

近代大海戦(The Great War at Sea)ゲームルール

本ゲームに関する著作権は、翻訳権を含め、全てAvalanche Press, Ltd. に帰属しています。

目次

- 1. 0 はじめに
- 2. 0 ゲームの備品
- 3. 0 ゲームの準備
- 4. 0 ゲームの手順
 - 4. 1 天候 フェイズ
 - 4. 2 命令 フェイズ
 - 4. 3 艦隊移動フェイズ
 - 4. 4 接触判定
 - 4. 5 戦術 フェイズ
- 5. 0 移動
 - 5. 1 移動計画 (プロット)
 - 5. 2 任務
 - 5. 3 艦隊の移動
 - 5. 4 遭遇
- 6. 0 初級戦闘
- 7. 0 上級戦闘
 - 7. 1 戦闘フェイズの手順
 - 7. 2 艦艇の配置
 - 7. 3 戦術移動並びに戦闘
 - 7. 4 陸地
 - 7. 5 砲撃戦
 - 7. 6 射程
 - 7. 7 大口径主砲
 - 7. 8 魚雷戦
- 8. 0 損傷
 - 8. 1 装甲防御
 - 8. 2 装甲貫通
 - 8. 3 追加損傷
 - 8. 4 魚雷発射管
 - 8. 5 航行不能
 - 8. 6 損傷部位の代替
 - 8. 7 致命的損傷
 - 8. 8 放物線射撃
- 9. 0 艦艇群駒
- 10. 0 商船隊
- 11. 0 特別ルール
 - 11. 1 艦砲射撃
 - 11. 2 曳航及び修理
 - 11. 3 港湾
 - 11. 4 夜間
 - 11. 5 揚陸
 - 11. 6 多国籍艦隊
 - 11. 7 天候
- 上級ルール
- 12. 0 燃料及び航続距離
 - 12. 1 燃料の消費
 - 12. 2 燃料切れ
 - 12. 3 燃料補給
 - 12. 5 給炭艦
 - 12. 6 給油艦
 - 12. 7 再装填
- 13. 0 機雷戦
 - 13. 2 機雷原への進入
 - 13. 3 機雷敷設
 - 13. 5 敷設艦の戦闘
 - 13. 6 特設敷設艦群
 - 13. 7 掃海
- 14. 0 航空機
- 15. 0 潜水艦
- 16. 0 指揮官
- 17. 0 飛行船
- 18. 0 高速魚雷艇

1. 0 はじめに

近代大海戦 (The Great War at Sea)は、20世紀初期の海上戦闘に基づいたゲームシリーズです。シリーズの各ゲームには多くの異なった戦況やシナリオが含まれており、プレイヤー達はそこで対戦する艦隊の指揮を執る司令官の役目を担うことになります。

本ルールの各項目には番号が付けられており、又それらの中で重要な概念について説明している文章には、例えば2.2の様に2番目の番号を付けて特定しています。そうした項目がさらに細分化される場合には、例えば2.23の様に表します。

あるルールが別のルールの文言に言及する場合、例えば：(2.2)の様に括弧付きで表記して特定しています。そのルールを参照乃至検索する際にこの番号が役立つものと思います。

2. 0 ゲームの備品

ゲームの備品についてはシナリオ冊子に説明があります。

6面ダイスを最低2個（できれば8個から10個）を用意して下さい。

2. 1 地図

作戦マップは[半列ずらした格子状の]海域に区切られており、各海域は将棋盤の升目と同様に艦艇の位置を特定する為に用いられます。各海域の対辺間差し渡しは、実際の32法定マイル[約51.5Km:1mil=約1.609m]に相当します。この地図は艦隊の移動を規定する為に用います。戦術マップは、戦闘を解決する

為に用いられるもので、対辺間の差し渡しがおよそ実際の8,000ヤード[7,315.2m : 1yd=0.9144m]に相当する六角格子（ヘクスと呼びます。）で区切られています。

2. 2 図表類

本ゲームでは、図表類を多数使用します。主なものは以下の通りです。

- ・砲撃損傷判定表(Gunnery Damage Table)：命中した砲撃の、効果の判定に用います(6.1;7.5)。
- ・水雷損傷判定表(Torpedo Damage Table)：命中した魚雷攻撃の、効果の判定に用います(7.8)。
- ・致命的損害判定表(Critical Damage Table)：砲撃や雷撃による損傷が「致命的損害(Critical Damage)」を引き起こした際に参照します。
- ・機雷原及び機雷損傷判定表(Minefield and Mine Damage Table)：触雷の効果の判定するのに用います(13.0)。
- ・天候トラック(Weather Track)：現在の天候を記録するのに用います。
- ・艦隊編成カード(Fleet Composition Cards)：各艦隊を構成する艦艇を表示するのに用います。

2. 3 駒

本ゲームに含まれる四角い厚紙製の駒は、個々の艦艇、小艦艇群、若しくは複数の艦艇からなる艦隊を表しています。又ある駒は航空機や飛行船を表しています。駒及び表示データの説明図を参照して下さい。大型艦駒は(左から順に)主砲火力(primary)、副砲火力(secondary)、補助砲火力(tertiary)を有しており、小艦艇群駒は補助砲火力のみを有します。航空機及び飛行船駒は、航続距離、空戦力、雷撃力、そして爆撃力を有していることがあります。

2. 4 艦艇データ表(Ship Data Sheets)

本ゲームに登場する各国には、それぞれの艦艇の(ゲーム上の)性能を記載した記録表があります。繰り返し使用する為、この記録表はコピーしてご使用下さい。記録表上の全ての艦艇を、全てのシナリオで使用するのはありません。プレイヤーは、シナリオに登場する艦艇に丸印をつけるか、登場しない艦艇を×印で抹消するかで表示すると良いでしょう。最終ページの記録表サンプルを参照して下さい。

2. 5 艦隊編成ボックス

各プレイヤーは、しばしば自軍艦艇を艦隊に編成することになります。艦隊駒は作戦マップ上で使用します。各艦隊を構成する艦艇は、艦隊編成カード上の、各艦隊に対応する艦隊ボックス内に置きます。

2. 6 ログシート(log sheet;航海日誌表)

各プレイヤーには、それぞれ自軍艦隊の移動並びに作戦行動を、そのゲームを通じて記録する為のログシートがあります。繰り返し使用する為、これらはコピーしてご使用下さい。非常に長いシナリオの場合、あるいは多くの艦艇を使用するシナリオの場合には、各プレイヤーは複数のログシートを記入しなければならないことがあります。

3. 0 ゲームの準備

まずシナリオ冊子からプレイするシナリオを選択して下さい。海戦シナリオ(the battle scenarios)の中から一つを選んで良いでしょう。プレイヤーの一人が連合軍(Allied)司令官の役割を受け持ち、シナリオに示された全連合軍艦艇を指揮します。もう一人のプレイヤーは同盟国(Central Powers)司令官の役割を受け持ち、シナリオに示された全同盟軍艦艇を指揮します。

3. 1 艦艇データ表、ログシート、そして艦隊編成表は、対戦相手から見えない場所に置き、プレイヤーは相手方のこれら諸表の状況を調べることは出来ません。艦艇駒は、それが配属された艦隊に対応する艦隊編成ボックス内に置きます。作戦マップには、艦隊駒のみが置かれることになります。

3. 2 両プレイヤーはゲームを始める前に、そのゲームで初級戦闘ルール(6.0)を用いるか、あるいは戦術的に詳細な上級戦闘ルール(7.0)を用いるかを決めておきます。上級戦闘ルールを用いる場合には、戦術マップを、作戦マップ上の両マップ相関図(the diagram)と合致する様に広げておきます。

3. 3 以上の準備を終えてから、各プレイヤーは自軍艦隊の任務(5.2)を選び、移動計画を記入します(5.1)。注意：任務は解除されることがあるので、プレイヤーは鉛筆で任務の記入を行い、消しゴムを手許に用意しておくとう良いでしょう。

4. 0 ゲームの手順

1 ゲームターンは実際の4時間に相当し、各ターンは複数のフェイズで構成されています。ログシート上に網掛けで表示されているターンは夜間ターンで、敵艦隊との接触[訳注:両軍艦隊が遭遇して交戦状態になること。艦艇同士が物理的に衝突する訳ではありません。]や海戦時に敵艦艇を視認することが、より困難になります。各フェイズで両軍のプレイヤーが活動します。つまり、いわゆる「連合軍ターン」とか「同盟軍ターン」といったものではありません。ゲームは以下の手順で進行します。

4. 1 天候フェイズ

同盟軍プレイヤーは各天候ゾーン(11.72)についてサイコロ1個を振り、天候に変化が生じた場合には、天候トラックにこれを表示します。

4. 2 命令フェイズ

各プレイヤーは自軍の艦隊に、それぞれの任務(5.2)に応じて、各艦隊が遂行すべき命令を[ログシートに]記入します。例えば第5ターンの命令フェイズでは、迎撃あるいは襲撃任務の艦隊に対しては第7ターン分の命令を記入する必要があります。上級ルールを用いる場合、プレイヤーはこのフェイズに自軍艦艇の燃料残量(12.0)を点検しなければなりません。多くの任務(5.0)に於いて、その艦隊の移動経路の全てを、シナリオ開始前に計画しておく必要がある点に注意して下さい。

4. 3 艦隊移動フェイズ

各プレイヤーは、自軍艦隊を表示する駒を、[現在いる海域から]このターン分の命令に対応する海域へ移動させます。移動は事前に計画されているので、両軍同時に行うことができます。

4. 4 接触判定

複数の両軍艦隊が同じ海域に進入した場合、又は同じ海域の辺を通過した場合、両軍艦隊が接触(5.4)する可能性があります。

4. 5 戦術フェイズ

接触が起きた場合、ゲームは戦術マップ(7.0)又は初級戦闘手順(6.0)に移行します。

4. 6 全ての戦闘を解決するとそのターンは終了し、ゲームは次のターンの天候フェイズに進みます。

5. 0 移動

作戦マップ上の移動は、艦隊単位で行います。艦隊駒は複数の艦艇からなる艦艇のグループを表します。艦隊駒に1隻の艦艇しか属していない場合もありますが、個々の艦艇駒を作戦マップ上に置くことは決してありません。

5. 1 移動計画(プロット)

敵艦の位置に関する情報とそれへの対応との間に生ずる時間差や、広大な海洋上で複数の艦艇の行動を統制し企画する際の問題を反映するため、艦隊への命令はログシートに記入されなければなりません。各プレイヤーは、ログシート上の各ターンに対応する空欄に、各艦隊がそのターンに進入すべき海域名を記入します。

高速の艦艇には1ターンに複数の海域へ進入できるものがあります。こうした艦艇は、艦艇駒に速力「2」又は「2+」と記されています。速力が「2」又は「2+」の艦艇のみからなる艦隊は、毎ターン1つ又は2つの海域に進入できます。こうした場合は単に、まず最初に進入する海域名を記入し、そして間にスラッシュ(/)を入れてから、次に進入する海域名を記入します。艦隊は必ずしも移動する必要は無く、指揮するプレイヤーが望むなら同じ海域に留まっていることができます。鈍足の艦艇(艦艇駒の速力1が丸で囲まれている艦艇; 艦艇データ表では「1s」と表示されている)は、普通の速力1の艦艇同様毎ターン1海域を進むことができますが、上級戦術手順(7.31)に於いては「全グループを動かす」セグメントでのみ移動が可能で、又初級戦闘ルール(6.2)を使用する場合には、速力1の艦艇より遅いものと見なします。

例: 同盟軍プレイヤーは自軍第1艦隊をDanzigから北東へWindauを目指し全速で航行させるつもりです。第1艦隊はRostock号とFrankfurt号で編成されており、どちらも速力2の艦艇です。同盟軍プレイヤーは、第1ターンの移動計画に「Q31/R32」と記入しました。第2ターンの移動計画には「O32/N32」と記入しています。以下同様に記入していきます。

連合軍プレイヤーは自軍第4艦隊をDoverからHarwich迄航海させます。第4艦隊は、どちらも速力1のCanada号とSuperb号の2隻で編成されている為、第1ターンの移動計画には「V8」と記入しました。第2ターンの移動計画には「U7」と記入し、以下同様に記入していきます。

本設例に於いて同盟軍プレイヤーは必ずしも第1艦隊に2海域の移動を命ずる必要は無い点に注意して下さい。つまりプレイヤーの意向により、1海域だけ動いたり、あるいは全く移動しないことを命じても構わなかったのです。

5. 2 任務(ミッション)

各シナリオの始めに、プレイヤーの艦艇は複数の艦隊に分けられ、各艦隊にはそれぞれ特定の任務が与えられます。艦隊が艦艇4隻以下で編成されている場合を除き、各艦隊は同国籍の艦艇のみで編成されなければなりません。[このルールに関しては]ドイツ海軍はどの国の艦艇として扱っても構いません。カナダ海軍及びオーストラリア海軍はイギリス海軍とみなします。

選択された任務により、その艦隊に対して記入できる命令、及びその艦隊が他の艦隊に対しどの様に行動するのかが制限されます。さらに、特定の艦種は、選択できる任務が限定されています。

