス) から左舷 Port と右舷 Starboard) ヘクスサイドの外へ広がっている。この射界に一部もしくは全体が含まれる目標が、攻撃の対象となる。具体的な舷側の範囲については、以下の艦船の射界図を参照のこと。



**3.7.5 射界外の目標 Targets Outside Arc of Fire :** 艦船は以下のように舷側射界以外に位置している目標を砲撃することもできる場合がある。このような砲撃も防御砲撃 Defensive Fire のトリガーとなり、また攻撃に対する防御砲撃として使用することもできる。

**3.7.5.1 旋回砲 Swivel/Pivot Guns :** 砲艦 Gunboat (無傷時の砲撃力 Relative Rate が [T])、漕船 (船体耐久力 Hull Rating が灰色)、およびシナリオにより旋回砲の装備が指定されている艦船は、舷側射界外で縦射線 Rake Line 上にない目標に対し、損害決定のダイスに [-1] の修正を適用して砲撃を実施することができる。また目標が (訳注: 一部でも) 縦射線上にある場合も [-3] の修正で砲撃を実施することができる。このような砲撃は、砲撃艦船の目標に近い側の舷側 Broadside からの砲撃を使用した見なされる。目標が縦射線上に位置し

ていた場合は、砲撃したプレイヤーがいずれの舷側砲撃を用いたかを選択できる。

**3.7.5.2 追撃砲 Chase Guns (選択ルール) :** 無傷での砲撃力 Relative Rates が[G]以上である艦船は、舷側射界外の縦射線 Rake Line 上に位置している目標を(艦首もしくは艦尾追撃砲を用いて)砲撃することができる。追撃砲の射撃判定では、ダイス1個のロール結果と両艦間の距離を比較する。ロールの結果がこの射程距離以上であれば、目標に1点の索具損害 Rigging Hit を与える。このロールには砲撃艦船の戦意値 Audacity、および使用されたイニシアチブカード Initiative Card (4.8)の射撃値が修正として加えられる。追撃砲の砲撃に適用される修正はこれのみである。また射程が5ヘクス以下で、修正前のロールの値が[9]だった場合、1点の索具損害 Rigging Hit が追加で適用される。追撃砲の砲撃は舷側の砲撃を消費しないが、艦首および艦尾の両追撃砲とも活性化中の艦船のみが使用することができ、防御砲撃 Defensive Fire に使用することはできない。

**デザインノート:** 砲艦 Gunboat の武装は多くの場合旋回できるように設置されており、これらの艦船のオールによる機動性と相まって、その火力をほとんど全周にわたって指向することができた。(ブリッグ形砲艦 Gun-Brig 以上の)より大型の艦船には、追跡や逃走時に敵艦の索具に損害を与える目的で、艦首と艦尾に少数のカノン砲が装備されていた。旋回砲のルールは装備した艦船が登場する場合に必ず使用され、また追撃砲は両プレイヤーが同意した場合にどのようなシナリオでも使用することができる。



**3.7.6 風の影響 Wind Effects :** 艦船の機動力を左右すると同様に、砲撃も風の影響を受ける。砲撃する艦船の風下側の舷側に目標が存在する場合、その艦船は**追い風 With the Wind**で(風下 Leeward に対して)砲撃していると見なされる。同様に砲撃する艦船の風上側の舷側に目標が存在する場合、その艦船は**向かい風 Into the Wind**で(風上 Windward に対して)砲撃していると見なされる。また艦船が**接舷状態 Grappled**または**衝突中 Fouled**である場合、風向きに関わらず砲撃が風の影響を被ることはない。

**3.7.7 砲撃解決手順 Fire Resolution Process :** 以下に示すよ

うに、砲撃結果は複数のステップを経て求められる。全ての砲撃戦は、以下の手順に従って解決する必要がある。

**1) 目標決定 Target Selection :** 最低 1MP を消費した後に(移動できない状態である場合を除く(3.7.1))、活性化中の艦船は一隻の目標となる艦船を選択する。この目標艦船は射程 Range 内かつ(少なくとも一部は)視界 Line of Sight 内に存在していなければならない。艦船が他の艦船と接舷状態 Grappled もしくは衝突状態 Fouled にあり、その艦船を(部分的にでも)舷側射界に収めている場合、該当する舷側射界内の艦船のみを目標とすることができる。

**2) 砲撃防御砲撃 Defensive Fire Interruption :** 活性化中の艦船が目標を決定した直後で、火力 Firepower が決定される以前に、活性化中の艦船を射程 Range と視線 Line of Sight 内に収めている防御側の艦船のうち任意の一隻が、防御砲撃を実施することができる。この防御側艦船は指揮範囲外 Out of Command の状態にあるものでも良い(例外:接舷砲撃 Grappled Fire (3.7.9))。防御砲撃は該当する舷側 Broadside の砲撃をまだ使用していない艦船のみが実施することができる。防御砲撃は以下の通常の砲撃手順と同様に解決される(例外:縦射 Rake (3.7.7.6))。防御砲撃の結果を適用した後に、活性化中の艦船は予定していた砲撃を実施するかを決定する。活性化中の艦船がその砲撃を中止した場合、このターン中に再度砲撃を試みることができるが、その際には追加の防御砲撃を受ける可能性がある。

**3) 射程決定 Range Determination :** 敵艦船を攻撃できる最大射程は 10 ヘクスである(例外:砲撃力 Relative Range が赤いシンボルに記載されている艦船の最大射程は 5 ヘクスとなる)。この制限には目標となるヘクスは含むが、砲撃側艦船の舳先 Bow や艦 Stern のヘクスは含まない。この射程距離を決定する場合、攻撃側と防御側それぞれの艦船の舳先か艦のいずれのヘクスから判定することもできる。このような場合、もっとも短くなる距離を射程として使用する。

**4) 砲撃形態決定 Attack Type Determination :** 艦船の砲撃は、目標との位置関係によって 2 種類うちいずれかひとつが適用される。この砲撃形態は砲撃の実施前に決定される:

- **部分射界 Partial Broadside :** 目標の大型艦船(2 ヘクスサイズ)が、射界 Arc of Fire 内に 1 ヘクス分しか収められていない場合、攻撃側の艦船の砲撃力 Relative Rate がユニットに記載されている値より[1]大きな値であると見なされる。限定視線 Partial Lines of Sight の場合も部分射界として扱う。
- **完全射界 Full Broadside :** 目標の全ヘクスが攻撃側艦船の視界と射界の両方に収まっている場合、他の修正値を除けば攻撃側の砲撃力がそのまま使用される。

**5) 目標箇所選択 Target Type Selection :** 砲撃を実施する前に、この攻撃を行うプレイヤーはその砲撃で目標艦の船体 Hull と索具 Rigging のどちらを狙うかを決定しておかなければならない。この選択により損害決定時にいずれの欄を使用するかが決定される。艦船の船体に対する砲撃は、目標艦を



沈没 Sink させる可能性が高くなる。また索具に対する砲撃は、移動に制限を与える効果があり、また火災の発生する可能性も高い。接舷状態 Grappled か衝突状態 Fouled である艦船は、敵艦の船体のみを目標とすることができる。

**6) 縦射 Rake :** 艦船の前後に伸びるヘクス列を縦射線 Rake Line と呼ぶ。縦射線には、船先 Bow から伸びる艦首縦射線 Bow Rake Line と艦 Stern から伸びる艦尾縦射線 Stern Rake Line が存在する。活性化中の艦船がこれらの線を横切った場合(または敵の艦船自体を横切った場合)、目標の艦船に対して縦射を試みることができる。この縦射の判定には、目標からの距離、横切った縦射線の種類(船先か艦か)、砲撃艦の能力などの要素が関係する。

**縦射判定 Rake Roll :** 縦射が可能であれば、目標箇所を選択したら直ちに縦射判定のロールを実施する。修正後のダイスが[4]以下だった場合、この砲撃には縦射の効果が適用される。このロールに対しては以下の修正が適用される:

- ?: 艦隊の戦意 Audacity
- ?: 指揮官の指揮能力値 Command Quality
- +?: 目標艦までのヘクス数
- 2: 砲撃艦が艦尾縦射線を横切っている場合

**縦射の効果 Rake Effects :** 縦射ではすべての船体損害 Hull Damage の結果が増加する。艦尾縦射 Stern Rake では船体損害が2倍となる。艦首縦射 Bow Rake では船体損害が50%増加する(端数切り捨て)。

**部分縦射 Partial Rakes :** 攻撃艦の船先か艦のいずれかのヘクスからの視線が遮られていた場合、その縦射は**部分 Partial**の扱いとなり火力 Firepower 決定時に攻撃側艦船の砲撃力 Relative Rate に[1]が加えられる(従って砲撃力[3]の艦船であれば火力決定表 Firepower Determination Table の[4]の欄を使用することになる)。

**防御砲撃と縦射 Defensive Fire vs. Rakes :** 移動中の艦船のみが縦射を試みることができる。攻撃艦船の両ヘクスが縦射の対象となる艦船の舷側射界内 Broadside Arc に位置していれば、この防御側艦船は完全射界 Full Broadside で砲撃を実施することができる。また部分射界 Partial Broadside での砲撃となることもあり得る。他の艦船を横切ろうとしている活性化中の艦船は、防御砲撃に関しては非活性側の艦船に対して接近中の舷側(横断を開始する側)に位置しているものと見なされる。

**★縦射制限 Rake Limits :** 縦射に成功した艦船は、その活性化中に同じ目標を再び縦射するためには、一旦目標の縦射線上から完全に離脱しなければならない。この場合、船先 Bow と艦 Stern の双方が敵縦射線上から離れる必要がある。

**7) 火力決定 Firepower Determination :** 各艦船の砲弾投射能力を火力と呼ぶ。艦船の火力は、火力決定表 Firepower Determination Table 上で砲撃力 Relative Rate と射程 Range を交差させて求める。艦船の火力は以下の手順に従って決定すること:

