

The Hunted

Twilight
of the
U-Boats
1943-45

日本語解説書

Rules of Play

a Gregory M. Smith design

目次 [TABLE OF CONTENTS]

- 1.0 はじめに
- 2.0 ゲームのプレイ方法
- 3.0 ゲームの備品
- 4.0 ゲームのセットアップ
- 5.0 ゲームの勝利方法
 - 5.1 ゲームの終了
 - 5.2 勝利の判定
- 6.0 プレイのシーケンス
 - 6.1 ゲーム・プレイのあらまし
- 7.0 哨戒の実施
 - 7.1 哨戒任務の準備
 - 7.2 狼群哨戒
 - 7.3 哨戒の制限
 - 7.4 特殊任務
 - 7.5 哨戒の完了
- 8.0 哨戒遭遇
 - 8.1 防御態勢
 - 8.2 遭遇のタイプ
 - 8.3 艦船サイズと ID の判定
 - 8.4 昼間と夜間の遭遇
- 9.0 戦闘
 - 9.1 U ボート戦闘マップ
 - 9.2 艦船戦闘の実施
 - 9.3 浮上砲撃と砲弾
 - 9.4 非護衛下艦船目標
 - 9.5 夜間浮上攻撃
 - 9.6 護衛艦の探知／爆雷攻撃サイクル
 - 9.7 護衛下艦船又は護送船団の追尾
 - 9.8 航空機遭遇
 - 9.9 潜水艦遭遇
 - 9.10 護衛艦攻撃
- 10.0 U ボートの損傷
 - 10.1 浸水
 - 10.2 機関
 - 10.3 船体
 - 10.4 燃料タンク
 - 10.5 蓄電池
 - 10.6 乗組員の死傷
 - 10.7 複数損傷の結果
 - 10.8 修理
 - 10.9 哨戒帰還
 - 10.10 自沈
 - 10.11 U ボートの整備
 - 10.12 乗組員死傷の回復
- 11.0 乗組員の経験、昇進、叙勲、新 U ボートの割当て
 - 11.1 乗組員の向上
 - 11.2 艦長の昇進
 - 11.3 叙勲
 - 11.4 新たな U ボートの割当て
- 12.0 ランダム・イベント
- 13.0 複数プレイヤーとトーナメント
 - 13.1 二人プレイヤー用ゲーム
 - 13.2 撃沈王トーナメント
 - 13.3 生き残りトーナメント
 - 13.4 混合ボート・トーナメント
 - 13.5 狼群トーナメント
- 14.0 選択ルール
 - 14.1 基準総量トン
 - 14.2 護送船団目標の減少
 - 14.3 歴史的目標の追加
 - 14.4 歴史的な U ボート番号
 - 14.5 歴史的な狼群名称
 - 14.6 可変する護衛艦の質
 - 14.7 可変する航空機の質
 - 14.8 回避運動
 - 14.9 洋上補給
 - 14.10 非歴史的哨戒エリア
 - 14.11 XXI 型建造の前倒し
 - 14.12 XXI 型能動ソナー
 - 14.13 U ボート艦長カード
 - 14.14 戦隊カウンター
 - 14.15 特殊能力
 - 14.16 超遠距離
- 15.0 THE HUNTERS との連結
- 16.0 デザイナーズ・ノート
- 17.0 参考文献

[1.0] はじめに [INTRODUCTION]

ドイツ海軍（クリークスマリーネ [Kriegsmarine]）U ボート部隊の「幸福な時代」は、1943 年中頃に終了した。連合軍は、護送船団戦術、高周波方位探知機（「ハフ・ダフ」）、レーダー、アクティブ・ソナー等を含む対抗兵器により、1943 年初頭に様相を激変させた。突如、U ボート艦隊は狩人から狩られる側となり、海上では連合軍が航空優勢を確立した。ドイツ軍 U ボートの損失のみを語ると、1941 年を通して 66 隻のみが失われたが、1942 年中には更に 96 隻が失われた。そして 1943 年には、237 隻もの U ボートが海上で撃沈され、あるいは自沈したのである。

The Hunted, Twilight of the U-Boats, 1943-45 は、あなたを WW II 後半（U ボートにとって最も危険な時期）中のドイツ軍 U ボート指揮官に置く、戦術レベルのソリテアー・ゲームです。あなたの任務は、できるだけ多くの連合国船舶及び主要な艦船を撃破する一方、乗組員の質を向上させ、艦長の階級を上げ、叙勲されることです。そして肝心なのは、戦争の進展に連れて、生き残る確率が失われていくことを忘れてはなりません。

プレイヤー諸氏は、1943 年から 1945 年までの全期間を生き残ることが極度に困難であることを知り、もしもまだ生きていたら港湾で降伏し、前線におけるあなたの役割を終えます。望むのであれば、プレイヤーはより進化した型の U ボートで開始でき、現実には生き残るための機会を増大させることができます。あなたは望む月／年で開始できますが、いくつかの U ボートは直ちに使用可能で、いくつかは後半になるまで使用できないことに注意してください。プレイヤー諸氏は、一定の条件下で新型 U ボートを再割当てされ得ますが、基本的にゲームの終了又は沈没するまで同じボート内に留まります。

ルールは、それぞれ大項目、副次項目に区分されます。他のルールを参照する際には、（カッコ）を使用します。例えば、「もしも燃料タンクの修理に失敗したら、U ボートは哨戒から帰還しなければなりません（10.9）」は、このルールが 10.9 項に関係することを意味しています。このゲームのルールは、一読して容易に理解できることと、後から容易に参照できるように構成されています。

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

以下から選ぶ複数の選択肢で、オンラインのゲーム・サポートが使用可能です。

Web 上で私たちが訪問してください。:

bit.ly/huntedprodUctpage (GMT product page)

bit.ly/huntedbggpage (BoardGameGeek product page)

Email で接触してください:

Kranz@consimworld.com

アフター・アクション・レポートを読むため、並びにあなたのプレイ体験を他の方と分かち合うため、Consim World の公式ゲーム・ディスカッション・トピックを訪問することも推奨します。Consimworld.com の Global or Multi-Front 個別ゲーム・ディスカッション・エリアを訪問し、*The Hunted* ゲーム・トピックを探してください。

ルールを通して、あなたはこのような多数の項目を目にすることになります。これらの項目は、あなたを容易に助けるため、例、解明、プレイのヒント、デザイン・ノートその他の選別された機知で満たされています。

※ルール本体並びにチャート類は、2020 年 3 月 6 日付「公式 Errata/Clarifications」を反映させてあります（翻訳者）。

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

ゲームの目的 [Object of the Game]

ゲームの目的は、ドイツ軍 U ボート艦長 [Kommandant] として数多くの哨戒を実施し、敵艦船を沈めることです。各哨戒の成功度は、撃沈艦船のトン数又は完了した特殊任務に反映され、昇進と乗組員の向上—さらには待望の騎士十字章叙勲の結果をもたらします。あなたの U ボートと乗組員は、各哨戒がより危険度を増すに連れ（ビスケー湾やジブラルタル海峡の通過を含みます）、容赦のないリスクに直面することになります。究極の成功は、経歴の過程で実施する哨戒における決断にかかっています。

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

プレイを促進するために使用される重要なゲーム内容物は、各哨戒任務についてあなたの U ボートと乗組員を管理するための U ボート・ディスプレイ・マット、艦船との遭遇を解決するための U ボート戦闘マット、各哨戒の活動と成功度を管理する哨戒ログ・シートです。ゲーム機能を解決するために使用される、様々なプレイヤー補助カードがあります。

概観 [General Overview]

一般的に、プレイは数多くの哨戒任務実施の繰り返しで、無事港湾へ帰還するまで、海上における遭遇戦を解決します。各哨戒の完了時に、ログ・シートを調べて達成した成功度を評価し、艦長としてのあなた自身の昇進／叙勲又は可能な乗組員向上の結果となります。哨戒任務の間に、あなたの U ボートは受けた損傷に応じて一ヶ月〜数ヶ月間整備することになります。次の哨戒を実施できるようになる前に、あなた自身の負傷を治癒する必要があるかもしれません。

哨戒の実施 [Conducting Patrols]

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

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

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

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

乗組員の負傷を含む損傷結果を受けると、大きな危機に直面します。

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

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

U ボートの整備 [U-Boat Refit]

いったんあなたの U ボートが基地に帰還することで哨戒任務を完了すると（哨戒記録欄上の最後の航海ボックスでの遭遇可能性チェックの後）、整備を行います。整備期間は、修理を要求される船体損傷と機能不全機械装置の範囲にかかっています。それに加えて、U ボート艦長の回復が遅延の結果になり得ます。新型 U ボートを割り当てられるか、又は乗組員の一部を失う可能性があります（負傷から回復するためには、さらに時間を要します）。整備中に、乗組員の向上又は騎士十字章の叙勲を含む艦長昇進の結果となり得る、あなたの哨戒に関する成功度を評価します。整備に続き、あなたの U ボートが次の哨戒任務を開始する前に、全ての機械装置が機能し、完全兵装状態で全乗組員が揃います。

ゲームの終了 [End Game]

いったん 1945 年 5 月までの全ての哨戒任務が実施されたら、ゲームは終了します。もしも艦長としてのあなたが戦死又は捕虜になるか、あるいはあなたの U ボートが撃沈、自沈、捕獲されると、ゲームは直ちに終了します。あなたは最後の哨戒まで生き残るかどうかで（1945 年 5 月の後に終了）、達成した四勝利レベルを判定するために撃沈した艦船のトン数を計算します。一般的に、全経歴を記録するために、あなたは撃沈した全ての艦船（いかなる主要艦も含む）、最終階級、獲得した叙勲を注記することを望むでしょう。もちろん、もしもあなたが自艦と共に海の底に沈んでしまったら、荣誉や成果は死後に認識されます。

[3.0] ゲームの備品 [GAME EQUIPMENT]

[3.1] U ボート・ディスプレイ・マット [U-BOAT DISPLAY MAT]

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

[3.2] U ボート戦闘マット

[U-BOAT COMBAT MAT]

U ボート戦闘マット [U4] は、艦船目標に対する戦闘を解決するために使用され、一般的に、プレイ中にあなたの U ボート・ディスプレイ・マットの傍に置かれます。このマットの使用方法については、適切なルール項目内で説明されます。

[3.3] 競技用コマ [THE PLAYING PIECES]

The Hunted には、2 枚の型抜きシートに 222 個の競技用コマがあります。これらの競技用コマはマーカーと呼ばれ、あなたの U ボートと乗組員の状態を管理するため、又は戦闘を解決しているときに U ボート戦闘マットに置かれます。マーカーは、個々の艦船、航空機、乗組員メンバー、個々の魚雷、砲弾、ランダム・イベント、乗組員と機械装置の状態について用意されています。

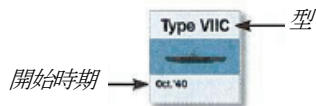
注釈: 合計 34 枚の追加マーカー (例えば、追加の魚雷マーカー) は、欠損した際のスペアです。

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

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

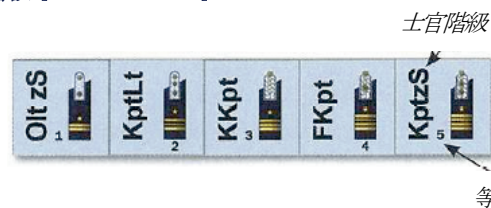
[3.3.2] ゲーム・マーカー [GAME MARKERS]

U ボート [U-BOAT] :



U ボート・マーカーは、あなたが選択したタイプに一致させ、あなたの哨戒任務の進捗を管理するために、U ボート・ディスプレイ・マット上に置かれます。一致するタイプと開始時期を列記した、各 8 枚の U ボート・マーカーがあります。

士官階級 [OFFICER RANK] :



5 枚の番号付の士官階級マーカーは、あなたの U ボート艦長としての昇進レベルを管理するために用意されています (最低の 1 から最高の 5 まで)。

勲章&叙勲 [MEDAL & REWARDS] :



騎士十字章は、あなたの成功経歴を基に授けられ得ます。あなたは、騎士十字章で追加の修正も勝ち取ることができます。

乗組員の質 [CREW QUALITY] :



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

ランダム・イベント [RANDOM EVENT] :



大部分のランダム・イベントは、直ちに解決されますが、いくつかはプレイ中の後の方で使われる可能性があり、これらのマーカーは使用されるまで U ボート・ディスプレイ・マット上に置かれます。

兵装 [ARMAMENTS] :



魚雷マーカーは、型式毎に個々の魚雷をあらわします。: G7a (蒸気式) 又は G7e (電池式)。砲弾マーカーは、各甲板砲が使用可能な砲弾数を管理します。特殊任務のための機雷と諜報員 (「アブヴェーア」[“Abwehr”]) の追加マーカーを含みます。

損傷 [DAMAGE] :



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

注釈：一般的なマーカーと同様に、特定の機械装置のための名称付マーカーが用意されています。名称付損傷マーカーは、どの機械装置が損傷したか又は機能不全かを管理するために使用することを勧めます（アクシデントでディスプレイが動き、マーカーが飛んだときに有効です）。

乗組員の状態 [CREW STATUS] :



乗組員状態マーカーは、重傷や戦死の結果を管理するために用意されています。特殊技能乗組員メンバーは、プレイ中に一定の特典を提供する「熟練 [“Experte”] レベル」(11.1) にも上り得ます。

戦闘マット・マーカー [COMBAT MAT MARKERS]



遭遇戦を解決するとき、U ボート戦闘マット [U4] のためにマーカーが用意されます。これらのマーカーには、昼間/夜間 [Day/Night]、交戦距離 [range of engagement]、狼群哨戒 [Wolfpack patrols]、目標艦船のタイプ [type of ships targeted]、護衛艦と航空機の質 [Escort and Aircraft Quality] についてのマーカーを含みます。魚雷と砲弾マーカーは、戦闘を解決しているときにあなたの U ボート・マットから戦闘マットへ移すことに注意してください。

備忘マーカー [MNEMONIC AID FOR MARKERS] : プレイを促進するため、何枚かのマーカーは備忘として 1 つ以上のサイの目修正を表示します。下記で各修正のタイプについて述べます。これらの修正は、関係するチャートと表上に列記されます。:

DRM	説明
A	攻撃 [Attack] : U ボートが魚雷/甲板砲の射撃を実施しているときの修正 [U1]
D	探知 [Detection] : 護衛艦探知の修正 [E2] 又は急速潜航 [Dive] : 航空機遭遇回避の修正 [A1]
F	Flak 攻撃 : Flak 攻撃対航空機についての修正 [A2]
H	命中 [Hit] : 護衛艦/航空機の攻撃を解決しているときの追加命中 [E3]
R	修理 [Repairs] : 修理のためのサイの目修正 [E3]

[3.4] チャートと表 [CHART AND TABLES]

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

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

[3.5] 哨戒ログ・シート [THE PATROL LOG SHEET]

哨戒ログ・シートは、個々の哨戒任務、艦船の損傷、沈没、各哨戒に続く整備期間に沿って、各ゲーム活動、あなたの U ボート・タイプ、ID、艦長 (Kmdt) 名を記録するために使用されます。必要に応じてこれらのシートを複写できます。

[3.6] ゲーム・スケール [GAME SCALE]

U ボート・ディスプレイ・マット上の各航海ボックスは、4~6 日間の哨戒をあらわします。一般乗組員ボックスは、艦上の計約 50 名の乗組員をあらわします。選択マーカーは、個別の艦船、航空機、特定乗組員メンバー、個々の魚雷、砲弾をあらわします。

[3.7] 付属品目録 [PARTS INVENTORY]

The Hunted の完全なゲームは、以下の内容物を含みます。:

- ・2枚のフルカラー・カウンター・シート (174×1/2 インチ・カウンターと 48×3/4 インチ・ワイド・カウンター)
- ・デザイナーズ・ノートを持つ 1 冊のルール小冊子
- ・5枚の両面プレイヤー補助カード
- ・1 冊の両面哨戒ログ・シート
- ・7枚の両面 U ボート・ディスプレイ・マット
- ・3枚の哨戒マップ
- ・8枚の艦長カード
- ・1 枚の U ボート戦闘マット
- ・3つの六面体、1つの二十面体、2つの十面体サイコロ
- ・1 個のゲーム・ボックス

もしもこれらの内容物が不足するか破損していたら、下記の販売元に連絡してください。

GMT Games LLC, PO Box 1308, Hanford, CA93232, USA.
Phone: 800-523-6111 (US and Canada), 559-583-1236
FAX: 559-582-7775
E-Mail: gmtoffice@gmtgames.com

[4.0] ゲームのセット・アップ [GAME SET-UP]

ルールの概要

ゲームのセット・アップには、U ボート・タイプの選択、ログ・シートの準備、最初の哨戒を実施する前に初期マーカーを一致するディスプレイ・マットに置くことを含みます。敵艦船との遭遇戦を解決しているときに関係する、U ボート戦闘マット [U4] セットも脇に持ちます。

[4.1] U ボート型式の選択 [U-BOAT MODEL SELECTION]

14 の U ボート・タイプから指揮を望む 1 つを選択し、一致するディスプレイ・マットを正面に置きます。1 つの U ボート・タイプのみを選択します。4.2 開始時期を参照し、異なる開始時期にどの U ボート・タイプが使用可能かを調べます。開始時期が早ければより多くの哨戒が認められますが、後期の開始時期ではより進化した U ボートが使用可能です。ゲーム・プレイは、哨戒における複数 U ボートの指揮をシミュレートするのではなく、単艦 U ボートの艦長になることから成ります。

注釈：あなたは、XXI 型のような、より進化した U ボート型式で開始できますが、1945 年 4 月になるまで使用可能にならず、それは戦争の早い時期の数ヵ月間には、容易に撃沈戦果を挙げられないことを意味します。

[4.2] 開始時期 [START DATE]

[4.2.1] U ボート・タイプが使用可能な時期は、あなたが戦争後期になるまで使用不能なタイプを選択するか、又は *The Hunted* と *The Hunters* を組み合わせているのでない限り、あなたが最初の哨戒を開始する時期です。後者の場合、あなたが選択したタイプが使用可能となるときに開始できます。

[4.2.2] 使用可能時期は、*The Hunted* と *The Hunters* を組み合わせることを望むプレイヤー諸氏の戦争全体について提供され、各 U ボート・タイプの年代順の開始時期が下に列記されます。:

タイプ	使用可能時期
VIIB	1939 年 9 月
VIIC	1940 年 10 月
VIIC Flak	1943 年 5 月
VIIC/41	1944 年 4 月
VIID	1942 年 1 月
IXB	1940 年 4 月
IXC	1941 年 5 月
IXC/40	1942 年 9 月
IXD-2	1942 年 8 月
IXD/42	1945 年 3 月
XB	1942 年 5 月
XII	1942 年 8 月
XIV	1941 年 11 月
XXI	1945 年 4 月

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

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

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

U ボート・タイプ [U-Boat Type] : これは、あなたが選択した U ボートのタイプです。

ID : これは、「U-###」として表示されます。

Kmdt : これは、U ボートの艦長としてあなたが選択する名前です。

注釈：ID と艦長名は、あなたの経歴や逸話を創作し、ゲーム例会やアフター・アクション・レポートを高めるため以外に、ゲームへのインパクトはありません。**選択：**歴史的なボート ID については、14.4 を参照してください。

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

[4.4] U ボート・ディスプレイ・マットのセット・アップ [U-BOAT DISPLAY MAT SET-UP]

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

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

- ① 階級[Rank]ボックス内に中尉 Olt zS (Oberleutnant zur See) 又は大尉 KptLt (Kapitanleutnant) マーカーのどちらかを置きます。これは、あなたの開始時の階級です (11.2.2)。
- ② 乗組員練度 [Crew Quality] ボックス内に訓練済乗組員練度 [Trained Crew Quality] マーカーを置きます。これは、あなたの乗組員の開始時の練度です
- ③ あなたの U ボート・マーカーを港湾 (整備) [In Port (Refit)] ボックス内 (哨戒セクションの右上に位置します) に置きます。
- ④ ディスプレイ・マットの兵装 [armaments] セクション内に、適切な魚雷 [Torpedo] と甲板砲弾 [Deck Gun Ammo] マーカーを置きます (4.5 と 4.6)。

[4.5] 魚雷の搭載 [TORPEDO LOAD]

解説：U ボートは、通常 G7a (蒸気式) と G7e (電池式) の魚雷をバランスよく組み合わせて積載しました。蒸気式は僅かばかり速く、それ故僅かばかり正確でした。電池式は低速で、それ故長射程では僅かに命中性が劣りましたが、護衛艦を U ボートへと導く蒸気の航跡を残しませんでした。これは、護衛艦による探知の可能性を減少させるため、昼間の使用に有効でした。

例: VIIIC 型は、合計 14 本の魚雷を搭載します。43 年 8 月よりも前の魚雷タイプは、8 本の G7a FaT、4 本の G7a FaT、2 本の G7e 「ファルク」(43 年 8 月に開始して、G7e 「ファルク」を G7es 「みそざざい」に置き換えます) です。あなたは、この魚雷の組み合わせを調整できます。ただし、単に交換したい魚雷タイプ・マーカーを選択し、別の魚雷タイプに変換します。例えば、4 本の G7e マーカーの交換を選択したら、調整後の魚雷の組み合わせは 8 本の G7a FaT、4 本の G7e FaT、2 本の G7e 「ファルク」魚雷です。

1. ディスプレイ・マットのヘッダー内の初期魚雷搭載情報（勲章& 叙勲 [Medal & Rewards] ボックスの脇）を調べます。

- 合計魚雷搭載数に一致する魚雷マーカーの合計数を選択します。
- ここで、4本まで G7a と G7e 魚雷の数を変更できますが、限られた使用可能性のため「ファルケ」又は「みそざざい」は追加できません。

4. 個々の魚雷マーカーを数字付の前部と後部の発射管 [Tube] ボックス内に置きます。ボックス毎に、1つの魚雷マーカーのみを置くことができます。
5. 残っている魚雷マーカーを前部と後部の再装填 [Reloads] ボックス内に置きます。再装填ボックスの合計許容量と、魚雷マーカーの数が許容値と一致することに注意してください。

KptLt

Award	Award	Award	Award
Award	Award	Award	Award

Type VIIC

(available October 1940)

Length: 218.6 feet (66.5 m) Range: 6,500 nm
 Displacement: 761 tons Crew: 44
 Speed: 17.2 knots surfaced Total produced: 661

Forward Torpedo Tubes

G7a FaT	G7a FaT	G7a FaT	G7a FaT
Steam	Steam	Steam	Steam

Deck Gun

8.8cm Status

Ammo

Ammo	Ammo	Ammo	Ammo	Ammo
2	2	2	2	2

Flak

2cm Status (∞ ammo)

Aft Torpedo Tube

G7a FaT
Steam

Fwd. Reloads

G7a FaT	G7a FaT
Steam	Steam
G7a FaT	G7a FaT
Steam	Steam
G7e FaT	G7e FaT
Electric	Electric
G7e FaT	G7e FaT
Electric	Electric

Aft Reloads

G7e FaT
Electric

Defence Equipment

Hull Damage Marker	Bold #1 (6/42+)	Bold #2 (6/42+)	Bold #3 (6/42+)	Schnorkel (2/44+)	FuMB-7 NAXOS (12/43+)	Alberich (6/44+)	Flooding Level Marker
--------------------	-----------------	-----------------	-----------------	-------------------	-----------------------	------------------	-----------------------

Damage

Hull	<<< +1m refit	<<< +2m refit	+3m refit	[SUNK]
Flooding				[SURF]

Engines & Misc.