各任務は以下のルールに従います。

- ・輸送(Transport): 輸送任務の艦隊の移動計画は、シナリオを開始する前に全て記入しておきます。この移動計画を変更できるのは、艦隊の任務が帰還(Abort)任務に変更された場合のみです。輸送任務の艦艇のみが貨物を搭載し揚陸する(11.5)ことができます。艦種による制限はありません。

- ・艦砲射撃(Bombardment): 艦砲射撃任務の艦隊の移動計画は、シナリオを開始する前に全て記入してお

きます。この移動計画を変更できるのは、艦隊の任務が帰還(Abort)任務に変更された場合のみです。この任務の艦隊の艦艇が、[訳注：そのシナリオで行う最初の]海戦の際、最初に敵艦を砲撃する戦闘ラウンドでは、各艦艇の火力は半減(砲種毎に端数切り捨て)します。本任務を与えられるのは戦闘艦及び給炭艦・給油艦に限ります。この任務の艦隊は沿岸目標を艦砲射撃(11.1)することができます。

・護衛(Escort)：別の艦隊と同行する様に移動計画された艦隊です。護衛任務の艦隊は、護衛される艦隊と移動を同じくしなければなりません。本任務の艦隊駒は、護衛される艦隊の艦隊ボックスに置き、接触判定(4.4)については同じ艦隊として扱います。護衛されている艦隊が戦術マップに移行したり、初級戦闘手順に進む場合には、護衛艦隊も同行します。戦術マップに移行した際、護衛艦隊は護衛されている艦隊に隣接したヘクスに配置します。上級戦術ルールを用いる場合、護衛艦隊は(より効果的に護衛任務を行う目的で)護衛されている艦隊から分離することができます。この場合、護衛艦隊は戦闘が終わり次第速やかに護衛されている艦隊に合流するか、艦隊の任務を帰還任務に変更しなければなりません。護衛任務の艦隊の移動計画には、「護衛」[又は"escort"]及び護衛される艦隊名称を記入して下さい。本任務を与えられるのは戦闘艦及び給炭艦・給油艦に限ります。

・迎撃(Intercept)：この任務を与えられた艦隊の移動計画は、2ターン先の移動迄記入しておきます。本任務を与えられるのは戦闘艦及び給炭艦・給油艦に限ります。

・帰還(Abort)：シナリオで特に指示されない限り、艦隊が帰還任務でゲームを開始することはありません。命令フェイズに於いて、指揮するプレイヤーの判断で、いかなる任務の艦隊も帰還任務に変更することができます。この場合、帰還任務に変更された艦隊の移動計画は2ターン先の移動から(そのシナリオの残りのターンの全ての移動計画を)変更します。帰還任務の艦隊は、そのシナリオの残りのターンの移動を全て計画記入しておかねばならず、その移動は艦隊が(燃料切れを引き起こさない範囲で)自軍港湾の一つに最短経路且つ最も速やかに到達するものでなければなりません。[帰還任務中に]艦砲射撃は行えません。戦闘終了後、帰還任務に変更できる艦隊がある(7.37参照)ことに注意して下さい。この場合、そうした艦隊の移動計画の変更は、戦闘解決後速やかに行って下さい。

例：第10ターンに、同盟軍プレイヤーは艦砲射撃任務の自軍第3艦隊を帰還させることを決定しました。同盟軍プレイヤーは[ログシート上の]第3艦隊の第12ターンの欄に「帰還」と記入し、同時に第12ターン以降、艦隊が母港に帰着する迄の全てのターンの移動計画を記入しました。

・機雷敷設(Minelaying)：本任務の艦隊の移動計画は、シナリオを開始する前に全て記入しておきます。この移動計画を変更できるのは、艦隊の任務が帰還(Abort)任務に変更された場合のみです。艦艇が機雷を蒔いて機雷原を設置する(13.3)には、その属する艦隊が機雷敷設任務を帯びていることが必要です。本任務を与えられるのは、敷設艦(ML)及びシナリオで指示されるその他の艦艇に限ります。

・掃海(Minesweeping)：本任務の艦隊の移動計画は、シナリオを開始する前に全て記入しておきます。この移動計画を変更できるのは、艦隊の任務が帰還(Abort)任務に変更された場合のみです。艦艇が機雷原を発見しこれを除去する(13.7)には、その属する艦隊が掃海任務を帯びていることが必要です。本任務を与えられるのは、掃海艦艇(MS)及びシナリオで指示されるその他の艦艇に限ります。

・襲撃(Raid)：この任務を与えられた艦隊の移動計画は、2ターン先の移動迄記入しておきます。襲撃任務の艦隊は艦砲射撃(11.1)を行うことが出来、又敵国の商船を捜索(10.2)することが出来ます。襲撃任務の艦隊に所属する敷設艦及び(シナリオの指示により)敷設艦として行動するその他の艦艇は、機雷原を敷設することが出来ます。特にシナリオの指示が無い場合、プレイヤーが襲撃任務を与えることが出来る自軍艦隊は1個に限られ、且つ襲撃艦隊には指揮官1名を含まねばならず、2隻を超える艦艇(艦艇駒では無い)を含むことは出来ません。本任務を与えられるのは戦闘艦及び給炭艦・給油艦に限ります。

プレイヤーは、襲撃任務の艦隊駒を(その移動を敵軍の眼から隠す目的で)作戦マップから取り去ることができます。しかし、襲撃艦隊が艦砲射撃を行った(11.1)場合、敵商船を撃沈(単に商船を捜索して失敗した場合を除く)した(11.2)場合、港湾に入った場合、若しくは敵軍艦隊・飛行船・飛行機の駒と同じ海域に入った場合には、その艦隊駒を作戦マップに戻さなければなりません。これらの条件に該当しなくなってから2ターン経過した後、プレイヤーは再びその艦隊駒を作戦マップから取り去ることが出来ます。プレイヤーは、襲撃任務の艦隊駒を常時作戦マップ上に置くこともできます(敵艦隊を捜索したい場合にはそうしなければなりません)し、上記の諸条件に合致していない限り、いつでもその艦隊駒をマップ上から取り去ることもできます。

両軍の襲撃艦隊駒が、どちらのプレイヤーも気付かぬまま同じ海域に同時に存在していることがあることに注意して下さい(敵軍の襲撃艦隊を自軍の襲撃艦隊で捜索する為には、自軍の艦隊駒をマップ上に置かねばなりません)。

5.21 艦種

戦闘艦(Warships)：

大型艦(Capital ships)：

B B 戦艦 (Dreadnought級以上の戦艦)

B	旧式戦艦 (前D級艦)
BC/CC	巡洋戦艦
BCV	航空巡洋戦艦
C V	航空母艦
C D	海防艦
C A	装甲巡洋艦
CVS	水上機母艦
AMC	仮装巡洋艦

小型艦 (Light ships) :

C L	軽巡洋艦
D L	警備駆逐艦
D D	駆逐艦
T B	水雷艇
G B	砲艦
M L	敷設艦
M S	掃海艦艇

上記以外の艦種は (重武装のロシア軍揚陸艦を含め) 戦闘艦ではありません。給炭艦、給油艦、そして特設敷設艦群は運送船駒で表され、任務の艦種制限については戦闘艦として扱います。

5. 2 2 同じ任務を課せられた複数の自軍艦隊が、ある命令フェイズに同じ海域に存在する場合、これらを一つの艦隊に統合することができます。統合された艦隊駒の内、ひとつだけをマップ上に残し、以後は残された艦隊駒の移動計画に従って行動します。帰還任務の艦隊と統合する場合には、統合される艦隊の任務の種類は問いません (この場合統合後の艦隊は帰還任務の移動計画に従うこととなります)。護衛任務の艦隊は、護衛している艦隊と統合されているとは見なしません。

5. 2 3 友軍の港湾内で連続6ターンを経過した艦隊は、新たな任務に就くことができます。

5. 2 4 追撃：戦闘に参加した迎撃又は襲撃任務の艦隊は、敵艦隊が戦術マップから脱出したり、彼我の艦隊間の距離が視認不可能な迄に開いたことにより戦闘が終了した場合 (7. 27)、敵艦隊の追撃を試みることが出来ます (初級戦闘手順を用いる場合にはあらゆる戦闘の後で可能です)。ログシート上のその戦闘後2ターン分の移動計画を、「追撃」 [又は "Pursuit"] と書き換えます。追撃中の各ターンの命令フェイズに+コマ1個を振ります。昼間ターンにはその結果に2を加えます。さらに、追撃中の艦隊を構成する全ての艦艇の速力が、追撃されている艦隊に含まれる最も鈍足の艦艇の速力よりも優速なら、その結果に1を加えます。修正後のサイの目が6以上なら [追撃に成功し]、艦隊は敵艦隊と一緒に移動し、新しい海域で接触を行います。追撃に失敗した艦隊はその海域にもう1ターン留まらねばならず、そこで新たに以後2ターン分の移動計画を記入しなければなりません。

5. 2 5 新艦隊を編成する：命令フェイズに於いて、両プレイヤーは自軍の襲撃任務又は迎撃任務の艦隊を、より小規模の複数の艦隊へ分割することができます。ログシートの当該ターンの欄には「分割」

[又は "Divide"] と記入し、艦隊駒が使用可能なら、分割される艦隊が存在する作戦マップの海域にこれを配置し、艦隊編成カード上の艦艇駒を、分割後に所属する艦隊ボックス内に置き直します。新艦隊は原艦隊と同じ任務を負います。

分割される艦隊の全艦艇の速力が2又は2+の場合、その艦隊は1海域を移動した後分割することができます。ログシートにこの旨 [例：進入先の海域名 + 「分割」 又は "Divide"] を記入します。

5. 2 6 諸制限：シナリオに特別の指示が無い限り、両プレイヤーは、自軍艦隊を本ゲームに用意された艦隊駒数の範囲内で幾つでも編成することができます。そして各艦隊にどの任務を与えても構いません (但しシナリオに特別の指示が無い限り襲撃任務は1シナリオに1艦隊へしか与えられません)。

5. 3 艦隊の移動

艦隊移動フェイズに於いて、両プレイヤーは作戦マップ上の自軍艦隊を、ログシートに計画記入された海域に移動させます。移動は同時に起きていると見なすので、プレイヤーは自軍艦隊をどんな順番で移動させても構いません。

5. 4 接 触

両軍艦隊が同じ海域に進入したり通過したりした場合には、接触が起きる可能性があります。両軍艦隊が同時に同じ海域に進入した場合又は両軍艦隊がそれぞれ相手方のいる海域に同時に進入した [訳注：同じ海域の辺ですれ違った] 場合、同盟軍プレイヤーは+コマ1個を振って搜索表 (Search Table) を参照し接触の有無を判定します。

5. 4 1 艦隊が接触の発生した海域を通過してしまっている場合、その艦隊はその海域へ戻されます。

5. 4 2 ある艦隊が複数の海域で接触の発生する可能性がある場合、最初に進入した海域での接触から判定します。ここで接触が発生しない場合、次に進入した海域での接触の判定を行います。両軍の艦

隊がそれぞれ同時に相手方のいる海域に進入した場合、両方の海域で接触を判定します（判定する順番は連合軍プレイヤーが決めます）；最初に判定した海域で接触が発生した場合、2番目の海域での判定は行いません。

例：同盟軍第1艦隊は、M69からL69を経てK70へ行く様、2海域の移動を計画記入しています。連合軍第2艦隊も2海域の移動を記入しており、M70からL69を経てK69へ移動する計画です。同盟軍プレイヤーは海域L69での接触判定の為に+1個を振る必要があります。L69には現在どちらの艦隊も存在していませんが、このターンに両軍艦隊が通過した海域です。

5. 4.3 天候修正：接触判定のサイの目には、下記の通り天候状態による修正を加減します。

- ・大時化(Gale) : -2
- ・時化(Storm) : -1
- ・好天(Clear) : +1

5. 4.4 追加修正：同盟軍プレイヤーが接触判定のサイを振る前に、両軍プレイヤーは下記のサイの目修正がある場合、その適用を宣言できます。プレイヤーは決してこの宣言を強制されることはなく、情報を秘匿することも可能ですが、サイの目修正を行うには必ずその旨宣言しなければなりません。

- ・指揮官の存在 : +1
- ・艦艇20隻以上の艦隊 : +1
- ・駆逐艦乃至水雷艇のみの艦隊 : -1
- ・迎撃任務の艦隊 : +2
- ・襲撃任務の艦隊 : +1又は-1（指揮するプレイヤーの選択による）
- ・自軍飛行船が同海域に存在する : +2

5. 4.5 複数の艦隊：戦闘の解決に入る前に、全ての接触の可能性の判定を行います。この結果、同じプレイヤーの複数の艦隊が、同一の戦闘に参加することがあります。

5. 4.6 接触が発生した場合、初級戦闘ルール(6.0)又は上級戦闘ルール(7.0)を用いて戦闘を解決します。

5. 4.7 迷走艦隊(Roving fleets)：艦隊が戦闘の結果として(7.33)ある海域を離れた場合には、そのターン中は新たな接触判定の対象にはなりません。