**a) 砲撃力決定 Determine Rate Row :** 活性化中の艦船の砲撃力が黄色で囲まれている場合は[1]の欄を、その他の場合はその艦船の本来の砲撃力([1-6]もしくは[G]か[T])の欄を使用する。この基本となる欄が決定された後に、実際に使用する欄を以下の修正項目により修正する:

- ・その攻撃が部分射界 Partial Broadside か部分縦射 Partial Rake である場合は砲撃力に[+1]。
- ・砲撃艦船が受けている船体損害 Hull Damage 6点ごとに砲撃力に[+1]。
- ・上手回し Tacking 中の砲撃であれば砲撃力に[+1]。
- ・総帆状態 Full Sails での砲撃であれば砲撃力に[+1]。
- ・マスト倒壊状態 Dismasted での砲撃であれば砲撃力に[+1]。
- ・火災発生中 On Fire の砲撃であれば砲撃力に[+1]。

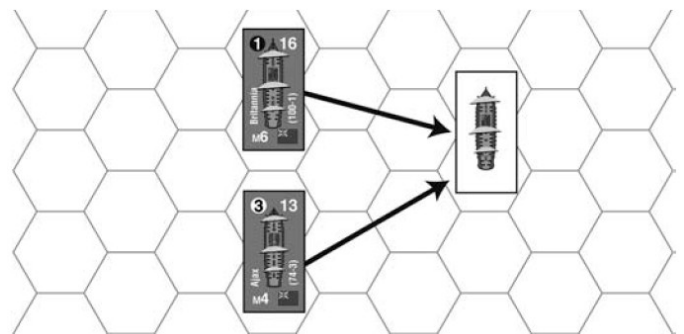
**例:** 砲撃力[3]の艦船が、船体損害14点(+2シフト)を受けた状態で部分射界(+1シフト)で砲撃を実施した場合、修正後の砲撃力は[6]となる。

**注意:** この修正後の砲撃力が表の欄外([T]を越えた状態)となってしまう場合、その攻撃は損害を与えることなく無効となり、加えてその艦船の該当舷側は砲撃済 Fired となる。

**b) 基準火力決定 Determine Base Firepower :** 修正後の砲撃力と目標までの距離を交差させて、火力値 Firepower Value を求める。

**c) 最終火力決定 Determine Actual Firepower :** 基準火力を以下の条件に従って修正する:

- +1 火力決定表上で、修正前の火力値の欄が網掛けになっている場合で、砲撃艦船の砲撃力 Relative Rate が白で囲まれている場合。
- 1 火力決定表上で、修正前の火力値の欄が網掛けになっている場合で、砲撃艦船の砲撃力が黒で囲まれている場合。
- +? 砲撃艦船の艦隊の戦意 Audacity 。
- +2 直射 Point-Blank Fire (3.7.9)。
- +2 (選択ルール)その舷側 Broadside で実施する最初の砲撃の場合(このルールを使う場合は何かに記録しておくこと)。
- +# カロネード砲 Carronade ボーナス。



**例:** 上図の2隻が射程3ヘクスで砲撃を実施するものとする。両艦船は完全射界 Full Broadside で砲撃し、いずれも船体 Hull の損害は6点以下であるため、砲撃力 Relative Rate の修正はない。Britannia の火力値は(射程3ヘクスで)[12]だが、黒丸により修正され[11]となる。Ajax の火力は[8]から白丸で修正されて[9]となる。

**d 損害決定 Determine Hit Results :** 火力 Firepower が決定された後に、損害結果表を用いて10面ダイスをロールする。ロールの結果は以下の条件で修正される(修正値の上限は[+5]まで):

- 目標箇所が索具 Rigging の場合:
  - +1 フランス艦の砲撃
  - +1 風上 Windward への砲撃
  - 1 風下 Leeward への砲撃
  - +2 目標艦が総帆状態 Full Sails
  - 2 天候が風 Calm の場合
- 目標箇所が船体 Hull の場合:
  - +1 イギリス艦の砲撃
  - +1 風下 Leeward への砲撃
  - 1 風上 Windward への砲撃
- その他の修正:
  - +2 錨泊中 Anchored の砲撃
  - +2 砲台 Battery の砲撃
  - 1 舷側射界 Broadside 外かつ自艦の縦射線 Rake Line 外への砲撃
  - 3 縦射線 Rake Line 上への砲撃

**訳注:** 損害結果表は通常の2ヘクスの大型艦船用と、1ヘクスの小型艦船用の二種類が存在する。目標艦船により該当する表を使用すること。

修正後のロール結果と火力値の交差する欄を参照すること。船体か索具か、選択した目標箇所の欄を参照する。どのような種類の損害が(どれだけ)発生したか記載されている。[H]で示されているのは船体損害 Hull Hit である。[R]で示されているのは索具損害 Rigging Hit である。[M]の結果は乗員損害 Manpower Hit である。これらの記号の隣に書かれた数字は、それぞれの損害の数を示している(例:2HRM が与えられた場合、船体[H]に2損害、索具[R]に1損害、乗員[M]に1損害となる)。損害に[\*]印が併記されている場合、この砲撃により目標艦で火災 Fire が発生する可能性があることを示している(3.7.11)。船体、索具、乗員のそれぞれの損害マークを用いて、その艦船の損害の程度を明示すること。

**3.7.8 超過損害 Excess Damage :** 集計後のロール結果が12を越えた場合、超過分を選択しなかった目標箇所の損害として適用する(例:船体 Hull を目標として修正後のロール結果が14となった場合、超過分の2点を索具 Rigging 損害として適用する)。

### 3.7.9 損害上限と修正値 Damage Limits and

**Modifications :** 状況によっては、損害が増加したり上限が課せられる場合がある。

- **海兵隊損害 Marine Damage :** 各艦船の海兵隊の値は、被った海兵隊損害マークにかかわらず[1]以下となることはない。
- **直射 Point-Blank Fire :** 艦船は敵艦船の存在するヘクスを通過しながら砲撃を実施することができる。この場合、両艦の互いに対する火力 Firepower には[+2]の修正が適用される。また直射では全ての海兵隊損害 Marine Damage の結果は2倍となる。この状態での砲撃形態 Fire Type は完全射界 Full Broadside と見なされる。活性化中のプレイヤーは、敵艦船を横切って移動する際に縦射 Rake の判定を試みることができる。
- **接舷・衝突砲撃 Grappled/Fouled Fire :** 接舷もしくは衝突状態にある艦船は、互いにその相手艦に対してのみ砲撃を行うことができる。この場合、両艦の砲撃は同時に行われたとして判定し(お互いの結果を判定した後に損害を適応する)、互いに直射 Point-Blank Fire の[+2]の火力 Firepower ボーナスを得る。接舷・衝突砲撃においては、船体 Hull のみを目標とすることができる。接舷・衝突中の砲撃においては、艦船の向きに関わらず風向きの影響を受けない。接舷・衝突砲撃は各艦がそれぞれ相手艦を舷側射界に納めている場合にのみ実施できる。従って、接舷・衝突砲撃は部分射界 Partial Broadside か縦射 Rake の位置関係でのみ行えることになる。接舷・衝突砲撃において縦射可能な位置にある場合、その縦射判定は自動的に成功する。

**3.7.10 カロネード砲 Carronades :** カロネード砲は近距離砲撃用の大口径かつ短砲身の砲で、1779年にイギリスで初めて使用された。幾つかのシナリオでは、各種のカロネード砲を装備した艦船が登場する。この能力は、火力決定表 Firepower Determination Table において火力値を増大させる修正値として表される。以下の表に従い、修正値を決定すること。

砲撃条件	1779~1786年	1787~1826年
イギリス艦の砲撃: 射程3ヘクス以下	+1	+1
イギリス艦の砲撃: 射程1ヘクス以下	+1	+1
アメリカ艦の砲撃: 射程3ヘクス以下	-	+1
アメリカ艦の砲撃: 射程1ヘクス以下	+1	+1
フランス/オランダ艦の砲撃: 射程3ヘクス以下	-	+1
スペイン艦の砲撃: 射程1ヘクス以下	-	+1
砲撃力が六角形: 射程3ヘクス以下	+1	+1
砲撃力が四角形: 射程3ヘクス以下	+2	+2

**例:** 六角形の砲撃力 Relative Rate を持つイギリス艦の射程1ヘクスでの砲撃は、火力に[+3]の修正が適用される。(訳注: すべての修正値が累計されることに注意)

**3.7.11 損害の効果 Damage Effects :** 艦船はその被った索具 Rigging や船体 Hull の損害により、航行や戦闘にかかわる能力を低下させてゆくことになる。

★**索具損害 Rigging Damage** : 索具損害 3 点(端数切り捨て)ごとに、その艦船の移動力は[1]づつ低下し、加えて上手回し Tacking のロールに[-1]の修正を受ける。**これらの罰則は、該当艦船の次の活性化時から適用される。**索具損害の累積が 15 点となった艦船は、マスト倒壊 Dismasted 状態となり、ゲーム終了まで漂流 Drift でしか移動できなくなる。艦船状態チェックフェイズ Ship Status Check Phase の漂流セグメントにおいて、衝突 Collided している場合を除き、こうした移動不能の艦船は風下方向に 1 ヘクス漂流する。漂流中の場合でも、船体 Hull の耐久力が[0]となっていない艦船は、砲撃のために活性化することができる。

**海兵隊損害 Marine Damage** : 各海兵隊損害ごとに、その艦船の海兵隊値は[1]づつ減少する。ただし艦船の海兵隊値は[1]より小さくなることはない。直射 Point-Blank Fire の射程では、全ての海兵隊損害の結果は 2 倍となる(これは近距離で使用される葡萄弾 Grape Shot の効果を表している)。