Electric 1	Electric 2
Diesel 1	Diesel 2
Periscope	Radio
Hydrophones	Dive Planes

Arctic

Transit (Bay of Biscay)	Transit	Arctic	Arctic	Arctic	Arctic*	Transit	Transit (Bay of Biscay)
-------------------------	---------	--------	--------	--------	---------	---------	-------------------------

Type VII C

Oct 40

VIC 型 U ボートの初期セット・アップ。艦長の開始時階級 (11.2.2) と乗組員経験レベル (4.4.2) に注意してください。初期魚雷搭載は、G7e (電池式) 魚雷についての初期搭載制限 (4.5.2) を守っています。船体と浸水損傷マーカーは瞬にセットされ、甲板砲弾マーカーが置かれています。最後に、U ボート・マーカーは「港湾内」[In Port] ボックス内に位置し、ゲーム最初の哨戒任務を決定するためにサイを振ります。

6. 魚雷搭載数の合計は、常にボートの許容量と一致します。例外：
7.4.2、機雷敷設特殊任務。

7. 魚雷は、いったん搭載されてディスプレイ・マット上に置かれたら、決して前部と後部の間で交換できません。再装填のみが可能です (4.5.1)。

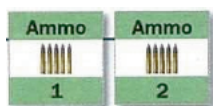
8. 戦闘中に、いったん魚雷が前部／後部発射管から発射されたら、その発射管は再装填できます。前部魚雷発射管は、前部再装填ボックス内の魚雷で再装填されます。同様に、後部魚雷発射管は、後部再装填ボックス内の魚雷で再装填されます。

注釈：前部再装填ボックスは、魚雷のタイプが容易に見分けられるよう、分割されたボックスが用意されています。

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

[4.6] 砲弾マーカー [Ammo Markers]

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



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

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

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

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

[4.7] 基地 [BASING]

プレイヤー諸氏は、ゲームを通じて5つの基地の1つに本拠地を置くことになります。:

[4.7.1] フランス [FRANCE]

1943年7月に開始する全てのボートは、ここで始めるものと見なされます。フランスに駐留することは、ビスケー湾 (通常の移送ボックスではなく) 内において、最初と最後の移送ボックスについて遭遇のサイを振ることをプレイヤーに要求します。フランスから出航する最後の哨戒は、1944年8月です。フランスに基地を置いて出航し、1944年9月以降にフランスへ帰還する場合は、代わりにノルウェイへ基地変換します。



[4.7.2] ノルウェイ [NORWAY]

北極海ボートはここに駐留し、フランスの解放後は大部分のUボートの基地です。



[4.7.3] ドイツ [GERMANY]

新たなボートは、ここで開始します (例えば、あなたが新型に更新するか、又はあなたの以前のボートが破壊されて5ヶ月間の整備期間になった場合等)。最初の哨戒任務を実行した後、あなたは哨戒をフランスで終えます (1944年8月まで)。1944年8月の後は、ノルウェイで哨戒を終えます。もしもあなたが1944年8月の後に経歴を開始すると、新たなボートと共にドイツで開始します。



[4.7.4] 地中海 [THE MED]

地中海のVII型は、連合軍の爆撃と南フランス侵攻のドラグーン作戦のために地中海のUボート作戦が実行不能となる1944年9月まで、イタリアの基地 (主にラ・スペツィア) に駐留します。1944年9月に地中海で生き残っているプレイヤー諸氏は、ドイツへ移送されて1ターンの遅延後に新たなボートを得ます。もしもあなたの以前のボートが沈没していなければ、自沈したものと見なされます。



[4.7.5] ペナン [PENANG]

ペナンは、インド洋の外れにあるマレーシアに位置するドイツ軍のUボート基地でした。疑いなく、第三帝国の最遠方大規模施設でした (おそらく「大規模」には議論の余地があります)。



インド洋に進出しているUボートは、北極海と同様に1d6の1〜2でここに配備されます。

ペナンでは、魚雷の供給が常に大きな問題でした。それ故、ペナンから出航するいかなる哨戒も、2d6を振ってその最大搭載量よりも少ない数で開始します。この罰則から、あなたが帰還したときの魚雷数を差し引きます。例えば、もしもあなたが「9」を振ると、整備しているときに9本の魚雷を失いますが、あなたが5本の魚雷を持って整備のために帰還したら、実際には4本のみ罰則です (14 - 9 + 5 = 10)。12本以上の魚雷を持ってペナンへ帰還したら、罰則は全くないことになります (ただし、あなたの上官は、あなたが哨戒で何をしてきたのかと、指摘することになるでしょう)。甲板砲の砲弾については、罰則がありません。ペナンにいる間は、Uボートの更新又は装備の更新 (例えば、シュノーケル又はバブルコーン・ダレト) は不可能です。

限定された補給と修理施設のため、ペナンにおける標準整備期間は一ヶ月間ではなく二ヶ月間です。いかなる損傷も、通常の整備ルールに従って、この整備期間を増加させます。

ペナンへ割り当てられて整備するUボートは、次の哨戒について1d6を振ります。:

サイの目	哨戒
1〜2	フランスへ帰還する (インド洋哨戒の逆方向。もしも1944年9月以降であると、ノルウェイへ帰還する)。
3	ノルウェイへ帰還する (インド洋哨戒の逆方向)。
4〜5	インド洋哨戒
6	オーストラリア哨戒

ボートは、ヨーロッパの港湾へ帰還するまでこの手順を継続することになります。

[4.7.6] 港湾空襲 [Air Raids on Ports]

1944年1月に開始して、整備中、もしくはドイツ、ノルウェイ、地中海の港湾に割り当てられていたら、空襲の損傷についてチェックしなければなりません。2d6を振ります。



サイの目	空襲の結果
2	ボートは空襲で破壊される。新たなボートを移送するために一ヶ月間を消費し、次いで手順を繰り返す。
3	ボートは空襲で重大な被害を受ける。現在の整備に二ヶ月間を加える。
4	ボートは空襲で損傷する。現在の整備に一ヶ月間を加える。
5～12	影響なし。

歴史的注釈：なぜフランスについてサイを振らないのか、不思議に思われるかも知れません。「トール・ボーイ」爆弾の誇大宣伝にもかかわらず、フランス国内のブンカーは爆撃から防護が万全でした。

[5.0] ゲームの勝利方法 [HOW TO WIN THE GAME]**ルールの概要**

ゲーム全体は、1945年5月までの多くの哨戒完遂から成ります。もしもあなたのUボートが沈没するか、又は艦長としてのあなたが戦死するか、又はあなたのUボートが自沈した後に捕虜になると、ゲームは早期に終わるかも知れません。

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

[5.1] ゲームの終了 [ENDING THE GAME]

[5.1.1] ゲームは、あなたの最後の哨戒が完了又は1945年5月まで経過すると直ちに終了し、1945年5月の後に哨戒任務は実施しません。

[5.1.2] 時期にかかわらず、もしも整備期間を計算後に、次の哨戒任務が1945年5月の後に決定されると、ゲームは終了します。

[5.1.3] 時期にかかわらず、艦長としてのあなたが戦死するか捕虜になると、ゲームは直ちに終了します。

[5.1.4] 一度ゲームが終了したら、勝利を判定できます。

[5.2] 勝利の判定 [DETERMINING VICTORY]

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

[5.2.2] 沈没した敵艦船のトン数を基準に、あなたの勝利レベルとUボート艦長としての実行結果が下記により判定できます。カッコ内の数値範囲は、統合された **Hunters/Hunted** キャンペーンのためです。

敗北 [DEFEAT] : 0～9,999 (0～49,000) トンを撃沈又はあなたのUボートが自沈に失敗して捕獲されたら：

注釈：あなたのUボートが自沈に失敗して捕獲された瞬間に、撃沈した艦船トン数にかかわらず、自動的に「敗北」の結果となります。

あなたの家族、もしも生き残っていたらあなた自身も、クリークス・マリーネの面汚しとして戦後の生涯を陸上で過ごします。もしもあなたのUボートが捕獲されたら、あなたは機能するエニグマ暗号機その他の機密を連合軍の手に明け渡し、Uボート戦全体を阻害する可能性があります。

引き分け [DRAW] : 10,000～19,999 (50,000～99,000) トンを撃沈：

あなたは国家の義務を果たしました。ただし、戦後の書物や映画になることは、おそらくなさそうです。

限定的勝利 [MARGINAL VICTORY] : 20,000～49,999 (100,000～149,000) トンを撃沈：

あなたは、Uボート指揮官として、ある程度の成功を収めました。あなたの乗組員はあなたの能力を尊敬します。

実質的勝利 [SUBSTANTIAL VICTORY] : 50,000～99,999 (150,000～199,000) トンを撃沈：

あなたは、クリークス・マリーネのトップUボート・エリートの一で、同僚、乗組員、司令官からの尊敬を獲得しています。あなたは、しばしば全国紙で紹介され、1945年にXXI型電動ボートの指揮を打診されます。

決定的勝利 [DECISIVE VICTORY] : 100,000+ (200,000+) トンを撃沈：

あなたは海の破壊者で、全クリークス・マリーネの誇りです。あなたの伝説は、Uボート・エリートの頂点に押し上げ、プロパガンダで大いに紹介されます。同僚は、あなたの果敢な成功に驚愕します。戦後、あなたはハンブルグで平和な引退生活を送ります。

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

[6.0] プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

ルールの概要

*The Hunted*は、多くのUボート哨戒を実施するため、不連続のプレイのシーケンスを厳守します。最も抽象的なレベルでは、シーケンスに哨戒実施の周辺と各哨戒終了時の整備を含みます。連続的に番号付けされた「ゲーム・ターン」はなく、ターンを基本とした別のシステムで、ゲーム・プレイは一月単位の時間経過に分割され、ロ

グ・シートに反映されます。ゲームは、選択したUボートが使用可能な時期に開始し（最初の哨戒任務）、哨戒は45年5月まで続きます。各哨戒は、完了するまでに少なくとも一ヵ月かかり、整備が完了するまでに要求される月数は、状況によって変化します（Uボート損傷と／又は乗組員死傷）。

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

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

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

- A. Uボート哨戒任務表 [P1] を調べます (7.0) (例外: 4.7.5 ペナン)
- B. ログ・シート (哨戒開始時期に一致する列) 上で哨戒任務に入ります
- C. Uボート・マーカーをディスプレイ・マット上で哨戒任務ボックスの最初の航海ボックスの脇に置きます。

2. 哨戒の実施 [CONDUCT PATROL]

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

遭遇戦の解決 [RESOLVE ENCOUNTER]

- a. ランダム・イベントの判定 (もしも振られたら、12.0)、あるいは航空機又は艦船遭遇を解決します (8.0)。戦闘で敵艦船と交戦することは、常に任意です (8.1.5)。
- b. あなたは、遭遇戦が完了するまで、非護衛下艦船に対して必要に応じて追加のラウンドを実行でき (9.4.3)、あるいは遭遇が完了するまで護衛下艦船又は護送船団 (9.7) の「追尾」を試み、その間に魚雷を再装填します。
- c. あなたのUボートが探知されて反復爆雷攻撃を受けると、追加の戦闘ラウンドも起こり得ます。このサイクルは、あなたのUボートが護衛艦探知から逃れるまで自動的に繰り返します。
- d. いったん全ての戦闘ラウンドが完了したら、損傷したいずれかのUボート機械装置の修理を試みます (10.8)。

注釈: いったん探知から逃れたら、「追尾」が認められます。

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

3. Uボートの整備 [REFIT U-BOAT]

- A. Uボートの損傷と全ての修理を完了するために必要な期間 (10.11) を判定します。もしも44年1月以降であると、空襲損害の可能性についてもサイを振ります (4.7.6)。次の哨戒を開始する時期を決定するために、ログ・シート上に整備期間を記録します。

注釈: もしも次の哨戒開始時が45年5月の後であると、ゲームは終了します。

- B. 乗組員の回復と交代の可能性をチェックします (10.12)。
- C. 乗組員の向上についてチェックします (11.1)。
- D. 艦長の昇進と／又は騎士十字章叙勲についてチェックします (11.2 と 11.3)。
- E. Uボートの再割当ての可能性についてチェックします (11.4)。
- F. 次の哨戒の前に、補充した魚雷搭載 (4.5) を設定し、砲弾マーカー (4.6) を補充します。同様に、Uボート・ディスプレイ・マットから、全ての損傷と乗組員負傷マーカーを取り去ります。
- G. 甲板砲撤去の可能性をチェックします (10.11.8)。

ゲーム・プレイは、ゲームが終了するまで上記のシーケンスに従って実施され (5.1、ゲームの終了)、そのときに勝利を判定できます (5.2、勝利の判定)。上記のあらましで実行された実際の活動は、適切なルール項目内で扱われます。

[7.0] 哨戒の実施 [CONDUCTING PATROLS]

解説：哨戒は、戦争の進捗に従って哨戒ゾーンがシフトしていく、主として時間の機能として割り当てられます。豊漁が見込まれる北アメリカの哨戒は、歴史的な「太鼓連打作戦」の一部として1942年1月に開始します。北アメリカ水域では、大部分IX型Uボート（長大な航続距離を持つ）が使用された事実にもかかわらず、多数のVII型も同様に送られ、主としてカナダ近海を哨戒しました。北アメリカ任務では、いくつかのタイプの燃料補給が前提となります。

ルールの概要

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

手順

Uボート哨戒任務表 [P1] を調べ、哨戒任務を開始するときの適切な時期コラムの下で2d6を振ります。哨戒任務の結果を、ログ・シートの開始時期に一致する列に書き込みます。哨戒は、Uボート・マーカーを哨戒に一致する記録欄に置き、進入した各航海ボックスについて遭遇の可能性をチェックすることで実施されます。哨戒任務を決している際に、一定の例外や制限が適用され得ます。

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

[7.1.1] ログ・シート上の哨戒開始時に一致する列で哨戒に入ります。

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

[7.1.3] 哨戒任務を開始するために、Uボート・ディスプレイ・マット上に元々置かれる全てのマーカーを一致させます（4.1、ゲーム・セットアップ）。

[7.2] 狼群哨戒 [WOLFPACK PATROLS]

解説：Uボートは、しばしば狼群 [Wolfpacks] と呼ばれた集団連携戦術で護送船団を攻撃しました。護送船団を発見したUボートは、潜水艦隊司令長官 (BdU) [Befehlshaber der Unterseeboote] に自艦の位置を送信し、BdUはその海域内で護送船団を攻撃できる位置にある他のUボートに直接指示を出すことで大きな効果を挙げました。



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

[7.2.2] 狼群哨戒中、護送船団に遭遇している際には、護送船団護衛艦の状況を判定するために1d6を振ります。1～5のサイの目で、護送船団護衛艦は護送船団を攻撃している他のボートに忙殺されており、護衛艦探知 [E2] についてチェックするときには有利な-1サイの目修正の結果となります。反対に、6のサイの目では、護送船団護衛艦はあなたの接近に焦点を絞っており、不利な+1修正の結果となって探知される可能性が増加します。Uボート戦闘マット [U4] 上の狼群ボックス内に、忙殺 [Busy] / 焦点下 [Focused] マーカーを適切な面を上にして置きます。

[7.2.3] この修正は、護送船団に対する戦闘の全ラウンドに適用し、各戦闘ラウンドについて個別にサイを振りません。ただし、もしも迫尾して護送船団と再交戦することに成功したら、再びサイを振ります（9.7）。この修正は、もしもUボートの無線が機能不全状態であると適用しません。

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

[7.3] 哨戒の制限 [PATROL RESTRICTIONS]

以下で注記されたとおり、Uボート哨戒任務表 [P1] に従い、あなたが実行する哨戒任務について、一定の制限や特別な事例が適用され得ます。

[7.3.1] IX型Uボートの制限 [TYPE IX RESTRICTIONS] : IX型Uボートは、「地中海」[“Mediterranean”] と「北極海」[“Arctic”] の結果を「アフリカ西海岸」[“West African Coast”] として扱います。

歴史的注釈：VII型と比較して長大な航続距離を持つIX型Uボートは、その能力が大きな無駄となるため、これらの海域には送られませんでした。

[7.3.2] VII型Uボートの制限 [TYPE VII RESTRICTIONS] : VII型Uボートは、「カリブ海」[“Caribbean”]、 「ブラジル沿岸」[“Brazilian Coast”]、 「インド洋」[“Indian Ocean”]、 「西アフリカ沿岸」[“West African Coast”] の結果を「大西洋」[“Atlantic”] として扱います。VII-Flak型Uボートは、地中海では認められません（ただし、カリブ海は認められます11.4.6）。VIII型機雷敷設ボートは、これらの海域で認められます（11.4.6）。もしも認められなければ、その哨戒任務を決定するために振り直します。

歴史的注釈：VII型Uボートは、これらの海域で効果的に作戦を行える航続距離を持ちませんでした。

[7.3.3] 地中海 [THE MEDITERRANEAN] : 地中海への哨戒を割り当てられた最初のときに、最初の移送ボックスをビスケー湾 [Bay of Biscay] として扱います。2番目の移送ボックスは、遭遇チャート [E1] 上の追加戦闘ラウンド/ジブラルタル通過表でサイを振ります（ジブラルタルの-2修正を適用します）。続く地中海哨戒は、遭遇について

通常の移送ボックスを使用し、ビスケー湾とジブラルタルに関して無視します。もしもジブラルタル通過中（最初の2つの移送ボックス）に損傷が起きたら、プレイヤーはフランスに帰還できます。ジブラルタル通過前又はその最中に少なくとも1つの修理不能損傷ボックス（船体損傷又は機能不全機械装置）を持たない限り、地中海進入を避けるためにフランスへ帰還することはできません。もしもプレイヤーが、損傷を受けている間に最初の移送ボックスからの帰還を選択すると、その哨戒は自動的に終了したものと見なされます。もしもプレイヤーが、損傷を受けている間に2番目の移送ボックスからの帰還を選択すると、ボートはいまだに最初の移送ボックス（ビスケー湾として扱います）を通過して後退する航海でなければならず、いかなる遭遇の可能性についてもチェックします。

南フランス侵攻と空軍力によって全ての U ボートが破壊／捕獲されたため、地中海は 1944 年 9 月に基地の存在を停止します。それ以後の哨戒は認められず、生き残りのプレイヤーは 1 ヶ月遅れて新たなボートを受領するためにドイツへ帰還します。

[7.3.4] 一度 U ボートが地中海に割り当てられ、その哨戒を完了させると（すなわち、7.3.3 に従って帰還していなければ）、決してビスケー湾へ戻りません。その後の全ての哨戒任務は、地中海で実施されます（U ボート哨戒任務表でサイを振る必要はありません）。これは、ジブラルタル海峡の再通過が困難であることが理由です。

[7.3.5] 北極海 [THE ARCTIC]

「北極海」[“Arctic”] へ割り当てられた U ボートは、そこに永久に留まるかもしれません。この任務を受けた後直ちに 1d6 を振ります（スペースが限定されているため、このメモ書きは U ボート・ディスプレイ・マット上の哨戒の最後に書かれています、哨戒を開始する前に直ちにサイを振ります）。1～3 のサイの目で、U ボートは北辺の基地に割り当てられたまま留まり、未来の全ての哨戒任務は「北極海」になります（U ボート哨戒任務表でサイを振る必要はありません）。この永久配置は、たとえ U ボートが哨戒からの帰還を強制されても維持されます。4～6 のサイの目で、U ボートは永久には「北極海」に割り当てられず、通常に次の哨戒任務についてチェックします。北極海での遭遇時間の判定については、特別ルールがあります（8.4.5）。

[7.3.6] 北アメリカとカリブ海

[NORTH AMERICA and THE CARIBBEAN]

これらの哨戒水域は同じ記録欄を使用しますが、チャート [E1] 上では異なる遭遇表を持ちます。ID 目標のサイを振るときには、両者とも北アメリカ艦船名簿を使用します。

[7.3.7] インド洋 [INDIAN OCEAN]

「インド洋」へ割り当てられた何隻かの U ボートは、そこを基地にできます。1d6 を振り、1～2 のサイの目でボートはペナン基地へ割り当てられます。IXD-2、IXD/42、IXC-40、XII、XXI 型についてのみチェックします。そこでいったん、4.7.5 哨戒任務についてチェックします。特別ルール：IXD-2 型の最初の哨戒は、常にインド洋です。

[7.4] 特殊任務 [SPECIAL MISSIONS]

ゲームには、アブヴェーア諜報員の便乗、機雷敷設、対侵攻哨戒、補給の 4 タイプの特殊任務があります。アブヴェーア諜報員の便乗と機雷敷設は、U ボート哨戒任務チャート [P1] 上でそれぞれ「(A)」と「(M)」で表示されます。対侵攻は、哨戒タイプに「侵攻 [“Invasion”]」として列記されます。補給 [“Replenishment”] 任務は、U ボートの一定クラスの特長機能で、後で述べることになります。

[7.4.1] アブヴェーア諜報員の便乗 (A)

[ABWEHR AGENT DELIVERY]

アブヴェーア諜報員をアイルランドや北アメリカへ運ぶため、U ボートは任務 (M) 航海ボックスに到着したときに、遭遇チャート [E1] 上の特殊任務表でサイを振ることにより、諜報員を降ろさなければなりません。もしも遭遇がなければ、任務は成功です。もしも航空機遭遇が起きると、この遭遇戦を最初に解決しなければなりません。もしも U ボートが攻撃されて生き残ると、諜報員を降ろす前にその他の遭遇の可能性についてサイを振らなければなりません。遭遇なしになるまでこの手順を継続し、諜報員を降ろすか、あるいは U ボートが沈没するか又は浮上／帰還を強制されます。



[7.4.2] 機雷敷設 (M) [MINELAYING]

この特殊任務は、アブヴェーア諜報員の便乗に類似した形で実行されますが、哨戒の開始前に、前部と後部の全魚雷発射管に機雷を搭載しなければなりません



（例外：VIIID 型と XB 型ボートは機雷格納筒を持つため、魚雷搭載量を減らしません）。プレイヤーは、前部と後部の発射管内に置かれた魚雷を取り去り、機雷マーカーに置き換えることで、ディスプレイ・マットを調整しなければなりません。次に、搭載のバランスを取るために、再装填内の G7a と G7e 魚雷の数を望むように調整できます。いったん、機雷の敷設に成功したら、前部と後部の発射管に魚雷を再装填できます。

注釈：これは、VII 型ボートの魚雷搭載数を 5 本減少させ、IX 型ボートのそれを 6 本減少させ、XII 型のそれを 8 本減少させます。

[7.4.3] 対侵攻哨戒 [ANTI-INVASION PATROL]

1944 年 6～7 月の期間中、ノルマンディにおける連合軍のフランス侵攻を食い止める手助けのために多数の VII 型 U ボートが割り当てられたとき、事実上死に追いやられました。侵攻ゾーンの前と南は、大量の航空機が絶え間なく哨戒しました。それでも、何隻かの U ボート艦長は、実際にこのスクリーンを突破して艦船を沈めました。ただし、大部分は航空機や少数の哨戒飛行艇によって撃沈されました。

もしも哨戒ゾーンとして「侵攻」を割り当てられたら、プレイヤーは通常に移送し、そこに留まる間に大西洋チャートを使用して遭遇手順を実施します。ただし、通常は「遭遇なし」となる「ー」の結果は、代わりに航空機遭遇として進めます。

プレイヤーは、少なくとも 1 つの修理不能損傷又は 1 つの重傷乗組員を被らない限り、遭遇について振る前に帰還することが認められません（地中海へ割り当てられた場合に類似します）。

プレイヤーは、いかなる艦船も攻撃する必要はありませんが、もしもいずれかのタイプの目標に遭遇して攻撃しなければ、基地へ帰還するため直ちに 1d6 を振ります。：1～2＝ボートの指揮を剥奪されてゲームは終了します。3～6＝指揮に留まりますが、ゲームの残りについて騎士十字章（あるいは続く叙勲）の資格を持ちません。