6. 0 初級戦闘

本ゲームシステム(The Great War At Sea)への入門用として、あるいはより短い時間でゲームを楽しむ為に、この初級戦闘ルールを使用すると良いでしょう。このルールをマスターしたプレイヤーはきっとより奥の深い上級戦闘ルールを使用したくなるでしょう。[訳注:本ゲームの戦闘システムには、戦術マップを用いないこの初級戦闘ルール(6.0:Basic Combat)と、戦術マップを用いる上級戦闘ルール(7.0:Advanced Combat)の2種類があり、さらに7.0に追加して使用する、戦術マップ上での艦隊/艦艇のより詳細な戦術行動を規定した上級戦術ルール(Advanced Tactical Rules)があります。]

6. 1 砲撃戦

砲撃戦は、[戦闘中の彼我艦隊の相対距離が]遠距離又は近距離のどちらかの状態で、複数のラウンドに亘って行ないます。戦闘の第1ラウンドは常に遠距離で行われます。全ての艦艇は同じ距離関係にあります。つまりプレイヤーは、同じ戦闘ラウンドで、自軍の一部艦艇を遠距離に、他の艦艇を近距離に展開することはできません。

砲撃戦の効果は同時に適用されます。まず、同盟軍プレイヤーが、各敵艦につき、それを砲撃する自軍艦艇を宣言します。全ての敵艦艇を砲撃する必要はありません。自軍の全艦艇で1隻の敵艦を砲撃しても構いませんが、各艦艇は1ラウンドに1回しか砲撃を行えません。補助砲は遠距離では使用できません。

同盟軍プレイヤーは、砲撃目標の選択が終わると砲撃の解決を行います。プレイヤーは、砲撃を行う主砲1火力につき+1個を振ります。同様に副砲1火力及び補助砲1火力につき、+1個各1個を振ります。6の目が出ると命中（艦艇データ表に艦名がイタリック文字[斜体]で記された艦艇の場合、5又は6で命中）です。命中1発につき+1個を振り、砲撃損傷判定表を参照して損害を判定します。[訳注:次いで連合軍プレイヤーが以上の砲撃戦手順を行い、両軍の損傷が確定した後、両軍艦艇に対して同時にこれを適用します。]

6. 2 第2ラウンド以降の戦闘

第1ラウンドの戦闘の後、一方乃至両方のプレイヤーは艦隊の間合いを詰めて近距離になることを選べます。そして以後のラウンドでは間合いを広げて遠距離に戻ることを試みるすることができます。両軍のプレイヤーが近距離を望めば、自動的にそうなります。両軍のプレイヤーが距離の変更を望まなければ、現状のままとなります。プレイヤーの一方が距離の変更を望み、他方がこれを望まない場合、より船足の早いプレイヤーが距離を決めます。プレイヤーは、敵艦隊の全ての艦艇の速力より、自軍艦隊の全ての艦艇の速力が優れている場合、より船足が早いものとしします。

プレイヤーは戦闘中に艦隊を分割することはできません。速力2又は2+の艦艇を、速力1や1sの艦艇と艦隊を組ませても、距離関係の決定については何のメリットもありません。

例：連合軍プレイヤーのFrance号とGlasgow号が、同盟軍プレイヤーのGoeben号とSchwarzenberg号と交戦中です。連合軍プレイヤーは間合いを詰めることを望み、同盟軍プレイヤーは望みません。戦闘は引き続き遠距離で行われます。なぜならGoeben号の速力2やSchwarzenberg号の速力2+と比較すると、戦艦France号の速力は僅か1に過ぎないからです。Glasgow号の速力2が連合軍を有利にすることは無い点に注意して下さい。

両軍艦艇の速力が同じ場合は、両軍プレイヤーはサイ各1個を振り、より大きい目を出したプレイヤーがそのラウンドの距離関係を決定します。

いずれのプレイヤーも、戦闘ラウンドの終了時に戦闘離脱(disengage)を試みることができます。戦闘離脱を試みられるのは、両軍が遠距離にあるときに限ります。離脱の可否を判定する手順は距離関係の変更と同じですが、プレイヤーは交戦距離の変更を試みる代わりに、自軍全艦艇の交戦状態からの脱出を試みるようになります。

航行不能の艦艇が[1隻でも艦隊内に]あるプレイヤーは、距離関係の変更や戦闘離脱を試みることができません。

6.3 近距離での戦闘

近距離での砲撃戦は、命中判定のサイの目に1を加える点[訳注:サイの目修整の結果6を超える場合、6として扱います。以下同じ。]を除き、遠距離での砲撃戦と全く同じ手順で解決します。

6.4 夜戦

夜間ターンは、遠距離での戦闘は出来ません。両軍艦隊が夜間に接触した場合、一方乃至両方のプレイヤーは近距離への接近を試みることができます。夜間戦闘で砲撃する艦艇は、命中判定のサイの目から1を減じます[訳注:夜戦の砲撃は必ず近距離砲撃になる為、近距離の修整+1(6.3)と相殺し結局サイの目修整は0となります。]。魚雷攻撃には夜戦の修整はありません。

6.5 魚雷戦

近距離の戦闘ラウンドでは、艦艇は砲撃のみならず雷撃も行えます。上級戦闘ルール¹の魚雷戦(7.8)手順を使用して下さい。

7.0 上級戦闘

上級戦闘ルールでは、戦闘は接触の後、戦術マップ上で解決されます。

7.1 戦闘フェイズの手順

戦闘フェイズに於いては、以下の手順に従います。

A. 連合軍プレイヤーはサイ各1個を振ります。3以下の目の場合、同盟軍プレイヤーがイニシアチブ(戦術的主導権)を握ります。4以上の目の場合、連合軍プレイヤーがイニシアチブを握ります。このサイの目は、指揮官(16.2)及び多国籍艦隊(11.6)により修整されることがあります。

B. イニシアチブを取れなかったプレイヤーは、自軍艦艇を戦術マップの中央部に配置します(7.21)。

C. イニシアチブを取ったプレイヤーは、自軍艦艇を戦術マップ地図端の一つに沿って配置します(7.22)。

D. 両プレイヤーは、インパルス手順(7.31)に沿って、[艦艇の]移動並びに戦闘を行います。

7.2 艦艇の配置

戦術マップ上に1ヘクスには、一方の軍は8隻を超える艦艇を配置することはできません。

7.21 イニシアチブの無いプレイヤーは、自軍艦艇を戦術マップ中央部の、網掛印刷された7個のヘクスの少なくともどれか1個に配置します。1ヘクス当たり8隻を超えて配置することはできません。プレイヤーの艦艇が8隻を超えている場合、超過分の艦艇は、既に自軍艦艇が配置されたヘクスに隣接するヘクスへと配置することができます。この際、イニシアチブを取ったプレイヤーの艦艇が進入して来る海域の辺から、その時点の視認距離以内(昼間は4ヘクス、夜間は2ヘクス)にあるヘクスへは艦艇を配置出来ないものとします。艦艇は、可能な限りイニシアチブを取ったプレイヤーの艦艇が進入して来る海域の辺の近くへ配置しなければなりません。

7.22 次にイニシアチブを取ったプレイヤーが、戦術マップの海域の辺の一つで、接触の起きた海域に自軍艦隊が進入してくる元の海域の方向に対応する辺の、境界線に沿って番号のふられたヘクス列に艦艇を配置します(作戦マップ上の対応表[diagram]参照)。イニシアチブのあるプレイヤーがこのターン移動していない場合、その艦隊はイニシアチブプレイヤーの任意の方向の辺から、戦術マップ上の海域に進入出来ます。プレイヤーの艦艇が8隻を超えている場合、超過分の艦艇は、既に自軍艦艇が配置されたヘクスに隣接するヘクスへと配置することができます。この際、敵艦艇からの視認距離以内(昼間は4ヘクス、夜間は2ヘクス;天候により修整されることがあります)にあるヘクスへは艦艇を配置出来ないものとします。

例：同盟軍プレイヤーがイニシアチブを取っています。同盟軍艦隊は海域F33に進入し、そこで連合軍艦隊と接触が起きました。同盟軍艦隊は海域F32から進入して来た為、戦術マップには左端の辺から進

入します。

選択ルール: 両プレイヤーの合意により以下のルールを選択出来ます。インシアチブプレイヤーは、敵艦艇からその時点の最大視認可能距離にあるヘクスへと、自軍艦艇を配置します。この場合も、その海域に自軍艦隊が進入してきた辺を反映する方向に、艦艇を配置しなければなりません。

7. 23 全ての艦艇は、最初は裏返して配置します。艦艇群駒は、配置に関しては1駒を1隻分に数えます。

7. 24 同じ艦隊に所属する艦艇は、同じヘクス、又は一続きに隣接するヘクス群に配置しなければならず、この際各ヘクスには少なくとも4隻の艦艇を置かねばなりません(その艦隊を構成する艦艇が4隻未満ならこの限りではありませんが、この場合は全艦艇を同じヘクスに配置しなければなりません)。

7. 25 同じ襲撃任務艦隊を構成する艦艇は、隣接するヘクスに配置しなければなりません、同じヘクスに8隻以内で何隻の艦艇を配置しても構いません(よって、艦艇2隻で編成された襲撃任務艦隊は、隣接する2ヘクスにそれぞれ1隻ずつ配置することができる訳です)。

7. 26 艦隊が4隻以下の艦艇で編成されている場合を除き、同じヘクスには同じ国籍の艦艇だけを配置しなければなりません。ドイツ軍艦艇は、[友軍の]どの国籍の艦艇として扱っても構いません。カナダ軍及びオーストラリア軍の艦艇は、イギリス軍艦艇として扱います。

例: イタリア軍艦艇7隻、イギリス軍艦艇1隻、フランス軍艦艇1隻からなる艦隊を、戦闘の為[戦術マップ上へ]配置します。連合軍プレイヤーは、イタリア軍艦艇7隻を一つのヘクスに、次のヘクスにイギリス軍艦艇を、そしてもう一つのヘクスにフランス軍艦艇を配置しなければなりません。

7. 27 視認可能距離は、昼間は4ヘクス、夜間は2ヘクスです。距離を数える際は、敵艦艇のいるヘクスは数え、自軍艦艇のいるヘクスは数えません。いずれの敵艦艇からも最大視認距離で視認されている艦艇は、裏返しのままとします。最大視認距離より敵艦艇が近づいた場合、艦艇駒を表にします。

7. 28 不規遭遇。昼間ターンに搜索表(the search table)を使用した際に修整前のサイの目で6の目を出した場合、インシアチブプレイヤーは自軍艦艇を配置する際、1ヘクスだけ戦術マップの中央に近いヘクスへ配置することができます。夜間ターンに搜索表を使用した際、修整前のサイの目で6の目を出した場合、インシアチブプレイヤーは自軍艦艇を配置する際に2ヘクスだけ戦術マップの中央に近いヘクスへ配置することができます。両軍の艦艇を同じヘクスへ配置することはできませんが、敵艦に隣接するヘクスへ配置することはできます。

7. 29 プレイヤーが同じ海戦に複数の艦隊からの艦艇を参加させる場合、異なる艦隊の艦艇をひとまとめに配置することはできません。海戦終了後、戦術マップから離脱していない、類似の任務の自軍艦隊同士は、その艦艇を交換することができます(ゲームを通じこのときのみ可能です)。

7. 3 戦術移動並びに戦闘

プレイヤーは、同じヘクス内の同一種類(大型艦、小型艦等)の全ての艦艇を一つのグループとします。作戦マップ上と同様に、各グループは、グループ内で最も遅い艦艇の速力に基づき移動します。グループを“分裂”させてはなりません、1ヘクス内の艦艇が8隻以内に留まる限り、別のグループを合流させても構いません。プレイヤーは異なる種類の艦艇を同じグループに入れることも出来ますが、決してこれを強制されることはありません。

7. 31 [戦術マップ上の艦艇の]移動並びに戦闘は、以下に説明するインパルス手順(the Impulse Sequence)に従って行います。

インパルス手順

1. インシアチブを取るプレイヤーを決定します。
2. インシアチブプレイヤーは、速力2+の自軍艦艇グループの全てを移動させます。
3. 両プレイヤーは砲撃戦を行います。
4. 両プレイヤーは雷撃戦を行います。
5. インシアチブの無いプレイヤーは、速力2+の自軍艦艇グループの全てを移動させます。
6. インシアチブプレイヤーは、速力2及び2+の自軍艦艇グループの全てを移動させます。
7. 両プレイヤーは砲撃戦を行います。
8. 両プレイヤーは雷撃戦を行います。
9. インシアチブの無いプレイヤーは、速力2及び2+の自軍艦艇グループの全てを移動させます。
10. インシアチブプレイヤーは、速力1、2及び2+の自軍艦艇グループ(速力1sを除く全グループ)の全てを移動させます。
11. 両プレイヤーは砲撃戦を行います。
12. 両プレイヤーは雷撃戦を行います。
13. インシアチブの無いプレイヤーは、速力1、2及び2+の自軍艦艇グループ(速力1sを除く全グループ)の全てを移動させます。
14. インシアチブプレイヤーは全ての自軍艦艇グループを移動させます。

