

# The Kaiser's Pirates Card Game

## ルールブック

*Living Rules, February 2010*

### イントロダクション

本作は1~4人でのプレイを対象にした、戦略と運が組み合わされたゲームであり、第一次世界大戦の海上通商破壊をテーマにしている。そこには、ドイツ帝国の軍艦と偽装された通商破壊艦が、商船を待ち受けているのだ。マルチプレイヤーゲームでは、2~4人のプレイヤーが軍艦と通商破壊艦による船団を指揮し、より多くの商船を拿捕/撃沈することを競うのと同時に、相手プレイヤーの通商破壊船団の除去も試みることとなる。4人プレイでは、それぞれ個別にプレイできるだけでなく、2つのチームに分かれたプレイも可能となっている。ソリティアゲームでは、1人のプレイヤーが「ファントム」プレイヤーを相手に航路の支配を求めて戦うこととなる。

### 目次

#### 1.0 ゲームの部品

##### 1.1 カード

##### 1.1.1 艦船カードデッキ

##### 1.1.2 アクションカードデッキ

##### 1.1.3 ソリティアデッキ

##### 1.1.4 カードの国籍と特徴

##### 1.2 ダイス

##### 1.3 マーカー

#### 2.0 セットアップ

##### 2.1 第1ラウンドのカードの配布

##### 2.2 セットアップ

##### 2.3 ラウンドポイントの割り当て

##### 2.4 続くラウンドのカード配布

##### 2.5 ゲームの勝利

#### 3.0 ゲームのプレイ

##### 3.1 プレーヤーターン

##### 3.2 アクションカードの割り当てと使用

##### 3.2.1 アクションカードの割り当て

##### 3.2.2 リアクションカードのプレイ

##### 3.2.3 軍艦と通商破壊艦、拿捕船への迎撃

##### 3.2.4 商船の迎撃と攻撃

##### 3.2.5 拿捕船

##### 3.2.6 安全な航路

##### 3.2.7 ダイスロールの基本ルール

##### 3.2.8 アクションカードの使用

##### 3.2.9 プレイの例

#### 3.3 アクションカード一覧

##### 3.3.1 AMC [リアクション] (2) 仮装巡洋艦

##### 3.3.2 Blockade Runner (2) 封鎖の突破

##### 3.3.3 Boarding Party [補助] (6) 切り込み隊

##### 3.3.4 Bounding Main [チーム戦] (1) 荒れ模様

##### 3.3.5 Break Contact [リアクション] (2) コンタクト喪失

##### 3.3.6 Breakdown (1) 故障

##### 3.3.7 Breakout (3) 包囲の突破

##### 3.3.8 Collier (1) 石炭船

##### 3.3.9 Damage Control (4) 修理

##### 3.3.10 Deception (2) 欺瞞工作

##### 3.3.11 Exchange Information [チーム戦] (1) 情報交換

##### 3.3.12 Fair Seas (2) 好天

##### 3.3.13 Fast Ship [リアクション] (2) 高速船

##### 3.3.14 Fog Bank (2) 濃霧

##### 3.3.15 Good Hunting [補助] (4) 順調な狩り

##### 3.3.16 Heavy Weather (2) 荒天

- 3.3.17 Intelligence (2) 情報
- 3.3.18 Interned (1) 拘束
- 3.3.19 Interrogate (5) 臨検
- 3.3.20 Island Refuge (2) 島の避難場所
- 3.3.21 Lay Mines (2) 機雷敷設
- 3.3.22 Minesweeper [リアクション] (2) 機雷掃海
- 3.3.23 Mistaken Identity [リアクション] (1) 船の誤認
- 3.3.24 Monitor (1) モニター艦
- 3.3.25 Non-Combatant [リアクション] (3) 非戦闘員
- 3.3.26 Pull the Plug [リアクション] (1) 栓を抜く
- 3.3.27 QQQ [リアクション] (2) ワレ攻撃サレリ
- 3.3.28 Q-Ship [リアクション] (2) 囷船
- 3.3.29 Razzle-Dazzle [リアクション] (1) カモフラージュ塗装
- 3.3.30 Recalled [リアクション] (1) 帰還命令
- 3.3.31 Recon Aircraft (2) 偵察機
- 3.3.32 Reflag [リアクション] (5) 国籍変更
- 3.3.33 Rendezvous Missed (2) ランデブー失敗
- 3.3.34 Sail Q-Ship [リアクション] (1) 帆船型 Q-Ship
- 3.3.35 Scuttle (2) 自沈
- 3.3.36 Searchlight [補助] (1) サーチライト
- 3.3.37 Second Chance (2) 2度目のチャンス
- 3.3.38 Shallow Run [リアクション] (2) 浅瀬への逃走
- 3.3.39 Shipping Lanes [補助] (4) 商船の航路
- 3.3.40 Slim Pickings [リアクション] (2) 乏しい収穫
- 3.3.41 Special Cargo [補助] (1) 特別な貨物
- 3.3.42 Submarines U-27 & U-41 (2) 潜水艦 U-27 / U-41
- 3.3.43 Submarines UC-16 & UC-29 (2) 潜水艦

UC-16 / UC-29

- 3.3.44 Surprise Attack [補助] (3) 奇襲
- 3.3.45 Transfer Command (2) 指揮の移譲
- 3.3.46 Trap [リアクション] (2) 罠
- 3.3.47 Wireless Intercept (2) 無線傍受
- 4.0 チーム戦ルール
- 5.0 ソリティアルール
- 5.1 ソリティアデッキ
- 5.2 ソリティアゲームのセットアップ
- 5.3 ソリティア—ライブプレーヤー (LP) としてゲームをプレイする
- 5.4 ソリティア—ファントムプレーヤー (PP) としてゲームをプレイする
- 5.5 ソリティアの例
- 6.0 オプションルール
- 6.1 石炭の山
- 6.2 セイル
- 6.3 子オオカミ
- 6.4 トーナメントバランス
- 6.5 1914年より後の時代設定でプレイ
- 6.6 高速な通商破壊艦
- 6.7 船の持ち越し
- 6.8 追加ダメージ
- 6.9 拿捕船への魚雷攻撃
- 6.10 浅瀬の追撃
- 6.11 帆船型の商船
- 6.12 拿捕船による再補給プレイノート

## 1.0 ゲームの部品

### 1.1 カード

ゲームには4種類のカードデッキがある。うち2種類の「艦船カードデッキ」は、20隻のドイツ軍軍艦と通商破壊艦から構成されるデッキ、ならびに60隻の商船から構成されるデッキとなっている。3番目の「アクションカードデッキ」は100枚のアク

ションカードから構成されている。4番目の「ソリティアデッキ」は20枚のカードから構成されている。本エディションには、エキスパンションセットとして販売されていた8枚の追加カードが含まれている。