[7.4.4] 特殊任務中、(M/A) 航海ボックスを占めている間に任務を遂行している際の航空機遭遇（のみ）は、U ボートが浅海面での作戦を強要されるため（又は補給の場合は、実際に2隻のUボートがホースによって連結されているため）航空機遭遇チャート [A1] 上で-1修正を受けます。

この修正は、特殊任務を実行している間の他の航海ボックスに適用しません。

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

[7.4.6] ランダム・イベント (12.0) は、特殊任務中に任務 (M/A) 航海ボックス内で発生し得ません。これらは、任務中の他のいかなるボックス内でも発生し得ます。

[7.5] 哨戒の完了 [COMPLATING PATROLS]

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

[7.5.2] プレイヤーは、撃沈した敵艦船のトン数を合計することでログ・シートを更新し、哨戒翌月のログ・シート上にそれぞれ「S」又は「F」を書くことで哨戒の成否を示します。哨戒は、もしも少なくとも1隻の敵艦船が沈めば成功で（例外：7.4.5）、さもなければ哨戒は失敗です。これは、乗組員の向上が起きるかもしれないときに、見落とさないように行われます（11.1）。

[8.0] 哨戒遭遇 [PATROL ENCOUNTERS]

ルールの概要

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

手順

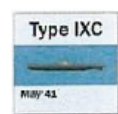
哨戒記録欄上で進入する各航海ボックスについて、遭遇が発生するかどうか判定するために、遭遇チャート [E1] を調べます。もしも遭遇が発生しなければ、U ボート・マーカを次の航海ボックスへ直ちに前進させて再びチェックすることにより（望むのであれば、あなたの防御態勢を変更して）、プレイを前へ進めます。艦船遭遇が起きる際には、交戦している目標艦船の数とタイプ、その規模と ID、護衛下かどうか、遭遇が発生する時間を判定するため、遭遇チャートに従うことで前へ進みます。航空機遭遇については、直ちに航空機戦闘を解決します（9.8、航空機遭遇）。

[8.1] 防御態勢 [DEFENSIVE POSTURE]

[8.1.1] U ボートは、航海ボックスに進入している際に、2つの防御態勢の1つになることができます。これら各態勢は、遭遇チャート [E1] と航空機遭遇チャート [A1] の成果を修正します。

[8.1.2] 浮上状態 [SURFACED]

U ボート・マーカを浮上 [Surfaced] 面に裏返します。浮上状態のとき、U ボートは NAXOS レーダー探知機の特典を獲得し、航空機遭遇チャート [A1] 上でサイの目に+1 DRM を与えます。NAXOS は、浮上航行中に艦橋上部に設置されました。



[8.1.3] シュノーケル航行 [SCHNORCHELING]

U ボートをシュノーケル航行 [Schnorcheling] 面に裏返します。



シュノーケル装置は、ボートが水面直下にいる間に、水面上に晒す部分を最小限にして蓄電池に充電するために装備されました。それでも、シュノーケルは目視又はレーダーによって探知できましたが、非常に小型であることが特徴でした。

シュノーケルは、航空機遭遇チャート [A1] 上で+2 DRM を与えます。加えて、もしも航空機によって攻撃されたら、機銃掃射による強制的な乗組員死傷を被りませんが（甲板上に誰もいないため）、あなたの Flak 砲も使用できません。

[8.1.4] シュノーケル航行は、もしもあなたが任務中であると、「任務 [Mission]」航海ボックス内で選択できません。

[8.1.5] シュノーケル航行は、もしも U ボートの船体がロケット弾又は 57mm 「ツェツェ」 砲の攻撃によって穴を開けられていたら、選択できません。

[8.1.6] シュノーケル航行中の潜水艦は、航空機、護送船団、ランダム・イベント以外の全ての遭遇結果を「遭遇なし」として扱います。

あなたは見張りを持たず、潜望鏡を通しての視野は非常に限定されます。

[8.1.7] シュノーケル航行中の潜水艦は、Fa-330 風力オートジャイロ (8.2.2) を配置できません。

[8.1.8] XXI 型 U ボート (のみ) がシュノーケル航行中に NAXOS (8.1.2) を使用でき、航空機遭遇チャート [A1] 上で統合された 3 DRM となり、シュノーケルの全ての特典も同様に受け取ります。

[8.2] 遭遇のタイプ [TYPES OF ENCOUNTERS]

[8.2.1] 航海ボックス毎に一度、遭遇の可能性についてサイを振ります。もしも遭遇が起きなければ、何も発生せず、U ボートを次の航海ボックスへ前進させて再びサイを振ります。**例外:** いくつかの航海ボックスは、「×2」又は「×3」の表示を含むかもしれず、これらは次の航海ボックスへ前進する前に、遭遇について複数回サイを振らなければならないことを意味します。特殊任務 (7.4.1、7.4.2) の実行を試みているときには、やはり追加の遭遇についてサイを振らなければなりません。機能不全ディーゼル機関は、やはり追加の遭遇サイ振りを要求することになります (10.2.1)。

[8.2.2] フォッケ・アハゲリス FA-330 風力オートジャイロ [THE FOCKE-ACHGELIS FA-330 KITE]

何隻かのボートは、視程範囲を伸ばすためにボートの後方に揚げる Fa-330 風力オートジャイロを装備しました。

あなたは、防御態勢が「シュノーケル航行」(8.1.7) でない限り、インド洋、ブラジル沿岸、オーストラリア、西アフリカ沿岸で風力オートジャイロの展開を選択できます。それを行うためには、遭遇についてサイを振る前に Fa-330 カウンターを「展開状態」[“Deployed”] 面に裏返します。もしもそれを行い、チャート [E1] 上で遭遇について「5」(遭遇なし) を振ると、再び振ることができます。もしももう一度「5」が発生すると、遭遇はなくあなたは次の航海ボックスへ移ります。もしも展開された風力オートジャイロを持ち、航空機遭遇が発生したら、急速潜行時に切り離して放置しなければならず、あなたは一人の将校を失います (哨戒の残りについて)。もしもこれが発生したら 1d6 を振ります。: 1~2 = 軍医を失う、3~4 = 次席将校 (2WO) を失う、5~6 = 無名の下級将校を失う。



[8.2.3] 遭遇チャート [E1] は、発生する遭遇のタイプが敵艦船又は敵航空機に対する遭遇であるのかを決定します。艦船に対する遭遇は、艦船の数とタイプ (8.3、艦船サイズと ID の判定)、同様に護衛艦が存在するか否かによって変化します。

[8.2.4] 護送船団は、常に4隻の艦船から構成され、主要艦と護送船団は常に敵護衛艦を含みます。護衛艦が明記されていない個々の艦船やタンカーは、護衛艦を含みません。以下の遭遇は、護衛艦を含みません。: 「艦船」[“ship”]、 「2 隻の艦船」[“Two Ships”]、 「タンカー」[“Tanker”]。

注釈: 護送船団は、もちろん多くの場合 4 隻を超える艦船から構成されます。ただし、ゲームの目的において、これらの 4 隻の艦船は、あなたが目標にできる最寄りの艦船をあらわします。



[8.2.5] 艦船に対する戦闘は、常に任意です。プレイヤー諸氏は、目標 (たち) を確認後、完全に戦闘回避することを決定できます。もしもそうすると、単に U ボート・マーカーを次の航海ボックスへ前進させ (あるいは、もしも「×2」又は「×3」ボックス内にいてサイ振

りを反復していなければ、次のサイ振りを行います)、遭遇は終了して U ボートは非探知下です。

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

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

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

[8.3.1] 遭遇チャート [E1] を調べ、一般的サイズを判定するために、各目標艦船について 1d6 を振ります。最下部の艦船サイズ判定表を使用します。護送船団については、あなたの攻撃位置から最寄りの 4 隻の目標艦船のサイズを判定するために、4d6 を振ります。カリブ海と北アメリカ内で「タンカー」目標を振ることは可能で、サイズ判定のサイ振りを飛ばしてタンカー・リスト上で直接振ります。タンカー目標は、スペイン沿岸とブラジル沿岸の哨戒ゾーン内でも可能です。

[8.3.2] 各艦船の実際のサイズと名称を判定するため、各目標艦船について ID と一致するトン数サイズを判定するために適切な目標艦船名簿上でサイを振ります。目標名簿には、以下の艦船タイプとサイズが提供されます。:

- ・小型貨物船目標名簿 [T1]
- ・大型貨物船目標名簿 [T2]
- ・タンカー目標名簿 [T3]
- ・潜水艦目標名簿 [T4]
- ・主要艦目標名簿 [T5]

注釈: 全ての主要艦目標は、もしも撃沈すると自動的に U ボート艦長に Ritterkreutz (騎士十字章) が授与され、それ故これらは非常に高価な目標です! 主要艦の護衛は、通常極めて厚く、あなたはそれに応じて護衛艦探知チャート [E2] 上で +1 を受け取ります。これらの全てが 5 損傷ポイントというわけではありません。何隻かの大型戦艦は、沈没するまでに 6 ポイントの損傷を要求されます。加えて、護衛艦と同様、何隻かは「高速目標」で、その高速のために命中させることが困難であることを意味し、それらに魚雷を発射している際、あなたは +1 DRM を受けます。

~~**[8.3.3]** 北アメリカ哨戒任務についてのみ、遭遇した目標艦船 (たち) を判定するために北アメリカ目標名簿 [T4] を調べます。~~

[8.3.4] ログ・シート上に各艦船のトン数を記録し、勝利レベルを判定するときにカウントします。選択で、ゲームのリプレイ目的についてのみ目標艦名を記録できます。

歴史的注釈: 目標名簿上に示された全ての艦船は、実際に戦争中に沈められました。

[8.3.5] 艦船目標のタイプとサイズを確認したら、戦闘を解決するためにUボート戦闘マット上に置く、一致する目標艦船マーカーを選択します。艦船マーカー上の円内数字は、艦船を沈めるために要求される損傷の量（艦船のトン数が基準）を示します。小型と大型の貨物船やタンカーについて、汎用マーカーが用意されています。20隻の各主要艦は、固有のマーカーによってあらわされます。

注釈: 目標リストには、5,000トン以下の小型タンカーが3隻あります。大多数のタンカーと異なり、これらはそのトン数を基準に、沈めるために2命中ポイントのみが必要です。

[8.3.6] いったん艦船が確認されたら、プレイヤー諸氏は攻撃することを辞退できます。もしもそうすると、遭遇は終了し、Uボートは非探知下です。Uボートを次の航海ボックスへ移します（あるいは、もしも「×2」又は「×3」ボックス内にいてサイ振りを反復していなければ、次のサイ振りを行います）。

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

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

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



[8.4.2] いったん全ての艦船が確認されたら（8.2、艦船サイズとIDの判定）、プレイヤーは接触を失うリスクを持って、昼間から夜間への変換を試みることができます（**例外:** 非損傷主要艦は、昼間から夜間へ変更できません）。夜間への変換を試みるため、遭遇チャート [E1] を調べます（昼間へ変更する理由はありません）。あなたは、目標との接触を失うリスクを冒し（5又は6のサイの目で）、この場合は直ちに遭遇が終了します。バルコン・ゲレト [Balkon-Gerät] を装備したボート（全てのXXI型といくつかのIX型、10.11.9を参照）は、1～5で成功し、6の目で接触を失います。

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

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

[8.4.5] 北極海哨戒 [ARCTIC PATROLS]: 北方緯度のため、昼間/夜間は哨戒月を基準に異なる判定が行われます。1d6を振ります。:

	1月～ 3月	4月～ 5月	6月	7月～ 9月	10月～ 11月	12月
昼間:	1～2	1～4	1～6	1～4	1～2	—
夜間:	3～6	5～6	—	5～6	3～6	1～6

[9.0] 戦闘 [COMBAT]

ルールの概要

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

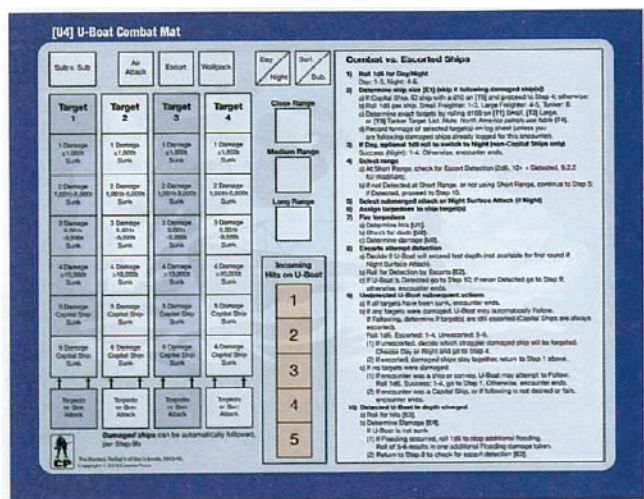
手順

Uボート戦闘マット [U4] は、敵艦船に対する攻撃を解決するために使用されます（9.2）。いったん全ての目標が確認されて戦闘マット上に置かれ、遭遇日の時間が昼間と判定されたら、Uボート艦長はどのように攻撃を実施するか（又は、全く攻撃を行わないか）を判断しなければなりません。潜航又は浮上攻撃（夜間浮上攻撃を含みます）、敵目標と交戦する距離を選択します。護衛艦の存在は、選択される攻撃の様相に直接影響を持つかも知れず、これは護衛艦の探知が起きるか又はそのときを決定することになります。

Uボート・ディスプレイ・マットから魚雷と/又は浮上砲撃砲弾マーカーを、戦闘マット上で選択した目標に一致する魚雷又は砲撃ボックス内に置きます。Uボート魚雷/甲板砲撃チャート [U1] を使用してUボートの攻撃を解決し、魚雷不発チャート [U2] 上で魚雷不発の可能性をチェックすることにより、命中を解決します。必要に応じて、全ての修正を適用します。もしもあれば艦船目標が吸収しなければならない損傷の総量を判定するため、攻撃損傷チャート [U3] 上で獲得された各命中について、サイを一度振ります。損傷艦船は、それらを管理するためにログ・シート上にチェックマークを付けることで注記し、沈没艦船は撃沈を記録するためにログ・シート上でそれらのトン数値を円で囲みます。一定の状況下で、Uボートは別の戦闘ラウンドを開始するか、あるいは敵艦船又は護送船団の追尾を試みることができます。ただし、非護衛下目標に対する別の戦闘ラウンド開始には、遭遇チャート [E1] の追加戦闘ラウンド表でのサイ振りが含まれ、護衛艦又は航空機がその場に到着する危険があります。

護衛艦が含まれるときには、護衛艦探知チャート [Escort Detection Chart] [E2] を調べます。もしも探知されたら、U ボートは直ちに爆雷攻撃を受け、命中が起きるか判定するために護衛艦/航空攻撃チャート [E2] を調べます。適用可能な全ての修正を適用します。U ボートは、超過耐圧殻潜航の実行を宣言し、探知からのすり抜けを試みることができますが、結果として船体損傷を受けます。U ボートが受けた各命中について、戦闘マット [U4] 上に投入される命中マーカーを使用して記録し、各命中によって生じた損傷の度合を判定するために、U ボート損傷チャート [U-Boat Damage Chart] [E4] を調べます。被った損傷の結果は、U ボートの損傷と修理チャート [U-Boat Damage and Repair Chart] [E5] で説明されます。損傷が起きる都度、U ボート・ディスプレイ・マット上に適切な損傷マーカーを置か、又は調整します。次に、U ボートは、護衛艦探知チャート [E2] に戻ることにより、反復爆雷攻撃に耐え続けなければなりません。この手順は、U ボートが探知を逃れるか、破壊されるか、浮上を強要されるまで繰り返されます。

[9.1] U ボート戦闘マット [U-BOAT COMBAT MAT]



[9.1.1] 全ての目標艦船マーカーを、U ボート戦闘マット [U4] に置きます。4つの数字付コラムがあり、各目標艦船について1つで（4隻は、遭遇戦で可能な最大の目標数です）、艦船が吸収できる損傷の総量をあらわしている数のボックスを含みます。いくつかの目標コラムは、もしも遭遇戦に4隻未満の目標を含むと無視されます。艦船のサイズと合計トン数は、沈没する前に吸収できる損傷の総量を基準に、艦船マーカーが初期に占めるボックスを決定します。

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

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

目標の全艦船を置きます。たとえ4隻までの艦船が存在するか、又は全く艦船が存在しなくても、1隻の目標艦のみの攻撃を決めることができます。もしも攻撃しないことに決めたら、遭遇は直ちに終了し、U ボートは探知されません。

[9.1.3] U ボート戦闘マット [U4] 上に、遭遇の現行時間を示している適切な面を上に向けて、昼間/夜間 [Day/Night] マーカーを置きます。

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

[9.1.5] もしも護衛艦が存在すると、4つの番号付き目標コラムの上に位置する護衛艦ボックス内に護衛艦 [Escort] マーカーを置きます。このマーカーは、選択ルールを使用しているときに、可変する護衛艦の質 (14.6) も反映し得ます。もしも護衛艦が存在しなければ、護衛艦ボックスはカラになります。

[9.1.6] 4つの番号付き目標コラムの上に位置する航空攻撃ボックスは、選択で使用する場合 (14.7、可変する航空機の質) のみです。

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

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

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

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

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

近距離への接近を試みている U ボートたちは、2d6 修正後の7以上で探知されます。この探知のサイ振りには、柏葉騎士十字章修正 (ー1) のみが適用されます。もしも艦長が SW 又は KIA 状態であると、

Published under license by GMT Games, LLC

注釈: 攻撃損傷チャート [U3] (戦闘ディスプレイ・マット [U4] も同様) には、各艦船タイプを沈没させるために要求される損傷ポイント合計が列記されています。

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

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

[9.2.9] もしも護衛艦が存在すると、戦闘の単一ラウンドは、U ボート戦闘マット [U4] 上の対護衛艦戦闘のあらましに従い、普通はUボートの攻撃に続く護衛艦探知の試み (9.6、護衛艦探知/爆雷攻撃サイクル) です (**例外:** 近距離で探知されたUボートは、敵艦船を攻撃できません、9.2.2)。もしも護衛艦の探知が成功すると、Uボートが探知を逃れられるか、又は沈没/浮上を強要されるまで、戦闘ラウンドは護衛艦の探知の試みと爆雷攻撃 (又は特殊攻撃) が繰り返され続けることになります。Uボート艦長は、もしも非護衛下艦船と交戦していると、追加の戦闘ラウンドも開始できます (9.4、非護衛下艦船目標)。

歴史的注釈: プレイヤー諸氏は、なぜ護衛艦を攻撃できないのか不思議に思われるでしょう。主な理由は、大西洋ではこれが全く史実に反するからです (対照的に太平洋では、アメリカ軍潜水艦は日常的に日本軍の駆逐艦やその他の護衛艦を攻撃しました)。大西洋では、ドイツ軍が直接英米海軍に太刀打ちできないことを知っていたため、商船やタンカーを狙わなかった魚雷は事実上の浪費でした。例外は、主要艦船への攻撃で、このような艦船の沈没は、予期せぬ大きなプロパガンダの結果となりました。ただし、駆逐艦や他の護衛艦に対する攻撃は、非常に危険で貴重な資源の浪費であり (実際にそうであったように)、たとえ主にノルウェー戦役でそれが稀な機会に起きていたとしても、取ってゲームが扱う部分ではありません。

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

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

[9.3.1] 非護衛下艦船 (のみ) に対して浮上攻撃を実施しているUボートは、魚雷の斉射と組み合わせ、又はその代わりに自艦の甲板砲を使用できます。甲板砲の射撃は、護衛艦が存在するときに決して認められません。

[9.3.2] U ボート・ディスプレイ・マットは、甲板砲についての合計砲弾量を列記します。各砲弾マーカーは、マーカーがあらわす砲弾ポ

イント又はラウンド数を「1」又は「2」で示します。戦闘ラウンド毎に2ポイントまでの砲弾を射撃でき、各砲弾ポイントは異なる目標へ指向できます。

注釈: 砲弾の各1ポイントは、ほぼ25発の実弾をあらわします。

[9.3.3] 甲板砲を射撃することは、雷撃の解決と似ていますが、魚雷不発表を調べる必要はありません (砲弾は、決して不発になりません)。甲板砲の射撃を実施するために、U ボート雷撃/甲板砲撃チャート [U1] でサイを振り、いかなる命中も目標艦船に与える損傷量を判定するために攻撃損傷チャート [U3] でサイを振ります。

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

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

[9.4.1] 「艦船」[“ship”]、2隻の艦船[“Two Ships”]、「タンカー」[“Tanker”]の遭遇結果は、目標艦船 (たち) が非護衛下であることを意味します。これらは、事実上止まっているカモです。

[9.4.2] 護衛艦が欠のため、戦闘ラウンドについて実施される護衛艦の探知はありません。実際、Uボートは攻撃を開始する前に探知されるリスクなしで、近距離から自由に雷撃や砲撃ができます。9.2 の手順に従って艦船戦闘で最初の戦闘ラウンドを実施しますが、護衛艦の探知についてサイを振りません。

注釈: 通常このような場合には、U ボート艦長は魚雷の斉射攻撃の代わりに、又はこれに加えて甲板砲で射撃するために (2砲弾ポイントまで)、近距離での浮上攻撃を選択することができます。

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

例: あなたは大型タンカー (13,000 トン) と遭遇し、3本の前部魚雷を発射することに決めます (弾薬は不足しています)。あなたは2損傷のみを与え、目標を沈没させるには不十分です。そこで、後部魚雷を発射することに決め、追加の1損傷ポイントのみを与えます。次に甲板砲を使用することに決め、2ポイントの砲弾を投入します。最初のポイントが命中してタンカーを沈めますが、それでも2番目の砲弾ポイントを消費しなければなりません。

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

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

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

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

[9.4.6] もしも U ボートが非護衛下の目標と交戦しており、追加戦闘ラウンドについてのサイ振りの結果として護衛艦が出現したら、U ボートは自動的に潜航したものと見なされます（例外：9.8.8.4 と 9.8.8.5、船体開口）。射程修正は適用しません。もしも護衛艦が出現し、U ボートが船体開口のために潜航できなければ、10.10.2 に従って自沈を試みなければなりません。

注釈： U ボートは、護衛艦が存在するときには決して浮上できません。これらは、遠距離から護衛艦が接近していることを有効に発見し、潜航してしまっているからです（可能であれば）。

[9.4.7] あなたは、同じ航海ボックス内で追加の2戦闘ラウンドまでを持つことができます。もしも三番目の追加戦闘ラウンドを要求される（又は望む）と、最初に次の航海ボックスへ前進し、継続しなければなりません。続く各航海ボックスについて同様に適用しますが（ボックス毎に合計3ラウンドの戦闘）、そのようなことが発生するのは極めて希です。もしも移送ボックスへの前進が要求されたら、追加の戦闘ラウンドを開始できません。燃料制限のため、そのときのあなたは港湾へ向かう必要があるからです。

[9.4.8] 追加戦闘ラウンド選択の結果、4連続して護衛艦／航空機遭遇が発生し、最初のラウンド後にあなたが潜航していたら（浮上して戦闘せず）、あなたの U ボートは蓄電池と空気の下で「被追跡疲労」[“hunted to exhaustion”] 状態になっており、浮上して自沈を試みなければなりません（10.10.2 と同じ手順を使用します）。

[9.5] 夜間浮上攻撃 [NIGHT SURFACE ATTACK]

[9.5.1] もしも夜間に遭遇したら、プレイヤーは夜間浮上攻撃を実施できます。UZO (UbootZielOptik 又は U ボート目標方位照準機) の使用により魚雷の算定は僅かに向上を認めますが、連合軍の対水上レーダー装備増加を反映させる形で、1941 年から開始して護衛艦の探知精度が上昇します。最初のラウンド中のみ、夜間浮上攻撃は護衛艦／航空機攻撃チャート [E3] 上で不利な修正も被り、U ボートは事実上水面に近すぎるために超過耐圧殻潜航 (9.6.4) を試みることができません。