15. 両プレイヤーは砲撃戦を行います。
16. 両プレイヤーは雷撃戦を行います。
17. イニシアチブの無いプレイヤーは全ての自軍艦艇グループを移動させます。
18. イニシアチブプレイヤーは全ての自軍艦艇グループを移動させます。
19. 両プレイヤーは砲撃戦を行います。
20. 両プレイヤーは雷撃戦を行います。

7. 3 2 移動可能な自軍艦艇グループは、移動ステップの終了時に1ヘクスにつき8隻迄の制限を守る限り、互いに隣接するヘクスへ進入することができます。移動は強制されません[移動せず、同じヘクスに留まることもできます]。自軍艦艇を、敵艦艇のいるヘクスへ進入させることもできます。但しこの際、同じヘクス内の一方の軍の艦艇は、8隻を超えてはなりません(両軍合計最大16隻)。

7. 3 3 戦術マップからの離脱。敵艦艇の視認距離外で戦術マップから出た艦艇は、同じ戦術フェイズに於いて再び戦術マップに進入することはできません。これら艦艇は艦隊編成表上の所属する艦隊ボックスに戻し、その艦隊は、作戦マップ上の離脱した先の海域に置きます。敵艦艇の視認距離内で自軍艦艇が戦術マップから出た場合は、[海戦中の両軍の]全艦艇を彼我の相対位置を維持したまま適当なヘクス数だけマップの端からプレイ可能な[中央]部分に動かします。艦艇は陸地ヘクス(7.41)には進入出来ないことに注意して下さい。

例: 海域N37でフランス海軍と海戦中のオーストリア海軍の戦艦Viribus Unitus号及びTegetthoff号は、戦術マップの上左隅(北西)の端から[敵艦艇の視認距離外で]マップ外に離脱しました。これらの艦艇は海域M37(海戦のあった海域の北西方向の海域)に艦隊駒にして置きます。

7. 3 4 曳航中、及び曳航されている艦艇(11.2)は戦術マップ上では移動できません(但し曳航中の艦艇は、曳航を解除することができます)。

7. 3 5 航行不能。戦闘中に損傷を受け、(単に速力が低下したのみならず)航行不能になった艦艇は、属するグループから外すことができます(そしてグループが移動するにつれ後方に取り残されることとなります)。

7. 3 6 戦術フェイズの終了。一方の軍の全艦艇が、敵艦艇の視認距離外で戦術マップを離脱するか、戦闘により撃沈されるかした場合、戦術フェイズは終了します。前記[インパルス手順]のステップ20の終了時に、両軍艦艇が戦術マップ上にあり、且つ互いに視認可能距離内にある場合、インパルス手順を再度ステップ1(イニシアチブの決定)から繰り返します。

7. 3 7 命令。戦闘が終了したら、各プレイヤーは戦闘に参加した艦隊のそれぞれについて新しい命令(新しい任務ではありません)を記入します。艦隊は自らの任務を継続することができますし、あるいは帰還任務に変更し、そのシナリオの残りの期間について全ての移動を計画し直すこともできます。戦術マップを離脱した艦艇は、当初計画記入したのとは別の海域にいることに注意して下さい。

7. 3 8 長時間の戦闘。第2ラウンド(ステップ1:イニシアチブの決定へ戻って繰り返した場合)に入るようになった海戦に参加している全ての艦隊は、次のターンに移動できる海域数は、計画記入済みの移動より、1海域分少なくなります。これを考慮してログシートを修正して下さい。移動経路を変更することは出来ません。全ての命令を時間的遅れを反映する様記入し直すのであり、移動経路、目的地、または任務を新たに変更することは出来ません。

例: 同盟軍第1艦隊を構成する唯一の艦艇であるSterneck号は、第2ターンに海域U37で敵艦Inflexible号と交戦しました。結局Sterneck号はInflexible号を撃沈することが出来ましたが、戦闘はインパルス手順を1回経過しても決着せず、英艦が千尋の底に沈む迄には第2ラウンドの半ばまでかかってしまいました。Sterneck号は第3ターンにV36を経てW36へ2海域分の移動を計画記入済みで、第4ターンにはX35を経てY35へ移動する様計画記入済みです。[海戦による時間のロスの為]同艦は、第3ターンにはV36へ移動することしか出来ません。以後第4ターンにはW36を経てX35へ移動する様計画記入を修正し、以下これに倣います。

7. 3 9 海戦が終了した段階で、各プレイヤーはその戦闘に参加した各艦隊につきサイコロ1個を振ります。その結果は、計画記入に基づく移動のための燃料消費に加え、[その戦闘により]消費した燃料の量となります(単位は1/12燃料ボックスです。;例えば"3"の目が出た場合、燃料ボックス3/12個分を消費したことになります)。

7. 4 陸地

多くの海域に、島嶼又は海岸線の形で陸地が含まれています。

7. 4 1 作戦マップに於いて、ある海域が全面陸地となっていたら、戦術マップ上でも、その海域に対応する地図端は陸地と見なします。海戦の生じた海域に島嶼が存在する場合、戦術マップ中央部の網掛印刷された部分[7ヘクス]を陸地と見なします(イニシアチブの無いプレイヤーは、自軍艦艇を、イニシアチブプレイヤーが進入してくる地図端に近い側の、中央の陸地ヘクスに隣接して配置します;このため海戦開始時の両軍艦隊の距離は短くなる点に注意して下さい)。艦艇は陸地ヘクスに進入すること

はできません。

7. 4 2 艦艇が陸地へクスに隣接するへクスに進入した場合、座礁することがあります。各艦艇につきダイコロ1個を振って下さい。6以上の結果となった場合、艦艇は座礁し、移動出来なくなります。陸地が艦艇の母国に属する場合（例えば、ドイツの海岸線に於けるドイツ軍艦艇等）このサイの目から1を引き、艦艇が大型艦の場合、このサイの目に1を加えます。

7. 4 3 座礁した艦艇は離礁することが出来ます。天候フェイズに於いて、プレイヤーは自軍の離礁しようとする各艦艇につきダイコロ1個を振ります。1の目が出たら、艦艇は離礁に成功し移動可能となります。プレイヤーは、座礁による損傷の程度を決めるため、離礁した各艦艇につきもう一度ダイコロ1個を振ります。出た目の半分(端数切り上げ)の数の船体(hull)ボックスが破壊されます。艦艇に全く装甲防御が無い場合、このサイの目に1を加えます。

7. 4 4 プレイヤーは、自軍艦艇を海岸に乗り上げるため、陸地へクスへ入ることが出来ます。プレイヤーはその旨宣言して下さい[ダイコロによるチェックは不要です]（この時代の艦長達は、艦艇を陸地に乗り上げることが非常に上手でした）。自ら海岸に乗り上げた艦艇は離礁することが出来ません。シナリオ終了時に陸地に乗り上げている艦艇は、沈没しているものと見なします。敵側の支配する海域で陸上に乗り上げた場合、その艦艇が沈没した場合の2倍の勝利得点を敵側に与えます。自軍が支配する海域で陸上に乗り上げた場合、敵側はその艦艇が沈没した場合の75%の勝利得点しか得られません。

7. 5 砲撃戦

[インシアチブ手順の]砲撃戦の際、艦艇は、射程(7.6)内、且つ視認可能(7.27:夜間や、一定の気象条件の下では、射程距離内の敵艦艇が視認不可能な場合があります。この為夜間ターンには3へクス離れた敵艦艇を、主砲で砲撃することは出来ません。)な敵艦艇を攻撃することが出来ます。砲撃は両軍が同時に行ったものとして、結果も同時に適用します。[砲撃戦の]最初に、インシアチブプレイヤーは、自軍のどの艦艇が、どの敵艦艇を砲撃するのかを宣言します。[砲撃可能な]全ての敵艦艇を攻撃する必要はありません；一方のプレイヤーの全艦艇で1隻の敵軍艦艇を攻撃しても構わないのです…。但し各艦艇は1ラウンドに1回しか攻撃を行えません。各艦艇は一個の目標に対してのみ砲撃することが出来ます；複数の目標に対し、その火力を割り当てて攻撃を行うことは出来ないのです。

インシアチブプレイヤーが射程内(7.6)の砲撃目標を選び終えたら、各艦艇による攻撃を解決して行きます。まず[砲撃を行う艦艇の]主砲火力と同数だけダイコロを振ります。次いで副砲火力と同数のダイコロを振り、そして補助砲火力と同数のダイコロを振ります。

砲撃のダイコロの目で6以上の結果が出たダイコロ1個につき1発の命中が得られます。このダイコロの目には以下の修整が適用されます。

- ・艦艇データ表上で、艦名がイタリック体[斜体]で記されている艦艇は、+1。
- ・目標と同一へクス又は隣接へクスから砲撃する場合、+1。
- ・目標艦艇が、航行不能の場合、+1。
- ・目標艦艇が、曳航中或いは曳航されている(11.2)場合、+1。

砲撃で得られた命中1発につき1回ダイコロ2個を振り、砲撃損傷判定表(Gunnery Damage Table)を参照し、砲撃の効果を判定します。

例: Viribus Unitus号及びPrinz Eugen号は、Courbet号及びJean Bart号と交戦します。同盟軍プレイヤーがインシアチブを獲得し、両軍艦艇が3へクスの距離になったとき、Viribus Unitus号はCourbet号を砲撃し、Prinz Eugen号はJean Bart号を砲撃することに決めました。同盟軍プレイヤーはViribus Unitus号の主砲火力としてダイコロ8個を振ります。その結果、1の目を2個、2の目を1個、3の目を2個、4の目を1個、そして6の目を2個出しました。Viribus Unitus号は2発の命中を[Courbet号に]与えたこととなります。

インシアチブプレイヤーが砲撃を終了したら、対戦相手のプレイヤーも砲撃の手順を繰り返します。砲撃戦の結果は両軍同時に適用されるため、インシアチブプレイヤーの砲撃により生じた如何なる損傷(8.0)も、次の雷撃戦ステップに入る迄は決してインシアチブの無いプレイヤーの艦艇の能力を損なうことはありません。

例: Courbet号は戦闘の最初のラウンドで、Viribus Unitus号から主砲火力に対し1ボックス分の損傷を被りました。この損傷は艦艇データ表に記録しますが、Courbet号がこのラウンドで自ら砲撃を行う際は、8主砲火力の全部を使用することが出来ます。しかし次のラウンドの砲撃戦では、Courbet号が使用可能な主砲火力は7火力に減少します。

7. 6 射程

・主砲火力: 主砲は最大3へクス離れた目標を砲撃できます(目標艦のいるへクスは数え、砲撃を行う艦艇のいるへクスは数えません)。主砲による命中は、目標艦艇のどこに命中しても、命中した艦艇に被害を与えることが出来ます[装甲防御が有っても損傷を与えます]。

・副砲火力: 副砲は最大2へクス離れた目標を砲撃できます(目標艦のいるへクスは数え、砲撃を行う艦艇のいるへクスは数えません)。副砲による命中は、重装甲により防御されている部位を除き、目標艦艇

のどこに命中しても、命中した艦艇に被害を与えることができます。

・補助砲火力；補助砲は隣接ヘクスか同一ヘクスの目標のみ砲撃できます。補助砲による命中は、目標艦艇の装甲防御の無い部位に対してのみ損傷を与えることができます。

7. 7 大口径主砲

11主砲火力以上を有する戦艦(フランス海軍艦艇を除きます)、並びに英国海軍巡洋戦艦(BC)Furious号は16インチ砲(Furious号の場合は18インチ砲)を搭載しており、戦術マップ上の4ヘクスの距離で目標を砲撃することができます。射程4ヘクスで砲撃を行う場合は、主砲火力を半減(端数切り上げ)させます。

7. 8 魚雷戦

雷撃戦ステップに於いて、魚雷発射管を有する艦艇は、自らと同じヘクス又は隣接ヘクスの敵艦艇に対し魚雷を撃つことができます。雷撃戦ステップと砲撃戦ステップは別々に解決します。このため砲撃戦で発射管を破壊された艦艇は、それに続く雷撃戦ステップに雷撃を行うことはできません。

7. 8 1 手順：雷撃する艦艇の雷撃力と同数のサイコロを振ります(砲撃と同様に、1艦艇からの雷撃は、全て同じ目標に対して行わねばなりません)。各サイコロの目に下記の修整を施した後、6以上の結果となったサイコロ1個につき、1発の命中があったものとして。

- ・目標艦が大型艦又は船番号の頭にFの付く輸送船の場合+1。
- ・目標艦が航行不能状態の場合+1。
- ・目標艦が曳航中乃至曳航されている(11.2)場合+1。
- ・目標艦が雷撃する艦艇と同じヘクスにいる場合+1。
- ・雷撃する艦艇が大型艦の場合-1。
- ・固定発射管(艦隊データ表上で雷撃力が四角の枠内に記されているもの)からの雷撃の場合-1；このため大半の戦艦による雷撃は-2のサイコロの目修整[訳注：大型艦で-1、固定発射管で-1、合計-2。]を受けることになるのに注意して下さい。

以上全ての修整は累積します。

7. 8 2 魚雷による損傷：雷撃の命中1発につき1回、サイコロ2個を振り、水雷損傷判定表を参照して雷撃による損傷を決定します。魚雷攻撃はあらゆる装甲防御を貫通します。