**船体損害 Hull Damage** : 各艦船は無傷 Undamaged と損傷状態 Damaged の二つの状態を持つ。艦船ユニットは損害なしの状態ゲームを開始する(シナリオ特別ルールで指定されている場合を除く)。艦船が現在の状態の耐久力 Damage Capacity 以上の船体損害を負った場合、ユニットを損傷状態の面に裏返すこと(耐久力を超過した分の損害は引き継がれる)。例: 無傷状態で耐久力[4]の艦船が 6 点の船体損害を負った場合、損傷状態の面に裏返し、2 点の損害が残される。他の種類の損害(索具や海兵隊)はすべて引き継がれる。損傷状態の面では各能力が減少して記載されている(砲撃力 Relative Rate、海兵隊値など)。船体損害 6 点(端数切り捨て)ごとに、その艦船の砲撃力に[+1]される(従って実際の火力は減少する)。耐久力が残り 3 点以下となった艦船には、**大破 Vulnerable** マーカーを置いて、戦闘不能 Strike it Colors が発生する可能性があることを示すこと。

★**戦闘不能 Striking** : 艦船は以下のいずれかの状態に陥ると、戦闘不能となる可能性がある。このいずれかの状態となった場合、艦船状態チェックフェイズ Ship Status Check Phase の戦闘不能セグメントに戦闘不能表 Strike Table でロールしなければならない。

- 損傷状態 Damaged かつ残り船体耐久力が 3 点以下。
- マスト倒壊状態 Dismasted で 5 ヘクス以内に敵艦船か沿岸砲台 Shore Battery が存在し、それより近くに味方の艦船か沿岸砲台が存在しない。

船体耐久力の条件に該当する場合、修正後のロール結果が[4]以上だった場合、その艦船は戦闘不能となる。マスト倒壊状態の条件に該当する場合、その艦船は修正後のロール結果が[6]以上で戦闘不能となる。その艦船が両方の条件に該当する場合、修正後のロール結果が[2]以上で戦闘不能となる。

すべての戦闘不能判定において、その艦隊の戦意 Audacity と盤上に存在するもっとも階級 Rank の高い指揮官の指揮能

力値 Command Quality をロールの値から引くこと。戦闘不能となった艦船は、移動と砲撃が実施できなくなる。こうした艦船は、艦船状態チェックフェイズ Ship Status Check Phase の漂流セグメントに 1 ヘクスだけ漂流する。戦闘不能状態の艦船は、接舷 Grappling に対する回避 Evade を実施することができず、また白兵戦 Melee を仕掛けることもできない。戦闘不能状態の艦船に対する接舷は、自動的に成功し拿捕 Captured となる。戦闘不能状態の艦船は沈没しない。戦闘不能状態の艦船を戦隊 Formation に組み込むことはできず、また乗船している指揮官 Commander が戦隊を率いることもできない。

**沈没 Sinking** : 損傷により船体 Hull の耐久力を全て失った艦船は、沈没する可能性がある。ダイスをロールし、その艦船の本来の砲撃力 Relative Rate ([G],[T]の場合は[7])以下の目が出ると沈没となる。砲撃力が黒丸で囲まれている場合、ダイスに[+1]の修正を加える。砲撃力が白で囲まれている場合はダイスに[-1]の、黄色で囲まれている場合は[-2]の修正をそれぞれ適用すること。船体耐久力が[0]となった場合、以後その艦船は砲撃を行うことができなくなる。艦船が沈没した場合、乗船していた指揮官 Commander も除去される。また(接舷状態 Grappled でない)衝突中 Fouled の艦船が沈没した場合、その衝突相手の艦船はマスト倒壊状態 Dismasted となる。注意: このルールは艦船が海底に沈んだことを表しているのではなく、船として役に立たなくなるほど浸水している状況を表している。

**火災 Fires** : 砲撃戦において、結果に[\*]が添えられていた場合、目標の艦船で火災が発生する可能性が存在する。ダイスをロールすること。結果がその砲撃で発生した索具 Rigging と船体 Hull の各損害の合計値以下だった場合、目標艦では火災が発生する。また損害の程度に関わらず、ロール結果が[9]の場合は火災は発生しない。火災の発生している艦船は、艦船状態チェックフェイズ Ship Status Check Phase の火災セグメントにおいて、火災表 Fire Table でダイスをロールしなければならない。この結果により、火災が鎮火 Extinguished されたり、追加の損害が発生したり、その艦船に衝突 Fouled や接舷 Grappled している艦船に飛び火 Spread したりする。この判定で[5-9]の結果となった場合、他の艦船への飛び火の判定に加えて追加のロールを実施すること。この結果が[9]だった場合、火災中の艦船は爆発して沈没 Sink する! 爆沈した艦船と、その艦船と衝突 Fouled や接舷 Grappled していた艦船をゲームから取り除くこと。プレイの注意: 接舷中だったかに関わらず、これらの艦船は単に沈没したものと見なすこと。

**指揮官移乗 Commander Transfer** : 損傷状態 Damaged か火災 Fire が発生している艦船に乗船している負傷していない指揮官は、他の艦船への移乗を試みることができる。複数の指揮官が乗船している場合、彼らの移乗の判定は個別に実施すること。移乗に成功した指揮官は、最も近い無損害状態 Undamaged で火災の発生していない艦船に移動する。複数の艦船がこれに該当する場合、担当する陣営のプレイヤーが指揮官ユニットの移動先を選択できる。移乗の判定は、そ



の艦船に乗船している指揮官が活性化された際に、直ちに実施すること(該当艦船の移動や砲撃の前に実施する)。移乗を宣言したら、ダイスをロールしてその艦隊の戦意 Audacity を足すこと。ロールの結果が[7]以上だった場合、該当指揮官はその艦船を離れることができる。

**指揮官の負傷 Commander Casualties :** 一人以上の指揮官を乗船させている艦船が何らかの損害(白兵戦 Melee (3.7.12.d)および火災 Fire (3.7.11))による損害を含むが、追撃砲(3.7.5.2)による損害は除く)を被った場合、乗船している指揮官ごとにダイスをロールすること。ロールの結果が[9]だった場合、該当する指揮官は負傷状態 Wounded となる。指揮官ユニットを裏返して**負傷状態**とすること。負傷状態となった指揮官の指揮範囲 Command Range と指揮能力 Command Rating には減少した値が記されている。負傷状態となった場合は追加の一度ロールを実施すること。この結果が該当陣営の戦意 Audacity 以下だった場合、その指揮官は死亡してゲームから取り除かれる。指揮官は何度も負傷状態となる可能性があるが、追加の負傷は効果なしとして扱うこと。このような場合、単に指揮官が死亡するかのロールを実施すること(言い換えれば、[9]の目が出た場合は死亡判定を実施しなければならない)。

**指揮官の捕獲 Commander Capture :** 指揮官が乗船している艦船が沈没 Sink したり拿捕 Capture された場合、その指揮官は自動的に除去される。戦闘不能状態 Strike で指揮官が乗船している艦船が拿捕された場合も、該当する指揮官は除去される。戦闘不能状態の艦船が拿捕される前に、指揮官が通常の手順に従って将旗を移しておくことは可能である。

### 3.8 白兵戦 Melee Combat

両陣営は、敵艦艇を切り込み部隊により拿捕 Capture することができる。通常、拿捕された艦船からは沈められた艦船より高い勝利得点 Victory Point を得ることができる。

**3.8.1 白兵戦の手順 Melee Process :** 全ての艦船が活性化を終えた後に、接舷状態 Grappled にある艦船の間で白兵戦が戦われる。敵艦船(拿捕 Captured されている自軍艦船を含む)に接舷されている艦船においてのみ、白兵戦が発生する。このターンのイニシアチブを得ているプレイヤーが、どの白兵戦から解決するかを選択する。複数の艦船と接舷している艦船が選択された場合、イニシアチブを得ているプレイヤーが攻撃の有無と(可能であれば)海兵隊値 Marine Point の配分を決定する。イニシアチブ側プレイヤーが攻撃を実施しなかった場合、非イニシアチブ側プレイヤーが攻撃の有無と海兵隊値の配分を決定することができる。非イニシアチブ側のプレイヤーも攻撃を行わなかった場合、その艦船間では白兵戦は発生しない。

**a) 等級による白兵戦の制限 Melee Rate Limitation :** 白兵戦中の艦船双方の現在の砲撃力 Relative Rate を比較し、防御側艦船の砲撃力が攻撃側を3段階以上上回っている場合、これを攻撃することはできない(例:砲撃力[4]の艦船は、砲撃

力[2]を超える艦船に白兵戦を仕掛けることができない;砲撃力[1]の艦船は砲撃力[2], [3]の艦船にのみ捕獲される;等)。ブリッグ型砲艦 Gun-Brig と砲艦 Gunboat はそれぞれ砲撃力[8], [9]と見なされる。

**b) 白兵戦力決定 Determining Melee Combat Value :** 白兵戦を実施する前に、両艦の白兵戦力を決定する。この戦力値は該当する艦船の海兵隊値 Marine Value より求められるが、被っている海兵隊損害 Marine Damage 分が差し引かれ、乗船しているすべての指揮官 Commander の指揮能力値 Command Quality が加算される。攻撃側が複数の艦船に接舷 Grappled している場合、その艦船の白兵戦力値を各敵艦船ごとに割り振らねばならない(例:2隻の敵艦に接舷している白兵戦力値が[5]の艦船が、一方の敵艦に[3]戦力を、もう一方の敵艦に[2]戦力を割り当てた)。各敵艦に対しては最低でも[1]戦力を割り当てねばならず、それが不可能な場合はこの攻撃側艦船は自動的に拿捕 Captured されることになる。2隻以上の艦船が1隻の敵艦に対して接舷している場合、すべての攻撃側艦船の白兵戦力を合計すること。複数の艦船が複数の艦船に対して接舷している場合(2対2, 3対4など)、まず攻撃側が海兵隊値の割り当てを決定すること。防御側の艦船の海兵隊値は、すべて攻撃に対する防御に使用される。

**c) 白兵戦力比 Melee Combat Ratio :** 攻撃側と防御側の両艦船の白兵戦力が決定されたなら、攻撃戦力と防御戦力の比率を求め、その比率を砲撃力 Relative Rate (船体損害 Hull Hit 6点ごとに[+1]を適用すること)の値の小さい側に、もしくは砲撃力が同等であれば防御側有利に丸めること。この比率の数字は、両陣営が白兵戦の勝者を決定するためにロールするダイスの数を表している。また防御側は自身の白兵戦力に関わらず、最低1個のダイスを振ることができる。攻撃側が白兵戦に必要な最低戦力を割り振ることができなかった場合、ここで攻撃を実施することはできない。また攻撃側の戦力に関わらず、5個以上のダイスを振ることはできない(最高戦力比は[4:1]である)。