#### 1.1.1 艦船カードデッキ

それぞれの艦船カードは1隻の船を表しており、第一次世界大戦における歴史的な艦船の情報が記載されている。艦船カードには「軍艦と通商破壊艦」、「商船」の2種類がある。

#### 1.1.2 アクションカードデッキ

アクションカードは47種類あり、すべてのカードが2つの用途を備えている。カードは、「迎撃カード」として使用するか、記載されているアクションを実行するか、いずれかに利用できる。アクションに関する情報はカードの縦方向に、迎撃に関する情報は横方向に書かれている。アクションカードの使用方法に合わせて、カードを置く向きを変えること（3.2.1）。カードの使用と制限に関しては、カードの記載を参照のこと。

#### アクションカード

**背景色:** アクションカードの背景色はカードの種類を示している。

褐色 = 通常のアクションカード

青 = リアクションカード

緑 = 補助カード

**リアクションカードと補助カード:** リアクションカードは、他のプレイヤーのアクションカードに対応して利用できる。補助カードは迎撃、通商破壊艦による機雷攻撃、潜水艦による魚雷攻撃または機雷攻撃との組み合わせでのみ利用できる。3.3項のアクションカードの詳細を参照のこと。

#### 1.1.3 ソリティアデッキ

5項のソリティアプレイの方法を参照のこと。2人以上のプレイでは使用しない。

#### 1.1.4 カードの国籍と特徴

カードには、ビジュアルに情報を提供するため、さまざまなアイコンが書かれている。ダイスが描かれたコイン型のアイコンは、特定のアクションを実施する際にロールするダイスの種類を示している。他のシンボルは、カードの特徴や特殊能力を示している。

**攻撃コイン:** 軍艦、通商破壊艦、アクションカードとソリティアカードには、攻撃の際にロールするダイスを指示する攻撃コインが表示されている。攻撃力は砲の数と口径、機雷、魚雷発射管、爆雷の有無によって決定される。攻撃コインには以下の5種類がある。「Attack」（さまざまなタイプの兵器を組み合わせた攻撃）、「Mine Attack」（機雷による攻撃）、「Torp Attack」（潜水艦からの攻撃）、「Gun Attack」（Qシップによるもの）、「DC Attack」（Qシップによる爆雷攻撃）。

**防御コイン:** 軍艦、アクションカードとソリティアカードには、防御の際にロールするダイスを指示する防御コインが表示されている。防御力は回避能力と損害を緩和する能力、船のタイプや装甲、内部の構造やトン数などによって決定される。

**決定コイン:** 商船とアクションカード、ソリティアカードには、対になった決定コインが表示されている。決定コインには「挑戦」（Challenge）と「対応」（Response）の解決が必要な特殊な状況で、使用するダイスが描かれている。プレイヤーがこのカードを使用するか、プレイの対象にした場合、「挑戦」のロールを行い、相手プレイヤーが「対応」のロールを行い、双方の出目を比較する。

**通商破壊艦:** 国旗の隣にこのシンボルが書かれた14隻のドイツ艦船は、通商破壊艦として分類される。これらの艦船には、偽装と敵を欺くための特別な能力がある。通商破壊艦は「確認」されるまで攻撃を受けない（3.2.3）。このシンボルがないドイツ艦船は軍艦として分類される。

**夜間行動 -1:** アクションカードやソリティアカー

ドの一部には、「迎撃」の項目にこのシンボルが記載されている。これらのカードが迎撃に使用された場合、攻撃能力が減少する。リアクションカードの一部は夜間に使用できない。

**機雷:** 一部の通商破壊艦と潜水艦カードには、機雷敷設能力がある。この能力により、商船の船団を広範囲に攻撃できる。

**石炭の山 (オプションルール6.1参照):** すべての軍艦と一部の通商破壊艦には、このシンボルが記載されており、より多くの石炭(燃料)が必要なことを示している。これらの艦船は補給欠乏に陥りやすく、補給欠乏から回復しにくい。

**セイル (オプションルール6.2参照):** 通商破壊艦のSeeadlerは帆船のため、補給欠乏に陥りにくい。しかしスピードが遅いため、逃走や高速な商船の迎撃能力に影響を受ける。

**子オオカミ (オプションルール6.3参照):** WW1の通商破壊艦は、ごくまれに小型の偵察機を搭載していた。これらは、目標の捜索や潜在的な驚異を避けるために利用された。

**高速な通商破壊艦 (オプションルール6.6と6.10参照):** 以下の5隻の通商破壊艦は客船を改装したものであり、高速な通商破壊艦(Fast Raiders)として分類される。Berlin, Cap Trafalgar, Kaiser Wilhelm der Grosse, Kronprinz Wilhelm, Prinz Eitel Friedrich。

## 1.2 ダイス

本ゲームには、8つの白い6面体ダイス「d6」と、2つの緑の8面体ダイス「d8」、2つの青い10面体ダイス「d10」、1~4までの数字が書かれた2つの赤い8面体ダイス「d4」が含まれている。d10に数字の0が書かれている場合、本ゲームでは10として扱う。これらのダイスは、さまざまな結果判定に利用される。ダイスが1つロールされた場合、そのロール結果を解決に利用する。2つ以上のダイスがロールされた場合、もっとも高い目を結果に利用する。**ダイスを振る数が多くなるほど、高い目の出**

**る確率が増えることとなる。**

*例: 赤の4と緑の2がロールされた場合、結果は4となる。*

## 1.3 マーカー

**1.3.1 ダメージマーカー:** 赤いマーカーは、損傷を受けた艦船の表示に利用する。マーカーが不足したら、コインやボタンなどで代用すること。

**1.3.2 補給欠乏マーカー:** 黒いマーカーは補給が欠乏した軍艦や通商破壊艦の表示に利用する。

## 2.0 セットアップ

本ゲームでは、すべてのプレイヤーがドイツ軍の軍艦と通商破壊艦を指揮してポイントを稼ぐ。また同時に対戦相手を阻害するため、英軍の役割も果たすこととなる。アクションカードを1デッキ分プレイすることを、「ラウンド」と呼ぶ。1回のゲームは3ラウンドで行われる。最後のアクションカードが引かれたら直ちにラウンドを終了し、それ以降のプレイを行うことはできない。したがって、最後のカードを引いたプレイヤーが、最後のターンを実施する。プレイヤーはテーブルの席順をどのように決定しても良いが、いったん決定した席順はゲームが終了するまで変更できない。

### 2.1 第1ラウンドのカード配布

第1ラウンド開始時に、1人のプレイヤーがアクションカードデッキをシャッフルして配り、別なプレイヤーが軍艦と通商破壊艦デッキをシャッフルして配る。軍艦と通商破壊艦をひとつのデッキにまとめ、商船は別なデッキにまとめることに注意。