例：ロシア軍駆逐艦Bespokoiny号が射程1ヘクスでGoeben号を魚雷攻撃します。連合軍プレイヤーはサイコロ3個を振り、6、4、そして1の目を出しました。Goeben号は航行能力に損傷はありませんが大型艦のため、連合軍プレイヤーは各サイコロの目に1を加えます。1発が命中し、その効果を水雷損傷判定表で判定します。サイコロ2個を振り合計6の目を得、船体へ1ヒットの結果となりました。同盟軍プレイヤーは、Goeben号の[艦艇データ表の]船体ボックスの一つを塗り潰します。

7. 8 3 全ての航行能力を失った[訳注：速力0となった]艦艇は雷撃を行えません。

7. 8 4 各艦艇は、再装填(12.7)しない限り、各シナリオを通じ1回しか雷撃を行えません。雷撃を行った艦艇は、艦艇データ表の発射管ボックスを塗り潰して下さい。複数の雷撃力を有する艦艇は雷撃力を「節約」して雷撃し、後のターンで使用するため一部を残しておくことは出来ません。

7. 8 5 一旦魚雷発射管を破壊された艦艇は、たとえ複数の雷撃力がある艦艇でも、雷撃を行うことはできません。

8. 0 損傷

艦艇データ表には、艦艇が敵の攻撃で損傷する可能性のある個別の部位を表すボックス[約3:4の角の正方形の枠]が記されています。艦艇の各部位が損傷する度に[そこに対応するボックスを]、左から右へ塗り潰して行って下さい。各損傷部位のボックスが全部塗り潰されたら、その部位は破壊されたものとし、以後破壊された部位への損傷は船体の損傷として記録して下さい。船体のボックスが全て塗り潰されてしまった艦艇は、沈没します。

8. 1 装甲防御

艦艇データ表上の、各艦艇の部位ボックスの内部が印刷されているボックスには、装甲防御が施されています。装甲防御には、重装甲(ボックス内を灰色に網掛印刷しているもの)と軽装甲(ボックス内に破斜線が印刷されたもの)の2種類があります。網掛も破斜線も印刷されていないボックスには装甲防御がありません。

8. 2 装甲貫通

主砲による命中はあらゆる種類の装甲を貫通し、損傷を与えます。副砲による命中は軽装甲を貫通しますが、重装甲は貫通出来ません。補助砲による命中は装甲防御の無い部位にのみ損傷を与えます。副砲又は補助砲による命中が、その砲の貫通できない装甲防御が施された部位に生じた場合には、その命中は[装甲板に阻まれたものとして]無視して下さい。

例：Hamidieh号は、Tri Svititelia号に向けて副砲で砲撃し、[命中判定のサイコロで]6の目を出して1発の命中を得ました。同盟軍プレイヤーは[損傷判定の為に]サイコロ2個を振り、5の目を出し、砲撃損傷判定表を参照したところ、船体1ボックスの損傷と判明しました。Tri Svititelia号の船体には重装甲が施

されており、副砲弾はこの老朽艦の厚い甲羅に跳ね返され、この命中による損傷は無かったものとなりました。

8. 3 追加損傷

軽装甲又は装甲の無い部位へ主砲の砲撃が命中した場合、追加損傷が発生することがあります。こうした命中は損傷判定の後、 \times 1個を振ります。サイの目が4乃至6の場合、今回命中したのと同じ部位に、もう1ボックス分の損傷が追加発生します。

8. 4 魚雷発射管

固定発射管（艦艇データ表上で雷撃力が四角の枠内に表示されているもの）には、搭載している艦艇の船体と同種類の装甲防御が施されています。旋回発射管（雷撃力の周囲に枠の無いもの）には装甲防御がありません。固定発射管は、戦闘において旋回発射管程正確で無い(7.81)点に注意して下さい。

8. 5 航行不能

全ての速力を喪失した艦艇は、曳航(11.2)される以外は、移動することが出来ません。プレイヤーは、任意の自軍艦艇をいつでも沈没(自沈)させることができます。戦術マップ上では、曳航されている艦艇は(曳航している艦艇も含め)、指揮するプレイヤーが全自軍艦艇を移動させることの出来るセグメントにのみ移動を行えます。

8. 5 1 船体ボックスの過半数が塗り潰された艦艇は、速力が一段階低下します(速力2+が2に、速力2が1に、速力1がISに)。この場合、速力ISの艦艇は航行不能に陥ることとなり、曳航(11.2)される迄移動することが出来なくなります。

8. 5 2 浸水：船体ボックスの75%以上が損傷した艦艇は浸水の危険があります。こうした艦艇それぞれにつき、艦隊移動フェイズの最後に \times 1個を振ります。6の目が出た艦艇は、浸水により船体1ボックスの追加損傷を被ります。その艦隊移動フェイズに2海域を移動した艦艇は、浸水判定のサイの目に+1の修整を受けます。またそのターンの気象状況により以下の修整を受けます。；驟雨+1、時化+2、大時化+3。

8. 6 損傷部位の代替

元々主砲火力の無い艦艇が主砲への損傷を被ったとき、その命中は副砲への損傷になります。このとき副砲火力も無い艦艇の場合には、補助砲への損傷になります(つまり、補助砲しか持たない艦艇への命中が主砲への損傷となった場合、単なる補助砲の損傷の結果に終わるという訳です)。しかし、艦艇の主砲ボックスが全て潰された場合、その後生じた主砲への損傷は、副砲では無く、船体への損傷となります。副砲ボックスが全て潰された後の副砲への損傷は(命中した砲が、船体の装甲防御を貫通できる種類ならば)船体への損傷となりますが、全ての補助砲ボックスが潰された後の補助砲への損傷は[他の部位に振り替えることなく]無視して下さい。

8. 6 1 元々主砲乃至副砲火力を有し、補助砲火力の無い艦艇は、補助砲への損傷を無視して下さい。元々全く砲火力を持たない艦艇が受けた補助砲への損傷は、船体への損傷となります。これら砲火力の無い艦艇への、補助砲以外の砲兵装への命中は、全て無視します。

8. 6 2 雷撃力の無い艦艇が魚雷発射管へ命中を受けた場合、その損傷は無視します。雷撃力を有する艦艇が魚雷発射管へ命中を受けた場合、たとえその艦艇が複数の雷撃力を有していても、その全雷撃力が破壊されます。

8. 7 致命的損傷

砲撃又は雷撃による命中が[損傷の判定で]致命的命中(a critical hit)となった場合、 \times 2個を振り致命的損傷判定表(Critical Damage Table)を参照します。補助砲による砲撃は、致命的損傷を与えることが出来ない為、この結果が出た場合には無視して下さい。判定結果に特に指示が無い限り、致命的命中に対しても装甲防御の効果が適用されます。

8. 8 放物線射撃

3ヘクス乃至4ヘクスの[戦術マップ上の]距離で主砲による砲撃が行われ、砲撃損傷判定表で「↑」印付きの1船体損傷[Hull↑]の結果となった場合、もう1船体ボックスの損傷が追加されます。この追加損傷は、艦艇データ表上でその船体ボックス群が大枠で囲まれている艦艇には生じません。

注：この時代の軍用艦艇は、舷側は厚い装甲板に守られていましたが、甲板の装甲は薄いものでした。というのも、高仰角の砲撃により、敵艦の甲板へ放物線状の弾道を描いて砲弾の雨を降らせることのできる程、射程距離がある艦砲が少なかった為です。長射程艦砲が当たり前になる第一次世界大戦の直前に、ロシア海軍の造艦当局が(日露戦争での経験により)初めてこの弱点に気が付いて水平防御を強化し、次いで英国・米国がこれに続きました。当時大部分の艦艇は遠距離砲戦に於いてより脆弱だったのです。

9. 0 艦艇群駒

複数の同型艦艇を表す艦艇群駒があります。艦艇群駒の内、戦闘艦の駒には複数の艦影が描かれており、運送艦の艦艇群駒には1隻の艦影が描かれています。

9. 1 各シナリオには、登場する艦艇群の型式と隻数が指示されています。ゲームに用意された艦艇群の種類の数が許す限り、幾つの艦艇群を用いてそのシナリオの艦艇群を表しても構いません。

9. 2 艦艇の割当

シナリオに艦艇群で表される艦艇群が登場する場合、それらを指揮するプレイヤーはシナリオを開始する前に、各艦艇群が何隻の艦艇を表すかを決めておきます。艦艇群1個は、3隻迄の戦闘艦又は4隻迄の商船を表すことが出来ます。艦艇データ表の各艦艇群の箇所に表示されているのは、戦闘艦3隻分もしくは商船4隻分のデータです。[訳注:艦艇群がその上限未満の隻数の艦艇でゲームに参加する場合、]使用しない隻数分のデータには抹消線を引いておき、その艦艇群にシナリオ開始当初から含まれる艦艇の隻数を記録します。各艦艇群に割り当てられた艦艇は、[ゲーム開始後]その所属を変更することは出来ません。

9. 3 独航艦

艦艇群がただ1隻の艦艇のみを表すことになった場合は、ただの艦艇と同様に扱って下さい。

9. 4 戦闘に於ける艦艇群は、配置においては1個の駒として、そして移動に於いては1隻の艦艇として扱って下さい。1個の艦艇群内の各艦艇は、指揮するプレイヤーの判断で、それぞれ異なる目標に対し攻撃を行っても構いません。攻撃を受けるにあたっては、各艦艇群は1個の目標として取り扱います。敵の砲撃又は雷撃が艦艇群に命中した場合、その艦艇群を指揮するプレイヤーの任意で構成する艦艇に損傷を割り振ります。

例:連合軍プレイヤーは、オーストリア軍巡洋艦Saida号に対し、Beagle級駆逐艦3隻からなる艦艇群で攻撃します。連合軍の攻撃力は、3小口径砲火力(各駆逐艦につき1火力)及び3雷撃力(各駆逐艦につき1雷撃力)です。

9. 5 艦艇群内の全艦艇は、同じ駒を構成する艦艇の内最も遅い船と同じ速力で移動します。このため、1隻でも航行不能の艦艇が生じた場合、この艦が沈没するか曳航されない限り、その艦艇群を構成する全ての艦艇は移動出来ません。こうした艦艇は指揮するプレイヤーの任意でいつでも沈没(自沈)させることが可能です。航行不能艦艇は、同じ艦艇群内の艦艇でも、それ以外の他の自軍艦艇によっても曳航(11.2)することが可能です。

10. 0 商船隊

幾つかのシナリオでは、一方又は両方のプレイヤーに敵側の商船交通を攻撃させるものがあります。2種類の商船があり、ひとつは一般的な運送船駒としてゲームに登場するもの(大抵は大型の兵員運送船です)、もうひとつは商船捜索表(the Merchant Location Table)により発見されるもの(大抵は帆船か小型の不定期貨物船です)。

10. 1 運送船駒(Transport Counters)

運送船(全て艦艇群であり、本シリーズの中には表面に"merchant"と記しているゲームもあります)はゲームに登場する他の艦艇と同様に扱い、発見され、攻撃されることがあります。運送船の撃沈や、その航海の成功は、多数の勝利得点(victory points)の獲得につながるのが普通です。運送船は1隻あたり1個か2個の船体ボックスがあり、装甲防御や兵装が施されることは決してありません。

10. 2 商船捜索表(the Merchant Location Table)

襲撃任務の艦隊のみがこの表(以下MLTと略称)を使用できます。命令記入の際は、「捜索1」又は「捜索2」[或いは"Search1"又は"Search2"]とログシートに記入して下さい。数字[1又は2]はその海域で捜索の為に費やす移動力数に対応します。

10. 21 速力1の艦艇が商船捜索を行う場合、そのターンの始めから捜索する海域内に居らねばならず、且つその海域を離れることは出来ません。速力2の艦艇は、1海域を移動し移動元か移動先のどちらかの海域(両方は出来ません)をMLTの"1"の列で捜索するか、若しくは1海域に留まったまま"2"の列を用いて捜索することができます。

10. 22 主要航路(major sea routes)と小航路(minor sea routes)とは重要な海上交通線を表し、作戦マップ上に印刷されています。地中海(the Mediterranean Sea)と北海(the North Sea)では、連合軍側商船のみが発見できます。バルト海(the Baltic Sea)には同盟軍側の航路しかありません。しかし黒海(the Black Sea)には連合軍と同盟軍の両方の航路が存在します。主要航路が通過している海域は[MLT上で使用する列を選択するにあたって]商船行先番号4とし、主要航路のある海域に隣接している海域は商船行先番号2とします。小航路が通過している海域は商船行先番号3とし、小航路のある海域に隣接している海域は商船行先番号1とします。

10. 23 プレイヤーは、敵側の商船行先番号のある海域で、捜索を行う襲撃任務の艦隊に所属する各戦闘艦(砲火力乃至雷撃力の有る艦艇)につき1回づつ1個を振り、MLTを参照します。夜間ターンには、サイの目に1を加えます。

10. 24 修正後のサイの目と該当する商船行先番号とをMLTで照合し、捜索結果を判定します。結果の数字は撃沈した商船の隻数で、各1/2勝利得点になります。1隻でも商船を撃沈した場合、プレイヤー