**白兵戦力の例: 11** 白兵戦力の攻撃側が4戦力の防御側を攻撃するものとする。攻撃側の方が砲撃力の劣る(訳注:砲撃力の値の大きい)艦船である場合、比率は2:1となる。攻撃側の方が砲撃力に勝る場合、比率は3:1となる。

**d) 白兵戦の効果 Melee Combat Resolution :** 白兵戦の結果を求めるため、両プレイヤーはそれぞれ戦力比の自軍側の値に等しい数のダイスをロールすること。これらを合計した結果を互いに比較する。結果は以下に従うこと:

- 防御側のロール結果の方が高い場合: 防御側は攻撃側の突撃を撃退した。攻撃側は攻撃に関わった各艦船に海兵隊値 Marine Point に1点の損害を被る。
- ロール結果が等しい場合: 防御側は攻撃側の突撃を撃退した。両陣営はそれぞれ海兵隊値に1点の損害を被る。攻撃側がに複数の艦船が存在する場合、攻撃側は任意の艦船に損害を適用する。
- 攻撃側のロール結果の方が高い場合: 攻撃側の突撃は

成功し、防御側の艦船は拿捕 Captured された。攻撃側は任意の攻撃艦船の海兵隊値 Marine Point に 1 点の損害を負わせ、拿捕艦に拿捕マーカーを配置すること。

### 3.8.2 ネルソン専売特許の踏み板 Nelson's Patent Bridge :

拿捕した艦船が別の敵艦と衝突中 Fouled である場合、拿捕した側は直ちに 2 隻目の敵艦に対して、先の白兵戦後に残った海兵隊員 Marine を用いて拿捕を試みることができる。十分な海兵隊員が残っているなら、引き続き衝突中の敵艦に対する白兵戦を実行すること。

**ヒストリカルノート:** これは Nelson の St. Vincent 岬沖海戦での行動を再現したものである。このとき San Nicolas と San Jose の間で衝突が発生していた。Nelson は San Nicolas に乗り込んでこれを拿捕し、再び部下を集結させ、その足で San Jose も拿捕したのである。

**3.8.3 拿捕艦 Captured Ships :** 拿捕された艦船は攻撃をおこなうことができなくなるが、活性化して移動を実施することは可能である。指揮範囲外の拿捕艦は、可能な限り最も近い敵艦から遠ざかるように移動しなければならない。拿捕艦を拿捕し返すこともできる。拿捕艦の海兵隊値 Marine Value は、その艦船ユニットに記載されている値にかかわらず、[1]と見なされる。その他の点では、攻撃を受けた拿捕艦は他の拿捕されていない艦と同様に扱うこと。艦船が再拿捕された場合、拿捕マーカーを取り除き、残っている海兵隊員数に等しいように乗員損害マーカーを調整すること。再拿捕された艦船は、敵が再び攻撃してきた場合は再拿捕を行った艦船と同じ側として戦う(訳注:元の陣営に戻る)。再拿捕された艦船は、通常通り砲撃を実施することができる(捕虜となっていた乗員は解放された)。拿捕艦は、船体耐久力をすべて失っても、沈没の判定を実施しない。

## 3.9 勝利判定 Victory Determination

ゲームはシナリオに記載された規定のターンが終了した場合(拿捕 Captured、沈没 Sunk、損傷状態 Damaged などの勝利得点 Victory Point を計算して判定)、もしくはある陣営の艦隊が敗走 Break した場合(3.8.3)に終了する。

**3.9.1 勝利得点 Victory Points :** ゲーム終了時における各艦船の得点は以下の通り:

- 拿捕 Captured した敵艦船: VP×2
- 沈没 Sunk させた敵艦船: VP×1
- 損傷状態 Damaged にした敵艦船: VP/2(端数も計上)
- 除去した敵指揮官 Commander : VP×1

戦意 Audacity の低い側の陣営のみ、無損害状態 Undamaged の艦船を盤外に脱出させ、勝利得点上は損傷状態にあるものとして扱うことができる。(デザインノート: 戦意の高い陣営は攻撃側であるため、これらが盤外に脱出した場合は勝利得点を失う) 損傷状態の艦船が盤外に脱出した場合の得点は通常通りに計上される。艦船の得点修正はすべて

適用すること(損傷状態の艦船が拿捕された場合、得点上は沈没した艦船と同じ価値として扱われる)。拿捕されず、損傷状態ともならずに生き残っている艦船は、相手にいかなる得点を与えることもなく、またプレイ中に再拿捕された艦船も同様である(後者の場合は相手の獲得したはずの得点が打ち消されることになる)。

**3.9.2 勝利段階 Victory Levels :** 一方の陣営が敗走 Break することなく、最終ターンまでプレイされた会戦においては、獲得した勝利得点 Victory Point の合計の高い陣営の勝利 Normal Victory となる。合計点が同点の場合、戦意 Audacity の低い陣営の辛勝 Marginal Victory となる。

**★3.9.3 敗走判定 Break Check :** 何らかの理由(沈没 Sunk、戦闘不能 Struck、拿捕 Captured、盤外脱出など)で艦船を失ったターンから以後毎ターン、その陣営は勝利判定セグメント Victory Determination Segment において士気喪失表 Break-off Table でダイスをロールしなければならない。このとき、艦隊のすべてが砲撃力[T]の艦船で構成されている場合を除き、砲撃力[T]の艦船の損失は無視すること。ロールの結果が[0]以下だった場合、その艦隊は敗走する。この場合、敗走しなかった側の艦隊の実質的勝利 Substantial Victory となる。両陣営が同時に敗走した場合は、通常の勝利得点 Victory Point を計算し、これが高い側の辛勝 Marginal Victory となる。すべての指揮官 Commander を失った艦隊は自動的に敗走する。この場合でも敵艦隊が同時に敗走判定のロールに失敗する可能性がある(この場合、敗走した艦隊が勝利もしくは辛勝の結果を得る可能性もある)。

**a) 敗走判定の修正値 Break-off Modifier :** 敗走判定の危険を増減するため、以下の修正値が適用される:

- 敵艦隊の方が無損害状態 Undamaged の艦船が多い場合はダイスに[-1]、無損害状態の敵艦船が自陣営の倍以上存在する場合は[-2]。
- 自陣営の戦意 Audacity をダイスに加える。
- 死亡または拿捕 Captured された提督の指揮能力 Command Quality をダイスから引く。

**b) 連合艦隊の敗走 Combined Fleet Break-off :** 一方または両方の陣営が多国籍の艦隊である場合、各国の艦隊は個別に、それぞれの戦意 Audacity を用いてロールを実施する(ただし国籍にかかわらず、連合艦隊の提督 Fleet Admiral が失われた場合にはその修正値を適用すること)。シナリオに記載されている場合を除き、ある国の艦隊が敗走した場合、それと合同している艦隊も共に敗走する。

## 4.0 選択ルール Optional Rules

以下のルールはゲームにさらなるリアリティと緊張を追加するルールであるが、プレイに要する時間は増加することになる。これらを使用する場合、前記のコアルール(3.0)の該当部分を各ルールに置き換えて使用すること。

## 4.1 世界の果て End of The World

本ルールはプレイに使用する範囲を地図盤の盤外に拡張するものである。ある艦船が地図盤外に出てしまうような場合、代わりに他のすべての艦船の位置をその分だけずらして対処すること。これにより他の艦船を盤外に押し出してしまうような場合、原因となる移動を行った艦船を盤外に脱出し、勝利得点 Victory Point 上は損傷状態 Damaged として扱う。このような移動は艦隊の戦意 Audacity の低い陣営のみが実施できる。艦隊の敗走判定 Break Check においては、これにより盤外に脱出した艦船は沈没したものとして扱うこと。

## 4.2 錨泊の制限 Anchoring Limits

各艦船はそれぞれのシナリオにおいて 2 回まで錨を使用することができる。錨泊状態でシナリオを開始することが指定された艦船は、このうち 1 回を消費したものと見なされる。投錨後のターンにおいては、その艦船は任意の方向に 3 ヘクスサイド分まで変針することができる(従って、艦船は投錨時の元の方向から 180 度を超える旋回を実施できないことになる)。(記注:活性化時に一度に 180 度まで変針できるのではなく、最初の方位から累積して変針できる限界が 180 度ということである) プレイヤーは艦船が何ヘクスサイド分変針しているかを確認するため、元の方位に投錨マーカーを配置してこれを示すことができる。

## 4.3 座礁 Grounding

シナリオにより、地図盤上に浅瀬 Shoal や砂州 Shallow が設定されている場合がある。艦船が(意図的か強制的かを問わず)これらを通ろうとした場合、座礁を引き起こす可能性がある。艦船が浅瀬ヘクスに進入する度に、座礁表 Grounding Table に従ってロールを実施すること。ロールの結果は浅瀬の深さ、移動中の艦船の砲撃力 Relative Rate、乗船している指揮官 Commander の指揮能力 Command Quality によって修正される。座礁した艦船は、以後のゲーム中は移動することができなくなるが、(敵が死角に入り込まなければ)砲撃を実施することはできる。座礁 Aground マーカーを置いて艦船の状態を示すこと。

## 4.4 曳航 Towing

ブリッグ型砲艦 Gun-Brig と砲艦 Gunboat は、大型の艦船に曳航された状態でシナリオを開始することができる。砲撃力 Relative Rate が[1-6]の艦船のみ曳航を実施することができる。曳航されていることを示すため、該当する艦船を曳航している艦船ユニットの上(大型艦船の艫 Stern ヘクス)に配置し、同じ方位に向けること。曳航中の艦船は総帆状態 Full Sails となることができず、また艦尾縦射線 Stern Rake Line に対して追撃砲 Chaser で砲撃を実施することもできない。また曳航されている艦船は、艦首縦射線 Bow Rake Line に対して追撃砲 Chaser で砲撃を実施することもできない。曳航されている