**2.1.1 4人でのプレイ:** 4人プレイでは、カードを配る前に秘密裏に20枚のアクションカードを抜き、プレイには使用しない(80枚のアクションカードを利用する)。

**2.1.2 3人でのプレイ:** 3人プレイでは、カードを配る前に秘密裏に40枚のアクションカードを抜く(60枚のアクションカードを利用する)。

**2.1.3 2人でのプレイ:** 2人プレイでは、カードを配る前に秘密裏に60枚のアクションカードを抜く（40枚のアクションカードを利用する）。

**2.1.4** プレーヤー間の了承により、それぞれのラウンドで使用するカードの枚数を変えても良い。アクションカードを減らすとラウンドは短くなり、増やすと長くなる。

ただしアクションカードの中身が把握できてしまうため、すべてのアクションカードを使用することは推奨しない（「戦場の霧」が存在すべき）。

**2.1.5** それぞれのプレーヤーに軍艦と通商破壊艦デッキから3枚を配り、商船デッキから3枚を、アクションカードから6枚を配る。残るカードを3つのデッキに分け、伏せた状態で山札としてテーブルの上に置く。

## 2.2 セットアップ

それぞれのプレーヤーに配布された軍艦と通商破壊艦、商船から部隊が構成される。プレーヤーは、カードの表を上にした状態で部隊を2列に配置する。3隻の軍艦と通商破壊艦はプレーヤーに近い列に、3隻の商船はプレーヤーから遠い列に配置する。配られたアクションカードは手札として、同じ陣営のプレーヤーからも隠しておく。

## 2.3 ラウンドポイントの割り当て

ラウンドの終了時に、それぞれのプレーヤーは勝利得点を計算し、「ラウンドポイント」（ラウンド順位点）を決める。勝利得点はそれぞれの軍艦、通商破壊艦、商船カードに記載されている。加えて、一部のアクションカード（U-27など）も勝利得点を持つ。

**2.3.1** プレーヤーは自分の勝利得点パイルに置かれた軍艦、通商破壊艦、商船とラウンド終了時点で部隊にいた拿捕船の勝利得点を加算する。

**2倍得点カード:** 安全な航路（Safe Passage）に到達した拿捕船と、Special Cargoカードと組み合わせたうえで撃沈された商船は、勝利得点を2倍にする。

勝利得点パイル内で区別するため、伏せた状態で置いておくが良い。

**通商破壊艦と軍艦カードの制限:** 商船（拿捕船を含む）を超える数の通商破壊艦と軍艦から、勝利得点を上げることはできない。超過分の通商破壊艦と軍艦カードはランダムに捨て札にされ、勝利得点には含めない。

*例* プレーヤーAは1隻の商船を沈め、1隻を拿捕した。また3隻の軍艦と通商破壊艦を撃沈した。2隻の商船しか獲得していないため、軍艦と通商破壊艦カードのうち1枚をランダムに捨て札にする。

**2.3.2** プレーヤーは、獲得した「得点」アクションカードを撃沈した船の勝利得点に加える。

**2.3.3** プレーヤーは勝利得点を比較し、もっとも低い得点のプレーヤーに1ラウンドポイントを、次に低いプレーヤーに2ラウンドポイントを、といった具合に順位に合わせてラウンドポイントを与えていく（もっとも得点の高いプレーヤーには4ラウンドポイントが与えられる）。ゲーム終了時、ラウンドポイントが同数だった場合に勝敗を判定するため、通算の勝利獲得点を記録しておくこと。3人でプレイする場合は、1~3ラウンドポイントが与えられる。2人でプレイする場合は、1~2ラウンドポイントが与えられる。

**ラウンドポイントなし:** そのラウンドの勝利得点が0だった場合、ラウンドポイントも0点となる。他のプレーヤーは通常通りラウンドポイントを受け取ることができ、このことによって順位が繰り下げられることもない。

*3人プレイでの例* プレーヤーAが27勝利得点を、Bが0勝利得点を、Cが68勝利得点を記録した。Cは3ラウンドポイント、Aは2ラウンドポイントを受け取り、Bはラウンドポイントを受け取れない。

**同点の場合:** 勝利得点と同じ点数の場合、双方のプレーヤーが、より高いラウンドポイントを受け取る。このことにより、下位のプレーヤーの順位が

繰り上がることはない。

4人プレイでの例 プレーヤーAとBが39勝利得点を、Cが72勝利得点を、Dが18勝利得点を記録した。Cが4ラウンドポイントを受け取り、AとBがそれぞれ3ラウンドポイントを、Dが1ラウンドポイントを受け取る。

## 2.4 続くラウンドのカード配布

第1ラウンドと第2ラウンドの終了時に、すべての未使用のアクションカードをデッキに戻す。すべてのダメージマーカーと補給欠乏マーカーを取り除く。撃沈されていないすべての商船を除去し、商船デッキの下に表面を上にして置く（使用されたことを示すため）。勝利獲得点を記録し、すべての撃沈された軍艦と通商破壊艦、拿捕船と商船を表にして、それぞれのデッキの下に戻す（使用されたことを示すため）。勝利獲得点のあるアクションカードをデッキに戻す。

**2.4.1** 1隻以上の軍艦または通商破壊艦が生き残ったプレーヤーは、すべての船を捨て札にするか、そのうちの1つを選んで次のラウンドに使用するかを選択できる（ただし2.4.5のペナルティを受ける）。なお、余った船を他のプレーヤーに渡してはならない（チーム戦4.9では例外として認められる）。捨て札にされた軍艦と通商破壊艦は、表を上にしてデッキの下に入れる。

**2.4.2** それぞれのプレーヤーに3隻の商船を配る。

**2.4.3** 合計が3隻になるよう、それぞれのプレーヤーに軍艦と通商破壊艦を配る。通商破壊艦は「確認」されていない状態でスタートする。

**2.4.4** アクションカードデッキをシャッフルして、新たな山札を作る（ラウンドの開始時点に取り除いておいたカードも含める）。秘密裏に適正な数のアクションカードを取り除き、それぞれのプレーヤーに6枚ずつ配る。ただし、前のラウンドから軍艦または通商破壊艦を引き継いでいる場合を除く。

**2.4.5** 軍艦または通商破壊艦の1隻を前のラウンドから引き継いでいる場合、ラウンド開始時に5枚のアクションカードしか受け取れない。

## 2.5 ゲームの勝利

第3ラウンドのラウンドポイントが決定されたら、プレーヤーは3ラウンド分のラウンドポイントを合計する。もっとも多くのポイントを得たプレーヤーが勝利する。ポイントが同数の場合、勝利獲得点の合計で判定する。まれな例だが、勝利獲得点も同数の場合、新たなラウンドを実施して勝利者を決める。