は襲撃任務の艦隊駒を作戦マップ上に置き、相手プレイヤーに撃沈した商船の数と海域名とを告げねばなりません。しかし襲撃を行った戦艦の艦種艦名を知らせる必要はありません。

11.0 特別ルール

11.1 艦砲射撃

シナリオによっては一方又は両方のプレイヤーに、敵側の特定の沿岸海域や、敵軍の海岸防備施設の砲撃を要求されることがあります。沿岸海域を砲撃するには、艦砲射撃する艦艇はその海域に、まるまる1ターンの間戦闘も移動もせずに留まらねばなりません(ログシートには「艦砲射撃」又は「shell」と記入して下さい)。艦砲射撃を行うプレイヤーは、砲撃する海域名と砲撃に参加する艦数(艦種艦名は不要です)とを公表しなければなりません。

11.2 曳航及び修理

11.21 曳航: 戦闘による損傷(全ての速力を喪失した場合)や、燃料切れで航行不能になった艦艇は、自艦と同等又はより大型の自軍艦艇によって曳航することができます。戦艦(含旧式戦艦)及び巡洋戦艦は全ての艦種を曳航出来ます。[装甲]巡洋艦は[装甲]巡洋艦、軽巡洋艦、及び駆逐艦を曳航できますが、駆逐艦は駆逐艦しか曳航できません。警備駆逐艦、砲艦、揚陸艦、敷設艦、掃海艦艇、及び水雷艇は、駆逐艦と同等です。水上機母艦、商船、及び海防艦は、[装甲]巡洋艦と同等です。航空母艦は戦艦と同等です。

11.22 速力: 航行不能の艦艇とそれを曳航する艦艇は、3ターンに1海域の割合で移動します。敵艦隊と接触し海戦が始まった場合、正常な状態なら自軍のどちらか[航行不能艦艇又は曳航中艦艇]が砲撃できるその海戦の最初の戦闘ラウンドでは、自軍のどちらの艦艇も砲撃を行うことができません。

11.23 戦闘: 曳航されている艦艇は、[戦術マップ上で]自軍全艦艇を動かすセグメントに移動します。曳航している艦艇は同じヘクスにいないければなりません。

11.24 艦艇群駒: 艦艇群駒に属する艦艇が航行不能になった場合、同じ艦艇群内の他の艦艇がこれを曳航し、3ターンに1海域の割合で移動することができます。艦艇群駒内の航行不能艦艇を、別の駒の艦艇で曳航することもできますが、曳航されている艦艇群駒内の航行不能でない艦艇も、曳航されていることによる戦闘並びに移動の制限を受けます。

11.25 航行不能の艦艇とそれを曳航中の艦艇は、使用可能な艦隊駒が残っている場合、新艦隊を編成できます。この艦隊の任務は帰還任務となります。

11.26 曳航解除: 曳航中の艦艇は、上級戦術手順のいずれかの移動セグメントに於いて、もし曳航していなければ移動可能な場合、曳航を中止することができます。曳航を解除された航行不能の艦艇はもはや移動できませんが、曳航中止した艦艇は(航行不能の艦艇との引き綱を解かれ)制限なく移動することができます。

11.27 応急修理: プレイヤーは(燃料切れではなく)戦闘の損傷で航行不能になった自軍艦艇の速力の回復を試みることができます。各戦術インパルス手順の終了時、並びに帰還任務の艦隊に属している艦艇については戦闘に巻き込まれなかったターン[の最後]に1回、プレイヤーは自軍の各航行不能艦艇につき+1個を振ります。1の目が出た場合[応急修理に成功したものとして]、その艦艇は速力1sで移動できるようになります。このとき5又は6の目が出た場合には、損傷が著しく応急修理は不可能と判明したものとして、以後その艦艇の応急修理を試みることにはできません。移動可能な損傷艦艇が応急修理を試みることにはできません(応急修理で速力1sを超えることはできません)。

11.3 港湾

友軍港湾の存在する海域に進入した艦艇は、入港することができます。

11.31 入港した艦艇は敵艦艇に攻撃されることがあります。港湾を攻撃するプレイヤーが海戦を望めば、接触の判定は必要ありません。艦艇が入港している側のプレイヤーは戦術インシアチブ(7.21)を執ることは有りませんし、戦闘解決の際その艦艇を移動させることもできません(このため、入港中艦艇は速力0による目標サイの目修整を被ります)。敵軍の艦艇は、入港中艦艇のいるヘクス、並びにこれに隣接するヘクスへ進入することはできません。入港中の艦艇に対し魚雷攻撃(7.8)はできません。

11.32 入港した艦艇は、以後のターンに再度作戦マップに戻ることができます。

11.33 主要基地(Major Base:Major Port): 主要海軍基地には、本ゲームに直接登場しない各種の防御能力、即ち海岸砲台、機雷原、そして小規模部隊があります。潜水艦(15.0)及び高速魚雷艇(17.0)を敵主要基地のある海域に配置することはできません。艦隊は、自軍が使用できない(敵軍又は中立国の)主要基地がある海域へ進入することはできません。

11.4 夜間

ログシート上の計画記入枠が網掛印刷されているターンが夜間ターンです。夜間では視認距離(7.37)が短くなり、両軍艦隊が接触する可能性が低下し、そして航空機の着艦(14.52)が一層困難になります。薄暮ターン(第4、第10、第16、第22ターン等々)もあります。これらのターンは、シナリオの日付が11月、12月、1月、2月(又は単に冬期[Winter])に設定されている場合は夜間ターンとして扱い、そ

れ以外の全てシナリオで昼間ターンとして扱います。

11.5 揚陸

シナリオによっては、商船及び戦闘艦を運送船として運用し、貨物を搭載乃至揚陸することを求められることがあります。運送船として運用される商船及び戦闘艦の全ては、シナリオに別の指示がない限り、既に貨物を搭載した状態でシナリオを開始します。貨物の揚陸又は搭載には、連続した3ターンが必要です(ログシートには「搭載」又は「揚陸」["load"又は"unload"]と記入します)。艦艇は、揚陸中のターンは、移動することも(沿岸目標に対する艦砲射撃を含め)いかなる形の戦闘に関与することもできません。揚陸途中でその沿岸海域を離れたり、戦闘に巻き込まれたりした場合、揚陸は失敗し、再開することはできません。この場合揚陸による勝利得点は失われます。

11.6 多国籍艦隊

戦術イニシアチブを決定する為のサイコロを振る際、[その海戦に参加する]連合軍艦隊を構成する艦艇の国籍が1を超える場合には、1ヶ国につきサイの目から1を減じます。[その海戦に参加する]同盟軍艦隊を構成する艦艇の国籍が1を超える場合には、1ヶ国につきサイの目に1を加えます。ドイツ軍艦艇は[このルールに関しては]どこの国籍として扱っても構いません。カナダ及びオーストラリアの艦艇は、イギリス海軍として扱います。

例：連合軍プレイヤーは、フランス、イギリス、イタリア、及びロシアの艦艇で編成された艦隊で海戦に臨み、[戦術イニシアチブ決定のサイの目]6を出しました。[多国籍艦隊によるサイの目修整]結果から3を引く為、他の修整値(指揮官によるもの、或いは同盟軍側の多国籍艦隊によるもの)が適用されない限り、同盟軍側が戦術イニシアチブを握ることになります。

11.7 天候

各シナリオには、シナリオ開始時の天候状態の指示があります。

11.71 天候フェイズに於いて、同盟軍プレイヤーは天候状態の変化を判定する為サイコロ1個を振ります。6の目が出ると、天候状態は1レベル上昇します。1の目が出ると、天候状態は1レベル低下します。シナリオの日付が11月から3月に設定されているシナリオでは、5か6の目で天候状態が1レベル上昇します。

11.72 本シリーズのゲームの中には、作戦マップを[複数の区域に]区切って、それぞれについて天候状態判定のサイコロを振る必要があるものもあります。

11.73 天候状態及びその影響：

レベル6；大時化(Gale)

- ・マップ上の航空機及び飛行船は全て破壊されます。
- ・各プレイヤーは自軍の駆逐艦及び水雷艇のそれぞれについてサイコロ1個を振ります。6の目が出た艦艇は、沈没します。
- ・[上記の沈没チェックで]沈まなかった駆逐艦及び水雷艇の速力は、速力1に低下します。
- ・[駆逐艦及び水雷艇は]一切の砲撃はできません。
- ・その他の艦艇は、副砲及び補助砲による砲撃はできません。
- ・潜水艦も含め、一切の魚雷攻撃はできません。
- ・航空機(14.0)は、離陸[発艦]、着陸[着艦]、そして敵艦隊を発見することはできません。
- ・戦術マップ上の視認距離は、1ヘクスに限られます。
- ・昼間ターンに於ける全ての接触判定(5.4)の際、サイの目に2を加えます。
- ・浸水判定(8.52)のサイの目に3を加えます。

レベル5；時化(Storm)

- ・航空機及び飛行船は、攻撃を行えません。
- ・飛行船は、敵艦隊を発見(17.3)できず、接触を援助する(5.44)こともできません。
- ・航空機の離着陸[離着艦]判定のサイの目(14.0)から3を引きます。
- ・飛行船、駆逐艦及び水雷艇の速力は、速力1に低下します。
- ・艦艇は、副砲及び補助砲による砲撃はできません。
- ・潜水艦も含め、一切の魚雷攻撃はできません。
- ・昼間ターンに於ける戦術マップ上の視認距離は、2ヘクスに限られます。
- ・浸水判定(8.52)のサイの目に2を加えます。
- ・昼間ターンに於ける全ての接触判定(5.4)の際、サイの目に1を加えます。

レベル4；驟雨(Squall)

- ・航空機及び飛行船は、攻撃を行えません。
- ・飛行船は、敵艦隊を発見(17.3)できず、接触を援助する(5.44)こともできません。
- ・航空機の離着陸[離着艦]判定のサイの目(14.0)から2を引きます。
- ・飛行船、駆逐艦及び水雷艇の速力は、速力1に低下します。
- ・艦艇は、副砲及び補助砲による砲撃はできません。

- ・潜水艦も含め、一切の魚雷攻撃はできません。
- ・戦術マップ上の視認距離は、2ヘクスに限られます。
- ・浸水判定(8.52)のサイの目に1を加えます。
- ・昼間ターンに於ける全ての接触判定(5.4)の際、サイの目に1を加えます。

レベル3；霧(Fog)

- ・飛行船は攻撃を行うことができず、同じ海域にいる敵艦隊のみを発見できます。
- ・航空機の離着陸[離着艦]判定のサイの目(14.0)から1を引きます。
- ・昼間ターンに於ける戦術マップ上の視認距離は、2ヘクスに限られます。

レベル2；霧(Mist)

- ・昼間ターンに於ける戦術マップ上の視認距離は、3ヘクスに限られます。

レベル1；快晴(Clear)

- ・天候による制限はありません。

11.74 海洋による相違点

地中海戦術マップを用いるシナリオでは、天候状態はサイの目1、2、又は3の目で1レベル低下します。6の目が出た場合、もう一度サイ1個を振ります。2度目のサイの目で4から6の目が出た時に限り、天候状態は1レベル上昇します。

太平洋戦術マップを用いるシナリオでは、天候状態はサイの目1又は2で1レベル低下します。6の目が出た場合、もう一度サイ1個を振ります。2度目のサイの目で3から5の目が出た場合天候状態は1レベル上昇し、6の目が出た場合天候状態は2レベル上昇します。

これらの戦術マップ上で11月から3月の間の設定で行われるシナリオには、[上記以外の]追加の修整はありません。

上級ルール

12.0 燃料及び航続距離

各艦艇は、艦艇データ表上に、その燃料搭載量の表示があります。各ターンの命令フェイズに於いて、各プレイヤーは自軍艦艇の燃料消費を点検し記録しなければなりません。

12.1 燃料消費

燃料消費状況は、個々の艦艇について、艦艇データ表上に記録していきます。艦艇が12海域を移動する毎に、燃料ボックス1マスを塗り潰して下さい。艦艇が1ターンに2海域を移動した場合、[燃料消費に関しては]1海域につき3海域分として扱って下さい(そのターンの合計としては、6海域分消費したことになります)。[累計移動海域が12海域分に達し燃料ボックスを塗り潰したターンに於いて]12海域分を超える移動があった場合、ログシート上のその艦隊の当該ターン欄の脇に、その余剰海域数を記録しておいて下さい；この海域は、次に塗り潰す燃料ボックスの消費に算入します。

例：同盟軍プレイヤーは、第1艦隊を構成する唯一の艦艇、オーストリア海軍巡洋艦Novara号に襲撃任務を与え、地中海に送り込みました。最初の5ターンの間、巡洋艦は毎ターン1海域を移動しましたが、第6ターンから第9ターンの間は毎ターン2海域を移動しました。第7ターンに於いて、同盟軍プレイヤーは[艦艇データ表上の]Novara号の燃料ボックスを1個塗り潰し、[ログシート上の]第1艦隊の第7ターン欄の脇に"5" (余剰海域数。即ち $1+1+1+1+6+6=17$ [$17-12=5$])と記入します。第9ターンでもNovara号の燃料ボックス1個を塗り潰し、第1艦隊の第9ターン欄の脇に余剰海域数"5" [$5+6+6=17$]と記入します。