艦船は、砲撃のために活性化することができ、また目標となる場合は曳航中の艦船とは個別に扱われる。縦射の目標となる場合は、縦射の種類(艦首か艦尾か)により目標が決定される。曳航中の艦船は艦首縦射 Bow Rake の、曳航されている艦船は艦尾縦射 Stern Rake のそれぞれ目標となる。曳航状態は各ターン最後の艦状態チェックフェイズ Ship Status Check Phase において解消することができる。艦船は曳航の解除と総帆状態の展開を同じターンに実施することはできない。シナリオ中に曳航状態となることはできない(艦船はシナリオ開始時にのみ曳航状態となることことができる)。

## 4.5 防御砲撃 Defensive Fire

非活性化側のプレイヤーは、自艦隊のいずれか艦船の舷側で MP(旋回のための MP 消費を含む)を消費したか、上手回し Tacking か後進 Sternway を実施した活性化中の艦船に対して、砲撃を実施することができる。この防御砲撃の選択ルールを使用している場合、移動中の艦船が縦射可能な位置を移動している場合、防御砲撃で縦射 Rake を試みることができる。防御砲撃で縦射を試みる場合、砲撃艦は移動中艦船の縦射線 Rake Line 上に位置していなければならない。この選択ルールはコアルールの防御砲撃ルールに置き換えられるものではない。両ルールが併用され、状況に従って使用される(例えば、通常の防御砲撃では縦射を実施できないが、選択ルールでは可能である)。

**指揮範囲外の例外 Out of Command Exception :**この砲撃を移動中の指揮範囲外 OOC 艦船に対して使用した場合、その砲撃は攻撃側の砲撃とみなされ、目標の OOC 艦船はこれに対する防御砲撃を実施することができる(非活性化側の砲撃の前に、この防御砲撃と損害の適用を実施すること)。加えて、選択ルールの防御砲撃を活性化中の艦船に対して実施する場合、攻撃側の OOC 艦船は無修正の命令判定を実施しなければならない。この判定に失敗した場合、この活性化中に該当の OOC 艦船は活性化中の艦船に対して砲撃を実施することができなくなる。

## 4.6 沿岸砲台 Shore Batteries

シナリオにより、いくつかの沿岸砲台が登場するものがある。本ゲームにおいては、これらの砲台はその射程に侵入してきた敵艦船に対して砲撃を行う存在として扱われる。沿岸砲台は個別の命令で(もしくは複数の砲台をまとめた命令で)活性化され、また常に指揮下にあると見なされる。各沿岸砲台は各ターン中に 2 回まで(攻撃と防御、どちらか 2 回、もしくは 1 度づつ)、任意の方向に砲撃を実施することができる。左舷 Port と右舷 Starboard の射撃済マーカーを用いて、それぞれの砲撃回数を示すこと。

★**4.6.1 砲台の特徴 Battery Characteristics :**シナリオには各砲台の砲撃力 Rate と耐久力が記載されている。砲台が砲撃を受けた場合、船体 Hull の目標欄のみを使用する。DRM は砲撃結果表 Hit Results Table の錨泊 Anchored と舷側射



界外砲撃 Firing Outside the Broadside Arc の修正のみ使用する。船体損害以外の結果は無視すること。砲台は縦射 Rake を受けることはない。砲台は味方の艦船を通過して砲撃を実施することができる。砲台は風向による有利な影響も不利な影響も受けず、カロネード砲 Carronade ボーナスも適用されない。すべての砲台は、砲撃時に砲撃結果表 Hit Results Table において[+2]の修正を得る(錨泊と同様の状態と見なす)。

**4.6.2 浮き砲台 Floating Batteries :** 浮き砲台(水上で錨泊している)は移動することができない。これらは衝突 Fouled を引き起こすが、白兵戦を受けることはない。これらは耐久力を失ったら即座に沈没 Sink する。艦船が浮き砲台と衝突して沈没させた場合、その艦船はマスト倒壊状態 Dismasted となる。

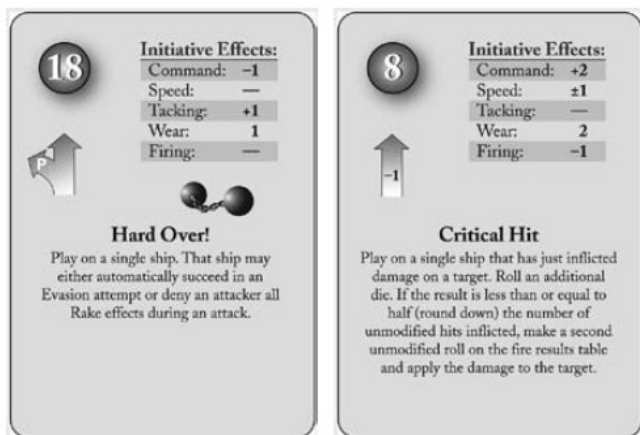
**4.6.3 砲台の戦意 Battery Audacity :** いくつかのシナリオでは、友軍の艦隊とは別に砲台の戦意が設定されているものがある。全ての砲台は同じ戦意を使用する。砲台の戦意は火力 Firepower の修正値としてのみ使用し、ダイスロールには影響しない。

## 4.7 冠水状態の艦船 Awash Ships

プレイヤーは「沈没」した艦船を盤上から取り除く代わりに、移動の障害として残しておくこともできる。こうした冠水状態の艦船は、移動や砲撃を実施することはできず、また拿捕 Captured されることもない。冠水状態の艦船は、漂流 Drifting (3.6.9)の対象となるが、これにより衝突 Collision を引き起こすような状況でも衝突することはない。

## 4.8 イニシアチブカード Initiative Cards

イニシアチブカード Initiative Card デッキは、各命令 Command と指揮範囲外 Out of Command の艦船の活性化順序の決定に関する選択ルールである。注意:これらのカードは *Serpent of the Seas Flying Colors, Vol.II* で導入される。



### 4.8.1 改訂プレイ手順 Alternate Sequence of Play : イニシアチブ決定 Initiative Determination と戦隊活性化 Command

Activation の手順に代わってイニシアチブカードが使用され、プレイの手順は以下のように変更される。

**a) 初期戦隊の決定 Initial Command Determination (第1ターンのみ実施):** セットアップが終了した後に、両プレイヤーは交互に配下の戦隊 Command を決定する。戦意 Audacity の低い陣営のプレイヤーが最初に戦隊の構成範囲を決定する。この初期配置の段階では、すべての艦船は指揮下にあるものとして扱う。グループまたはフォーメーション戦隊 Group/Formation Command の範囲に含まれていない艦船も、活性化した際に指揮状況を決定するロールを振る必要はない。(訳註:活性化の単位としては指揮範囲外 OoC だが、最初のターンの指揮判定は不要) 初期配置の戦隊構成が決定された後に、イニシアチブカードを配ってゲームを開始する。。

**b) 改訂プレイ手順 Revised Sequence of Play :** 3.1 のプレイ手順に代わって、以下のプレイ手順を使用すること。

#### I. 戦隊決定 Determine Commands

#### II. イニシアチブカード配布 Deal Initiative Cards

- 捨て札の実施。
- 手札上限 Hand Size まで山札からカードを引く。

#### III. 活性化フェイズ Activation Phase

- 両プレイヤーはイニシアチブカードを1枚選択する。
- 両プレイヤーは選択したカードを公開する。
- より低い値のカードを出したプレイヤーが、この活性化でどちらのプレイヤーが先に活性化するかを選択する。
- 先攻プレイヤーが指揮状態 Command Status を決定する。
- 先攻プレイヤーが戦隊または指揮範囲外艦船(指揮状態を判定するロールを実施する)を活性化させる。
  - 活性化艦船の移動力 Movement Points を決定する。
  - 活性化艦船の針路 Maneuver Direction を決定する。
  - 活性化艦船を移動させる。
- 後攻プレイヤーが指揮状態を決定する。
- 後攻プレイヤーが(EI-3 同様に)戦隊もしくは指揮範囲外艦船(指揮状態を判定するロールを実施する)を活性化させる。
- 一方のプレイヤーだけが活性化していない戦隊か指揮範囲外艦船を持つ状態になるまで、ステップ A からの手順を繰り返す。続いて、この残されたプレイヤーは連続してイニシアチブカードを使用して、すべての戦隊や指揮範囲外艦船の活性化を終了するまでプレイを続けること。(訳註:両プレイヤーがイニシアチブカードを使い果たした場合は)残るすべての未活性化状態の艦船は指揮範囲外にあるものと見なされ、最後にイニシアチブを獲得したプレイヤーから先に交互に移動を実施する。

#### IV. 白兵戦 Melee Combat

#### V. 艦船状態判定 Ship Status Check

- A. 火災 Ship Fires
- B. 漂流 Drifting
- C. 戦闘不能 Striking
- D. 沈没 Sinking
- E. 砲撃舷マーカー Broadside Markers の除去

## VI. 勝利判定 Victory Determination

**4.8.2 イニシアチブデッキ Initiative Decks :** 各プレイヤーにカードが 27 枚ずつ、2 つのデッキが用意されている。各カードの左上に[1]から[27]までの(イニシアチブ値 Initiative Value の)数字が記載されている。また各カードには左上にイニシアチブ値が記載されているほか、イニシアチブの効果 Effect とイベント Event も記載されている。各カードはイニシアチブカード(プレイ順序の決定に加えて移動・戦闘にも影響を与える)として使用するほか、イベントとしても使用できるが、両方の効果を使用することはできない。プレイヤーはひとつの艦隊・指揮範囲外艦船の活性化にはイニシアチブカードを 1 枚しか使用することはできないが、イベントカードとしては何枚でも使用することができます(イベントにより制限されている場合を除く)。