[9.5.2] 夜間浮上攻撃を実施している U ボートは、最初の攻撃アクションの一部として、最初の発射と反対側の U ボート端から直ちに2回目の斉射を行うことができます。ただし、U ボート雷撃／甲板砲撃チャート [U1] で命中のためにサイを振っているときに不利な修正があり（2回目の斉射についてのみ）、もしも護衛艦が存在すると探知される可能性も増加します [E2]。この2回目の斉射を実施するために、使用可能な魚雷を U ボート戦闘マット上に置き（発射直後と反対側の装填区画からです。例えば、もしも前部魚雷を発射していたら、後部発射管から2回目の斉射を行うことができます）、直ちにこの攻撃を解決します。魚雷攻撃を通常に解決しますが (9.2.3)、命中に+1 です。あなたは、このアクションをいかなる魚雷も発射する前に行わなければなりません（すなわち、2回目の発射をする前に、最初の斉射結果を確認するまで待つことはできません。これは、結果を確認するために待つことができる、非護衛下艦船への攻撃と異なることに注意してください）。

注釈： 騎士十字章佩用者の艦長は、2回目の斉射についての発射罰則を無視します。

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

護衛艦の探知／爆雷攻撃サイクルは、護衛艦があなたの U ボートを探知する試みから成ります。もしも成功すると、護衛艦があなたの艦を爆雷攻撃することになります。次いで、護衛艦はこのサイクルを開始し、再びあなたの U ボート探知を試みなければなりません。このサイクルを通しての各循環は、**単一の戦闘ラウンド**を構成します。サイクルは、U ボートが護衛艦から逃れるか、護衛艦の戦闘ラウンドと遭遇戦が終了するか、U ボートが沈没／浮上を強要されてゲームが終了すると終わります。

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

[9.6.2] もしも U ボートが非護衛下艦船に対する追加戦闘ラウンドの実施を望むと、遭遇チャート [E1] の追加戦闘ラウンド上でのサイ振りが要求されます。3以下のサイの目で、護衛艦が到着します。これは、護衛艦が視界に現れなくても、U ボートは**直ちに**護衛艦探知を受けなければならないことを意味します [E2]。もしも U ボートがこの

チェックで探知されなければ、同じ戦闘ラウンド中に、U ボートは 9.6.1 に従って、発射後に再び護衛艦探知についてチェックしなければなりません。それ故、あなたも近距離での攻撃と同じように、護衛艦は探知の試みを 2 回獲得します。

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

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

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

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

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

[9.6.6] U ボートは、夜間浮上攻撃の最初の戦闘ラウンド中に超過耐圧殻潜航を行うことができません。このときには、水面に近すぎて行うことができないと見なされます。

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

[9.6.7] ボールド欺瞞装置 [BOLD DECOY]

ドイツ軍 U ボートは、ボールド金属缶を放出し、連合軍対潜部隊の欺瞞を試みることができます。遭遇毎に 1 ボールド金属缶のみを使用できますが、超過耐圧殻潜航と組み合わせて使用できます。ボールド使用の決断は、護衛艦探知のサイ振り前に発生します。これは、探知のサイ振りに一時的な



-1 を与えます。もしも選択ルール「可変する護衛艦の質」を使用していると、ボールドは古参又はエリートの護衛艦に対して機能しません。これを使用する決断は、護衛艦の質を振る前に発生します。

歴史的注釈：いくつかの史資料はボールドが有効だったと述べ、いくつかは事実上役立たずであったと述べています。真実は連合軍ソナーの技能に関連があると私は見ており、いずれにしても彼らがどれだけ有能だったかに応じて有効だったはずで、それに応じて、私は古参又はエリートに対して無効としました。

[9.6.8] 「アルブレヒ」対ソナー・コーティング [‘ALBERICH’ ANTI-SONAR COATING]



一握りの VII 型と VIIC/41 型ボートは、ソナーの効果を減少させるため、船体上に接着する人工ゴム「アルブレヒ」で覆われました。姿を隠せる神話上のドワーフに因んで命名され、再三剥がれ落ちることを含めて多くの初期的問題を持ちました。1944 までに多くの問題は解決しましたが、人工ゴムは極度に乏しく、いまだ試験中のアルブレヒは一握りの新造 U ボートのみに装着されました。

44 年 6 月に開始して、新型の VIIC 型又は VIIC/41 型への更新は、アルブレヒ・コーティングについて僅かな機会を持ちます。2d6 の 12 で提供されます。アルブレヒは、他のいかなる修正にも加えて、探知のサイ振りを常時 -1 減少させます。

[9.6.9] 護衛艦の探知についてチェックするため、単一の増／減サイの目修正 (DRM) を得るために、護衛艦探知チャート [E2] に列記された全ての修正を増／減させます。2d6 を振り、DRM を適用します。
5 以下又は修正前の 2 で U ボートは探知されず、遭遇は終了します。修正後の 6～11 で、U ボートは探知されて護衛艦／航空攻撃チャート [E3] 上で爆雷攻撃を受けます。もしも修正後の 12 が振られると、U ボートは適用される他の全ての DRM に加えて、+1 の DRM で護衛艦／航空攻撃チャート [E3] 上の攻撃を受けることになります。

[9.6.10] いったん U ボートが探知されたら、爆雷攻撃又はヘッジホッグあるいはスキッドのどちらかの対潜兵器による特殊攻撃を受けます。1d6 を振ります。もしも 1 を振ると、あなたは特殊兵器の 1 つから攻撃を受けることになり、判定するために護衛艦特殊攻撃表 [E3b] に進み、命中の数を判定するため表 [E3c] (ヘッジホッグ) 又は [E3d] (スキッド) を使用します。

さもなければ、護衛艦／航空攻撃チャート [E3] 上でサイを振ります。攻撃を解決するために、護衛艦／航空攻撃チャート [E3] の下に列記された全ての修正を増／減させます。次いで 2d6 を振ります。これは、U ボートが受ける命中の数を判定し、命中発生 [Incoming Hits] マーカーを使用して U ボート戦闘マット [U4] 上で管理できます。修正後の 2～3 のサイの目では、U ボートは損傷を被りませんが、それでも別の護衛艦探知の試みを受けなければなりません。修正後の 13 以上のサイの目で、U ボートは直ちに沈没してゲームが終了します。首尾を確認するために、5.2 の勝利判定を参照してください。もしも修正後のサイの目が 4～12 であると、示された数の命中が U ボートに与えられることになります。

注釈:「KMDT」は $KC+O+S$ 修正は、艦長が剣付柏葉騎士十字章を叙勲していることを意味します。

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

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

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

[9.6.13] もしも船体損傷 [Hull Damage] マーカーが最後のボックスに到達すると、U ボートは沈没します(船体は、損傷と水圧によって破壊されました)。もしも浸水 [Flooding] マーカーが最後のボックスに到達すると、U ボートは浮上を強要され、あなたは10.10に従って自沈を試みなければなりません。どちらの場合でも、ゲームは終了し、5.2を参照して勝敗を判定します。

[9.6.14] いったん探知されたら、9.6.3 へ戻ることによってサイクルを継続します。サイクルを通しての2番目以降の全循環については、護衛艦は以前にあなたのU ボートを探知していることによる+1(合計で、循環毎に蓄積しません) DRM を受けます。サイクル(と遭遇)は、護衛艦による探知のサイ振り失敗を通じてU ボートが逃れるか(9.6.9)、あるいはU ボートが沈没又は浮上を強要されると終了します(9.6.13)。後2者の場合、ゲームは終了します。

例: あなたのU ボートは、中距離で潜航中に攻撃した後に探知されます。攻撃は昼間に行われ、あなたは $G7a$ (蒸気式) 魚雷を使用しました。このため、護衛艦は探知の試みに+1を受け取ります。護衛艦は8の目を振って9となり、あなたは探知されます。もしもあなたが爆雷攻撃に生き残ったら、護衛艦は $G7a$ 魚雷の昼間使用についての+1と、探知済についての+1(そして、あなたが受けた損傷に応じて、追加のサイの目修正の可能性が有ります)の合計+2を受け取ることになります。次のサイ振り、護衛艦は9の目を獲得して11となり、あなたは探知されます。もしもあなたが生き残ったら、他の損傷がないと仮定して、護衛艦はそれでも+2 ($G7a$ 魚雷の昼間使用についての+1と、以前に探知済についての+1)を受け取ることになります。2回目の以前に探知済についての+1は、加えません。

注釈:護衛艦探知チャート [E2] 上で8以下を振ることにより、U ボートは近距離まで「蛇行」しますが、もしもボートが近距離で探知されたら、続く各戦闘ラウンドについての全探知サイの目が+1 DRM を受けます(護衛艦は、近距離であなたを探知することで、あなたの居場所について遙かに予想できます)。自殺攻撃でなければ、戦争のこの時期における護衛下目標に対する近距離は極度に危険です。慎重に進めてください。

[9.7] 護衛下艦船又は護送船団の追尾

[FOLLOWING ESCORTED SHIP OR CONVOY]

[9.7.1] 一般的に、いったん最初の戦闘ラウンドが完了したら、遭遇戦が終了してプレイヤーは適切な哨戒記録欄で自身のU ボート・マーカーを次の航海ボックスへ前進させます。ただし、もしもプレイヤーが護衛下の艦船又は護送船団との交戦継続を望むと、U ボート・マーカーを現在の航海ボックス内に留め、U ボートは現在交戦している艦船又は護送船団の追尾を試みることができます。護送船団と護衛下艦船の結果(艦船+護衛艦、2隻の艦船+護衛艦)の両方に属するルール項目内の全てのルールに注意してください。

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

[9.7.3] すでに探知されており、恐らく護衛艦によって損傷さえ受けているU ボートは、以前に交戦していったん探知から逃れた艦船又は護送船団の追尾を試みることができます。追尾を試みる前に、U ボートの修理(10.8)を実施します。

[9.7.4] その本来の速度により、主要艦と軍艦は損傷していない限り追尾され得ません。これは、あなたが昼間から夜間へ変更するために追尾できず、8.3.2の例外であることも意味します。これに加えて、損傷状態の主要艦/軍艦は、常に自身の護衛艦を持ちます(9.7.6に従い、護衛艦と一緒に留まるかどうか判定するためにサイを振る必要はありません)。加えて、主要艦の追尾は自動的ではありません。 $1d6$ を振ります。修正後の1の目は、あなたが主要艦の追尾に成功したことを意味します。このサイの目は、主要艦上の各損傷ポイントについて-1ずつ修正されます。

例: プレイヤーは主要艦を攻撃しますが、2損傷ポイントのみを何とか与えます。彼は主要艦を追尾して再び攻撃することを望みます。追尾のためのサイの目は損傷のために-2で、1~3のサイの目で追尾することを意味します。

[9.7.5] もしも追尾に成功すると(手順については、9.7.6を参照)、その日の時間を判定するためにサイを振ります(8.4)。もしも昼間が振られたら、U ボート艦長は夜間への変換を試みることができます(8.4.2)。もしも目標艦船がすでに損傷していたら、サイを振る必要はなく、艦長は昼間又は夜間を選択できます。

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

注釈：*The Hunters* からの確率変更は、戦争のこの段階で連合軍護衛艦が増加したためです。

[9.7.7] 艦船又は護送船団の追尾を試みているときには、1d6 を振ります。1～4のサイの目で、U ボートは艦船の追尾又は護送船団との再交戦に成功し、遭遇した4隻の艦船を確認するためにサイを振らなければなりません（あたかも遭遇チャート [E1] で「護送船団」が振られたごとく）。ここでは、U ボートが異なる方向から護送船団に接近していると仮定し、新たな目標艦船のセットが用意されます。5～6のサイの目で護送船団艦船は去り、遭遇戦は終了します。XXI 型とバルコン・ゲレットを装備した IX 型 U ボート（10.11.9）は、6の目のみで護送船団との接触を失います。U ボート・マーカ―を1航海ボックス前進させ、哨戒を続けます。もしも艦船+護衛艦又は2隻の艦船+護衛艦を追尾していると、ID（又はもしも選択ルール 14.6 を使用していると護衛艦の質）についてサイを振りません。

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

[9.7.8] 艦船又は護送船団と交戦しているときには、決断するための2つの基本的な追尾の選択肢があります。あなたは、いずれかの損傷艦船を追尾するか（9.7.6 に従って自動的です）、あるいはその代わりに 9.7.7 に従い、損傷艦船を無視して護衛下の非損傷艦船又は護送船団の追尾を試みることを選択できます。護送船団の一部だったいずれかの損傷艦船の追尾を選択する際には、護送船団との接触が失われ再び追尾できません。事実上、遭遇戦は追尾した目標の損傷艦船に止めを刺す範囲に減少します。

注釈：ここでの含意は、損傷艦船に対して自動的に追尾する代わりに護送船団を追尾することは、U ボートの状況次第で得になるかもしれないということです。

[9.7.9] 追尾に成功した U ボートは、到来する戦闘を2番目の戦闘ラウンドではなく、あたかも新たな遭遇戦として扱います。ただし、不適當なステップは飛ばします（例えば、もしもあなたが損傷艦船又は

1隻又は2隻の損傷艦船+護衛艦を追尾したら、あなたはすでに知っている目標の ID を確認しません）。あなたは、前の攻撃と同じ戦術（距離、夜間浮上、前部/後部等）を使用する必要はありません。あなたは、魚雷発射管に再装填できます（再装填が可能という条件で。4.5.1 を参照してください）。

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

[9.7.11] 護送船団又は護衛下艦船（たち）は、同じ航海ボックス内で二回まで追尾され得ます。もしも三番目の追尾の試みを要求される（又は望む）と、最初に次の航海ボックスへ前進し、継続しなければなりません。続く各航海ボックスについて同様に適用しますが（**ボックス毎**に合計3追尾の試み）、そのようなことが発生するのは極めて希です。もしも移送ボックスへの前進が要求されたら追尾できません。燃料制限のため、そのときのあなたは港湾へ向かう必要があるからです。

概要：U ボート艦長が最初の戦闘ラウンド（護衛艦の爆雷攻撃又は航空攻撃下から来ている U ボートはカウントしません）を越えて交戦を延長できる、2つの基本的な方法があります。**追加の戦闘ラウンドと艦船又は護送船団の追尾を選択していることとの間の区別は、追加の戦闘ラウンドは非護衛下の艦船目標に対してのみ認められるということです**。一追尾は選択ではありません。**護衛下艦船又は護送船団**を含んでいる交戦の場合には、追尾は交戦を延長するための**唯一**使用可能な選択肢です。



[9.8] 航空機遭遇 [AIRCRAFT ENCOUNTERS]

ルールの概要

あなたの U ボートは、哨戒中の航空機遭遇に敏感になるかもしれません。航空機遭遇は、特殊任務を実行しているとき、移送ボックスを通過しているとき（特にジブラルタル海峡やビスケー湾）、追加の戦闘ラウンド表でサイを振っているときにより発生します。運よく敵機を発見し、急速潜航で航空攻撃を回避するのです！

手順

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

[9.8.1] 航空機遭遇が振られるときに、U ボートは攻撃から逃げるために急速潜航を試みることになります（例外：9.8.9）。航空機遭遇チャート [A1] を調べ、2d6 を振ります。もしも修正後に8以上の目が振られると、航空攻撃はありません。幸運にも航空機は発見され、U ボートは損傷を避けるための急速潜航に成功します。遭遇戦は終了し、U ボートは Flak を射撃しません。もしも修正後に7以下の目が振られると、護衛艦／航空攻撃チャート [E3] 上で1度又は2度の攻撃、あるいは護衛艦に類似した特殊攻撃（9.6.10）を解決しなければなりません。もしも修正後の7以下を振ったら、これが特殊攻撃かどうか判定するために1d6 を振ります。もしも1を振ると、その航空機は特殊兵器を装備し、解決するために9.8.8へ進みます。さもなければ9.8.2へ進み、通常に解決します。もしも非護衛艦船に対する追加戦闘ラウンドを試みているときに遭遇の目が振られたら、たとえ航空機が攻撃できなくても目標は脱出します。航空機は、U ボートを追い払ったのです。

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

[9.8.3] U ボートは、敵機に対して Flak 砲を射撃し（Flak 砲が機能状態の場合のみ、9.8.4を参照してください）、この射撃解決は航空機攻撃の解決と同時に見なされます。要するに、史実で何度か起きたように、U ボートは自艦を沈める航空機を撃墜する可能性があります。結果を判定するために、Flak 攻撃対航空機チャート [A2] を調べます。

- もしも航空機が「撃墜」[“Shot Down”] されると、2度目の航空攻撃（航空機遭遇チャート上で修正後に1以下が振られたら）は、もはや発生しません。2度目の航空攻撃を無視し、遭遇戦は終了します。
- もしも航空機が「損傷」[“Damaged”] すると、それでも2度目の攻撃が発生します。ただし、2度目の航空攻撃に続いて遭遇戦は終了します。
- もしも Flak 射撃の結果が「はずれ」[“Miss”] であると、敵機は自身の攻撃が完了した後も U ボートにつきまといまいます。要するに、遭遇チャート [E1] 上の追加戦闘ラウンドを調べることで、遭遇戦は継続します。これは、護衛艦到着（護衛艦探知チャート [E1] 上で探知についてサイを振ります）又は新たな航空機到着の結果になり得ます。探知についてサイを振る際、護衛艦は以前に探知した+1修正を受取ります。追加戦闘ラウンド表によって生じた新たな航空機は、戦闘を解決するために護衛艦／航空攻撃チャート [E3] に直行します（U ボートは、自動的に探知されます）。U ボートは、2番目（それ以降も）のラウンド中に Flak を射撃できず、この時点では潜航しているものと見なされます。

注釈：要するに、もしもプレイヤーが追加戦闘ラウンドのサイ振りで極端に不運であると、航空機の攻撃は何度も他の航空機を呼び寄せられるかもしれません。

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

[9.8.5] FLAK 修正 [FLAK MODIFIERS]

IX型ボートは2基の Flak 砲を装備し、もしも両方が機能すると命中修正に-1を受取ります。もしも1基が破壊されたら、修正なしで射撃します。加えて、「熟練」次席将校（2WO）は、Flak を射撃しているときにその責任感から別の-1修正を与えます。当然のことながら、いかなるタイプのUボートも、もしも全ての Flak 砲が機能不全状態であると、航空機を射撃できません。甲板砲は、航空機を射撃できません（VII型ボート上の8.8cm 甲板砲は、ルフトヴァッフェの88mm Flak 砲と同じものではありませんでした）。ゲームの目的においては、Flak の弾薬は無制限に供給され、当該哨戒の過程に多く起る魚雷や甲板砲弾の欠乏とは無縁です。

[9.8.6] ジブラルタル海峡とビスケー湾

[GIBRALTAR PASSAGE AND BAY OF BISCAY]

これらの名称付場所についての遭遇をチェック [E1] しているときには、追加の戦闘ラウンド表でサイを振るときを含め、不利なサイの目修正は無価値です。ゲーム後期（1942年、1943年）の哨戒は、やはり航空機遭遇が起きる可能性を増加させます。

[9.8.7] VII C Flak 型 U ボートのみが、最初の航空機戦闘の後に Flak を射撃できます。他の全ての型の U ボートは、最初の航空機攻撃の後に潜航するため、再度射撃できません（例外：9.8.8.4 と 9.8.9）。VII C Flak 型の特殊能力は、敵航空機に対するものです。11.4.7を参照してください。

[9.8.8] 特殊攻撃の解決 [RESOLVING SPECIAL ATTACKS]

航空機による3タイプの特殊攻撃の可能性があります。：ファイド [FIDO] 追尾魚雷、「ツェツェ」57mm キャンノン砲、3インチ・ロケット弾です。1d6を振って航空機特殊攻撃チャート [E3a] を調べ、どれになるかを判定します。

[9.8.8.1] ファイド追尾魚雷 [FIDO homing torpedoes]—これらの攻撃は、通常の機銃掃射／爆撃攻撃と異なり、自動的な乗組員の死傷をもたらしません。1d6を振ってファイド追尾魚雷チャート [E3e] を調べます。次いで、もしもファイド魚雷が命中したら、無条件にUボートを撃沈するか又は7命中を与えます（Uボート損傷チャート [E4] 上で、損傷について通常にサイを振ります）。



[9.8.8.2] 「ツェツェ」57mm キャンノン砲

["Tsetse" 57mm cannons]

—あなたのUボートは、通常の機銃掃射（このため自動的な乗組員の死傷を適用します）に加えて、57mm キャンノン砲の掃射で攻撃されます。命中は通常に判定されますが、もしも船体命中を受けたら、船体損傷マーカーがその「船体開口」[“Hull Holed”] 面に裏返され、船体が貫通されたことになります。Uボートは、その哨戒の残りについてもはや潜航能力を持ちません。



U ボートが無条件に撃沈され得ることは明らかですが、もしも船体命中で生き残ると、生存のための厳しい問題を提供します。加えて、もしも航空機が U ボートの **Flak** によって撃墜又は損傷しておらずに船体命中が発生したら、航空機は射程外で 57mm キャンノン砲を再装填する時間を持ち、U ボートが潜航できないので再攻撃することになります。航空機はこの要領で二度再装填でき、U ボートが損傷又は撃墜に失敗すると仮定すれば、合計 3 回攻撃します。

もしも「2 航空機攻撃」の結果が振られ、次いで「ツェツェ」特殊攻撃が振られると、ツェツェ航空機はたとえ最初の攻撃で損傷しても、二回の攻撃を獲得します（操縦士が強固に意を決したが、又は航空機の損傷が甚大でないとか知覚して）。もしも「2 航空機攻撃」結果の 2 回目の攻撃後に、航空機が未だ損傷しておらず、最初の 2 回の攻撃の 1 つが船体命中をもたらしたら、再装填して 3 回目の攻撃ができ、これはツェツェ装備航空機にとっての最大です。

[9.8.8.3] 3 インチ・ロケット弾 [3" Rockets]—通常の機銃掃射航過（自動的な乗組員の死傷があります）に加えて、57mm キャンノン砲と同様、8 発の 3 インチ・ロケット弾による攻撃は U ボートの船体を貫通し得ます。命中は通常に判定されますが、もしも船体命中を受けたら、船体損傷マーカーがその「船体開口」[“Hull Holed”] 面に裏返され、船体が貫通されたことになります。U ボートは、その哨戒の残りについてもはや潜航能力を持ちません。ただし、57mm キャンノン砲と異なり、航空機は再装填できず、もしも 2 回目の航過があると（「2 航空機攻撃」の結果が振られたため）、2 回目の攻撃は通常に実施されます。



[9.8.8.4] もしも 2 又は 3 ラウンドの攻撃があり、U ボートが潜航できないか、又は浮上状態 (9.8.9) に留まることを選択して **Flak** 砲に射手が配置されたら、自動的な乗組員死傷が発生します。もしも浮上状態に留まることを強制されたら、U ボートは **Flak** が機能状態であれば、二番目と三番目のラウンドに射撃できます。もしも **Flak** 砲が機能不全であると、乗組員は下に行き、自動的な乗組員死傷が発生し得ないことに注意してください。ただし、乗組員死傷は、いまだに損傷チャート上で振られ得ます。

[9.8.8.5] もしも U ボートが船体開口で沈没を脱したら、哨戒を中止して基地への帰還を試みなければなりません。

[9.8.9] 「Flak で抵抗せよ」指令 **["FIGHT BACK WITH FLAK"] DIRECTIVE**

1943 年 5 月に開始して 1943 年 6 月を通して続いた U ボートの航行指令で、U ボートはビスケー湾内を浮上して集団移動し、**Flak** で航空機と闘うべしというものです。この悪しき戦略案は、数機の航空機を撃墜して損傷させましたが、U ボートにも同様の損失結果となりました。何人かの艦長はこれを無視し、とにかく直ちに緊急潜航しました。これは、8 月の開始時に取り消されました。