## 3.0 ゲームのプレイ

ラウンドにおいて、プレーヤーは時計まわりに「ターン」を実行し、アクションカードを利用して相手プレーヤーの軍艦や通商破壊艦、商船を撃沈し、自分の船を防御する。リアクションカードが使用された場合を除き、ターンを実行しているプレーヤーが「攻撃側」とみなされ、船を攻撃されているプレーヤーが「防御側」となる。「味方プレーヤーまたは艦船に効果を発揮する」と記載されたアクションは、アクションを実施したプレーヤーにのみ適用される。すべての軍艦や通商破壊艦を失ったプレーヤーもラウンドのプレイを継続し、アクションカードを引き、使用することができる。またBreakoutカードで、新たな軍艦または通商破壊艦を受け取ることもできる。

### 3.1 プレーヤーターン

第1ラウンドの開始時に、それぞれのプレーヤーはd10をロールし（同じ目を出したプレーヤー同士は除外する）、もっとも高い目を出したプレーヤーからターンを開始する。あるいは、3隻の軍艦／通商破壊艦の勝利得点を合計した数値が、もっとも低いプレーヤー（同じ数値のプレーヤー同士は除外する）からターンを開始する。2ラウンド目と3ラウンド目は、ラウンドポイントのもっとも低い

プレイヤー（同じ数値のプレイヤー同士は除外する）からターンを開始する。誰が最初にプレイするか決まったら、以降は時計回りにプレイする。

**3.1.1** プレイヤーはターン中に、望む限り何枚でもアクションカードをプレイできる（1枚もプレイしなくても良い）。「味方プレイヤーまたはプレイヤーの船にのみ効力を発揮する」と書かれたアクションは、アクションを実施しているプレイヤーにのみ適用される。すべての「割り当てられた」（3.21参照）アクションカードがプレイされたか、または1枚もプレイされない場合は、ターンを終了して手札から1枚アクションカードを引く。

*備考: 望む限り何枚のアクションカードでも自分のターンで使用できるが、ターン終了時に1枚しかドローできないことに注意。*

**手札制限:** 手札として持てるアクションカードの数に制限はない。

**3.1.2** ScuttleまたはPull The Plugのカードを除き、味方の船を攻撃／撃沈することはできない。

**3.1.3 攻撃の制限:** プレイヤーターンにおいて、船の迎撃または機雷敷設、潜水艦攻撃に使用されるすべてのアクションカードは、同じ敵プレイヤーに所属する船に対してプレイされなければならない。これらの船には、軍艦、通商破壊艦、拿捕船、商船が含まれる。

それぞれの味方軍艦、または通商破壊艦は1ターンに1度の迎撃か機雷敷設しか実施できない。それぞれの敵軍艦と「確認」された通商破壊艦はターンごとに1度しか迎撃を受けない（Interrogateカードによる迎撃を含む）。

敵商船（拿捕船を除く）は、1回の迎撃に加えて機雷攻撃や、潜水艦攻撃が実施されることにより、1ターンにつき複数の攻撃を受ける場合がある。

**3.1.4 非迎撃カードの制限:**  
迎撃カードではないアクションカード（Deception、Fog Bankなど）は、迎撃対象となった敵プレイヤー

または、それ以外の任意のプレイヤー1名に対してのみ使用できる。迎撃や機雷敷設、潜水艦攻撃を実施しなかった場合、迎撃カードではないアクションカードを、任意のプレイヤー1名に対して使用できる。

**3.1.5 捨て札:** ターンプレイヤーは、ターンの終了時に使用したカードを表側にして捨てる（捨て札の順番は任意）。防御側のプレイヤーがリアクションカードを使用した場合は、続いてこれらのカードを表側にして捨てる。使用が宣言されたものの、実際にはプレイされなかったカードも、同様に捨て札となる。

**使用できないカード:** ルール上、使用できないカードのプレイが誤って宣言された場合、これらのカードは捨て札となる。I

**3.1.6 商船の補充:** 商船が安全な航路に到達するか、沈められたプレイヤーは、商船が3枚になるまで補充する（自分のターンでなくても補充を行う）。

**3.1.7 捨て札の確認:** プレイ中、プレイヤーは捨て札の山におかれたカードの上から2枚までを確認できる。

**3.1.8 勝利得点の確認:** プレイ中、プレイヤーは他のプレイヤーの勝利得点を確認できる。

**3.1.9 アクションカード枚数の確認:** プレイ中、プレイヤーはアクションカードの残り枚数を確認できる。

**3.1.10 リシャッフル:** 軍艦／通商破壊艦デッキ、商船デッキがなくなったら、それぞれリシャッフルする。

## 3.2 アクションカードの割り当てと使用

ターンの開始時に、プレイヤーはターン中に使用するアクションカードを、すべて伏せた状態で見出しに出しておく必要がある。

使用が宣言されていないカードを手札からプレイすることはできない（Reflagカードを除く）。また使用を宣言したものの、プレイしなかったカード

を手札に戻すこともできない。使用を宣言されたカードと手札が混ざらないように、分けておくこと。使用が宣言されたカードは、どの順番で解決しても良い。リアクションカードは、相手のアクションへの対応としてプレイできる。

### 3.2.1 アクションカードの割り当て

すべてのアクションカードには、2つの利用方法がある。アクションカードの使用を宣言したら、(裏向きのまま)カードの向きによってどちらの方法でプレイするのか示すこと。軍艦/通商破壊艦による迎撃に使用する場合、「Intercept!」の文字が上になるように、(横方向に)迎撃を実施する船の上に置く。機雷敷設を行う場合は、Lay Minesカードを縦にして、敷設を実施する船の上に置くこと。軍艦や通商破壊艦、または「認識された」拿捕船に対する「イギリス軍による迎撃」を行う場合、船団の前に横向きにして置くこと。その他のアクションカードは、すべて船団の前に配置すること。補助カードは迎撃または機雷攻撃、潜水艦攻撃との組み合わせでのみ使用できる。通常のアクションカードが褐色であるのに対し、補助カードはテキスト部分が緑色となっている。

### 3.2.2 リアクションカードのプレイ

リアクションカードはアクションカードの一種だが、相手プレイヤーターンにおけるリアクションとしてのみプレイできる。通常のアクションカードが褐色であるのに対し、リアクションカードはテキスト部分が青色となっている。リアクションカードは防御側プレイヤーの手札から直接プレイできる(事前に使用を宣言する必要がない)。それぞれの迎撃に対して、1枚のリアクションカードのみ使用できる。