### a) イニシアチブカード配布 Dealing Initiative Cards :

戦隊の構成が決定された後に、両プレイヤーは手札から任意の枚数のカードを捨て札することができる。その後、各プレイヤーは(前ターンから繰り越されているカードを含めて)指定された手札上限 Hand Size に達するまで自分の山札からカードを引く。各プレイヤーの手札枚数の上限は、その陣営の戦意 Audacity に提督 Fleet Admiral の現在の指揮能力 Command Quality と、艦隊内の配下の指揮官 Commander の人数を加えたものとなる。手札の上限は、艦隊の戦意に[3]を加えた値より小さくなることはない。例:艦隊の戦意は[2]で、提督の指揮能力は[4]、配下に 2 人の指揮官が居る艦隊の手札上限は[8]となる。指揮官のいない戦意[2]の単独艦の手札は[5]となる。

**b) イニシアチブカードの使用 Initiative Cards Use :** 各活性化フェイズ Activation Phase の開始時に、両プレイヤーは密かに 1 枚のイニシアチブカードを選択する。そしてこれを同時に公開すること。イニシアチブ値の低いカードを出したプレイヤーは、いずれのプレイヤーが先に活性化するかを選択する。同値の場合、戦意 Audacity の高いプレイヤーがこの選択権を得る。

プレイヤーがその活性化フェイズに関わるすべての艦船の活性化を終えたら、該当のイニシアチブカードは捨て札となる。

一方のプレイヤーがイニシアチブカードを残しており、相手プレイヤーにはカードが残されていない場合、カードを残しているプレイヤーが自動的にイニシアチブを得て、以後ターン終了までイニシアチブを保持しているものとして扱われる。

**c) 指揮状態 Command Status :** この活性化中に先に行動することになったプレイヤーは、配下の指揮状態を決定する:

- 先に(イニシアチブ判定に)プレイしたカードを用いて、ひとつの戦隊または 1 隻の指揮範囲外艦船を選択する。
- **指揮範囲外オプション**として、1 隻の指揮範囲外艦船を選択し、先にプレイしたカードを手札に戻す。

上の選択が決定されたのちに、後攻プレイヤーは同様の選択を実施する:

- 先にプレイしたカードを用いて、ひとつの戦隊または 1 隻の指揮範囲外艦船を選択する。
- **指揮範囲外オプション**として、1 隻の指揮範囲外艦船を選択し、先にプレイしたカードを手札に戻す。
- 相手が**指揮範囲外オプション**を使用した場合(のみ)、先にプレイしたカードを手札に戻し、なにも行動しない。

カードを使用できないプレイヤーは、相手の選択に関わりなく**指揮範囲外オプション**を選択しなければならない。

**d) イニシアチブ効果 Initiative Effect :** 一旦戦隊や指揮範囲外の艦船が選択されたなら、該当するカードに記載されているイニシアチブ効果は、選択された戦隊に所属するすべての艦船や指揮範囲外艦船にその活性化フェイズを通じて適用される。プレイヤーがその活性化に関わるすべての艦船の移動と戦闘を終了させると、そのカードのイニシアチブ効果は消滅してカードは捨札となる。イニシアチブ効果は、防御砲撃 Defensive Fire には影響を与えない。各カードには 4 または 5 項目の修正値が記載されている。これらのイニシアチブ効果は以下:

- **下手回し修正 Wear Requirement :** 1 ヘクスサイド分変針する毎に(横滑り Side-Slip は除く)、記載された移動力 Movement Point を変針前に消費しておかねばならない。
- **上手回し修正 Tacking Modifier :** 記載された値を上手回し Tacking のロールの修正値として追加する。
- **速度修正 Speed Adjustment :** 各艦船を移動させる前に、記載された値を艦船の基本速度に追加(または減少)させることができる。選択操船ルール(Maneuver Option)を使用している場合、この速度修正は変針方向 Maneuver Direction を設定する前に決定しておかねばならない。
- **砲撃修正 Firing Modifier :** 記載された値を射撃結果表 Fire Results Table での修正値として使用する。(訳注:損害結果表 Hits Results Table の誤記と思われる)
- **指揮範囲外修正 Out of Command :** 記載された値を、非指揮下の艦船を指揮下とするためのロールのダイス修正値として使用する。

**e) 指揮範囲外オプション Out of Command Option :** プレイヤーがカードを使用できなかったか、**指揮範囲外オプション**を選択した場合、選択された艦船には以下の制限が適用される:

- 艦船は指揮判定ロールを実施できず、あらゆる点で指揮範囲外と見なされる。

- 艦船の下手回し修正 Wear Requirement は2 ヘクス増加となる。
- 艦船の上手回し修正 Tacking Modifier は[+3]となる。
- 艦船の砲撃修正 Firing Modifier は[+3]となる。
- 選択操船ルール Maneuver Option (後述)が使用されている場合、艦船は直進 Forward を使用せねばならず、これを変更するルールには[+3]の修正値が追加される。

このオプションが選択された場合、**指揮範囲外オプションカード**を使用する。

**f) 選択操船ルール Maneuver Option :** 各イニシアチブカードには操船 Maneuver アイコンが記載されている。本ルールは選択ルールだが、登場する艦船が少ないシナリオをプレイする場合には効果的なルールである。各アイコンには艦船が活性化し際に、その艦船(もしくは戦隊中の艦船)が進まねばならない針路が記されている。各アイコンには一つもしくは2,3 種類の移動可能な針路が記されている。イニシアチブカードがプレイされたとき、カードのどの針路を使用するかを選択しなければならない。各艦船は記載されている以外の針路への変針を試みることもできるが、そのような場合はダイスにカードの修正値を加えて[3]以下を出さなければならない(後述の**他の針路 Other Maneuver**を参照)。艦船が後進 Sternway する場合は、この針路の指定は無視すること。

- **直進 Forward :** カードに記載された矢印が上を指している場合、該当する艦船は下手回し Wear と上手回し Tack を実施できない(直進と横滑り sideslip、裏帆 Backsail のみ実施できる)。
- **取り舵 Port :** カードに記載された矢印が左を指している場合 取り舵を示す[P]の文字が記されている、該当する艦船は他の方向に変針する前に最低一回は左方向に下手回し Wear か上手回し Tack を実施しなければならない。
- **面舵 Starboard :** カードに記載された矢印が右を指している場合 面舵を示す[S]の文字が記されている、該当する艦船は他の方向に変針する前に最低一回は右方向に下手回し Wear か上手回し Tack を実施しなければならない。



#### • 複合針路 Multiple

**Directions :** 複数の方向の矢印が示されている場合、該当する艦船はそれらから任意の針路を選択することができる。この針路は該当する艦船の移動開始時にカードに記載された方向から選択しなければならない、選択した針路に関するルールのみを適用して移動しなければならない。

#### • 他の針路 Other

**Maneuvers :** 艦船がカードに記されている矢印とは異なる方向に変針しようとする場合、ダイスをロールして[3]以下を出さなければならない。これに成功すれば、該当する艦船は記載されているアイコンと一段階異なる針路(取り舵 Port か面舵 Starboard から直進 Forward ;直進 Forward から取り舵 Port か面舵 starboard)が記されているものとして移動することができる。このロールの修正値として、アイコンに記されている数値を加え(記載がなければ修正なし)、該当艦船の戦意 Audacity と乗船している指揮官 Commander の指揮能力 Command Quality を引くこと。このロールに成功した艦船は、カードに新しく選択された針路のみが記載されているものとして移動しなければならない。例外: 取り舵か面舵のいずれか一つのみの針路が記載されているカードをプレイしている艦船は、直進 Forward への変針のロールが成功した後に、追加の面舵か取り舵への変針のためのロールを試みることができる。これに失敗した場合、該当する艦船は直進しなければならない。

例: 戦意[2]の艦船が「取り舵」のみの針路カードをプレイし、面舵への変針を試みる。操船アイコンには[-1]の修正値が記されているものとする。ロールの結果は[5]だったが、修正されて[2]となり最初の変針は成功した。このプレイヤーは2 回目のロールでは[7]の結果を出してしまい、修正しても[4]となり変針には失敗した。この艦船はこの活性化期間中は直進しなければならない。

**g) イベントカード Event Cards :** イニシアチブカードの下部には、そのカードのイベント効果が記載されている。その活性化が単独の艦船か戦隊で実施されているかに関わりなく、あるプレイヤーの活性化中に、一隻の艦船に使用できるイベントカードは1 枚のみである。

**h) 装填カード Load Cards :** イニシアチブカードのおよそ 1/3 には装填した弾の種類が記載されている: 鎖弾 Chain Shot と二重装填 Double Shot。これらのカードは1 隻の艦船に対して戦闘結果の判定前に(防御砲撃 Defensive Fire を含めて)いつでも使用することができる。両カードを1 隻の艦船に対してプレイすることもできるが、片舷の砲撃毎に1 種類の装填のみ適用できる。これらのカードの砲撃への効果は以下:

- **二重装填 Double Shot :** 5 ヘクスを超える射程の砲撃には使用できない。最低でも1 点の船体損害 Hull Hit が発生した場合(縦射 Rake の効果適用前に)、射程 1 ヘクス以下では[+2H]、射程 2 ヘクス以上では[+1H]の損害を追加する。修正前のロール結果が[0]だった場合、砲撃を実施した艦船が2 点の船体損害を被る。修正前のロール結果が[1-2]だった場合、砲撃艦が1 点の船体損害を被る。
- **鎖弾 Chain Shot :** 索具 Rigging に対して砲撃を実施した際に、損害結果判定のロールに対し、射程 2-3 ヘクスであれば[+1]、射程 1 ヘクスであれば[+2]、直射 Point Blank 射程であれば[+3]の修正を与える。船体 Hull に対して砲撃を実施した場合、同ロールに[-2]の修正を与える。



i) 山札の切り直し **Deck Reshuffling** : イニシアチブデッキの切り直しは、山札の最後のカードが引かれた際か、「危険に目をつぶれ」Blind Eye to Danger イベントがプレイされた翌ターンの開始時にのみ実施する。

## 5.0 デュエル Ship Duels

デュエルは陣営あたり2隻以下で、指揮官 Commander を使用しない *Flying Colors* の特殊なシナリオである。これらのシナリオは、より大型の通常シナリオとは異なる地図盤と、いくつかの点で変更されたルールを使用する。本章で変更点が記載されていないほとんどのルールに関しては、コアルールが使用される。