航空機遭遇で最初の航空機攻撃の後、その船体が貫通されていない (9.8.8.2 と 9.8.8.3) プレイヤー諸氏は、**Flak** で 2 回攻撃するために浮上状態で留まることができます（ただし、**Flak** は同時なので、二回

目の航空機攻撃のサイ振りを被らなければなりません）。この時期中のビスケー湾内では、U ボートが集団で航行していると見なされるため、**Flak** 射撃は 1 ボーナスを受け取ります（他のボート又は複数ボートからの追加 **Flak** のため）。加えて、航空機が他の U ボートの 1 隻を攻撃する機会があります（1d6 を振る：1～3 あなたが攻撃される、4～6 異なる概念的ボートが攻撃される）。*The Hunted* を含んでいるゲームにのみ、事実上これは 1943 年 7 月にビスケー湾からの移送にのみ適用します。

[9.9] 潜水艦遭遇 [SUBMARINE ENCOUNTERS]

ルールの概要

あなたの U ボートは、その哨戒の過程で連合軍潜水艦と遭遇するかもしれません。これは、ランダム・イベント (12.0) を介して遭遇することになります。これは、戦争の後半により頻繁に発生しました。敵の潜水艦は単独で遭遇しますが、その攻撃はそれらがそこにいる最初の表明になり得ます（そして、あなたは目標リストの上にある艦船の感覚を知ることになります）。



手順

あなたがランダム・イベントで 6（潜水艦遭遇）を振るとき、あなたを攻撃している敵潜水艦を判定することで開始します。次に、敵の潜水艦が最初に攻撃するかどうかを判定します。もしもあなたが攻撃に生き残るか、又はあなたが最初に攻撃したら、あなたは攻撃するか否かを決断することになります。もしもあなたが最初に攻撃することを認められ、攻撃を選択しなければ、遭遇は終了します。さもなければ、あなたは攻撃し、敵潜水艦が生き残ると、それは反撃を試みることになります。

もしもこの時点で両潜水艦が生き残ると、あなたは戦闘の継続又は打ち切りの選択枝を持ちます。もしもあなたが継続すれば、敵の増援（航空機と／又は護衛艦）が到着できる機会があります。

[9.9.1] あなたが遭遇した敵潜水艦を判定するため、下の適切な表でサイを振ります。:

1d10 を振る	非オーストラリア哨戒 遭遇した潜水艦
1	HMS サーモン [Salmon] 600t
2	HMS カシャロット [Cachalot] 1800t
3	HMS トラキュレント [Truculent] 1100t
4	HMS シックル [Sickle] 600t
5	HMS サーヒブ [Sahib] 600t
6	HMS アンビテン [Unbeaten] 500t
7	HMS タピア [Tapir] 1100t
8	HMS サラセン [Saracen] 600t
9	HMS ベンチャラー [Venturer] 500t
10	HMS チュナ [Tuna] 1100t

1d6 を振る	オーストラリア哨戒 遭遇した潜水艦
1	USS ベスゴ [Besugo]/1600t
2	HMS フラウンダー [Flounder]/1500t
3	HNMS ズヴェートヴィック [Zwaardvisch]/1100t
4	HMS トレスパッサー [Trespasser] 1100t
5	HMS タンタラス [Tantalus] 1100t
6	HMS タリーホー [Tally-ho] 1100t

[9.9.2] 敵潜水艦は、最初に攻撃するかもしれません。主導権について、1d10 を振ります。「1～5」のサイの目でこれが発生し、あなたは探知されます。一直接 **9.9.5** の部分に飛び、敵潜水艦はあなたの潜水艦に2本の魚雷を発射します。これは、中距離からになります。敵潜によるこの「奇襲攻撃」後、プレイヤーは、もしも生き残れば、反撃する機会を得ます。射程は中距離になります。二者択一で、イタリア軍潜水艦は反撃する代わりに離脱を選択でき、遭遇戦は終了します。

[9.9.3] もしも上記で「6～0」を振って主導権に勝利したら、プレイヤーは交戦離脱して遭遇戦を終了させるか、又は攻撃できます。敵潜水艦を攻撃するためには、プレイヤーは中／遠距離から攻撃するため通常の決定手順に進むか、又は近距離へ進むことで探知のサイを振るリスクを冒します。あなたは、敵潜水艦を甲板砲で攻撃できません。敵潜に命中させることは困難なので、魚雷を命中させる試みの際に「+1」軍艦修正を受け取ることに注意してください。もしも近距離へ行くことを試みている間に探知されたら、代わりに敵潜が最初に近距離からあなたを攻撃します。もしもこれが発生してあなたが生き残ると、次いであなたは反撃でき、又は再び離脱して遭遇戦は終了します。

[9.9.4] もしもプレイヤーが最初の戦闘ラウンドに敵潜を沈めたら、遭遇戦が終了してそれ以上要求される戦闘はありません。1ポイントのみの損傷が要求されるため、いかなる非不発命中も潜水艦を沈めます。

[9.9.5] もしもプレイヤーが敵潜を外したら、それは反撃します。プレイヤーの潜水艦に2本の魚雷を発射し、近距離で2～5、中距離で2～4、遠距離で2～3で命中します (2d6)。敵潜水艦は、「1」のサイの目で不発です。敵潜によるいかなる非不発魚雷命中も、プレイヤーの潜水艦を沈めることになります。この時点で、敵潜がプレイヤーの潜水艦を沈めなかったと仮定すると、プレイヤーは再び主導権のためにサイを振るか、又は離脱する選択肢を持ちます。もしも離脱したら、交戦が終了して次のボックスへ移ります。もしも別の主導権のサイを振ることを選択したら、手順全体を繰り返します。

[9.10] 護衛艦攻撃 [ATTACKING ESCORTS]



ルールの概要

大西洋戦争の前半と異なり、後半は統率指令の転換と G7es 追尾魚雷の出現により、護衛艦 (又は一般的な軍艦のみ) に対する戦闘がより頻繁に発生しました。これをあらわすため、プレイヤー諸氏は目標艦船 (たち) と共に護衛艦の攻撃が認められます (ただし、強制ではありません)。

手順

護衛艦を攻撃するため、目標リストに汎用護衛艦目標 (2,000 トン) を加えます。この艦船は、いまやその他の使用可能な艦船目標に加えられ、攻撃ルールに従って通常に攻撃されます。(ある護送船団内に4隻を超える貨物船が存在するのと同様、複数の護衛艦が存在しますが、あなたが開始するときに攻撃するための「機会の窓」内には、1隻のみが存在すると仮定されます。) 護衛艦は、貨物船よりもかなり高速で小型なので、これらに対する魚雷命中のサイ振りに自動的な +2 drm が与えられます。

もしも護衛艦が沈没／損傷したら、戦闘の残りについての探知のサイ振りは、-1で行われます (そして、もしも護衛艦が沈没したら、もちろんあなたはその護衛艦のトン数を受け取ります)。もしも護衛艦があなたの斉射に無傷で生き残ったら、戦闘の残りについての探知のサイ振りは、+1で行われます。もしもあなたが選択の護衛艦の質ルールを使用していると、あなたは質のサイを再度振りません。もしも損傷のみであると、護衛艦はそれでも後のときに攻撃され得ます。

デザイナーの注釈: これは実際優れた行動に見えますが、極めて小さなトン数の艦船に (おそらく) 何本かの魚雷を消費し、その中の何本かは命中させせず、軍艦であるということで、命中させるために+2が組み込まれていることを、プレイヤー諸氏は認識しなければなりません。不要な護衛艦攻撃の前に再考してください。もしも護衛艦を撃沈又は損傷させていなければ、護衛艦は探知のサイ振りのために追加の+1であなたに反撃するので、潜在的な爆雷攻撃にのみ対処する方法がよいでしょう。

[10.0] U ボートの損傷 [U-BOAT DAMAGE]

ルールの概要

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

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

手順

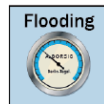
護衛艦／航空攻撃チャート [E3] で2d6振った結果としてUボートに損傷が発生するとき、Uボート戦闘マット上でUボート記録欄の適切な数値スペースに命中発生 [Incoming Hits] マーカーを置くことにより、命中の数を記録します。各命中について、受けた損傷のタイプを判定するために、Uボート損傷チャート [E4] 上で1d6+1d6を振ります。直ちに、Uボート・ディスプレイ・マット上で、受けた損傷のタイプに一致する場所に適切な損傷マーカーを置きます。例えば、Uボート・ディスプレイ・マット上で受けた損傷のタイプに一致する名称付スペース上に、汎用損傷マーカーを置くことができます。結果が「乗組員死傷」[“Crew Injury”] のとき、乗組員への影響を判定するため、直ちにUボートの損傷と修理チャート [E5] の乗組員死傷表を調べます。もしも潜航状態でなければ、KIAの結果を含む死傷範囲を判定するためにサイを振ります。一致する軽傷 (LW) [Light Wound]、重傷 (SW) [Severe Wound]、戦死 (KIA) [Killed in Action] マーカーをUボート・ディスプレイ・マット上の一致する乗組員スペースに置きます。潜航中の護衛艦攻撃として被った全ての死傷は、自動的に軽傷 (LW) です。ただし、それでもこれらは蓄積し、最終的にSWへ導かれ得ます。

損傷結果は直ちに適用し (たとえ、10.8に従って修理を試みることができる前でも)、当該遭遇中の戦闘に従事している間に不利な影響を持つ可能性があります。遭遇戦の残りについて、損傷した機械装置のために不利な影響があるかどうか判定するために、Uボートの損傷と修理チャート [E5] を調べます。

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

[10.1] 浸水 [FLOODING]

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



[10.1.2] 浸水マーカーが浸水損傷記録欄の最終スペースへ進入するときに、乗組員はバラストをブローして直ちに浮上し、Uボートの自沈 (10.10) を試みなければなりません。この行動は直ちに行われ、いまだに解決されていない残りの命中は無視します。

[10.1.3] 追加浸水 [ADDITIONAL FLOODING]

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

[10.2] 機関 [ENGINES]



解説: 電動機はUボートが潜航中に、ディーゼル機関は水上航行中に使用されます。

もしもディーゼル機関1基が機能不全になると、Uボートは哨戒から帰還し (10.9、哨戒帰還)、母港へ向かうに連れて進入した各航海ボックスについて、遭遇 (10.9.3) の可能性をチェックするために2度サイを振らなければなりません。もしも両ディーゼル機関が機能不全で、母港の1航海ボックス以内にいと (哨戒記録欄の最終航海ボックス) ボートは母港に曳航されます。さもなければ、Uボートは直ちに自沈しなければなりません (10.10.4)。

[10.3] 船体 [HULL]

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



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

[10.3.3] 船体損傷の総量は、Uボートの整備期間に影響することになります (10.11)。

[10.3.4] Uボートが耐圧殻潜航 (9.6.4) によって探知を逃れることを試みる度に、Uボートは自動的に1船体命中を受けなければならず、船体損傷記録欄上で船体損傷マーカーを1スペース前進させます。加えて、Uボートが耐圧殻潜航の際に追加船体損傷の結果となり得る2d6を行います。

[10.4] 燃料タンク [FUEL TANKS]

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



[10.4.2] もしも燃料タンクの修理に失敗したら、Uボートは哨戒から帰還しなければなりません (10.9)。

[10.5] 蓄電池 [BATTERIES]

蓄電池の損傷結果は、護衛艦／航空攻撃チャート [E3] 上で不利な修正が付きます。例外的に、XXI型は3つ全ての蓄電池が損傷するまで、チャート [E3] 上で「-1」修正を受けません (伊達に「エレクトロボート」と呼ばれたわけではありません)。XXI型については、蓄電池は機関のように数字を持たず、Uボート損傷チャート [E4] 上で続く蓄電池命中は、3つ全てが損傷するまで非損傷蓄電池です。



[10.6] 乗組員の死傷 [CREW INJURY]

解説: U ボート乗組員は、ボートの型を基準に大体 50 名程度から成ります。ゲームの目的においては、5 名の個別に指定された乗組員(加えて、アプヴェーア諜報員の可能性)は、残りの艦内乗組員をあらわしている 4 つの一般乗組員ボックスと共に、個別に管理されます。

[10.6.1] U ボート損傷チャート [E4] で乗組員死傷結果のときには、直ちに U ボートの損傷と修理チャート [E5a] の乗組員死傷表を調べ、影響下乗組員メンバーを判定するため 2d6 を振ります。潜航中の護衛艦攻撃として被った全ての死傷は、自動的に軽傷 (LW) です。ただし、それでもこれらは蓄積し、最終的に SW へ導かれ得ます。もしも U ボートが浮上状態であると、死傷の程度を判定するために 1d6 を振ります。乗組員死傷について起こり得る 3 つの結果は、軽傷 (LW) [Light Wound]、重傷 (SW) [Severe Wound]、戦死 (KIA) [Killed in Action] です。

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

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

艦長 [KOMMANDANT]: もしも艦長が SW になると、前任将校 (1WO) がボートの指揮を執ります (チャートの修正に従い、雷撃／甲板砲撃 [U1] と護衛艦探知 [E2] に不利な修正結果となります)。

1WO (前任将校): 艦の指揮を執っていない限り、影響はありません。もしもそうであると、次席将校 (2WO) が U ボートの指揮を執ります (チャートの修正に従い、雷撃／甲板砲撃 [U1] と護衛艦探知 [E2] に不利な修正結果となります)。

2WO (次席将校): 艦の指揮を執っていない限り、影響はありません。この場合には、LI (機関長) が U ボートの指揮を執り、直ちに哨戒から帰還して基地へ戻らなければなりません (10.9、哨戒帰還)。

軍医 [DOCTOR]: 全ての SW 乗組員は、生命を失うかもしれません。新たな航海ボックスに進入するとき、遭遇の可能性についてチェックする前に、各 SW 乗組員について 1d6 を振ります。1～3 の目は結果なしで、4～6 の目は KIA の結果です。

歴史的注釈: 通常は、IX 型ボートのみが本物の軍医を便乗させていました。大部分の VII 型ボートは、1 名の乗組員が医療訓練を受けており、これはその乗組員をあらわします。

もしも軍医が SW 又は KIA でなければ、SW 乗組員についての生存のサイ振りは必要ありません。

L1 (機関長) ([Engineer]): 全ての修理のサイの目は +1 の不利な修正を被り、これには戦闘ラウンド間の追加浸水についてチェックするときを含みます。

乗組員 [CREW]: 影響はありません。ただし、もしも **全ての** 一般乗組員ボックスが SW 又は KIA であると、いかなる航空機遭遇 (9.8) も

ー 1 修正を受け、人手不足の U ボートを機能させるのが困難であることを反映します。負傷していない一般乗組員は、以前に負傷した乗組員ボックスに適用する前に負傷を吸収しなければなりません。いかなる LW 乗組員スペースも、SW 乗組員の前に 2 番目の負傷を吸収しなければなりません。

アプヴェーア諜報員 [ABWEHRAGENT]: あなたはこの特殊任務を実施しないため、哨戒にアプヴェーア諜報員を帯同していないか、又はすでに諜報員を降ろしていたら、この結果は無視します。ただし、もしもアプヴェーア諜報員の便乗を含む特殊任務を実施していて、運ばれる **前に** 諜報員が重傷又は戦死すると、哨戒で何隻沈めていても任務は失敗したと見なされます。

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

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

[10.7.2] 乗組員の損傷も、U ボートの損傷と修理チャート [E5a] 上の乗組員死傷表に従って蓄積 (例えば、 $2 \times LW = SW$ 、 $2 \times SW = KIA$) し得ます。ただし、LW の結果は、すでに SW の乗組員スペースに何ら影響を持ちません。

[10.7.3] 他の損傷結果は蓄積しません。すでに損傷した (又は VII 型ボートの 3.7cm Flak 砲のごとく存在しない) 機械装置の再損傷は、「効果なし」として扱われます。**例外:** 10.7.1 と 10.7.2。

[10.7.4] 「Flak 砲 (群)」[Flak Gun(s)] の結果では、もしも U ボートが複数の Flak 砲を搭載すると、全ての Flak 砲が損傷します。

[10.8] 修理 [REPAIRS]

ルールの概要

損傷した機械装置の修理は、哨戒中にいったん全ての戦闘ラウンドが完了し、一般的には遭遇戦の終了時に実施されますが、追尾の試み (9.7) が振られる前です。修理の試みの結果は、修理に成功して損傷マーカーを取り去るか、又は失敗して哨戒の残りについてその機械装置が機能不全になるか、どちらかの結果を U ボート・ディスプレイ・マット上に反映させます。機能不全状態の機械装置は、整備中に修理されます (10.11)。

手順

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

[10.8.1] 損傷状態となり、そのスペース内に現在損傷マーカーでマークされている名称付損傷を、U ボート・ディスプレイ・マット上で、

確認します。これら全ての機械装置は、ここで修理を試みることになります。

[10.8.2] 修理に成功したかどうかを判定するために、U ボートの損傷と修理チャート上の損傷した機械装置に一致する表で1d6を振ります。

[10.8.3] 「熟練」LI（機関長）は、SW 又は KIA でない限り、全ての修理の試みについて－1修正を提供します。

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

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

[10.8.6] もしも哨戒の残りについて損傷機械装置が機能不全になると、不利な影響を判定するために、U ボートの損傷と修理チャート[E5]を調べます。機能不全システムは、U ボートが現行哨戒から帰還する結果となり得ます。

例：もしも失敗した修理の試みのために燃料タンクが機能不全になると、U ボートはその哨戒から帰還しなければなりません。

[10.8.7] 全ての機能不全機械装置は、いったん U ボートが基地へ戻って哨戒が完了すると、整備中に自動的に修理されます（10.11、U ボートの整備）。

[10.8.8] U ボート・ディスプレイ・マット上の各機械装置内の灰色数字は、その機械装置を修理するために以下の数字を振らなければならない修理ナンバーです。

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

[10.9] 哨戒帰還 [PATROLABORT]

[10.9.1] 一定の結果は、U ボートの損傷と修理チャート[E5a]上に注記されるごとく、あなたの U ボートの損傷機械装置が機能不全になる直接的結果として、哨戒帰還を要求します。

[10.9.2] 哨戒から帰還するために、直ちに U ボート・マーカーを最寄りの移送ボックス・スペース内に置き、遭遇について通常に振ります。基地に向けて移動を継続し、基地に到達するまで各移送ボックス内で遭遇についてサイを振ります。

注釈：U ボートは、もしも最寄りの移送ボックスが哨戒任務に出撃した場所に位置すると、後方へ向けて移動できます。

[10.9.3] もしも U ボートが1基の機能不全ディーゼル機関を持つと、遭遇の可能性について、進入した航海ボックスについて2度振らなければなりません。

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

[10.9.5] 艦長は、常に任意に哨戒から帰還できます。これは、プレイヤーが望むいかなる理由によっても可能ですが、通常は重大な U ボートの損傷又は魚雷の欠乏によります。哨戒からの帰還は、その哨戒が失敗であるという意味づけの必要がありません。任務の成功／失敗については、7.5.2 と 7.4.5 を参照して下さい。

[10.9.6] もしも長期哨戒タイプの U ボート（10.11.6）が哨戒の中間時点の**前**に帰還すると、その哨戒は2ヵ月ではなく1ヵ月のみ行ったと見なされ、現行哨戒月の下に「P」は置かれませんが、IX-D2 型のみが、意味をなすものとしてログ・シートに「P」結果を記します（その哨戒ボックスの1/4、1/2、3/4 未満の哨戒を行ったことに依存して）。中間時点を判定しているときには、「×2」又は「×3」のボックスを加えることを忘れないでください。

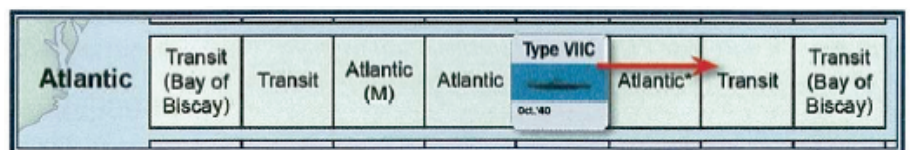
[10.9] 自沈 [SCUTTLING]

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

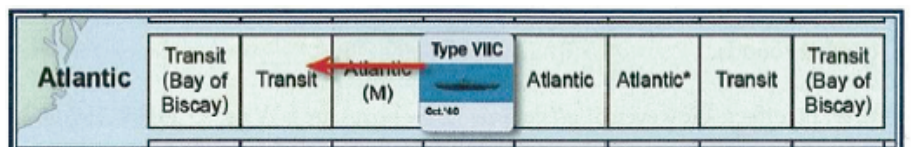
[10.10.2] 浸水のためによる自沈の試みは、2d6 を振ることで解決されます。2～11 のサイの目で、自沈は成功です。もしも12 の目であると、自沈に失敗して U ボートは鹵獲されます。どちらの場合でも、乗組員は捕えられて捕虜となります。

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

[10.10.4] もしも両方のディーゼル機関が機能不全で、U ボートが港湾から複数の航海ボックス離れていると、U ボートは自動的に自沈に成功したと見なされます。ただし、乗組員の回復に成功するかどうか



哨戒から帰還しているときには、U ボート・マーカーを最寄りの移送ボックス内に置き（10.8.2）、どちらかの基地へ帰還するまで各移送ボックスについて通常に遭遇のサイを振ります。もしも最寄りの移送ボックスが両方向に等距離であれば、どちらか1つを選択します。



判定するために 2d6 を振ります。2～10 のサイの目で、乗組員は救助されます（そして、艦長は U ボートの再割当てを受けて、ゲームは続きます）。11～12 のサイの目で、乗組員は海上で失われ、ゲームは終了します。

[10.10.5] もしも U ボートの無線通信機が機能不全であると、乗組員救助の試みに不利な +4 修正を、もしも U ボートがインド洋にあると不利な +2 修正を適用します（これらは、蓄積します）。

[10.11] U ボートの整備 [U-BOAT REFTT]

ルールの概要

哨戒が完了したとき、U ボートは次の哨戒任務に出撃する前に整備を行います。乗組員の死傷からの回復も判定されます。U ボートは、常に最低 1 ヶ月間の整備を行います。U ボートの損傷又は艦長死傷の範囲は、整備が完了して次の哨戒任務を開始する資格を持つために必要な 1 ヶ月数を長期化させ得ます。

手順

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

[10.11.1] 各 U ボートは、次の哨戒任務を開始できるようになる前に、整備を実施するために最低 1 ヶ月間を自動的に消費します。

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

[10.11.3] 整備の長さは、吸収した船体損傷のレベルを基準に変化します。船体損傷の 3 スペース（又はその端数）毎に、整備期間に追加の 1 ヶ月が加えられます。例：船体損傷を受けた 5 スペースについて、整備期間は 2 ヶ月間だけ延長することになります。もしも 7 スペースの船体損傷を受けていたら、整備期間は 3 ヶ月間だけ延長することになります。

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

例： 潜望鏡、燃料タンク、潜航舵、5 船体損傷を持つ VII 型 U ボートが基地へ帰還します。整備期間は、以下のごとく計算されて 4 ヶ月間です。： 1 ヶ月間（基本の最低期間、10.11.1）、プラス 2 つを超える機械装置損傷についての 1 ヶ月間（10.11.2）、プラス船体損傷についての 2 ヶ月間（10.11.3）です。

[10.11.4] 整備に要求される各 1 ヶ月について、哨戒ログ・チャート上で哨戒完了直後に続いて月（又は複数の月）の隣に「R」を記します。整備期間を越える最初の月は、次の哨戒の開始時期を示します。

[10.11.5] もしも U ボートが帰還して整備の実施に 5 ヶ月間を要求されると、11.4.2 に従って、プレイヤーは自動的に同じ型（しかも最新モデル）の新たな U ボートを受け取ります。もしも U ボートが補充されたら、北極海又は地中海への永久配備は無効となります。