### 3.2.3 軍艦と通商破壊艦、拿捕船への迎撃

アクションカードの迎撃の項目には、イギリス海軍旗の隣に攻撃コインが記載されている。軍艦と通商破壊艦、拿捕船を攻撃する場合はこの攻撃コ

インを利用する。

**偽装船:** 通商破壊艦と拿捕船は、通常「偽装」されており、「確認」されるまで迎撃を受けない。アクションカードの中には通商破壊艦や拿捕船を「確認」できるものがある(逆に「偽装」状態に戻すものもある)。いったん確認された船は、90度タップしておくこと。ふたたび偽装状態となったら、元の向きに戻す。イギリス軍は、確認された通商破壊艦と拿捕船しか迎撃できない。

**軍艦:** 軍艦は常に確認されており、いかなるときでもイギリス軍の迎撃の対象となる。軍艦は偽装状態にならない。

**補助カード:** Surprise AttackとSearchlightのみ軍艦と通商破壊艦、拿捕船への迎撃に利用できる。

**勝利得点:** 撃沈した軍艦と通商破壊艦、拿捕船は迎撃を実施したプレイヤーの勝利得点パイルに加える。

### 3.2.4 商船の迎撃と攻撃

商船は、軍艦または通商破壊艦による迎撃、通商破壊艦または潜水艦の機雷攻撃、潜水艦の魚雷攻撃によって(それらのカードに記載された攻撃コインにより)攻撃を受ける。商船は常に「確認」されており、常に迎撃の対象となる。商船は「偽装」できない。

**補助カード:** 商船の迎撃には、任意の枚数の補助カード(使用が宣言されたもののみ)を使用できる。

**勝利得点:** 撃沈した商船は迎撃/攻撃を実施したプレイヤーの勝利得点パイルに加える。

### 3.2.5 拿捕船

迎撃の結果により、商船は捕獲されることがある。捕獲された商船は「拿捕船」として、軍艦と通商破壊艦の列の後ろに加える。商船を捕獲するには、Boarding PartyまたはNon-Combatantカードが迎撃においてプレイされなければならない。

**拿捕船による再補給:** 拿捕船は、迎撃を行った船に対して再補給を行うことができる。迎撃を行った



船が補給欠乏の状態にある場合、プレイヤーは補給欠乏マーカーを除去できる。

**2倍の勝利得点:** 拿捕船がラウンドを生き残るか安全な航路 (3.2.6) に到達した場合、所有プレイヤーの勝利得点パイルに加え、表示されている勝利得点を2倍にして計算する。拿捕船が撃沈された場合、迎撃／攻撃を行ったプレイヤーには通常の勝利得点が与えられる。

### 3.2.6 安全な航路

損傷していない商船か拿捕船が、迎撃を生き残った場合 (Break ContactまたはShallow Runカードによるものを含む、ただし機雷攻撃と潜水艦攻撃を除く)、ただちに味方の港への退避を試みることができる。これを「安全な航路」と呼ぶ。Fair Seasのようなアクションカードを使用することで、直ちに安全な航路への脱出を試みることもできる。

**手順:** それぞれの商船カードには挑戦コインと反応コインが記載されている。所有者が挑戦ロールを行い、攻撃側のプレイヤーが反応ロールを行う。ロールが成功したら船をプレイから取り除き、所有プレイヤーの勝利得点パイルに加える (拿捕船は勝利得点を倍にして計算すること)。失敗した場合は何も起こらず、そのままプレイを続ける。商船は安全な航路への脱出を何度試みても良い。

### 3.2.7 ダイスロールの基本ルール

アクションカードのプレイなど、さまざまな解決にあたり、ダイスロールで結果を求める。ダイスロールは攻撃側 (または挑戦側) と防御側 (または反応側) の対抗ロールによって行う。プレイヤーは船やアクションカード、ソリティアカードに記載されたコインによって、どのダイスを振るかが決定される。**ロールのうちもっとも高い目だけを比較し、ダイスの目を加算してはならない** (1.2参照)。

**迎撃と攻撃の解決:** これには以下の3つの結果がある

・**損傷:** 攻撃側の目が防御側の目より大きい場合 (ただし2倍にはなっていない)、船は損傷し損傷マーカーを置く。

・**撃沈:** 攻撃側の目が防御側の目より大きく、かつ少なくとも2倍ある場合、船は沈没し勝利プレイヤーの勝利得点パイルに加えられる。

・**効果なし:** 攻撃側の目が防御側の目以下の場合、効果なしとなる。

いったん損傷した船がふたたび損傷を受けても、新たな損傷マーカーは置かず、効果なしとなる (オプションルール6.8)。

**挑戦の解決:** 挑戦側のロールが反応側のロールより大きい場合、その試みは成功する。挑戦側のロールが反応側のロールと同じか、より小さい場合、その試みは失敗する。

**ダイス修正:** アクションカードには、攻撃／挑戦ロールや防御ロールのダイス目を修正するものがある。これらの修正は、すべて累積する。ただし、修正の結果が1より小さくなることはない。

**補給欠乏:** 補給欠乏の軍艦／通商破壊艦が迎撃を行う場合、攻撃ロールの結果から-2する (機雷敷設は迎撃と見なされない)。補給欠乏は、防御には影響しないことに注意。

**損傷船:** 損傷を受けた軍艦／通商破壊艦が迎撃を行う場合、攻撃ロールの結果から-2する (機雷敷設は迎撃と見なされない)。損傷を受けた船が迎撃または攻撃を受ける場合、防御ロールの結果から-2する。

**夜間行動-1:** 夜間に迎撃を行う場合、攻撃ロールの結果から-1する。

### 3.2.8 アクションカードの使用

使用が宣言されたアクションカードを伏せた状態で配置したら、プレイヤーは任意の順番でアクションカードをプレイできる (表向きにする)。プレイが終わったアクションカードは、脇によけておくこと。

**商船を攻撃:** 商船を迎撃する場合、目標船を宣言し、アクションカードの「迎撃」の欄を上にして、迎撃を行う軍艦または通商破壊艦に載せる。迎撃に補助カードを使用する場合、同じ位置に表向きにして置く。

**機雷攻撃:** 通商破壊艦による機雷敷設を行う場合、そのことを宣言し、Lay Minesのアクションカードを表向きにして敷設を行う船に置く。攻撃に補助カードを使用する場合、同じ位置に表向きにして置く。

**軍艦、通商破壊艦または拿捕船を攻撃:** 軍艦または確認された通商破壊艦／拿捕船を攻撃する場合、目標船を宣言し、アクションカードの「迎撃」の欄を上にして船団の前に置く。攻撃に補助カードを使用する場合、同じ位置に表向きにして置く。その他のアクションカードを使用する場合は、使用を宣言して表向きにし、船団の前に配置する。