### 5.1 デュエルマップ Duel Map

デュエルには、専用の六角形の地図盤を使用する。地図盤の各辺には[A-F]または星印[★]の記載された背景の濃いエリアが設定されている。また**追撃 Chase**と記載された縁取りのある三つのヘクスが存在している。これらのエリアは、シナリオの初期配置、およびランダムなデュエルを作成する際に使用される。星印の記されたエリアは、シナリオの**攻撃側 Attacker**の配置エリアである。**防御側 Defender**はそれ以外のいずれかひとつのエリアでゲームを開始する。地図盤の周辺には艦船状態表 Ship Tracking Chart が用意されている。各プレイヤーは、プレイ中の各艦船の状態を確認するため、この表を利用することができる。船体損害 Hull Hit [1]および[2]のマーカーを用いて、プレイ中のどの艦船の状態であるかを示すこと(盤上に配置されるのはこの番号表示マーカーのみである)。(訳注:各種の状態マーカーは艦船状態表に配置し、ユニット上には番号表示マーカーのみを配置する)

### 5.2 デュエルの種類 Duel Types

デュエルには2種類のシナリオが存在する: 遭遇戦 Meeting Engagement と追撃戦 Chase。遭遇戦は双方が相手を沈没 Shink または拿捕 Capture しようと試みるものである。追撃戦は一方の艦船が相手から逃亡するか、失敗して沈没または追跡者に拿捕されるかを競うものである。

**5.2.1 遭遇戦 Meeting Engagement** : 遭遇戦では勝利得点 Victory Points により勝敗が判定される。シナリオ特別ルールで指定されていない限り、ターン数に制限はない。艦船が遭遇戦エリアから離脱した場合、(訳注:攻撃側が離脱した場合のみ)防御側 Defender の得点となる(沈没 Shink として扱う)。

**5.2.2 追撃戦 Chase** : 追撃戦では、遭遇戦同様に勝敗を判定するが、防御側は**世界の果て End of the World (4.1)**ルールで盤外への離脱に成功した場合は直ちに勝利する。

### 5.3 イニシアチブカード Initiative Cards

デュエルシナリオではイニシアチブカードを必ず使用しな

ければならず、(選択操船ルール Maneuver Option を含む)カードに記載されたすべての要素が使用される。プレイ中にあるプレイヤーの手元に1隻の非活性化艦船が存在しており、手札が1枚のみである場合、イニシアチブカードをその艦船の活性化のために使用するか、即座に(適用可能な)イベントとして使用しなければならない。ある艦船の活性化のためにイニシアチブカードを使用できない場合、その艦船は指揮範囲外 Out of Command であると見なされ、(4.8.2.e)の制限が適用される。プレイヤーはイニシアチブカードをプレイした場合、艦船を意図的に指揮範囲外に指定することはできない(デュエルシナリオでは**指揮範囲外オプション**は使用できない)。

### 5.4 デュエルのプレイ手順 Duel Sequence of Play

デュエル形式のゲームには指揮官 Commander が存在しないため、艦隊シナリオ用の指揮システムはすべて使用しない。このためデュエルシナリオでは以下の特別なプレイ手順を使用する:

#### I. イニシアチブカード配布 Deal Initiative Cards

- 捨て札の実施。
- 手札上限 Hand Size まで山札からカードを引く。

#### II. 活性化サイクル Activation Cycle

- 両プレイヤーはイニシアチブカードを1枚選択する。
- 両プレイヤーは選択したカードを公開する。
- より低い値のカードを出したプレイヤーが、どちらのプレイヤーが艦船を活性化させるかを選択する。
- 先攻プレイヤーが1隻の艦船を活性化させる。
  - 活性化艦船の移動力 Movement Points を決定する。
  - 活性化艦船の針路 Maneuver Direction を決定する。
  - 活性化艦船を移動させる。
- 後攻プレイヤーが D1-3 同様に艦船を活性化させる。
- 一方のプレイヤーだけが活性化していない艦船を持つ状態になるまで、ステップ A からの手順を繰り返す。続いて、この残されたプレイヤーは連続してイニシアチブカードを使用して、すべての艦船の活性化を終了するまでプレイを続けること。(訳注:両プレイヤーがイニシアチブカードを使い果たした場合は)残るすべての未活性化状態の艦船は指揮範囲外にあるものと見なされ、最後にイニシアチブを獲得したプレイヤーから先に交互に移動を実施する。

#### III. 白兵戦 Melee Combat

#### IV. 艦船状態判定 Ship Status Check

- 火災 Ship Fires
- 漂流 Drifting
- 戦闘不能 Striking
- 沈没 Sinking
- 砲撃舷マーカー Broadside Markers の除去

#### VI. 勝利判定 Victory Determination

## 5.5 砲撃戦 Fire Combat

戦闘に関しては一箇所の変更点を除きコアルールをそのまま使用する：選択ルールの防御砲撃 Defensive Fire (4.5)を必ず使用すること。

## 6.0 仮想シナリオ Scenario Alternatives

*Flying Colors* シリーズ各ゲームの Play Book に収録されているシナリオは、各ゲームが扱う時代やテーマにおける歴史上の海戦(もしくはありえたかもしれない仮想戦)を再現するものである。そこには多くのシナリオが用意されているが、プレイヤーはプレイに要する時間などからそれらを修正したり、シナリオを自作したいと考える場合もあるだろう。本章ではそうしたオプションを扱う。

### 6.1 自作シナリオ Design Your Own

シナリオにちょっとした手を加えたり、トーナメント用のシナリオを作成したい場合、バランスのとれた艦隊を作成するために艦船の勝利得点 Victory Point を使用することができる。まず両プレイヤーが使用することのできるポイントの上限を決定すること。

**6.1.1 艦隊編成 Fleet Actions :** 艦隊を編成するため、前述の使用可能ポイントから登場させたい艦船と指揮官 Commander の勝利得点を消費する。艦隊には最低ひとりの指揮官を含まなければならない。小規模なシナリオでは1枚の地図盤を、中規模では2枚、大規模なシナリオでは3枚の地図盤を使用すること。また艦隊を編成する前に、両プレイヤーはゲームターンの長さ、どの浅瀬 Shoal を使用するか、またどの選択ルールを使用するかなどを決定しておくこと。艦隊を編成したのちに、両プレイヤーはそれぞれダイスをロールし、各自の使用しなかった艦隊編成のためのポイントをロール結果に加えること。このロール結果の高い陣営が戦意 Audacity ポイント1点を得る。引き分けだった場合、互いに修正なしのロールを決着がつくまで繰り返すこと。ここで勝利した陣営(プレイヤーA)は戦意[1]、負けた陣営(プレイヤーB)は戦意[0]となる。まずプレイヤーBが、地図盤の中央付近に自身の艦隊を任意の隊形で配置する。続いてプレイヤーAが自陣営の艦隊が進入する盤端を決定する。両プレイヤーの配置が終了した後に、風向を決定するためにダイスをロールすること。結果が[1-6]の場合は、その方角を指して風向マーカーを配置する。ロールが[7-0]だった場合は、風向が決定されるまでロールを繰り返すこと。プレイヤーAが自動的にイニシアチブ Initiative を獲得した状態で、ゲームを開始すること(プレイにイニシアチブカード Initiative Cards を使用する場合は、カードによりイニシアチブを決定すること)。

**6.1.2 デュエル Ship Duels :** デュエルをプレイする場合、両陣営の勝利得点は同じでなければならない。攻守を決定するために互いにダイスをロールすること。ロール結果が大きな側が

攻撃側となる。艦船の配置を決定する前に、開始時の風向きを決定するためにダイスをロールすること。結果が[1-6]であれば、その値がプレイ開始時の風向きとなる。結果が[7-0]の場合は振り直すこと。

- **遭遇戦 Meeting Engagements :** 攻撃側は担当する艦船を星印の記された初期配置エリア内に自由に配置する。続いて防御側が初期配置エリアを決定するためにロールを実施する。A-Eの初期配置エリアにはそれぞれロール結果と対応する値が記されている。ロール結果に対応するエリアが防御側の初期配置エリアとなる。防御側は決定されたエリア内に担当する艦船を自由に配置すること。
- **追撃戦 Chases :** 防御側は担当する艦船を追撃戦初期配置エリア内に自由に配置する。攻撃側は担当する艦船を星印の記された初期配置エリア内に自由に配置する。

### 6.2 トーナメントプレイ Tournament Play

*Flying Colors* はトーナメントプレイにも使用できる。デュエル形式の遭遇戦 Ship Duel Meeting は、プレイ時間も短く伯仲しているため、こうしたトーナメント形式のプレイに最適である。追撃戦 Chase や、同様に艦隊戦 Fleet Action も多少の修正のうえ使用することができる。

**6.2.1 デュエル Ship Duels :** 遭遇戦は *Flying Colors* を競技的にプレイするには理想的な方法だが、レフリーは時間制限を設定することもできる。海戦が終了した時点で、多くの勝利得点 Victory Points を獲得している陣営が勝利者となる。同点の場合は、戦意 Audacity の高い側が敗者となる。時間制限が設定される場合、トーナメントでの追撃戦シナリオの使用は推奨されない(最初から防御側にペナルティが設定されている場合を除く)。トーナメントがデュエル形式でおこなわれる場合、両プレイヤーは高い戦意の陣営をプレイするために、勝利得点による入札を実施すること。この入札は0.5VP単位で実施でき、海戦の終了時にこの得点が戦意の低い陣営のプレイヤーの得点に追加される。

**6.2.2 艦隊編成 Fleet Actions :** すべての歴史的なシナリオは、戦意 Audacity が一方の陣営に有利なように設定されている。このためたいてい場合は戦意の高い陣営が勝利するだろう。これは意図的なものであるが、競技としては面白みに欠けるものである！競技的に *Flying Colors* を対戦したい場合、以下のオプションを使用すること：