[10.11.6] 拡張された哨戒期間 [EXTENDED PATROL LENGTH]

IX 型、XB 型、XII 型、XIV 型、XXI 型、VIID 型ボートは、常に基地へ帰還した時点（哨戒のため）で、哨戒ログ・シートの整備に使用される 1 ヶ月の「R」を置く前に、最初の月列に「P」を記します。これは、これらが長期間の哨戒を実施したためです。例えば、もしも IX 型が 9 月に英国諸島を哨戒したとすると、10 月には「P」が記されることになり（ボートはまだ哨戒にあるため）、11 月は整備のために「R」を持つこととなります。損傷を被っていないと仮定すると、次いでボートは 12 月へ進みます。（例外：10.9.6）。

XID-2 型ボートは、4 ヶ月間まで哨戒できます。それ故、これを示すため、帰還を強制されない限り、哨戒月の後に 3 × 「P」を記します。



例： もしも IX 型 U ボートが 9 月に英国諸島の哨戒を実施すると、10 月に「P」が記されることになり（ボートがいまだに哨戒中であることを反映し）、整備のために使用される最初の月を反映するため、最初に「R」を持つ月は 11 月となります。

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

乗組員死傷の回復は、整備期間中に実行されます。詳細については、10.12 を参照してください。

[10.11.8] 甲板砲の撤去 [DECK GUN REMOVAL]

ドイツ軍は 1943 年 6 月までに甲板砲を事実上廃止することに決定し、それらの撤去を命じました。ただし、これは段階的に行われ、何隻かの U ボートはしばらく砲を維持しました。

各哨戒の前、1d6 を振ります。1～4 で甲板砲は撤去され、5～6 で甲板砲は留まります。

このステップは、インド洋へ向かう哨戒には適用しません。(これらは、甲板砲を維持します。)

もしも少佐以上の階級であると、艦長はどちらかの方向 (あなたの選択) で、サイの目を1だけ修正できます。

甲板砲が撤去されるまで、各哨戒が開始される前にサイ振りを続けます。次いで、あなたはゲームの残りについて、このステップを飛ばすことができます。例外: もしも後にインド洋へ行くことが選択されたら、甲板砲は再装備されると見なします。次いで、哨戒後の期間に、再び撤去についてチェックします。

追加 Flak [Extra Flak]: もしも撤去されたら、U ボート・チャート上の甲板砲ボックスは「追加 Flak ["Extra Flak"]」に変換されます。そこに追加 Flak カウンターを置きます。これは、「Flak 砲命中」結果 (全ての Flak 砲を取り除きます) によって損傷し得ます。非損傷状態の間、これは Flak 射撃のサイの目に追加の-1修正を提供します。追加 Flak カウンターは、戦争後半に使用された無数の Flak 装備をあらわします。

[10.11.9] バルコーン・ゲレット改良型水中聴音機 [BALKON-GERÄT IMPROVED HYDROPHONES]

文字どおり「バルコニー装置」で、進化した水中聴音機でした。XXI 型 U ボートは標準で、IX 型に改造装備されました。



1944 年 1 月から開始して、整備中のいかなる IX 型も、1d6 の 1 ~ 2 のサイの目でバルコーン・ゲレットを受け取ることができます。IX 型のいずれかのモデルに更新する U ボートは、1d6 の 1 ~ 3 のサイの目でバルコーン・ゲレットを装備して開始できます。バルコーン・ゲレットは、昼夜間の変換と護送船団の追尾に良い機会を与えます。

[10.11.10] シュノーケルの更新 [SCHNORCHEL UPGRADE]

1944 年 2 月から開始して、建造された新たなボートはシュノーケルを装備して到着しますが、旧式ボートはそれらが使用可能となるに連れて更新しなければなりませんでした。



整備に入るとき毎に、1d6 を振ります。1 のサイの目で、シュノーケルの装備が認められます。このサイ振りは、艦長が中尉よりも高い階級である毎に-1だけ修正され、もしも騎士十字章以上を佩用すると-1、以前の更新の試み毎に-1です。

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

ルールの概要

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

手順

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

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



[10.12.2] もしも U ボートの整備を完了させるために必要な期間よりも不能期間が長い場合には、その乗組員は交代されます (そして、あなたは彼らが提供できたいかなる特殊な恩恵も失います)。

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

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

[11.0] 乗組員の経験、昇進、叙勲、新 U ボートの割当て

[CREW EXPERIENCE, PROMOTIONS, DECORATIONS, NEW U-BOAT ASSIGNMENT]

整備フェイズ中に、あなたは乗組員の経験と昇進の可能性についてサイを振ります。もしもあなたも叙勲されたら、このフェイズ中に受け取ります。あなたは、新たな U ボートを割り当てられるかもしれません。

[11.1] 乗組員の向上 [CREW ADVANCEMENT]

ルールの概要

乗組員の練度は「訓練済」["Trained"] で開始し、戦争の過程を通して向上し得ます。経験を増加させる能力は、実施した哨戒の成功数に連動します。成功した 3 哨戒毎に、プレイヤーは練度向上が起きるかどうかが判定するため (もしもあれば)、整備中に一度サイを振ります。これらのサイ振りは蓄積せず、あなたの経歴過程で成功した 3 哨戒毎に一度のみサイを振ります。



手順

成功した3哨戒が完了する毎に（7.5.2 と 7.4.5）、下の表で 1d6 を振ります。

1d6 を振る	乗組員
1	LI「熟練」（全ての修理のサイ振りは、有利な－1修正を受ける）
2	軍医「熟練」（LW 状態へ減少させるために一度 1d6 を振り、1～3で成功する。不能月についての重傷のサイの目に－1も与える。）
3	1WO「熟練」（もしも彼が U ボートの指揮を執っても罰則なし。浮上魚雷「命中」のサイの目に－1drm。）
4	2WO「熟練」（甲板砲と flak の「命中」サイの目に－1drm）
5～6	乗組員の練度は、1 レベル上昇する。

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

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

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

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

[11.1.4] 哨戒中に、もしも 4 つ全ての一般乗組員ボックスが SW 又は KIA を受けると、乗組員全体の練度が 1 レベル減少します（ただし、決して「訓練済」を下回れません）。もしも U ボートが 3 連続して哨戒に失敗すると、乗組員レベルは 1 だけ減少し、「新米」レベルまで落ち得ます。

[11.1.5] 各哨戒の終了時に、もしもあなたの 1WO（前任将校）が「熟練」であると、1d6 を振ります。6 のサイの目で、彼は自身で指揮する U ボートを与えられ、新たな 1WO と交代しなければなりません（「熟練」状態は、取り去られます）。

特に 1944 年以降、U ボート指揮官はどんどん若くなったため、経験を積んだ U ボート士官が自らのボートを受領するのに長い時間は要しませんでした。

[11.1.6] もしも U ボートが昇進や死傷を通じて 1WO を失い、2WO（次席将校）が「熟練」として評価されていると、その 2WO は U ボートの 1WO に昇進し、その「熟練」状態に留まります。U ボートは、事実上「熟練」1WO と新たな 2WO を持つことになります。

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

[11.2] 艦長の昇進 [KOMMANDANT PROMOTION]

解説：U ボートの指揮官は、様々な階級を保持する艦長です。階級が高いほど、艦長は U ボートの指揮により影響力を持ち、これはゲーム・プレイに様々な積極的影響を持ちます。

[11.2.1] 艦長の階級は以下のとおりで、昇進の順番です。：



称 号	能 力
中尉 [Oberleutnant Zur See (Olt zS)]	可能性がある最低の階級。特殊能力なし。
大尉 [Kapitän- Leutnant (KptLt)]	プレイヤーに 1d6 の 1 の目で特定哨戒任務の要求を認める。もしもこれが起きると、永久に北極海、地中海、インド洋に配備されていない限り、プレイヤーは U ボート哨戒任務チャート [P1] から任意に次の哨戒任務を選択できる。
少佐 [Korvetten- Kapitän (KKpt)]	上記と同じだが、1～2 の目で成功する。整備期間を 1 ヶ月間短縮させることもできる（もしも元々の整備期間が 1～2 ヶ月間のみであると無視する）。これは、彼の大きな影響力と機械装置の修理を素早く処理する能力をあらわす。
中佐 [Fregatten- Kapitän (FKpt)]	上記と同じだが、特定哨戒任務の要求に 1～3 のサイの目で成功する。
大佐 [Kapitän zur See (KptzS)]	新たな能力は発生しないが、プレイヤーに訓練機関での快適な地位を与える。 この達成は、システムへの挑戦を望むプレイヤー諸氏が、可能な最高階級でゲームを終了することを意味する。

[11.2.2] 開始時の階級 [STARTING RANK]

いずれかの IX 型 U ボートで開始するプレイヤーは、開始年にかかわらず大尉の階級で開始します。VII 型 U ボートでゲームを開始するプレイヤーは、中尉又は大尉のどちらかとして開始します。開始する 1d6 を振り、出目を基準に開始時の階級を判定するために下のチャートを調べます。

年	開始時階級：1d6 を振る	
1939	大尉（自動的）	
1940	1：中尉	2～6：大尉
1941	1～2：中尉	3～6：大尉
1942	1～3：中尉	4～6：大尉
1943	1～4：中尉	5～6：大尉
1944+	1～5：中尉	6：大尉

U ボート・ディスプレイ・マット上の階級スペースに、一致する艦長階級マーカーを置きます。

注釈：階級レベルを表示する手助けするため、5枚の艦長階級マーカーに1～5の個別番号が付けられています。

[11.2.3] 昇進の獲得 [GETTING PROMOTED]

12ヵ月間の勤務後、整備フェイズ中に昇進の試みが行われ、その後の12ヵ月毎に行われます。例えば、39年9月に開始したプレイヤーは、40年9月に最初の昇進についてサイを振り、41年9月と42年9月に再度振ります。以前にいつ昇進のサイ振りが行われていたかわからず、45年4月の時点で生存しているプレイヤーについて、最後の昇進のサイ振りが行われます。

手順

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

DRM	説明
-1	12ヵ月間中に騎士十字章を叙勲する毎に（又は後に叙勲）
-1	12ヵ月間中に6隻の艦船を撃沈する毎に
+1	12ヵ月間中に失敗した各哨戒について

注釈：最終の昇進時期（45年4月のサイ振り）は、12ヵ月間よりの極端に短くなり、修正がないかもしれません。これらの数字は **The Hunters** と異なり、統合ゲームでは43年7月に開始する哨戒まで **The Hunters** の数字を使用することに注意してください。

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

[11.3] 叙勲 [AWARDS]

歴史的注釈：大いに切望された騎士十字章は、成功したUボート艦長に与えられました。125名の艦長が騎士十字章を叙勲しましたが、29名のみが柏葉騎士十字章を叙勲しました。極少数（5名のみ）が剣付騎士十字章を勝ち取り、僅かに2名の艦長が柏葉剣ダイヤモンド付騎士十字章を叙勲しました。

あなたが同様に獲得できるその他の叙勲があります。

[11.3.1] 43年7月～43年12月に騎士十字章（KC マーカー）を受けるためには、プレイヤーは合計 75,000 トンの艦船を沈めるか、又は主要艦目標名簿 [T5] 上に列記された主要艦の1隻を沈めなければなりません。44年1月から44年6月まで、この要件は50,000 トンに落とされます。44年7月から開始して、最初の騎士十字章叙勲の要件はたったの25,000 トンに落とされます。

もしもプレイヤーが騎士十字章のための十分なトン数を持っておらず、後に要件が低下したら、成功した1哨戒の完了に騎士十字章を叙勲します。これは、もしも海上にいる間又は哨戒から帰還する月に要

求されるトン数が低下したら、現在の哨戒にも適用できます。

[11.3.2] 柏葉騎士十字章（KCO マーカー）を受けるためには、プレイヤーがすでに騎士十字章を受けており、次いで追加 25,000 トンの艦船を沈めるか又は主要艦の1隻を沈めなければなりません。

[11.3.3] 柏葉剣付騎士十字章（KCO&S）を受けるためには、プレイヤーがすでに柏葉騎士十字章を受けており、次いで追加 25,000 トンの艦船を沈めるか又は主要艦の1隻を沈めなければなりません。

[11.3.4] 柏葉剣ダイヤモンド付騎士十字章（KCOS&D マーカー）を受けるためには、プレイヤーがすでに柏葉騎士十字章と柏葉剣付騎士十字章を受けており、次いで追加 25,000 トンの艦船を沈めるか又は主要艦の1隻を沈めなければなりません。

[11.3.5] 艦長が騎士十字章を受ける（又は柏葉等のような後続叙勲）哨戒の終了時に、プレイヤーは新型 U ボートを要求できます（11.4、新たなUボートの再割り当て）。

[11.3.6] 有利な修正 [FAVORABLE MODIFIERS]

プレイヤー諸氏は、自身が有する叙勲を基準に、プレイの目的において有利な修正を受けます。

騎士十字章 [Knight's Cross] (KC)

夜間浮上攻撃中に、後部発射管からの2番目の斉射時に、命中の+1サイの目罰則を適用しません。加えて、チャート [U1] 上で魚雷を発射しているときに、有利な-1修正があります。



柏葉騎士十字章 [Oakleaves] (KCO)

上記と同じです。加えて、護衛艦探知 [E2] について-1の有利な修正が付きます。



柏葉剣付騎士十字章 [Oakleaves and Swords] (KCO&S)

上記と同じです。加えて、艦船又は護送船団追尾の試み (9.7) は自動的に成功します。



柏葉剣ダイヤモンド付騎士十字章

[Oakleaves and Swords, and Diamonds] (KCOS&D)

上記と同じです。ダイヤモンドは、ゲームに特別な能力は提供しませんが（もしも **The Hunters** から経歴を継続していなければ、おそらく不可能ではないにしても獲得は困難です）、プレイヤーが達成するためのパフォーマンスの基準として与えられます。



[11.3.7] あなたは、単一の哨戒で複数の騎士十字章／後続叙勲（柏葉、剣、ダイヤモンド）を勝ち取りません（これは、特定の成功した哨戒中にトン数を超過し、1隻か2隻の主要艦を沈める希なケースです）。

[11.3.8] 二級鉄十字章 [IRON CROSS 2ND CLASS]

これは、いずれかの哨戒完了時に叙勲します。



[11.3.9] 一級鉄十字章 [IRON CROSS 1ST CLASS]

これは、成功した哨戒の完了時に叙勲します（同じ哨戒で二級鉄十字章と共に叙勲することもあり得ます）。

**[11.3.10] U ボート戦闘章 [U-BOAT WAR BADGE]**

これは、2回の成功した哨戒後に叙勲します。

**[11.3.11] ダイヤモンド付 U ボート戦闘章****[U-BOAT WAR BADGE WITH DIAMONDS]**

これは、騎士十字章に柏葉を叙勲する瞬間に、自動的に U ボート戦闘章を置き換えます。

[11.3.12] ドイツ十字章金章**[GERMAN CROSS IN GOLD]**

この叙勲は、鉄十字章、一級鉄十字章、騎士十字章間の隙間を埋める意味を持ちます。ゲームでは、25,000 トンの艦船を沈めた後に叙勲します。特定の成功した哨戒の完了時に、騎士十字章と同時に叙勲できる可能性があります。

**[11.3.12] U ボート前線章 [U-BOAT FRONT CLASP]**

これは、銅章と銀章の2つの段階で叙勲されましたが、銅章を獲得するのでさえ長生きした乗組員は極少数でした。

1944 年 6 月から開始して、二回目の成功した哨戒後に前線章銅章が叙勲されました。



1944 年 12 月から開始して、四回目の成功した哨戒後に前線章銀章が叙勲されました。

**[11.3.14] 戦傷章 [WOUND BADGE]**

この叙勲は、3つの等級で与えられました。：黒章、銀章、金章です。戦傷章黒章を受けるためには、戦闘中に負傷していなければなりません。戦傷章黒章を「2」面に裏返すことで、二回目の負傷を記録します。三回目の負傷を受けた瞬間に、プレイヤーは戦傷章銀章を叙勲し、「3」面に置かれます。戦傷章銀章カウンターを「4」面に裏返すことで、四回目の負傷を記録します。最後に、五回目の負傷を受けた瞬間に、プレイヤーは戦傷章金章を受けます。この時点で、それ以上の記録は要求されません。

**[11.3.15] ナルヴィク・シールド [NARVIK SHIELD]**

この叙勲は、1940 年にノルウェー戦役の哨戒（成否にかかわらず）に参加した艦長に授けられます。この叙勲は、**The Hunters** からの経歴を継続しているプレイヤーのみが含まれ、**The Hunted** 中に獲得することは明らかに不可能です。

**[11.3.16] スペイン十字章銅章****[SPANISH CROSS IN BRONZE]**

この叙勲は、1936 年から開始して、スペイン内戦への3ヶ月間以上の従軍に授けられます。プレイヤー諸氏は、ゲーム内で獲得できません。ただし、何名かの U ボート艦長はこの叙勲を受けていたため、歴史的興味／ロール・プレイングのために含めました。

**[11.4] 新たな U ボートの再割当て****[REASSIGNMENT TO A NEWER U-BAT]****ルールの概要**

一定の状況下で、プレイヤーは新型 U ボートを再割り当てされるかもしれません。もしもそうすると、北極海、地中海、インド洋への永久配備は無効になります。

[11.4.1] もしも艦長が重傷（SW）で、回復するまでに5ヶ月間以上を要求されると、プレイヤーは自動的に新たな U ボートを再割り当てられます（10.12.4）。

[11.4.2] もしも U ボートが戻って整備の実施に5ヶ月が要求されると（11.2.1 の階級についての、-1ヶ月間の可能性を考慮する前に）、プレイヤーは自動的に同じ型（しかも最新モデル）の新たな U ボートを受取ります。艦長は同じ乗組員を維持し、彼らが持つかもしれない特殊能力も一緒に、基地に戻った1ヵ月後（最少整備期間）に海上へ出撃するか、又は艦長が負傷から治癒するために必要な時期まで延期できます。負傷から治癒するために艦長よりも長い期間が必要な乗組員メンバーは、交代させられます（10.12.3 と 10.12.4）。

[11.4.3] 艦長が騎士十字章を受取る（又は柏葉等を後続叙勲される）哨戒の終了時に、プレイヤーは新型 U ボートを要求できます。プレイヤーが U ボートの更新で XB、XIV、IXD-2、IXD/42、XII、XXI



型を要求できるためには、大尉以上の階級を持たなければなりません。1d6 のサイ振りの、1～3 で成功です。プレイヤーは、望むのであれば、まだ使用可能でない新型 U ボートのために、これらの全ての要求を後の月まで保留（未来の整備期間中）することができます。望むときにこの選択を忘れぬよう、U ボート・ディスプレイ・マット上に新 U ボート [New U-Boat] マーカーを置きます。このような場合、艦長は以前の乗組員の保持ができ（10.12.2 に従って、より不能期間を要求されない限り）、受領した一ヵ月後に新たなボートで出撃します。

[11.4.4] 艦長は、U ボートの型式を変更する資格を持ちません。いったん VII 型を指揮したら、VII 型に留まる等です。VII 型と IX 型の間での転換はありません。このルールの目的においてのみ、XB、XII、XIV 型は IX 型に相当すると見なされます。プレイヤー諸氏はこのルールを無視できますが、それは圧倒的大部分の場合に適用されます。XXI 型は、以前に主要などちらかの潜水艦タイプを指揮したプレイヤーによって指揮できます。

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

いくつかのボートは、極めて使用が限定されました。これらは、VII D 機雷敷設型、IXD/42 型、XB 型、XII 型、XIV 型、VIC Flak ボートです。これらのボートは、プレイヤーが追加の1～2を振ることによってのみ選択できます（1d6）。もしも試みが失敗すると、プレイヤーは通常の最新型ボートを与えられます。プレイヤー諸氏は、もしもこれら他のタイプの経験を望むのであれば、現実には非常に希なボートであったことを理解の上、このルールを無視できます。もしもそれを行うのであれば、大尉の階級で開始しなければなりません。

[11.4.6] VID 機雷敷設型 [TYPE VID MINELAYER]

このUボートは、垂直の管から投射される15基のSMA機雷を収容するために船体を延長した、本質的には通常のVII型Uボートです（したがって、機雷敷設任務の際は魚雷を積み替えません。これは7.4.2の例外です）。これらは、（通常のVII型とは異なり）カリブ海、ブラジル沿岸、インド洋、西アメリカ沿岸での作戦を認められます。VID機雷敷設型Uボートは、M/A任務航海ボックスを含むUボート・ディスプレイ・マットに従い、イギリス諸島、北アメリカ/カリブ海へ哨戒するときには常に機雷敷設（M）特殊任務（7.4.2）を割り当てられます（たとえ、Uボート哨戒割当チャート[P1]上に特記されていなくても）。例外：もしも北アメリカ（A）特殊任務を割り当てられたら、（M）任務ではなく（A）任務が実行されます。

**[11.4.7] VIIC Flak 型 [TYPE VIIC Flak]**

このUボートは、本質的に通常のVIIC型Uボートですが、追加のFlak砲と弾薬を積んでいたため、魚雷発射管内で開始する5本の魚雷分だけの余裕を持ちます。何隻かがこの型に改装されましたが、少ない魚雷搭載数による限られた作戦能力により、元へ戻すことに決定されました。



Flak Uボートは、Flak対航空機チャート[A2]で2度射撃でき、それぞれに有利な-3修正を適用します。各Flakが機能不全にマークされると、修正を-1ずつ失います。それ故、1つのFlakが機能不全のFlakボートは-2で2度サイを振り、3つのFlakの2つが機能不全のFlakボートは、-1の修正で2度サイを振ります。もちろん、全3つのFlakが機能不全のFlakボートは、全く射撃できません。損傷表上での「2cmFlak」の結果は、四連装2cm砲の1つを破壊し、「Flak砲群」の結果は全3つを破壊します。

加えて、Flak Uボートは、攻撃している航空機を2番目のラウンドで闘うため、海上に留まることができます。航空機は自動的に機銃掃射しますが（乗組員死傷を起こします）、1d6の1～3の出目でのみ2回目に爆雷/爆弾で攻撃します。この2番目の戦闘ラウンド後に、もしも航空機が損傷していなければ、Flakの射程外を尾行しているものと見なされ、Flak Uボートは追加の戦闘ラウンドについてサイを振ることになります（9.8.3）。

ドイツ軍が決定したFlak Uボートのアイデアは失敗で、1943年11月にそれらの全てを「通常の」VII型に再改装するよう命じました。

1943年11月、VIIC Flak型が出航できる最後の月で、1943年12月から開始してVIIC型として出航します。

デザイン・ノート：ゲーム内の時間枠では史実で数ヵ月のみ使用されたこのボートがなぜ含まれたのか、不思議に思うプレイヤー諸氏もいることでしょう。プレイヤー諸氏が史実よりも早くこのUボートで哨戒を経験してみたいだろうと考えたからです。Flak Uボートによる実験の大部分は失敗で、数回の哨戒後に通常のVII型に再改装されています。ほんの一握りがFlak Uボートとして開始するために改装されたのです。

[11.4.8] XB 型 [TYPE XB]

XB型Uボートは、特別に建造された機雷敷設艦でした。それにもかかわらず、XIV型ボートが不足していたため、主として補給ボートとして使用されました。



XB型での大西洋哨戒を除く全ての哨戒は、「M」（機雷敷設）哨戒とも見なされます。加えて、XB型での各哨戒は、「補給」任務でもあり、XIV型について列記された補給ルールを使用します（11.4.10）。

[11.4.9] XIV 型 [TYPE XIV]

XIV型は、補給ボートの目的で建造されました。魚雷発射管を持ちませんが、他のボートに供給するための魚雷4本に加えて、予備部品、食料、燃料を運びました。補給されるボートのために新鮮なパンを焼くベーカリーさえ艦内に有しました。