### 3.2.9 プレイの例

これはジェフ、クレイグ、ジェイ（この順番でプレイしている）による3人プレイの、1ターンにおけるアクションの例である。

#### ジェフのターン

自身のターンにおいて、ジェフはクレイグの確認された通商破壊艦 Leopard に迎撃を行うことに決めた。アクションを実行できるチャンスがないと考えたジェフは、Recalled カードを迎撃に使用することにし、伏せた状態で「迎撃」の項目が読める向きにして（横向きにして）船団の前に置く。加えて、ジェフは伏せた状態で Surprise Attack カードを Surprise Attack の項目が読める向きにして（縦向きにして）船団の前に置く。

ジェフは Recalled カードの迎撃の項目と Surprise Attack を示し、Leopard に対する迎撃を宣言する。クレイグが手札に持っている唯一のリアクションカードは Shallow Run であり、ジェフの Surprise Attack カードによりプレイできなくなってしまう

た。

ジェフは、Recalled カードのイギリスの白い海軍旗のとなりに記載された攻撃コインにより、青と緑のダイスを選ぶ。クレイグは、Leopard の防衛コインに記載された、緑のダイス1個を選ぶ。

双方のプレイヤーは同時にロールを行い、ジェフの出目は青が4で緑が6となった。結果は6となり、迎撃に組み合わされた Surprise Attack カードの効果で8に修正される。クレイグは4をロールした。ジェフの修正後の結果である「8」は、クレイグの「4」の少なくとも2倍あるため、Leopard は撃沈されジェフの勝利得点パイルに加えられる。

*例:* ジェフは、クレイグの通商破壊艦を攻撃することにした。彼は1枚のアクションカードを横向きに（迎撃を実施するため）、1枚のアクションカードを縦向きに（補助カードとして利用するため）割り当てを行う。

ジェフは2枚のアクションカードをプレイし、ターンの最後に1枚の新たなアクションカードを引く。

#### クレイグのターン

自身のターンにおいて、クレイグは反撃こそが正しい行動であると決心し、ジェフの3隻の商船（Matheran、Lovat、Maria）に対して、通商破壊艦 Printz Eitel Friedrich による迎撃と魚雷攻撃を行うことにした。クレイグは機雷敷設能力のある通商破壊艦を持たないため、Lay Mines カードを迎撃に使用することにし、伏せた状態で「迎撃」の項目が読める向きにして（横向きにして）Printz Eitel Friedrich の上に置く。また、伏せた状態で Good Hunting、Boarding Party、Submarine Attack カードをアクションの項目が読める向きにして（縦向きにして）船団の前に置く。

クレイグはジェフの2隻の商船、Matheran と Lovat に迎撃を行うことを宣言し、Printz Eitel Friedrich に置かれた Lay Mines カードの迎撃の

項目を示す。また **Good Hunting** を示し、これが迎撃に使用されることを告げる（ご存じのように、**Good Hunting** カードにより 1 隻の船で 2 回の迎撃を試みることができる）。クレイグは 2 回目の攻撃で **Lavat** に接舷攻撃を仕掛ける計画を立て、（余計な情報を与えないためにも）**Boarding Party** カードは伏せたままにしておく。

幸運にも、ジェフは **QQQ** と **Fast Ship** のレスポンスカードを持っていた。ジェフは **QQQ** を直接手札から出して **Printz Eitel Friedrich** の迎撃に割り当てることに決め、迎撃の解決において **Printz Eitel Friedrich** は「確認」され、新たな状態を表示するため 90 度タップして置かれる。クレイグは、**Printz Eitel Friedrich** の攻撃コインに書かれた青と白のダイスを取る（**Lay Mines** カードの「迎撃」項目にある攻撃コインに書かれた、青と赤のダイスではない）。ジェフは、**Matheran** の防御コインに書かれた緑のダイスを取る。双方のプレイヤーは同時にダイスをロールし、クレイグは青の 5 と白の 2 を、ジェフは 6 をロールした。クレイグの結果は 5 となりジェフの 6 を上回っていないため、効果なしとなる。**Matheran** は損傷を受けることも撃沈されることもなく、安全な航路への脱出を試みることができる。

ジェフは **Matheran** の挑戦コインに書かれた白のダイスを、クレイグは **Matheran** の反応コインに書かれた緑のダイスを取る。双方のプレイヤーは同時にダイスをロールし、ジェフは 5 をクレイグは 4 をロールした。ジェフの結果である 5 はクレイグの 4 を上回っているため、**Matheran** は安全な航路への到達に成功する。**Matheran** のカードは、ジェフの勝利得点パイルに加えられる。

次に、クレイグは **Lavat** に接舷攻撃を行うことを宣言し、**Boarding Party** カードを明らかにして迎撃に使用することを告げる。ジェフは、いまこそ **Fast Ship** カードを使用する好機だと考え、**Lavat**

に迫る拿捕を避けるため手札から直接カードをプレイすることとした。

クレイグは再び、**Printz Eitel Friedrich** の攻撃コインに書かれた青と白のダイスを選び、ジェフは **Lavat** の防御コインに書かれた緑のダイスを取る。双方のプレイヤーは同時にダイスをロールし、クレイグは青の 8 と白の 2 をロールした。結果の 8 は、**Fast Ship** カードが迎撃に使用されたため 6 に修正される。ジェフは 2 をロールした。クレイグの修正された結果の 6 は、ジェフの結果にあたる 2 の 2 倍以上あるため、**Lavat** は拿捕されクレイグの船団に拿捕船として加えられる。**Boarding Party** カードのルールにより、仮にクレイグの結果がジェフの結果の 2 倍に満たなかった場合、**Lavat** に対する効果はなしとなる。

クレイグは **U-27** カードを明らかにし、最後のアクションを宣言する。**Matheran** は安全な航路に到達し、**Lavat** は拿捕されたため、**Maria** が唯一残った目標となる。**Maria** は前のターンで損傷を受けており、ダメージマーカーが載せられている。

クレイグは **U-27** カードの魚雷攻撃コインに書かれた青と白と赤のダイスを選択し、ジェフは **Maria** の防御コインに書かれた白のダイスを選択する。双方のプレイヤーは同時にダイスをロールし、ジェフは青の 4 と白の 5 と赤の 3 をロールし、ジェフは 2 をロールした。ジェフのロールは、**Maria** がダメージを受けていることで 1 に修正される（結果が 0 以下になることはないため）。

クレイグの結果である 5 はジェフの修正された結果であるの 1 を上回っているため、**Maria** は撃沈されクレイグの勝利得点パイルに加えられる。

クレイグはプレイされた 4 枚のアクションカードを捨て札にし、ジェフは 2 枚のリアクションカードを捨て札にする。クレイグは 1 枚の新たなアクションカードを引き、ターンを終了する。ジェフは 3 枚の新たな商船カードの補充を引く。