12.11 洋上で同じ海域に留まった艦艇についても、1海域を移動したものと見なして燃料を消費します。

12.12 給油・給炭中の艦艇、入港中の艦艇は燃料を消費しません。

12.2 燃料切れ

燃料ボックスの全てが塗り潰された艦艇は、航行不能になります。移動することはできませんが、曳航(11.2)することは可能です。ゲーム開始前に記入済みの移動計画に基づき移動する艦艇は、計画通り移動するのに十分な燃料を有していなければなりません。

12.3 燃料補給

プレイヤーは、友軍港湾(入港することが可能なもの)にいる自軍艦艇の消費済み燃料ボックスを、港内で費やした1ターンにつき、石炭燃焼艦なら1ボックス、重油燃焼艦なら3ボックス、消費可能な状態に回復させることができます。ログシートには「燃料」[又は"Fuel"]と記入して下さい。燃料補給のできる港湾が限定されるシナリオもありますので注意して下さい。1つの港湾で、同じターンに燃料補給できる艦艇の数に制限はありません。

例：1燃料ボックスしか残っていないNovara号は、第10ターンにCattro港に入港しました。第11ターンに同盟軍プレイヤーは塗り潰されたNovara号の燃料ボックスの1つのチェックマークに消しゴムをかけ、

空白に戻します。第12ターンにも、もう1つの燃料ボックスを回復させました。第13ターンに於いて、Novara号は3燃料ボックスが消費可能です。

1 2. 4 燃料補給中（給炭艦によるものを含む）や再装填中のターンには、艦艇は、移動することや、いかなる形であれ戦闘（艦砲射撃を含む）に参加することは出来ません。敵軍の攻撃を受けた場合には、燃料や魚雷の回復を得られません。

1 2. 5 給炭艦

石炭燃焼艦は給炭艦から燃料補給を受けられます。給炭艦が使用可能な場合、プレイヤーは、自軍艦艇が給炭艦と同じ沿岸ヘクスで費やした各ターンにつき、給炭艦の燃料ボックス1個を塗り潰すと同時に艦艇の抹消済み燃料ボックス1個を回復させることができます。ログシートに「給炭」[又は“Coal”]と記入して下さい。給炭艦は、敵軍港湾の存在する海域には、進入できません。

1 2. 5 1 1隻の給炭艦は、一度に1隻の艦艇のみ燃料補給することができます。複数の給炭艦がある場合、それらは同じ沿岸海域において、同時に各1隻の艦艇に燃料補給を行うことができます。各艦艇は、同じターンに、複数の給炭艦から燃料補給を受けることは出来ません。

1 2. 5 2 給炭艦は、他の艦艇同様、友軍港湾で燃料補給することが出来、[この際]通常の倍（毎ターン2燃料ボックス）の割合で燃料を補給します。

1 2. 5 3 給炭艦を表す為に、運送船駒を使用して下さい。給炭艦が高速（速力1）なのか低速（速力1s）なのかは、シナリオで指示されます。各運送船駒は1隻の給炭艦を表し、艦艇群駒ではありません。

1 2. 5 4 1920年以降に設定されるシナリオでは、米軍給炭艦からは、艦艇は通常の3倍の割合（毎ターン3燃料ボックス）で燃料補給を受けることができます。そして米軍給炭艦は、友軍港湾に於いて通常の6倍の割合（毎ターン6ボックス）で燃料補給を受けることができます。

1 2. 6 給油艦

重油燃焼艦は給油艦から燃料補給を受けられます。給油艦が使用可能な場合、プレイヤーは、自軍艦艇が給油艦と同じ沿岸ヘクスで費やした各ターンにつき、給油艦の燃料ボックス3個を塗り潰すと同時に艦艇の抹消済み燃料ボックス3個を回復させることができます。ログシートに「給油」[又は“oil”]と記入して下さい。給油艦は、敵軍港湾のある海域には、進入できません。

1 2. 6 1 1隻の給油艦は、一度に1隻の艦艇のみ燃料補給することができます。複数の給油艦がある場合、それらは同じ沿岸海域において、同時に各1隻の艦艇に燃料補給を行うことができます。各艦艇は、同じターンに、複数の給油艦から燃料補給を受けることは出来ません。

1 2. 6 2 給油艦は、他の艦艇同様、友軍港湾で燃料補給することが出来、[この際]通常の倍（毎ターン6燃料ボックス）の割合で燃料を補給します。

1 2. 6 3 給油艦を表す為に、高速運送船駒を使用して下さい。

1 2. 6 4 戦闘に於ける給油艦。戦闘時に給油艦が砲撃又は雷撃の命中があった場合、給油艦を指揮するプレイヤーは $\times 1$ 個を振ります。6の目が出た場合、給油艦は爆発したものと沈没します。

1 2. 7 再装填 (Re-Arming)

戦闘で魚雷を消費した(7.84)艦艇は、[自軍]港湾内で3ターンを費やすことによりその雷撃力を回復することができます。

1 3. 0 機雷戦

機雷原は、海域間の境界線に設置することができます。あるシナリオではゲーム開始時に[機雷原が]設置済みであり(シナリオの指示を参照下さい)、別のシナリオではゲーム途中で設置することになります。

1 3. 1 機雷原は、それが存在する境界線の両側の海域名をログシートに書き込んで記録して下さい。プレイヤーは対戦相手にその位置を教える必要はありません。

例: 同盟軍プレイヤーは、Constantinopleの北東に機雷原を設置します。同盟軍プレイヤーは自軍ログシート機雷原(Minefields)の列の枠内に、O56/O57と記入しました。

1 3. 2 機雷原への進入

敵艦隊が機雷原のある海域の境界線を通じた場合、機雷原を設置したプレイヤーは対戦相手にその存在を告げます。艦隊を移動中のプレイヤーは一旦移動を中止し、その艦隊を構成する各艦艇につき $\times 2$ 個を振り、機雷原判定表(Minefield Table)により触雷の有無を判定します。

1 3. 2 1 触雷1発につき $\times 1$ 個を振り、機雷損傷判定表(Minefield Damage Table)により艦艇への損傷を判定します。

1 3. 2 2 機雷原は、それを設置したプレイヤーの艦隊には影響を及ぼしません。

1 3. 2 3 戦術マップからの離脱(7.33)の結果として[機雷原の設置された]海域の境界線を通じた艦艇も、機雷原による損傷を判定する必要があります。

1 3. 2 4 艦隊を構成する艦艇の1/4(端数切り上げ)について触雷判定を終えた後、艦隊を移動中のプレイヤーは、艦隊をその海域で停止させ、その移動計画を記入し直すことが出来ます(戦術マップから

の離脱の結果艦隊が海域の境界線を通じた場合を除きます)。

13.3 機雷敷設

機雷敷設可能な艦艇はシナリオで指示されます。各艦艇の機雷敷設能力は、シナリオにより異なる点がある点に注意して下さい。

13.3.1 機雷原を設置するには、艦艇は機雷敷設任務の艦隊に所属し、ある海域に4ターンの間留まらなければなりません。これらのターンはログシートに「機雷」[又は“Mine”]と記入します。この間その艦艇が移動せず、且つ(沿岸目標への艦砲射撃を含め)一切の戦闘に関わらなかった場合、その海域の周囲の6つの境界線の一つに1個の機雷原が設置されると[ログシートに]記入します。機雷原は、設置された次のターンまでは起動(通過した敵艦艇に影響を与える)しません。

13.3.2 一つの海域の全ての境界線に機雷を敷設することができます。

13.3.3 既に機雷原が設置されている境界線に、さらに機雷原を追加設置することができます。

13.3.4 機雷原は、最寄りの海岸(島嶼ではない)から([陸地のある]海域を含め)3海域以上離れた海域には設置できません。島嶼とは1海域内にだけ存在している陸地のことを指し、これ以外の全ての陸地は海岸です。

13.3.5 プレイヤーは設置した機雷原の起動を遅らせることができます。起動させるゲームターン(設置されたターン以降の任意のターン)を[ログシートに]記入しておいて下さい。未起動の機雷原は敵艦艇に対し何の効果もありません。

13.4 主要海軍基地の存在する海域を構成する境界線にも機雷原を設置することができます。

13.5 敷設艦の戦闘

敷設艦(又は敷設作業を行う他の艦艇)が戦闘時に砲撃乃至雷撃の命中を受けた場合、敷設艦側プレイヤーはサイコロ1個を振ります。6の目が出た場合、敷設艦は誘爆を起こし沈没します。

13.5.1 プレイヤーは自軍敷設艦(又は敷設作業を行う他の艦艇)の機雷を投棄させることができます。それが所属する艦隊は即座に任務を帰還任務に変更し、もはやそのシナリオで機雷原を設置することはできませんが、戦闘時に誘爆で沈没する危険はなくなります(無論戦闘による通常の損傷は被ります)。艦艇は、戦闘の最中に機雷を投棄することは出来ません。

13.5.2 戦闘艦は、シナリオで機雷敷設可能と指示され、且つ機雷敷設任務についている場合のみこのルールで言う敷設艦に該当します。敷設艦(艦種記号ML)は常にこのルールが課せられます。

13.6 特設敷設艦群(Auxiliary Minelayers)

一部のシナリオでは、運送船駒を特設敷設艦群を表すために使用する様指示されることがあります。これらは複数の敷設艦艇を表す艦艇群駒となります。特設敷設艦は、それを含む駒の運送船と同一の艦艇データを有します(そして戦闘時に誘爆する危険があります)。

13.7 掃海

掃海艦艇(Minesweepers)を機雷原を除去するために使用することができます。掃海艦艇と、シナリオで掃海能力があると指示された艦艇のみが、機雷を除去できます。

13.7.1 機雷原を発見し、或いは除去しようと試みるためには、掃海艦艇は掃海任務の艦隊に所属していなければなりません。

13.7.2 機雷原は除去される前に、まず発見されねばなりません(友軍が設置した機雷原はいつでも発見できます。自軍の機雷を掃海するために機雷原の発見する必要はありません)。ある海域で敵の機雷原を発見するためには、掃海艦艇は丸1ターンの間その海域に留まらねばなりません。そのターンのログシートには、発見[又は“detect”]と記入して下さい。掃海艦艇がそのターンを通じ移動せず、且ついかなる形の戦闘にも関わらなかった場合、相手側プレイヤーは、その海域のどの境界線に、幾つの機雷原があるかを通知しなければなりません。

13.7.3 機雷原を発見した後、掃海艦艇はこれの掃海を試みるすることができます。掃海艦艇は丸2ターンの間機雷原が設置された境界線を含む海域に留まらねばなりません。それらターンのログシートには「掃海」[又は“sweep”]と記入して下さい。掃海艦艇がそれらターンを通じ移動せず、且ついかなる形の戦闘にも関わらなかった場合、掃海艦艇側プレイヤーは2ターン目の終わりに掃海を試みる各掃海艦艇毎にサイコロ1個を振ります。1の目では、掃海艦艇は触雷し轟沈します。2又は3の目では掃海の効果はありません[機雷原の除去に失敗しました]。4、5、又は6の目が出た場合、1個の機雷原(掃海しているプレイヤーが選びます)が除去されます。

14.0 航空機

水上機母艦(CVS)及び航空母艦(CV)は敵の位置を偵察させるため航空機を発艦させることができます。

14.1 発艦

14.1.1 水上機の発艦はログシートに計画記入する必要があります(水上機を発艦させるターンの欄に「発艦」[又は“Launch”]と記入します)。

14.1.2 発艦した各航空機駒につきサイコロ1個を振ります。1の目が出た場合、発艦の際事故が起き

たものとしてその駒は除去されます。夜間ターンに発艦を試みる場合は、このサイの目から2を引きま
す。航空母艦(CV)から発艦する場合はサイの目に1を加えます。

14.13 発艦に成功した場合、艦載機駒を母艦と同じ[作戦マップ上の]海域に置きます。

14.14 水上機母艦は航空機の発艦を行ったターンには移動できません。航空母艦は航空機の発艦
したのと同じターンに移動を行えます。

14.2 飛行

航空機の移動は全ての艦隊の移動が終了した後で行い、計画記入する必要はなく、プレイヤーの任意
で移動します。発艦した次のターンに、航空機は発艦した海域から4海域以内の海域に移動します。そ
れ以後のターン、1海域を移動するか、全く移動しないことができます。航空機の移動は計画記入しま
せん。

14.3 偵察

航空機が敵艦隊の居る海域に進入した場合、敵軍プレイヤーはその艦隊に含まれる艦艇の総数と、大
型艦と小型艦の各隻数を公表しなければなりません。敵軍プレイヤーが望むなら、その艦隊の艦艇につ
いての大型艦小型艦の別以外の情報を公表しても構いません。

例:ロシア軍の水上機が、Goeben号、Berk号、及びPeyk号から成る同盟軍艦隊と同じ海域に進入しました。
同盟軍プレイヤーは連合軍プレイヤーに、艦隊は大型艦1隻と小型艦2隻から成ると告げます。