XIV型カード上にないいかなる哨戒ゾーンが振られても、代わりに「大西洋」として扱われます。

[11.4.10] 補給任務 [REPLENISHMENT MISSIONS]

XB型とXIV型はタンカーであるため、これらの各哨戒は補給任務です。

[11.4.10.1] 遭遇についてサイを振ります。航空機接触の手順は通常です。単一艦船目標を除く他のいかなる接触も、代わりに補給任務として扱われます。もしも単一（護衛下又は非護衛下）艦船目標と遭遇したら、望むのであればVB型は攻撃できます。XIV型はこれを無視し、次の航海ボックスへ移動します。

[11.4.10.2] 補給任務のため1d6を振り、出目はその航海ボックス内で補給されるUボートの数です。もしもあなたが最終哨戒ボックス内にあって、補給任務が未だに振られていなければ、最終ボックス内でサイを振りません。自動的に補給任務です。

歴史的注釈：目標を探しているUボートと異なり、出かけて接触を持ってないUタンカーは、常に少なくとも一度の補給任務を行いました。このルールは、XIV又はXB型が出かけて何もしないことを妨げます。

[11.4.10.3] あなたが補給している各Uボートについて、チャート[E4]上でランダム損傷のサイ振りを一度行います。これらは、補給を受けているボートの損傷機械装置です。もしもあなたが部品を持つと、他のUボート上の機械装置を修理するため、積荷から予備部品を消費します（明らかなことですが、あなたは浸水、船体損傷等は支援できません）。あなたは、自身の機械装置の1つを修理するため、サイを振ることなしに、又はサイ振りに失敗した後で、予備部品を使用することもできます。

[11.4.10.4] 補給される各 U ボートについて 1d6 を振ります。補給される U ボート毎に、あなたの積荷から 1 又は 2 燃料ポイントを消費します。(1~3=1 燃料、3~6=2 燃料)。もしもあなたが移送するための燃料ポイントを切らせたら、あなた自身のいくつかの燃料を移送できます。いずれかの U ボート又は複数ボートに 2 ポイントまで燃料補給でき、1 ボックス右へ移動することで航海ボックスを「消費」します。もしもあなたが帰還する最初の移送ボックス前の最終航海ボックス内にいると、この方法で燃料補給ができません。

[11.4.10.5] (勝利ポイントと騎士十字章の目的のため) 以下のごとく「抽象的」トン数を獲得します：

- ・補給下 U ボート毎に 1 トン
- ・移送した燃料ポイント毎に 1 トン
- ・移送した予備部品毎に 1 トン
- ・もしもあなたのペーカリーが機能状態であると、少なくとも 1 隻のボートの補給が発生した航海ボックス毎に 1 ボーナス・トン (XIV 型のみ)。
- ・魚雷移送について 1 ボーナス・トン。(あなたが艦上に持つ全ての魚雷について、哨戒毎に 1 トン。単純化のため、これらはあなたが補給した最初のボートに行くと仮定します。)

(解明) このルールは、補給任務についての VP と叙勲のための「概念的トン数」を扱います。この項目の数値は、1,000 トンをあらわします。

[11.4.10.6] XB 型と XIV 型ボートについての成功した哨戒には、たとえ実際に艦船を沈めたとしても (XB 型の場合)、少なくとも 1 隻の U ボートの補給が要求されます。これは、タンカーが補給の発生前に帰還をもたらす十分な損傷を受けない限り、ほぼ常に発生することに注意してください。

[11.4.10.7] U タンカーは、特にエニグマ暗号解読による目標となり、容赦なく狩られました。加えて、ボートたちは燃料や補給の移送中は燃料パイプで繋がれ、浮上して非常にゆっくり航行していたため脆弱でした。それ故、補給が発生した後、航空攻撃が発生するかどうか調べるため、追加戦闘ラウンド・チャート上でサイを振ります。もしも 1d6 の 1~3 で航空機/護衛艦が振られたら、あなたが攻撃されることを意味し、4~6 では補給を受けた U ボートが攻撃されます。もしも攻撃を受けなければ、直ちに潜航して脱出したと見なされます。もしも攻撃を受けて急速潜航に失敗したら、あなたの flak 攻撃は追加の -1 を得ます (他のボートからの flak)。

[11.4.11] XII 型 [TYPE XII]

この架空のボートは、(戦争の大部分において) 珍しい 6 基の前部発射管と 2 基の後部発射管の配置を持つ合理的な長距離ボートでした。これは、IXC/40 型と IXD 型シリーズへと置き換えられる努力により、決して図面が引かれませんでした。哨戒任務の目的において、これは IX 型として扱われます。



[12.0] ランダム・イベント [RANDOM EVENTS]

ルールの概要

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

手順

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

[12.1] ランダム・イベントの解決

[RESOLVING RANDOM EVENTS]

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

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

[12.1.3] 「優良魚雷」[“Superior Torpedoes”] と「幸運を」[“Hals and Beinbruch”] ランダム・イベントは、U ボート・ディスプレイ・マット上のランダム・イベント・スペース内に置けるマーカーを受取る 2 つのイベントです。これらは、ランダム・イベントが振られた後に恩恵をもたらすマーカーです。優良魚雷は現在の哨戒のみに恩恵をもたらし、「幸運を」イベントは現在又はその後の哨戒のどちらかで使用できます。いったん使用されたら、これらのマーカーはあなたの U ボート・マットから取り去られます。

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

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

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

[12.1.7] ランダム・イベントは、特殊任務哨戒 (7.4) 中に任務 (M/A) 航海ボックス内で発生し得ません。これらは、任務中に他のボックス内で発生し得ます。

ヒストリカル・ノート: 全てのランダム・イベントは、リサーチとドイツ軍の U ボート戦争中に生じた突発的な出来事に基礎を置いています。これには、ある艦長が滑って甲板に頭をぶつけて生命を落とした転倒イベントを含みます。このような突然のゲーム終了にあなたは「むかつく」と叫ぶかもしれませんが (ただし、これが起きる確率は極めて低いものです)、物事の全てにあなたの直接的支配が及ぶわけではない、ゲームの混沌理論への敬意を払っているものと見なします。馬鹿げた出来事は、起るものだとすることを忘れないでください...

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

ルールの概要

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

[13.1] 二人プレイヤー用ゲーム [TWO PLAYER GAME]

[13.1.1] 両プレイヤーは、同じ月に同じボートで開始し (例えば、両者は 43 年 7 月に IXC/40 型 U ボートで開始できます)、両方の U ボートが沈没するまで、又は事前に合意した終了時期に到達するまで継続します。

[13.1.2] プレイヤー諸氏は、交互に哨戒を行い、1 人のプレイヤーが自身の U ボートを操り、他方のプレイヤーが護衛艦探知攻撃、損傷、航空攻撃についてサイを振ります。もしも回避運動 (選択、14.8) が使用されると、現行の U ボート・プレイヤーは、どの回避運動を使用するのか決定し、他方のプレイヤーは両者が明らかにする前に護衛艦の向きを選択します。

[13.1.3] 最も多くのトン数を沈めたプレイヤーが勝利します。

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

全てのプレイヤーは、合意した時期に同じ型の U ボートで開始し、戦死するか 1945 年 5 月になるまで哨戒を行います。最も多くのトン数を沈めたプレイヤーが勝利します (生死にかかわらず)。

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

これは、撃沈王トーナメントと同じフォーマットを使用しますが、プレイヤーは 45 年 5 月まで生き残ることが要求されます。

[13.4] 混合ボート・トーナメント

[MIXED BOAT TOURNAMENT]

[13.4.1] これは、上記のトーナメントと同じフォーマットを使用しますが、全てのプレイヤーが同じボートの使用を要求されることは破棄されます。すなわち、プレイヤー諸氏は、個人の気まぐれで IX 型又は VII 型を自由に選択できます。

[13.5] 狼群トーナメント [WOLFPACK TOURNAMENTS]

[13.5.1] 狼群トーナメントのフォーマットは、大勢のプレイヤーにのみ勧めます。プレイヤー諸氏は、狼群を構成する 6 つの集団に分割され、集団には個性的な名称が与えられます。各狼群は、撃沈トン数で他の狼群に対して競争し、加えて個々のプレイヤーは撃沈王になるために競争します。

[13.5.2] 全てのプレイヤーは、1943 年 7 月に VIIC 型で開始し、大西洋へ配備されます。全てのプレイヤーは、最初の 2 つの移送ボックスを、あたかもソリテアー・ゲームをプレイしているごとく通常に扱います。この時点で U ボートの組合せはなく、プレイヤー諸氏はこれらのスペースを個々に通過して航海する必要があります。



[13.5.3] 全てのプレイヤーは、哨戒記録欄ボックス上の最初の「大西洋」スペースを、自動的に護送船団遭遇を誘発するものとして扱います (すなわち、遭遇チャートでサイを振る必要がありません)。

[13.5.4] 各戦闘ラウンドについて、狼群修正を通常に適用する代わりに、+1 探知修正を得る 1 人のプレイヤーが無作為に選択され、その狼群の残りのプレイヤーは -1 探知修正を受取ります (どのプレイヤーが不利な修正を得るのか判定するために 1d6 を振り、低い目を出した者が負けです)。

[13.5.5] 狼群は、護送船団に対して 3 戦闘ラウンドについて遭遇を継続でき、追尾は自動的に見なされます。この最初の護送船団戦闘の後、各狼群内のプレイヤーは自身の航海ボックスを 1 だけ前進させ、遭遇についてサイを振ります。「護送船団」を振るいかなるプレイヤーも、護送船団に対する最初の戦闘ラウンドで攻撃するため互いに十分接近しているものと見なされます。遭遇についてサイを振り、「結果なし」を得たプレイヤーは、2 番目の戦闘ラウンドに狼群攻撃に参加できます。「艦船」又は「主要艦」の遭遇を振ったプレイヤーは、もしも望むならば、このような目標を狙うため、その航海ボックスについて狼群から離れることができ、又は 2 番目の戦闘ラウンドに狼群に参加できます。

[13.5.6] 全ての U ボートが沈没、帰還、通常に哨戒を終えるまで、この手順を継続します。

[14.0] 選択ルール [OPTIONAL RULES]

ルールの概要

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

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

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

小型輸送船 [Small Freighter]	3,500 トン
大型輸送船 [Large freighter]	7,000 トン
タンカー [Tanker]	9,000 トン

[14.1.2] 主要艦の遭遇は、主要艦目標名簿 [T5] 上で個別に振られます。

[14.2] 護送船団目標の減少 [REDUCED CONVOY TARGETS]

[14.2.1] 広範なプレイテストで、プレイヤーがしばしば護送船団内にある4隻の最小艦を無視する選択を見せました。それ故、時間を節約するため、プレイヤーは護送船団と遭遇するときに4隻の代わりに3隻について確認のサイを振る必要があります。

[14.3] 歴史的目標の増加

[INCREASED HISTORICAL TARGETING]

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

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

(解明) 何人かのプレイヤーは、管理することを煩わしく感じなかったもので、以前の沈没した目標について選択的に振り直しをプレイヤーに認めることが私の意図でした。したがって、これは選択ルールです。目標チャート上の注釈は、常にあなたが以前に沈没した目標を振り直すことを示唆します。どちらか自由に選択してください。

~~[14.3.3] 選択目標名簿は、与えられた経歴中に目標となる艦船数を2倍にするために提供されます。~~

[14.4] 歴史的な U ボート番号 [HISTORICAL U-BOAT IDS]

自艦に歴史的な番号を付したいと望むプレイヤー諸氏のため、以下にゲームに存在する型式の U ボート番号を列記します。:

U ボート形式	歴史的 U ボート番号
VIA	U-27~U36
VIB	U45~U55, U-73~U76, U83~U87, U-99~U-102
VIC	U-69~U72, U77~U-82, U88~U-98, U132~U-136, U-201~U-212, U221~U232, U235~U-458,

	U-465~U486, U-551~U-779, U-821~U822, U825~U-828, U-901, U-903~U-907, U-921~U-930, U-951~U-995, U997~U-1010, U-1013~U-1025, U-1051~U-1058, U-1063~U-1065, U-1101~U-1110, U-1131~U-1132, U-1161~U-1172, U-1192~U-1210, U-1271~U-1279, U1301~1308
VII D	U-213~U-218
VII Flak	U-256, U-441
IX A	U-37~U-44
IX B	U-64~U65, U-103~U-111, U-122~U-124
IX C	U-66~U-68, U-125~U-131, U-153~U-176, U-183~U-194, U-501~U550, U-801~U-806, U-841~U-846, U-853~U-858, U-865~U-870, U-877~U-883, U-889, U-1221~U-1279
IX D-2	U-177~U179, U-181~U-182, U-196~U-200, U-847~U-852, U-859~U-864, U-871~U-876
IX D/42	U-883
XB	U-116~U-119, U-219~U-220, U-233~U-234
XII	就役せず
XIV	U-459~U-464, U-487~U-490
XXI	U-2501~U-2551, U-2552, U-3001~U-3035, U-3037~U-3041, U-3044, U-3501~U-3530 その他未完成多数

歴史的な U ボート番号を哨戒ログ・シートに記載します (4.3.1)。

[14.5] 歴史的な狼群名称 [HISTORICAL WOLFPACK NAMES]

狼群トーナメント (13.5) を実施しているときには、あなたの狼群に以下の歴史的狼群名称を使用できます。各狼群名称には、含まれた U ボート数に關しての歴史的情報を含んでいます。

West (23 U ボート)、Kurfürst (5 U ボート)、Süd (4 U ボート)、Hammer (3 U ボート)、Grönland (21 U ボート)、Kurfürst (7 U ボート)、U ボート)、Markgraf (15 U ボート)、Bosemüller (8 U ボート)、Seewolf (17 U ボート)、Brandenburg (11 U ボート)、Goeben (6 U ボート)、Breslau (6 U ボート)、Mordbrenner (4 U ボート)、Schlagetot (9 U ボート)、Reissewol (7 U ボート)、Stosstrupp (6 U ボート)、Raubritter (14 U ボート)、Arnauld (4 U ボート)、Störtebecker (19 U ボート)、Steuben (6 U ボート)、Benecke (4 U ボート)、Gödecke (4 U ボート)、Letzte Ritter (3 U ボート)、Seeräuber (8 U ボート)、Ulan (3 U ボート)、Seydlitz (7 U ボート)、Ziethen (12 U ボート)、Robbe (4 U ボート)、Schlei (7 U ボート)、UmbaU (4 U ボート)、Westwall (8 U ボート)、Aufnahme (4 U ボート)、Uhang (3 U ボート)、Blücher (3 U ボート)、Wrangel (2 U ボート)、York (4 U ボート)、Ziethen (4 U ボート)、Eiswolf (8 U ボート)、Naseweis (3 U ボート)、Bums (6 U ボート)、Robbenschlag (8 U ボート)、Blutrausch (10 U ボート)、Strauchritter (9 U ボート)、Hecht (9 U ボート)、Greif (6 U ボート)、Pfadfinder (8 U ボート)、Endrass (9 U ボート)、Eisteufel (11 U ボート)、Hai (6 U ボート)、Wolf (11 U ボート)、Nebelkönig (10 U ボート)、Pirat (13 U ボート)、Steinbrinck (14 U ボート)、Lohs (19 U ボート)、Blücher (8 U ボート)、Eisbär (5 U ボート)、Vorwärts (18 U ボート)、Stier (6 U ボート)、Iltis (7 U ボート)、Pfeil (11 U ボート)、Trägertod (10 U ボート)、Blitz (19 U ボート)、Tiger (17 U ボート)、Luchs (19 U ボート)、Tümmeler (6 U ボート)、Wotan (11 U ボート)、Panther (34 U ボート)、Leopard (8 U ボート)、PUma (13 U ボート)、Streitaxt (10 U ボート)、Veilchen (13 U ボート)、Südwärts (6 U ボート)、Natter (15 U ボート)、Delphin (9 U ボート)、Kreuzotter (13 U ボート)、Wal (8 U ボート)、Boreas

(10 U ボート)、Drachen (5 U ボート)、Panzer (11 U ボート)、Draufgänger (10 U ボート)、Büffel (3 U ボート)、RaUfbold (14 U ボート)、Ungestüm (13 U ボート)、Spitz (11 U ボート)、Falke (23 U ボート)

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

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

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

新 米	訓練済	古 参	エリート
1	2～4	5	6

[14.6.2] U ボート戦闘マット [U4] 上の護衛艦スペースに、一致する護衛艦の質マーカーを置きます。

[14.6.3] 以下の修正は、可変する護衛艦の質を基準に適用します。



新米護衛艦 [Green Escort]：護衛艦／航空攻撃チャート [E3] の結果から 1 命中を差し引きます。もしも結果が「U ボート撃沈」であつたら、代わりに「5 命中」として扱います。

訓練済護衛艦 [Trained Escort]：修正はありません。

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

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

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

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

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

新 米	訓練済	古 参	エリート
1	2～4	5	6

[14.7.2] U ボート戦闘マット [U4] 上の航空攻撃スペースに、一致する護衛艦の質マーカーを置きます。

[14.7.3] 以下の修正は、可変する航空機の質を基準に適用します。：



新米航空機 [Green Aircraft]：護衛艦／航空攻撃チャート [E3] の結果から 1 命中を差し引きます。もしも結果が「U ボート撃沈」であつたら、代わりに「5 命中」として扱います。

訓練済航空機 [Trained Aircraft]：修正はありません。

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

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

[14.8] 回避運動 [EVASIVE MANEUVERS]

解説：戦闘ラウンドに時間をかけることで、プレイヤー諸氏は爆雷攻撃を回避するための追加のヴァリエーションを与えるための選択ルールを使用できます。

手順

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

1 又は 2 = 左方回避、3 又は 4 = 右方回避、5 又は 6 = 直進回避

プレイヤーは、次いで護衛艦の方向をランダム判定するために 1d6 を振ります。：

1 又は 2 = 護衛艦左方、3 又は 4 = 護衛艦右方、5 又は 6 = 護衛艦直進

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

[14.8.2] もしも合計命中数が5を超えても、Uボートは自動的に沈没しません。Uボート損傷チャート [E4] 上で、単に各命中について個別にサイを振ります。

例: Uボート・プレイヤーは、直進回避のために6の数字を選択します。可能性がある護衛艦探知のサイの目は、以下のとおりです。:
1〜4=間違った方向。−1命中。
5=正しい方向だが、正確に数字が一致したわけではない。追加1命中。
6=正しい方向で、正確に数字が一致。追加3命中。

[14.8.3] 二人プレイヤー・ゲームでは、両プレイヤーが密かに選んだ数字を上にして六面体サイコロを同時に明らかにすることで、方向を選択します。

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

[14.9] 洋上補給 [RESUPPLY AT SEA]

解説: 洋上補給には、主に「乳牛」としても知られるUタンカーからの燃料や物資を含みますが、ときには魚雷も移送されました。Uタンカーに2つの型があり、XB型（元々は機雷敷設潜水艦として計画されました）とXIV型です。これらは、「部隊増強者」として有用と認識されたため、連合軍によって執拗に狩立てられました。このゲームによって扱われる時期は、洋上補給の可能性はかなり困難という理由で、4隻のXB型と6隻のXIV型のみが建造されました。

[14.9.1] 洋上補給は、地中海では使用不能で（この戦域には補給Uボートが存在しませんでした）、ブラジル沿岸、インド洋、カリブ海／北アメリカの哨戒についても使用不能です（すでに最初の場所で起きたと見なされるため）。

[14.9.2] 洋上補給は、哨戒毎に一度のみ発生し得ます。

手順

洋上補給を実施するため、その哨戒についての最後の「定位置」航海ボックス（哨戒記録欄上で哨戒任務の名称を含んでいる最後の航海ボックス）内で遭遇を実施した後に1d6を振ります。洋上補給は、1のサイの目で起こり得ます。Uボートは、追加のリスクと物資を移送するために浮上して姿をさらすことを反映するため、直ちに遭遇チャート [E1] 上のビスケー湾表でサイを振ります。遭遇が起きないと仮定し、その哨戒についての最初の「定位置」航海ボックス（哨戒記録欄上で哨戒任務の名称を含んでいる最初の航海ボックス）内にUボートを戻して置き、燃料を受け取ります。甲板砲弾も受け取ります（ただし、初期搭載量を超えません）。

追加1d6の1の目で、洋上燃料補給しているUボートは、1d6の1の目で2本のG7a FaT 魚雷を受け取ります。2のサイの目で2本のG7e FaT 魚雷を受け取ります。3〜6のサイの目で、魚雷補給に何ら効果はありません。

[14.9.3] もしもビスケー湾表上でサイを振っているときに遭遇の結果であると、交戦の結果にかかわらず洋上補給は不可能です。

[14.9.4] 魚雷の補充に成功するサイを振ったUボートは、もしも魚雷を加える許容量を持ち、しかもUボート・ディスプレイ・マット (4.5) 上に列記されたごとく、認められる魚雷混交の範囲内にある場合にのみそれを行うことができます。

[14.9.5] プレイヤーは決して洋上補給を強制されず、Uボートの損傷と／又は死傷のために可及的速やかに基地への帰還を望むことができます。

[14.9.6] もしも洋上補給が起きると、その哨戒についての整備期間（実際に海上にあった追加のときを示します）に1か月が加えられます。哨戒に続く最初の月に「P」と書くことで、これを表示します。

[14.9.7] 洋上補給は、IXD-2型（それを必要としませんでした）、XB型、XIV型（これらは補給ボートです）については決して使用できません。

[14.10] 非歴史的哨戒エリア

[NON-HISTORICAL PATROL AREAS]

もしもプレイヤーが望むと、VII型Uボートを西アフリカ沿岸へ送る制限を無視できます。

注釈: これは、いくつかの非常に非歴史的な状況を創造し得ます。

[14.11] XXI型建造の前倒し

[TYPE XXI PRODUCTION ADVANCE]

XXI型「エレクトロボート」は、ドイツ軍Uボートの技術開発を革新的に前へ進めた第一歩でした。しかし、その出現は遅きに失し、状況を変えることはできず、終戦までに2回の戦闘哨戒のみが行われました。ただし、もしもプレイヤー諸氏が、この型が複数回の哨戒を実施していたらできたであろうことを知りたければ、以下のルールで試すことができます。

XXI型の開発と建造の前倒しについてのイベントが振られるとき毎に（ルール毎に最大1哨戒）発生します。XXI型の使用可能時期は、1ヵ月間早くなります。

[14.12] XXI型の能動ソナー [TYPE XXI ACTIVE SONAR]

XXI型は、「ニーベルング」能動／受動ソナー・システムを装備していました。これは、ボートが3回「ピン」を行い、深度50メートルまで潜航して音響魚雷を発射するためのデータ使用を認めました。終戦までに準備できませんでしたが、プレイヤー諸氏はこれを「What-if」としてXXI型の装備追加を望むことができます。以下のルールを使用します。

XXI 型 U ボートは、「ニーベルング・システム」で攻撃できます。これは、その戦闘で護衛艦探知のサイ振りに+1を提供しますが、音響魚雷による「命中」のサイの目に-1を提供します。加えて、たとえボートの潜望鏡が損傷していたとしても、潜航中にこれを使用できます。全ての目的（損傷のごとく）において、水中聴音機をニーベルングに置き換えます。

[14.13] U ボート艦長カード

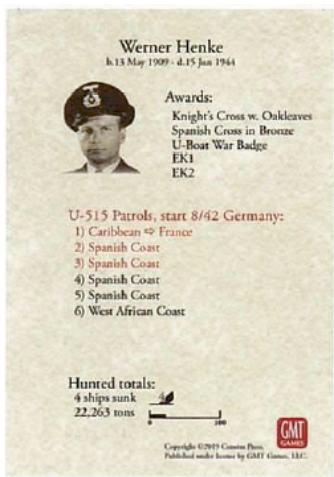
[U-BOAT KOMMANDANT CARDS]