## ジェイのターン

自身のターンにおいて、ジェイは現在「確認」されている通商破壊艦の **Printz Eitel Friedrich** を撃沈する機会を見過ごすことはできないと考えた。また機雷敷設によって、クレイグの商船すべてを攻撃することとした。ジェイは **Fair Seas** カードを迎撃に使用することにし、伏せた状態で「迎撃」の項目が読める向きにして（横向きにして）船団の前に置く。ジェイは通商破壊艦の **Meteor** を船団に加えているため、**Lay Mines** カードを伏せた状態でアクションの項目が読める向きにして（縦向きにして）**Meteor** の上に置く。加えて、**Intelligence** と **Deception** カードを伏せた状態で、アクションの項目が読める向きにして（縦向きにして）船団の前に置く。

ジェイは **Printz Eitel Friedrich** に対する迎撃を宣言し、**Fair Seas** カードを明らかにして迎撃の項目を示す。ご存じのようにクレイグは手札に **Shallow Run** カードを持っている。彼は、これを逃走するための完璧な機会だと考え、リアクションとして手札から直接使用する。**Shallow Run** により自動的に迎撃はキャンセルされるが、クレイグは **Printz Eitel Friedrich** が浅瀬を逃亡する際にダメージを受けたかどうか判定する必要がある。クレイグは **Shallow Run** カードの挑戦コインに書かれた青と赤のダイスを選び、ジェイは反応コインに書かれた青のダイスを選ぶ。双方のプレイヤーは同時にダイスをロールし、クレイグは青の 6 と赤の 3 を、ジェイは 9 をロールした。クレイグの結果は 6 となり、ジェイの結果である 9 を上回っていない。そのため **Printz Eitel Friedrich** は浅瀬の横断に失敗し、ダメージマーカーが載せられる。ジェイは **Lay Mines** カードを明らかにして縦向きに書かれた部分を示し、機雷敷設を宣言する。機雷は、クレイグのすべての商船である **Bowes Castle**、**Invercos**、**Mount Temple** の 3 隻を、任意

の順番で個別に攻撃する。ジェイは **Bowes Castle** から始めることに決め、**Lay Mines** カードの機雷攻撃コインに書かれた青と赤のダイスを選ぶ。クレイグは **Bowes Castle** の防御コインに書かれた赤のダイスを選ぶ。双方のプレイヤーは同時にダイスをロールし、ジェイは青の 7 と赤の 2 を、クレイグは 4 をロールした。ジェイの結果は 7 となり、クレイグの結果である 4 を上回っているが 2 倍以上にはなっていない。そのため **Bowes Castle** は損傷を受け、ダメージマーカーが置かれる。

次の船にうつり、ジェイは再び青と赤のダイスを選ぶ。クレイグは **Invercos** の防御コインに書かれた赤のダイスを選ぶ。双方のプレイヤーは同時にダイスをロールし、ジェイは青の 3 と赤の 4 を、クレイグは 2 をロールした。ジェイの結果は 4 なり、クレイグの結果である 2 の少なくとも 2 倍以上あるため、**Invercos** は沈没しジェイの勝利得点パイルに加えられる。

最後に、ジェイは青と赤のダイスを選び、クレイグは **Mount Temple** の防御コインに書かれた赤のダイスを選ぶ。双方のプレイヤーは同時にダイスをロールし、ジェイは青の 5 と赤の 1 を、クレイグは 5 をロールした。ジェイの結果は 5 なり、クレイグの結果である 5 を上回っていないため、攻撃は効果なしとなる。

しかし、**Mount Temple** は機雷攻撃の結果として安全な航路への脱出を試みることはできない（安全な航路へ脱出する試みは迎撃の後にのみ行える）。

ジェイは、使用を宣言したアクションカードの残る 2 枚をプレイする。彼は **Deception** カードを明らかにし、ジェフの船団の前に置く。彼はこれをクレイグに使うこともできるが、対象を分けることに決めた。ジェイは次に **Intelligence** カードを明らかにする。他のプレイヤーのカードを確認する理由がないことから、彼は次にドローされる一

連のアクションカードを確認して、それを並び替えるために使うことを計画していた。彼は秘密裏にアクションカードの上から3枚をドローし(3人プレイなので3枚のカード)、中身を確認してから好きな順番に入れ替える。そののち、アクションカードデッキの上に3枚のカードを戻す。これでジェイは自分が引くアクションカードに加え、ジェフとクレイグが次のターンで引くカードを知ることになった(別な Intelligence カードがプレイされない限り)。

ジェイは3枚のアクションカードを捨て札にする。ジェフの船団に置かれた Deception カードは次のジェフのターン終了時まで捨て札にされない。そののち、クレイグはプレイしたリアクションカードを捨て札にする。ジェイは1枚の新たなアクションカードを引き、ターンを終了する。クレイグは損失を補充するため、1枚の新たな商船カードを引く。

次は、ふたたびジェフのターンとなる。

### 3.3 アクションカード一覧

#### 3.3.1 AMC [リアクション] (2) 仮装巡洋艦

仮装巡洋艦 (AMC) である HMS Alcantara と HMS Carmania は、商船を迎撃しようとする軍艦または通商破壊艦を自動的に迎撃する。2つの戦闘は同時に行われ、双方の陣営が迎撃を解決してから(順番は任意)結果を適用する。軍艦または通商破壊艦が撃沈されたら、AMC プレーヤーの勝利得点パイルに加えること。軍艦または通商破壊艦が損傷した場合は、損傷マーカーを乗せる。AMC が撃沈された場合は、軍艦または通商破壊艦側の勝利得点パイルに加える。無傷の AMC、または損傷を受けた AMC は通常通り捨て札にされる。迎撃カードが夜間アクションだった場合、双方のプレーヤーに-1の修正がつく。他のアクションカード(たとえば Boarding Party) は、AMC に対して効果を発揮しない。なお Surprise Attack と Searchlight は、軍艦

または通商破壊艦による迎撃にのみ使用できるとに注意。迎撃が通商破壊艦によって行われた場合、その通商破壊艦は確認される。迎撃の目標となっていた商船は攻撃対象から外され、このターン中に再度迎撃を行うことはできない。

#### 3.3.2 Blockade Runner (2) 封鎖の突破

補給欠乏状態にある、味方の軍艦と通商破壊艦 (Island Refuge を使用している場合を含む) を再補給できる。挑戦/反応ルールは補給を受ける船ごとに行うこと。成功した場合は補給欠乏マーカーを取り除く。拿捕船が船団に加わっている場合、各挑戦ルールに+2の修正を加える。

#### 3.3.3 Boarding Party [補助] (6) 切り込み隊

軍艦または通商破壊艦による迎撃に加えて使用できる。損傷を受けていない商船を撃沈する代わりに、拿捕することができる。「損傷」の結果は無視される。「撃沈」の結果が出たら、拿捕船として船団に加える。迎撃を行った船が補給欠乏状態の場合、ただちに補給欠乏マーカーを取り除く。拿捕を免れた商船は、通常通り安全な航路への脱出を試みることができる。