- 敵艦船が損傷 Damaged (または沈没 Sunk、戦闘不能 Struck、拿捕 Captured)するたびに、直ちに敗走判定 Break Check のロールを実施する。これにより各ゲームに要する時間は短くなる。
- 各プレイヤーは戦意の高い陣営をプレイする権利を得るため、密かに入札を実施すること。例えば、あるプレイヤーが2点で歴史的に有利な陣営をプレイする権利を得たら、もう一方のプレイヤーは敗走判定のロールに[+2]の修正値を獲得する。入札を三回繰り返しても決着がつかない場合、

ダイスをロールすること。このロール結果が大きなプレイヤーが有利な艦隊をプレイする。この方法の代わりに、まず両プレイヤーは先に入札する権利を決定するため、互いにダイスをロールする方法を選択することもできる。続いて両プレイヤーは一方のプレイヤーが諦めるまで入札を続けること。このオプションではダイスが幸運なプレイヤーに有利だが、引き分けの入札を避けることができる。

Flying Colors Series Rule Ver. 2.11b

Japanese Ver. 1.0 : 2012/09/22  
Japanese Translation : NAKAMURA Masahiro  
URL: <http://yaminabe.air-nifty.com/>



## 付録:イニシアチブカード・イベント一覧

### [0] 指揮範囲外オプション [Out of Command Option]

このカードは指揮範囲外の艦船が活性化の際に使用できる。プレイされたイニシアチブカードを手札に戻し、このカードに記載されているイニシアチブ効果 Initiative Effects を使用すること。

### [1] 海原を統べよ！ "To Rule the Wave"

戦隊決定フェイズ Command Determination Phase に使用する。指揮官が乗船していない任意の艦船 1 隻を指定する。このターン中は指揮範囲 Command Radius [3]で指揮能力 Command Quality [2]の指揮官が乗船しているものとしてプレイする。

または、  
縦射 Rake の判定に[-2]の修正値を得る。

### [2] 信号中継/再装填 [Repeaters]

小型艦が艦隊の命令を伝達する。戦隊決定フェイズ Command Determination Phase に 1 人の指揮官 Commander に対して使用する。選択された指揮官の指揮範囲 Command Radius は 2 倍となる。

または、  
砲撃済 Fired の艦船 1 隻に対して使用し、指定した側の舷側 Broadside が再度砲撃可能となる。

### [3] 局所風 [Local Breezes]

活性化した任意の艦船を指定し、そこを基点にこの風の影響半径を決定するためロールを実施する([0-3]:2 ヘクス, [4-6]:4 ヘクス, [7-8]:6 ヘクス, [9]:8 ヘクス)。この範囲に含まれている各ユニットは、移動力に±2(最大で 3 修正まで)の範囲で修正を加えることができる。(訳注:風力の効果に加えて上限[3]まで)

### [4] 上手回し成功 [Tack In Succession]

任意の戦隊 Command または独航艦が活性化した時点で使用する。該当する艦船または戦隊所属の艦船は、上手回し判定のダイスに[+2]の修正を追加する。

### [5] 信号誤読 [Miscommunication]

戦隊決定フェイズ Command Determination Phase の終了直後に、敵艦船に隣接していない任意の指揮官 In-Command の艦船に対して使用する。指定された艦船は指揮範囲外 Out of Command の状態となる。該当の戦隊は(訳注:この艦船の指揮範囲外に関わらず)戦隊の状態を維持する。

### [6] 戦場の霧 [Fog of War]

任意の艦船の砲撃解決前にプレイする。この艦船は目標を敵味方を問わず該当の舷側射界で最も近い目標に変更しなければならない。同距離の目標が複数存在する場合は、目標をランダムに決定すること。

### [7] 零距离砲撃 [Close Range Fire]

任意の戦隊 Command の活性化時に使用する。この戦隊のすべての艦船のカロネード砲 Carronade ボーナスは、射程 0-1 ヘクスで[+2]、2-5 ヘクスで[+1]だけ追加される。カロネード砲を装備していない艦船の場合、射程 0-1 ヘクスでの砲撃結果判定のロールに[+1]の修正を得る。この効果は該当戦隊の活性化が終了するまで継続する。

### [8] 致命的損傷 [Critical Hit]

ある艦船が損害を受けた際に使用する。追加のダイスをロールする。ロール結果が被った損害の修正前の値の半分(切り捨て)以下だった場合、再び損害結果表 Hit Results Table で無修正のロールを実施し、その損害を追加で適用する。

### [9] 各個砲撃 [Fire As She Bears]

相手艦船の移動中の任意の時点で防御射撃 Defensive Fire を実施する。選択された艦船は(砲撃済であっても)移動中の艦船に対して、砲撃結果ロールに[+2]の修正を得て砲撃を実施できる。この攻撃は防御射撃を発生させない。

### [10] 将旗移乗 [Transfer the Flag]

艦隊の提督 Admiral を乗艦から他の艦船へ移乗させようとした時点で使用する。この移乗は自動的に成功し、移乗先の艦船が旗艦となる。

または、  
捨札にすることにより、任意の戦死に関わるロールを振り直す。

### [11] 船匠助手 [Carpenter's Mates]

ある艦船を選択してダイスをロールする。5 ヘクス以内に敵艦船が存在している場合は[+2]、敵艦船より 11 ヘクス以上離れている場合は[-1]、また乗船している指揮官の指揮能力値 Command Quality を引くこと。この結果が:[0]未満なら 3 点; [0-2]なら 2 点; [3-6]なら 1 点の船体損害 Hull Hits を除去する。

### [12] 索具修理 [Rigging Repairs]

ある艦船を選択してダイスをロールする。5 ヘクス以内に敵艦船が存在している場合は[+2]、敵艦船より 11 ヘクス以上離れている場合は[-1]、また乗船している指揮官の指揮能力値 Command Quality を引くこと。この結果が:[0]未満なら 3 点; [0-2]なら 2 点; [3-6]なら 1 点の索具損害 Rigging Hits を除去する。

### [13] 「艦を見捨てるな！」 "Don't Give Up The Ship!"

ある艦船が戦闘不能 **Struck** となった際に使用する。この戦闘不能の結果を無視する。

#### [14] 「我に続け！」 **“Follow Me Who Can!”**

ある艦船が白兵戦 **Melee** の攻撃側か防御側となった際に使用する。この艦船の白兵戦ロール結果に[+4]の修正を与える。

#### [15] 逆襲隊 **[Repel Boarders]**

ある艦船が白兵戦 **Melee** の防御側となった際に使用する。この艦船の白兵戦ロールにダイスを1個追加する。

#### [16] 葡萄弾装填 **[Grape Shot]**

ある艦船が白兵戦 **Melee** の攻撃側となった際に使用する。この艦船の白兵戦ロールにダイスを1個追加する。

#### [17] 砲撃準備完了 **[Fire When Ready]**

ある艦船に対して使用する。このターン中のみ、該当艦船が砲撃を実施した場合、火力決定表 **Firepower Determination Table** で砲撃力 **Relative Rate** の値が一段小さな欄(最小は[1])を使用する。

#### [18] 舵一杯！ **[Hard Over!]**

ある艦船に対して使用する。該当艦船は、回避 **Evasion** 判定に自動的に成功するか、攻撃側の縦射 **Rake** 判定を失敗させることができる。

#### [19] 提督命令 **[Orders from the Admiral]**

ある指揮範囲外 **Out of Command** の艦船に対して使用する。この艦船は指揮下にあるものと見なされる。

または、  
捨て札にすることにより、あなたのイニシアチブカードに記載されているイニシアチブ効果 **initiative Effects** の一つを無視できる。

#### [20] 見事な操帆 **[Excellence Aloft]**

ある艦船が上手回し **Tack** を試みた際に使用する。この艦船は上手回しのロールに[+3]の追加修正を得る。

#### [21] 老練な檣楼員 **[Expert Topmen]**

ある艦船に対して使用する。いつでも総帆状態 **Full Sail** を開始または解除できる。

#### [22] 主席操舵手 **[Master Helmsman]**

ある艦船に対して使用する。該当艦船は速度を初期値から±2点まで、イニシアチブ効果 **InitiativeEffect** の修正と合わせて最大3点まで増減することができる。

#### [23] 掌砲長 **[Master Gunner]**

ある艦船に対して使用する。このターンの間、両舷の砲撃に

おいて砲撃結果表 **Fire Results Table** のロールに[+2]の修正を得る。

#### [24] うねりの頂点で撃て **[Fire on the Roll]**

ある艦船に対して使用する。砲撃結果表 **Fire Results Table** で使用する国籍および、風向きに関する有利な修正値がすべて2倍となる。

#### [25] 砲撃事故！ **[Gunnery Accident!]**

砲撃を実施するある艦船を指定し、ロールを実施する。結果が[0-6]の場合、該当の砲撃艦船の砲撃力 **Relative Rate** は火力決定表 **Firepower Determination Table** の使用時に[1]だけ増加する。同表の砲撃力に従って同表の使用欄をシフトさせた結果、欄外となってしまった場合、該当の舷側は砲撃済 **Fired** となる。ロール結果が[7-8]の場合、該当の舷側は砲撃済となる。結果が[9]の場合、両舷とも砲撃済となる。

#### [26] 砲煙 **[Dense Smoke]**

ある艦船が砲撃済 **Fired** の目標を砲撃しようとした際に使用し、ロールを実施する。ロール結果が目標までの射程以下だった場合、その攻撃は失敗となる。その他の場合、砲撃艦船の砲撃力 **Relative Rate** は火力決定表 **Firepower Determination Table** の使用時に[1]だけ増加する。

#### [27] 危険に目をつぶれ **[Blind Eye to Danger]**

艦隊が敗走判定 **Break Check** に失敗した際に使用すると、その結果を無視できる。翌ターンを通じて、あなたの艦隊の戦意 **Audacity** は[+1]の修正を受ける。

または、  
このカードを(訳注:イベントとして)使用することによりイニシアチブを獲得でき、さらに翌ターン開始時にあなたのイニシアチブデッキをシャッフルし直すこと。イニシアチブ効果 **Initiative Effects** はイニシアチブ決定時にプレイした本来のカードに記載された値を使用する。