14.4 航空機は全面陸地の「海域」へも進入することができます(但し作戦マップ外へ出ることはで
きません)。

14.5 収容

発艦の3ターン後、航空機は母艦に帰投しなければなりません。母艦は航空機の4海域以内にいな
ければなりません(さもなければ航空機は失われます)。母艦は(艦種を問わず)航空機を収容したター
ンには移動できません。

14.51 航空機の収容は計画記入しなければなりません(航空機が着艦するターンの母艦のログシ
ートへ「収容」[又は「Recover」]と記入します)。

14.52 航空機を収容したプレイヤーは、 \heartsuit 1個を振ります。1又は2の目で航空機は着陸時に
破損したもものとしてそのシナリオから除かれます。夜間の着艦の際は、サイの目から3を減じます。

14.53 航空機は[着艦後]4ターン経過した後再び発艦することができます。

14.6 任務と航空作戦

母艦が航空作戦(搭載する航空機の発艦並びに収容)を行えるのは、所属する艦隊の任務が「襲撃」、
「迎撃」、又は「艦砲射撃」である場合に限りです。

15.0 潜水艦

一方若しくは両方のプレイヤーの戦闘序列に、潜水艦が加わるシナリオがあります。

15.1 ゲームを始めるのに先立ち、プレイヤーは自軍各潜水艦の位置を自分のログシートへ記入し
ておきます。潜水艦の位置する海域名を、「哨戒海域」[「patrol zone」]列に記入します。哨戒海域は、敵
側港湾から2ヘクス以内の沿岸ヘクス以外なら、作戦マップ上のどの海域でも構いません。一旦哨戒海
域を指定された潜水艦は[シナリオの間中]移動できません。

15.2 敵艦隊が自軍哨戒海域に進入した場合、昼間ターンに限り、潜水艦を指揮するプレイヤーは
接触を試みることができます。哨戒海域内の各自軍潜水艦につき \heartsuit 1個を振り、5又は6の目で接触
に成功します。敵軍プレイヤーは潜水艦側プレイヤーに、艦隊を構成する艦艇の隻数及び大型艦小型艦
の別を告げねばなりません。艦種艦名を教える必要はありません。潜水艦側プレイヤーは敵艦隊に接
触を試みることなく通過させても構いません(そして自軍潜水艦の存在を秘匿したままにすることがで
きます)。

15.3 潜水艦の魚雷

各潜水艦は1雷撃力の固定発射管を有しています。

15.4 潜水艦の攻撃

接触に成功した潜水艦は、魚雷攻撃を行えます。複数の潜水艦が存在する海域では、各潜水艦の攻撃
は個別に解決します。[攻撃される艦隊に]駆逐艦(DD)、水雷艇(TB)、掃海艦艇(MS)がいる場合、これら
の艦艇が先に潜水艦を攻撃します; DD, TB, MS 3隻につきサイコロ各1個を振ります。5の目が出た場合、
潜水艦は艦隊を攻撃する前に撃沈されたこととなります。6の目が出た場合、潜水艦は艦隊を攻撃した
後で撃沈されたこととなります。これ以外の目では効果無しとなります。

潜水艦が艦隊を攻撃する前に撃沈されなかった場合、潜水艦側プレイヤーは[雷撃する]敵艦隊の艦艇
駒の中から無作為に1隻を選びます[訳注:艦艇駒を裏返した状態から1駒を引くか、均等に目を割り振っ
て \heartsuit で決めると良いでしょう]。この際大型艦小型艦の別は選べますが、特定の艦種や個別の艦艇を選
択することはできません。例えばドイツ軍潜水艦が、ド級艦2隻、前ド級艦2隻、及び砲艦2隻からな
る艦隊に接触した場合、同盟軍プレイヤーは大型艦を攻撃することができますが、4隻の大型艦艇(2

隻のD級艦及び2隻の前D級艦)の中から無作為に1隻を選ぶことになります。

[雷撃を行う]各潜水艦につきサイコロ1個を振ります。6以上の目で1発命中となります。以下の場合、[命中判定の]サイの目に各1を加えて下さい;目標艦艇が大型艦か、大型商船(船名の頭にFが付く商船)、そして航行不能状態である場合。損傷は水雷損傷判定表により判定します。

15.5 潜水艦は敵潜水艦を攻撃することはできません。

15.6 エース艦長(Submarine Aces)

シナリオによっては、特定の潜水艦が優秀で精力的な艦長に指揮されていると指示されることがあります。こうしたエース艦長に率いられた潜水艦は、接触判定に4、5、又は6の目で成功し、魚雷攻撃の命中判定のサイの目にも1を加えることができます。

15.7 潜水艦の撃沈

撃沈した敵軍潜水艦は、1隻につき4勝利得点(シナリオ集を参照のこと)に値します。

16.0 指揮官(Leaders)

精力的で有能な、特別な能力を持つ艦隊指揮官の登場するシナリオがあります。

16.1 指揮官が登場する場合は、シナリオの指示に従って、指揮官の名前を、艦艇データ表の1隻の自軍艦艇名の後に記入します。この艦艇がその指揮官の旗艦となります。指揮官はそのゲームを通じて旗艦を変更することはできず、旗艦が沈没した場合は、指揮官も又そのゲームから除かれます(たとえ指揮官個人が生き残っていたとしても、幕僚の死傷や通信機材の損失、そして戦場一般の混乱の中で、無力な存在となってしまいます)。

16.2 戦術イニシアチブを決定する際、同盟軍側指揮官がいる場合サイの目から1を引き、連合軍側指揮官がいる場合サイの目に1を加えます。これ以外に指揮官が、戦闘に直接の影響を及ぼすことはありません。

17.0 飛行船

両軍乃至どちらか一方の軍に飛行船が登場するシナリオがあります。シナリオの開始時に、飛行船の登場する側のプレイヤーは、自軍の全飛行船駒を不透明の容器に入れます。そして容器の中から登場する数だけの飛行船駒を無作為に取り出し、シナリオの指示に従って配置します。

17.1 飛行船は、毎ターン、駒上に記された数だけの海域を移動できます。飛行船の移動は、迎撃任務の艦隊に準じて計画記入します。

17.2 飛行船駒は、いかなる海域でも進入できます。たとえ陸地しか含まない領域でも構いません。

17.3 偵察

飛行船が、敵艦隊のいる海域、又はそうした海域に隣接した海域に進入した場合、敵軍プレイヤーは、その艦隊を構成する艦艇の総数と、大型艦の数及び小型艦の数を公表しなければなりません。敵軍プレイヤーが望むなら、大型小型の別に加え、艦種級別等の情報を開示しても構いません。

17.4 航続距離

飛行船は60ターン以内に基地(シナリオで指示されます)に帰投せねばならず、さもなければ墜落し失われます。飛行船は、ゲームで取り扱う期間内に再補給することはできません[訳注:つまり一旦基地へ帰投し着陸した飛行船は、そのシナリオの残りの期間、一切活動することができません]。

18.0 高速魚雷艇(Motor Torpedo Boats)

高速魚雷艇(MTB)の登場するシナリオがあります。

18.1 哨戒海域(Patrol Zone)

ゲームを始める前に、プレイヤーは各自軍MTBの位置をログシートに記入します。艇の名称を潜水艦"submarine"列に、位置する海域名称を哨戒海域"Patrol Zone"列に、それぞれ書き込むだけで構いません。哨戒海域は、自軍港湾から5海域以内の沿岸海域から選ぶことができます。一旦哨戒海域を指定されたMTBは、[そのシナリオを通じ他の海域へ]移動することはできません。

18.2 接触

敵艦隊がMTBの哨戒海域に進入した場合、MTBを指揮するプレイヤーは、その海域内の各艇につきサイコロ1個を振り、3から6の目の結果となったとき、接触到成功したものとします。接触が起きた場合、敵軍プレイヤーは、その艦隊を構成する全艦艇の艦種艦名を公表しなければなりません。

18.3 MTBの魚雷

各MTBは、2雷撃力の旋回発射管を有します。

18.4 MTBの攻撃

接触が起きた場合、MTB側プレイヤーは各MTBが攻撃目標とする艦艇を選び、奇襲に成功したか否かを判定する為攻撃を行う各MTBにつきサイコロ1個を振ります。4、5、又は6の目で奇襲に成功したものとし、MTBは目標艦に魚雷を発射できます。2又は3の目の場合、目標艦はその全砲撃力でM

T Bを攻撃することができ、砲種を問わず1発でも命中すればMT Bは撃沈されます。1の目が出た場合、敵艦隊を構成する全艦艇はその全砲撃力でそのMT Bを攻撃することができます。この場合、6の目で命中(艦艇データ表上で艦名がイタリック体(斜体)で記されている艦艇はサイの目に1を加えます)となります。敵艦の砲撃から生き残った場合、MT Bは目標艦艇に向け魚雷を発射できます。

例:イタリア海軍のMT B 2艇がオーストリア海軍の戦艦Tegetthoff号及びSzent Istvan号と接触しました。各MT Bが戦艦各1隻を攻撃します。連合軍プレイヤーは最初のMT Bの奇襲判定に3の目を出してしまい、Tegetthoff号の先制砲撃を許します。同盟軍プレイヤーはサイコロ12個(Tegetthoff号の砲撃力が8-3-1[計12砲撃力]の為)を振り、6の目を6個、5の目を2個、4の目を3個、1の目を1個出しました。MT Bは6発の命中を受け、木っ端微塵となりました。2艘目のMT Bの奇襲判定で連合軍プレイヤーは6の目を出し、Szent Istvan号への奇襲に成功しました。雷撃命中判定の為連合軍プレイヤーはサイコロ2個を振り、5と6の目を出しました。Szent Istvan号は大型艦なので、2発命中となります。損傷判定の結果、2発とも致命的命中となって合計11船体ボックスのダメージが記録され、このド級艦は哀れ海の藻屑と消えました。

18.5 イタリア海軍MT Bは雷撃命中判定の際、サイの目に1を加えることができます。

18.6 MT Bは、敵潜水艦を、攻撃することも攻撃されることも無く、又、商船搜索表を使用することもできません。MT Bは運送船を攻撃することができます。

Credits(TGWAS Vol.1 original)

Design:Mike Bennighof

Development:Brian L. Knipple

Play Test:Guglielmo Seriego, John Herrington, Lori Tolson, Dr. James Cobb, Matthew Knipple,

Shawn Bozarth, John Morris, Brien Miller

Taste Test:Chester Chihuahua

翻訳:岸田伸幸

*巻末諸図表類 (英文基本ルール裏表紙参照)

・機雷損傷判定表 (Minefield Damage)

サイの目	損傷	
1-2	1 船体 (Hull)	
3	2 船体 (Hull)	
4	3 船体 (Hull)、速力1減少	
5	5 船体 (Hull)、航行不能	
6	轟沈	[6面サイコロ1個]

・機雷原判定表 (Minefield Table)

[サイコロ2個の合計が]11以上なら艦艇は触雷し損傷を受けます。

サイの目修整		
	: [機雷原が複数ある場合] 2個目から各機雷原につき+1 (最大+5迄)	
	移動中の艦艇の速力が2以上の場合+2	[6面サイコロ2個]

・水雷損傷判定表 (Torpedo Damage Table)

サイの目	損傷部位	
2	致命的損傷 (Critical Damage)	
3	2 船体 (Hull)	
4	損傷無し	
5-6	1 船体 (Hull)	
7	2 船体 (Hull)	
8	1 船体 (Hull)	
9	1 主砲火力 (Primary)	
10	2 船体 (Hull)、速力1減少	
11	3 船体 (Hull)、航行不能	
12	致命的損傷 (Critical Damage)	[6面サイコロ2個]

・砲撃損傷判定表 (Gunnery Damage Table)

サイの目	損傷部位	
2	致命的損傷 (Critical Damage)	
3	1 魚雷発射管 (Torpedo Mount)	
4	1 副砲火力 (Secondary)	
5	1 船体 (hull)	
6	1 副砲火力 (Secondary)	
7	1 主砲火力 (Primary)	
8	1 補助砲火力 (Tertiary)	
9	1 主砲火力 (Primary)	
10	1 船体 (Hull) ↑ ; 放物線射撃 (8.8) の場合、1 船体損傷を追加します。	
11	2 船体 (Hull)、速力1減少	
12	致命的損傷 (Critical Damage)	[6面サイコロ2個]

・致命的損傷判定表 (Critical Damage Table)

(副砲による命中が重装甲を貫通するのは、本判定表で8の目が出た場合に限ります。)

サイの目	致命的損傷	
2	6 船体 (Hull)、3 主砲火力 (Primary)、速力1減少 *	
3	3 主砲火力 (Primary)	
4	指揮官 (Leader) 戦死	
5	2 主砲火力 (Primary)	
6	2 船体 (Hull)	
7	2 副砲火力 (Secondary)	
8	2 船体 (Hull) ; 副砲による命中は、重装甲の船体1ボックスを破壊します。	
9	1 主砲火力 (Primary)	
10	1 船体 (Hull)、速力1減少	
11	3 船体 (Hull)	
12	5 船体 (Hull)、5 主砲火力 (Primary)、航行不能	[6面サイコロ2個]

*1917年以前の設定のシナリオでは、英軍巡洋戦艦 (BC) は爆沈します。