ゲームには8枚の艦長カードが含まれ、これらは戦争後半に活躍した U ボート艦長をあらわしています。これは、あなたがこれら艦長の成果に対抗又は超過することへの挑戦を認めます。

表面—カードの表面は、艦長の歴史的パフォーマンスのいくつかの点に対応する、特殊なゲーム能力が列記されています。例えば、ヴェルネ・ヘンケ [Werne Henke] は、「護送船団殺し」です。：護送船団目標に対する魚雷発射を命中させるために追加の「-1」を持ちます。これらの能力は、艦長の経歴への対抗を試みているときに使用しなければなりません。



裏面—カードの裏は、艦長の歴史的哨戒を列記します。あなたは、赤文字の哨戒が前作 **The Hunters** によって扱われた哨戒とトン数を示すことに注意しなければなりません。プレイヤー諸氏は、戦争後半の達成に対抗することのみを試みるか、又は戦争の全後半中に成功した艦長の場合は、もしも **The Hunters** を持つと経歴全てへの対抗を試みることができます。プレイヤー諸氏は、黒文字で列記された（推奨）艦長の哨戒を実際に複製するか、又は哨戒のためにランダムに振ることができます。



[14.14] 戦隊カウンター [FLOTILLA COUNTERS]

ゲームで示されるのは、戦争中の主要な戦隊についてのシンボルです。これらは、主に指揮統率における U ボートの戦闘集団で、U.S. 潜水艦戦隊と同様です。これらは、ゲームに影響を持たず、純粋に歴史的興味のみです。

戦隊は、主に以下のごとく基地を置いていました。：

- 第1戦隊 ドイツ（キール）次いでフランス（ブレスト）
- 第2戦隊 ドイツ（キール、ヴィルヘルムスハーフェン）次いでフランス（ロリアン）
- 第3戦隊 ドイツ（キール）次いでフランス（ラ・パリス、ラ・ロシェル）
- 第5戦隊 ドイツ（キール）
- 第6戦隊 ドイツ（キール、ダンツィヒ）次いでフランス（サン・ナゼール）
- 第7戦隊 ドイツ（キール）次いでフランス（サン・ナゼール）
- 第9戦隊 フランス（ブレスト）
- 第10戦隊 フランス（ロリアン）
- 第11戦隊 ノルウェイ（ベルゲン）
- 第12戦隊 フランス（ボルドー）
- 第13戦隊 ノルウェイ（トロンヘイム）
- 第14戦隊 ノルウェイ（ナルヴィク）
- 第29戦隊 地中海（様々な基地）

第4と第8戦隊は、その他と共に訓練組織でした。

[14.15] 特殊能力 [SPECIAL ABILITIES]

プレイヤー諸氏は、このルールを楽しむためにのみ試すことができます。このルールは、ゲームの開始にあたり各艦長に特殊能力を与えます。

各経歴の開始時に 1d20 を振ります（又はあなたの好みで選択）。

1. 幸運：「幸運を」カウンターを持ってゲームを開始します。
2. 猟師：艦船又は護送船団との接触を維持するためにサイを振る必要がありません。
3. 主要艦殺し：主要艦に対する命中に追加-1。
4. チームワーク：乗組員は「古参」で開始します。
5. 空母殺し：CV と CVE 目標に対する命中に追加-1。
6. 攻撃的：可能であれば、常に接触した艦船を攻撃しなければなりません。非沈没、非護衛下目標に対して、常に追加の戦闘ラウンドを開始しなければなりません。
7. 大胆：12の探知サイの目で、近距離へ移動できます。
8. 習熟：「命中させる」罰則なしで前部と後部の魚雷を発射できます。

9. 警戒：急速潜航のサイの目に追加+1 DRM。
10. Flak 熟練：追加-1 DRM で flak を射撃します。熟練 2WO と共にスタックしません。
11. リーダーシップ：成功した3回目の哨戒の後ではなく、2回目毎に乗組員の向上について振ります。
12. タンカー殺し：タンカー目標に対する命中に追加の-1。
13. 護送船団殺し：護送船団目標に対する命中に追加の-1。
14. 甲板砲熟練：甲板砲の「命中」サイ振りは、-1 DRM を持ちます。
15. 落伍船キラー：遭遇について「護送船団」が振られるとき、代わりに単一の非護衛下目標について振ることができます（哨戒毎に一度）。
16. 政治的：1～3のサイの目で、自身の哨戒ゾーンを選択できます。
17. オートジャイロ熟練：Fa-330 を使用しているとき、5又は11の結果で遭遇について振り直しができます。
18. たかり屋：各哨戒で追尾魚雷の積載数を通常の2倍で開始できます（G7e 又は G7e FaT 機能付魚雷の消費で）。
19. 機転：各哨戒で超過耐圧潜航のとき、最初（のみ）の船体損傷を受けません。
20. カリスマ：名称付の全補充は、「古参」として到着します。

[14.16] 超遠距離 [EXTREME RANGE]

プレイヤー諸氏は、ゲームに4番目の可能な距離を加えることができます。：超遠距離です。この距離は、FaT 機能付魚雷のみ、護送船団に対してのみ適用します。FaT 機能付 G7a 型又は G7e 型魚雷は、遭遇した護送船団へこの距離から発射できます。これらは、2d6 の2～3の目でのみ命中し、この数字は修正されません。U ボートは、2d6 の11～12 でのみ探知され、U ボートが二回目の斉射を試みていない限り、この数字も修正されません。二回目の斉射を試みる場合は、10～12 で探知されます。

[15.0] THE HUNTERS との連結 [COMBINING WITH THE HUNTERS]

私の旧作 *The Hunters* から終戦までその経歴を継続することを望むプレイヤーがいることは明白です。この手順は、比較的単純です。

[15.1] 43 年 6 月以前に開始する哨戒は、たとえプレイヤーが 43 年 7 月を越えても、哨戒基幹について *The Hunters* のルールとチャートを使用します。

[15.2] 43 年 7 月以降に開始する哨戒は、*The Hunted* のルールとチャートを使用します（例外：15.5）。

[15.3] 統合された叙勲 [COMBINED AWARDS]

The Hunters での一定の特典は、それぞれ柏葉騎士十字章と柏葉剣付騎士十字章を持っていることに結びついていました。*The Hunted* では、特典は異なるレベル（より早く）で来ます。統合ゲームでは、*The Hunted* のチャートがどのように述べているかにかかわらず、*The Hunter* からの叙勲レベルが使用されます。

[15.4] 統合トン数 [COMBINED TONNAGE]

あなたのトン数は、もちろん *The Hunters* から持ち越されます。もしもあなたが騎士十字章以上を持つと、次の叙勲は以前の叙勲から 25,000 トンを要求されます。もしも騎士十字章を全く獲得することなしに *The Hunters* の全てを何とかプレイしたら、通常の *The Hunted* のルールを適用し、あなたの最初の騎士十字章は 75,000 トンでもたらされることとなります（これは、あなたが騎士十字章を受けて *The Hunted* を開始することを意味し得ます）。

[15.5] THE HUNTERS についての選択装備 [OPTIONAL EQUIPMENT FOR THE HUNTERS]

あなたは、*The Hunters* で 42 年 6 月に開始して、ボールド欺瞞装置の使用を望むことができます。この小冊子のルール 9.6.7 のみを使用して、いずれかの U ボートに逐語的に利用します。加えて、G7e「ファルケ」追尾魚雷は、43 年 3 月に導入されました。この時期に開始して、あなたは最大 2 本の G7e「ファルケ」を積載できます。上記 15.2 の例外として、その使用は *The Hunted* の「命中」チャートのチェックを要求されます。42 年 12 月から開始して、プレイヤー諸氏はその全ての G7a と G7e 魚雷を FaT 機能付と見なすこともできます。

[15.6] THE HUNTERS についての選択 U ボート [OPTIONAL U-BOATS FOR THE HUNTERS]

あなたは、*The Hunters* をプレイしている間に、年代順に使用可能な（ただし、*The Hunters* に含まれない）U ボートへの更新を望むことができます。これらは、IXC/40 型、IXD-2 型、XB 型、XII 型、XIV 型になります。43 年 7 月の時期を越えるまで、これらのボートで *The Hunters* のルール使用を継続します。ただし、XB 型と XIV 型は、*The Hunted* からの補填ルールの使用が必要になります（11.4.10）。

[16.0] デザイナーズ・ノート [DESIGNER'S NOTES]

U ボートは、常々気になる存在です。その神話性、その作戦の非常に秘密的な性格、それらが直面した恐ろしい生還率、乗組員の緊密な戦友愛...これら全ての事柄が U ボートを魅力的な対象にしています。

『The Hunters』の成功後、私は多くのプレイヤーたちから続編の制作について尋ねられました。元々、私はそれを行う意図を持ちませんでした。一戦後半がプレイヤー諸氏に何らかの楽しみをもたらすとは思えなかったからです。それは、あまりにも苛酷な戦いでした。

The Hunted の制作は、戦後半の残酷な様相にもかかわらず、「最後までやり抜く」ことを望んだ多くのプレイヤーたちへの回答です。私はプレイヤー諸氏が容易に物事を行うために、戦後半を砂糖の衣に包むことはしませんでした。歴史的に起きたごとく、おそらくこのゲームでは、極少数の艦が戦争を生き延びることが出来ます。ただし、1943~1945 年の時間枠に成功した者をリサーチしたとき、いくつかの興味深い事実が明らかになりました。艦長カードを見れば、戦後半に成功した「エース」の多くが、IXD-2 型ボートを指揮したことに気づくでしょう。これらの大部分は、連合軍の ASW 防御と努力が緊密でなかったインド洋に送られました。これは、探知のサイ振りがインド洋でやや大目に見られることでゲームに再現されています。

「Hunters」では、このエリアは 1942 年の作戦に似ています。ただし、VII 型で大西洋を航走しているプレイヤー諸氏は、「生死の境を生きる」ことになります。あらゆる決断があなたの最期になるかも知れず、些細なことがあなたに有利でないときの攻撃が、あなたを災厄へと導きます。VII 型で生き残るプレイヤー諸氏がいることは確かですが、それが滅多に起きないことも確かです。VII 型 U ボートのプレイヤー諸氏は、生き残る信念を持ち、あらゆる決断をする前にそれを考えなければなりません。そうは言っても、VII 型のプレイヤーは、D-Day 侵攻中におそらく彼が望むよりもリスクを容認しなければならない目に一度会います。自らの生存を顧みることなく攻撃せよ、とのドイツ軍の U ボートへの命令は、それに従う者にとって事実上の死刑宣告でした。ただし、デザインによる、従わないことへのゲームの罰則はかなり厳しいものです。あなたは、命令から解放される良い機会を持ちます。

これを別のゲームにしたことに対する私の気持ちは、すべてのチャートの大幅な変更、新しい魚雷やテクノロジーの多さなどを見た後に感じられるでしょう。それでも、もしもプレイヤー諸氏が、上記の選択ルールに列記された手順を使用することで両ゲームの結合を望むのであれば、確かにそれを行うことができます。プレイヤー諸氏は、追尾魚雷、Fa-330 風力オートジャイロ、アルプレヒ対ソナー・コーティング、バルコン・ゲレト水中聴音機、XXI 型「エレクトロボート」等の使用しなければならない全ての新たな「おもちゃ」を楽しむべきです。ただし、連合軍も同様に新たなおもちゃヘッジホッグ、スキッド、ファイド追尾魚雷などを持ちます。もしも他に何もなければ、ゲームは戦前半の後に起こった技術の飛躍的な進歩をプレイヤーに印象づけるべきです。それでも、**The Hunted** を **The Hunters** とは別のゲームにするというのは正しいことだと強く感じています。科学技術の無数の変化と全体的な戦争の状況がこの気持ちを強めています。それをすべて 1 つのゲームに詰め込もうとするのは、少し大変でしょう。

私は、VIII 型魚雷輸送 U ボートを含めないことに決めました。4 隻が建造されましたが、基本的にこれらは魚雷をノルウェイに運んでドイツに戻るだけでした（1 隻はベナンまで旅しました）。私は「乳牛」

(XB 型と XIV 型) についてもほぼ同じ決断をしましたが、これらはゲームに異なる様相と、戦役配置の中で進取の精神を持つプレイヤー諸氏によって使用される可能性を与え得ると考えました。何人かのテスターたちがこれらのプレイがいくらか退屈であることを見つけたにもかかわらず、私はこれらを残すことに決めました。私は楽しいと思ったので、誰かが乳牛の経歴を生き抜くことになるでしょう。

このゲームは、マゾヒストだけでなく、もっと別の意味で楽しんでいただければ幸いです。:)

Gregory M. Smith

GAME CREDITS

GAME DESIGN — GREGORY M. SMITH

COUNTER AND DISPLAY ART — IAN WEDGE

RULEBOOK AND PLAYER AID LAYOUT — CHAD JENSEN

PACKAGE ART AND DESIGN — RODGER B. MACGOWAN AND
RBM STUDIOS ©2018

RULES EDITOR — JACK BECKMAN

PLAYTESTERS — JACK BECKMAN, JOE GANDARA, MIKE LAM

RULES PROOFREADING — STIG MORTEN BREILAND, MARKUS
BROECKER, PAUL HENDRICKS, DAVID HOEFT, PHIL SAUER,
JAN STOLAREK, MICHAEL J SUNDBORG, COL, MC, USA

PRODUCER — JOHN KRANZ

THE HUNTED, TWILIGHT OF THE U-BOATS, 1943-45

COPYRIGHT ©2019 CONSIM PRESS. PUBLISHED UNDER LICENSE
BY GMT GAMES, LLC.

CONSIM PRESS IS A DIVISION OF CONSIMWORLD LLC.

GRAPHICS COPYRIGHT ©2018 RODGER B. MACGOWAN, IAN
WEDGE



[17.0] 参考文献 [BIBLIOGRAPHY]

Blair, Clay. *Hitler's U-Boat War : The Hunters, 1939-1942*. Modern Library, 2000.

この素晴らしさを簡潔に表現する言葉はありません。これは真の U ボート・マニア必読図書の 2 冊の最初の 1 冊です。Clay Blair は、どれほど高く推奨してもし過ぎということはありません。

_____, *Hitler's U-Boat War : The Hunters, 1943-1945*. Modern Library, 2000.

ほぼ大部分はゲームの時間枠を過ぎていますが、それでもこの第二巻は良質の情報源です。

Wynn, Kenneth. *U-Boat Operations of the Second World War (Volumes 1 and 2)*. Naval Institute Press, 1998.

マップ上の説明：

○北大西洋マップ

以下の U ボート・タイプのために使用します。：

VII B, VII C, VII C/41, VII C Flak 型

○アメリカと西アフリカマップ

以下の U ボート・タイプのために使用します。：

IXA+B+C IXC/40 IXD-2 IXD/42 XB XIV XXI VII D 型

※1 IXA, IXB, VII D 型は、各ゾーンで 1 少ない哨戒を使用する。

大部分が戦闘哨戒報告の翻訳で、個別 U ボートの哨戒歴をたどるための絶好の資料です。

Jordan, Roger. *The World's Merchant Fleets 1939 : The Particulars and Wartime Facts of 6,000 Ships*. Naval Institute Press, 1999.

目標リストはどこから来たのか？ 軽く読めるものではありませんが、優れた情報です。

Miller, David. *U-Boats The Illustrated History of the Raiders of the Deep*. Brassey's, 2000.

表向きは「コーヒー・テーブル・ブック」ですが、実際は海上での日々の作戦、遭遇戦の過程、哨戒の方法等を含む、U ボートに関するあらゆる情報の宝庫です。

※2 IXD-2 型は、全ての単一哨戒ボックスを×2、全ての×2を×3として扱う。

○インド洋マップ

以下の U ボート・タイプのために使用します。：

IXA+B+C IXC/40 IXD-2 IXD/42 XXI XIV 型

※1 IXA, IXB 型は、各ゾーンで 1 少ない哨戒を使用する。

※2 IXD-2 型は、全てのオーストラリアとインド洋の哨戒ボックスを×2として扱う。

哨戒ログ・シートの例： U-123 は VII C 型 U ボートで、それ故フランスでゲームを開始します。この最初の哨戒で彼は「8」を振り、その割当は大西洋です。最初の 3 哨戒ボックスについて接触なしの後、護送船団に遭遇して 4 隻の艦船についてサイを振り、2,800、5,000、4,600、1,400 トンの目標を獲得します。彼は長距離から各大型船目標に 2 本を発射しましたが、5,000 トン艦船を完全に外しました。彼は 4,600 トン目標を沈め、これを円で示します。ただし、彼は護衛艦から爆雷を浴びせられ、結局 1 カ月間の通常整備に 2 カ月間を加えなければならないことになりました。それ故次の哨戒は、1943 年 11 月に開始します。

プレイヤーは「10」を振り、地中海に割当てられたことを意味します。彼は無事にジブラルタル海峡を通り抜け、更なる接触は全くありません。いまや彼は地中海に永久に留まります。

プレイヤーの次の哨戒は、自動的に地中海です。移送ボックスで何ら接触がなかった後、「4」を振って主要艦と接触したことを意味します。主要艦リスト上でサイを振り、HMS ネルソンになります。これはあまりにも美味しいので無視できず、攻撃しますが、2 損傷のみを与え、艦船トン数の上部に 2 本棒でマークします。ただし、護衛艦が彼を撃沈し、ゲームは終了します。

The Hunted Patrol Log Sheet									
U-BOAT Type: VII C		ID: U-123		Kmdt: Schmidt					
DATE	PATROL	TARGETS (tonnage)				NOTES		TYPE XXI?*	
Jul-43	Atlantic	2,800	5,000	4,600	1,400				1. Fight back w/Flak
Aug-43	R								
Sep-43	R								
Oct-43	R								
Nov-43	The Med	(no contacts)							
Dec-43	R								
Jan-44	The Med		34,000!	(U-123 sunk by escorts)					2. B-G, Bombing
Feb-44			HMS Nelson						3. Schnorchel
Mar-44									
Apr-44									
May-44									
Jun-44									4. Alterich possible
Jul-44									
Aug-44									France base ends
Sep-44									Med base ends; 5.
Oct-44									
Nov-44									
Dec-44									
Jan-45									
Feb-45									
Mar-45									
Apr-45									

(翻訳：松谷 健三 2020.4.10)

索引 INDEX

アブヴェア諜報員の便乗 [7.4.1].....12	シュノーケルの更新 [10.11.10]30	ビスケー湾 [4.7.1; 7.3.3; 7.3.4]8,11,12
新たなUボートへの再割当て [11.4].....33	哨戒帰還 [10.9]28	標準総量トン [14.1]37
アルブレヒ [9.6.8]20	哨戒の制限 [7.3]11	非歴史的哨戒エリア [14.10]39
生き残りトーナメント [13.3].....36	哨戒遭遇 [8.0]13	複数損傷の結果 [10.7]27
Fa-330 オートジャイロ [8.2.2].....14	哨戒任務の準備 [7.1]11	複数プレイヤーとトーナメント [13.0] ...36
FaT 魚雷 [9.2.4]17	哨戒ログ・シート [3.5]5	浮上砲戦と砲弾 [9.3]18
開始時期 [4.2]6	<i>哨戒ログ・シートの例</i>43	付属品目録 [3.7]5
回避運動 [14.8].....38	哨戒の完了 [7.5]13	2人プレイヤー用ゲーム [13.1]36
拡張された哨戒期間 [10.11.6].....29	哨戒の実施 [7.0]11	Flak 攻撃 [9.8]22
可変する航空機の質 [14.7].....38	少佐 (KKpt) [11.2.1]31	Flak 修正 [9.8.5]23
可変する護衛艦の質 [14.6]38	勝利の判定 [5.2]9	プレイのシーケンス [6.0]10
艦船サイズと ID の判定 [8.3]14	初期魚雷搭載制限 [4.5]6	防御態勢 [8.1]13
艦船戦闘の実施 [9.2]16	叙勲 [11.3]32	砲弾マーカー [4.6]8
艦長カード [14.13]40	浸水 [10.1]26	補給任務 [11.4.10]34
艦長の昇進 [11.2]31	潜水艦遭遇 [9.9]24	北極海 [7.3.5]12
甲板砲の撤去 [10.11.8]29	船体 [10.3]26	北極海哨戒 [8.4.5]14
機関 [10.2]26	選択ルール [14.0]37	ボールド欺瞞装置 [9.6.7]20
騎士十字章 [11.3]32	戦闘 [9.0]15	夜間浮上攻撃 [9.5]19
北アメリカ哨戒 [8.3.3]14	戦闘 マット・セットアップ図 [9.2]17	Uボート型式の選択 [4.1]6
基地 [4.7]8	戦闘マッド・マーカー [3.3.2]4	Uボート戦闘マッド [3.2, 9.1]4, 16
IX型の制限 [7.3.1]11	遭遇のタイプ [8.2]14	Uボート・ディスプレイ・マッド [3.1]4
魚雷の搭載 [4.5]6	大尉 (KptLt) [11.2.1]31	Uボート・ディスプレイ・マッド
機雷敷設 [7.4.2]12	地中海 [7.3.3]11	・セットアップ [4.4].....6
ゲーム・スケール [3.6]5	中尉 (Olt zS) [11.2.1]31	<i>Uボート・ディスプレイ・マッド図</i>7
ゲームの終了 [5.1]9	中佐 (KptzS) [11.2.1]31	Uボートの更新 [11.4.3]33
ゲームのセットアップ [4.0]6	昼間から夜間への変更 [8.4.2]15	Uボートの損傷 [10.0]25
ゲームの備品 [3.0]4	昼間と夜間の遭遇 [8.4]15	乗組員の死傷 [10.6]26
ゲーム・プレイのあらまし [6.1]10	超遠距離 [14.16]41	機関 [10.2]26
ゲーム・マーカー [3.3.2]4	超過耐久王殻潜航 [9.6.4]20	浸水 [10.1]26
ゲームの勝利方法 [5.0]9	追尾魚雷 [9.2.5]17	蓄電池 [10.5]26
ゲームのプレイ方法 [2.0]3	追加の戦闘ラウンド [9.4.3]19	燃料タンク [10.4]26
撃沈王トーナメント [13.2]36	特殊護衛艦攻撃 [9.6.10]20	船体 [10.3]26
限定使用可能ボート [11.4.5]33	特殊攻撃 (航空) [9.8.8]23	複数損傷の結果 [10.7]27
幸運を [12.1.3]35	特殊任務 [7.4]12	Uボートの整備 [10.11]29
航空機遭遇 [9.8]22	VII型の制限 [7.3.2]11	優良魚雷 [12.1.3]35
港湾空襲 [4.7.6]9	VIC Flak 型 Uボート [11.4.7]34	洋上補給 [14.9]39
護衛下艦船/護送船団の追尾 [9.7]21	VIII 機雷敷設型 Uボート [11.4.6]34	ランダム・イベント [12.0]35
護衛艦攻撃 [9.10]25	燃料タンク [10.4]26	ランダム・イベントの解決 [12.1]35
護衛艦の探知 [9.6]19	乗組員死傷の回復 [10.12]30	歴史的な狼群名称 [14.5]37
護送船団目標の減少 [14.2]37	乗組員の向上 [11.1]30	歴史的目標の増加 [14.3]37
混合ボート・トーナメント [13.4]36	乗組員の死傷 [10.6]27	歴史的な Uボート番号 [14.4]37
自沈 [10.9]28	乗組員命中の解決 [9.6.12]21	狼群哨戒 [7.2]11
ジブラルタル海峡 [7.3.3]11	爆雷攻撃 [9.6]19	狼群トーナメント [13.5]36
修理 [10.8].....27	バルコーン・ゲレット [9.7.7; 10.11.9] ..22,30	