#### 3.3.4 Bounding Main [チーム戦] (1) 荒れ模様

このカードは4人でのチーム戦でのみ使用される。チーム戦以外のゲームでは、イギリス軍カードとしてのみ使用できる。このカードが使用されると、次のプレーヤー(敵プレーヤー)のターンがスキップされる。スキップされたプレーヤーの船団に Deception または Fog Bank が置かれている場合、そのプレーヤーが次のターンを実施するまでそのままにしておく。

#### 3.3.5 Break Contact [リアクション] (2) コンタクト喪失

軍艦と通商破壊艦、拿捕船または商船に対する迎撃をキャンセルする。目標が損傷を受けているか補給欠乏の状態にあるならば、それぞれにつき挑戦ルールから-2する。ルールに成功したら迎撃は

キャンセルされる。夜間のアクションや Island Refuge の状態にある船、また Surprise Attack による攻撃、機雷攻撃と魚雷攻撃に対しては使用できない。

### 3.3.6 Breakdown (1) 故障

損傷していない軍艦または通商破壊艦に対して、挑戦／反応ロールにより損傷を与えることができる。通商破壊艦は「確認」されていなくても良い。ロールに成功したら、損傷マーカーを置く。このカードの迎撃欄は、イギリス軍の特別な船である HMS Glasgow を示しており、通常のイギリス軍より強力となっている。

### 3.3.7 Breakout (3) 包囲の突破

挑戦／反応ロールを行い、挑戦ロールの結果が反応ロールより大きければ、軍艦／通商破壊艦デッキから 1 枚引く。挑戦ロールの結果が反応ロールの少なくとも 2 倍あれば、2 枚のカードを引くことができる。

### 3.3.8 Collier (1) 石炭船

すべての味方の船から補給欠乏マーカーを取り除く (Island Refuge) のものを含む。

### 3.3.9 Damage Control (4) 修理

味方の船どれか 1 隻から、損傷マーカーを取り除く (Island Refuge) のものを含む。

### 3.3.10 Deception (2) 欺瞞工作

このカードは、相手プレイヤーの船団に配置する。そのプレイヤーの次のターンは、手札からランダムに引かれた、アクションカード 1 枚のみプレイできる。このカードは、迎撃ではないアクションに使用しなければならない。アクションが無効、または使用できないアクションカードが引かれた場合、カードは無視される。ターン終了時に、選択されたアクションカードと Deception カードをまとめて捨て札にする (カードのドローは通常通り行える)。Deception カードが配置されていても、リアクションカードのプレイは通常通り行うこと

ができる。すでに Fog Bank カードが配置されたプレイヤーに対して、Deception カードを使用することはできない。

### 3.3.11 Exchange Information [チーム戦] (1) 情報交換

このカードは 4 人でのチーム戦でのみ使用される。チーム戦以外のゲームでは、イギリス軍カードとしてのみ使用できる。プレイヤーとそのチームメイトは、好きなだけ手札をやり取りできる。プレイヤーはそれぞれのアクションカードを特定するような形で話題にしたり、互いの手札を確認したりできない。ただし、「リアクションカードが欲しい」といった表現は許可される。

### 3.3.12 Fair Seas (2) 好天

損傷を受けていない商船か拿捕船を 1 隻選択し、挑戦／反応ロールによって安全な航路への脱出を試みることができる。挑戦ロールの結果に+1 する。ロールに成功した船は、安全な航路に到達する。

### 3.3.13 Fast Ship [リアクション] (2) 高速船

通商破壊艦による商船の迎撃に対し、攻撃ロールの結果から-2 する。このカードは、損傷を受けた商船に対して、また夜間の迎撃や Surprise Attack に対して使用できない。また軍艦による迎撃に対しても使用できない。

### 3.3.14 Fog Bank (2) 濃霧

このカードは、相手プレイヤーの船団に配置する。そのプレイヤーの次のターンは、Fog Bank を捨て札にすることを除き、一切のアクションカードを使用できず、ターン終了時のドローも行えない。Fog Bank が配置されている間、Heavy Weather を除くカードによる攻撃や迎撃を受けない。すでに Deception カードが配置されたプレイヤーに対して、Fog Bank カードを使用することはできない。

### 3.3.15 Good Hunting [補助] (4) 順調な狩り

通商破壊艦による迎撃に組み合わせて使用することで、1 度の迎撃で 2 隻の商船を目標にできる。そ

それぞれの迎撃は、個別のルールで解決すること。防御側は商船ごとにリアクションカードを使用できる。また Slim Pickings カードをリアクションとして使用できる。

### 3.3.16 Heavy Weather (2) 荒天

すべての損傷を受けた軍艦と通商破壊艦、拿捕船と商船はそれぞれ挑戦／反応ルールによって浸水のチェックを行う。ルールに成功したら船をプレイから除去し、表を上にしてそれぞれのデッキの下に戻す。勝利得点を、受け取ることはできない。

Island Refuge の状態にある船は Heavy Weather の影響を受けない。

### 3.3.17 Intelligence (2) 情報

プレイヤーは相手プレイヤーのうち 1 人の手札をすべて秘密裏に確認するか、次のターンにドローされるアクションカードの中身を確認し、その順番を入れ替えることができる。4人プレイの場合は4枚のカードを確認し、3人プレイの場合は3枚を、2人プレイの場合は2枚を確認できる。

### 3.3.18 Interned (1) 拘束

相手プレイヤーの軍艦、「確認」された通商破壊艦または拿捕船を、挑戦／反応ルールによって中立港に寄港させることができる。目標が損傷を受けているか補給欠乏の状態にあるならば、それぞれにつき挑戦ルールに+2 する（損傷を受けており補給欠乏状態ならば+4）。ルールに成功したら目標の船をプレイから除去し、表を上にしてそれぞれのデッキの下に戻す。勝利得点は、受け取ることができない。

### 3.3.19 Interrogate (5) 臨検

挑戦／反応ルールによって 1 隻の通商破壊艦か拿捕船を「確認」できる。ルールに成功したら船は「確認」され、ただちにカードに記載された攻撃コインによって迎撃を行う。Island Refuge の状態にある通商破壊艦は、Interrogate の対象にならない。このカードは、補助カードと組み合わせてプレイ

できない。また、リアクションカードによって Interrogate を防ぐことはできない。船が「確認」された場合、防御側のプレイヤーは通常通りリアクションカードをプレイできるが、迎撃が解決されるまで Reflag は使用できない。「確認」された船に対して Interrogate は使用できない。

### 3.3.20 Island Refuge (2) 島の避難場所

1 隻の軍艦か通商破壊艦に、安全地帯を提供する。Island Refuge カードを船の上に置き、Island Refuge の状態にあることを示すこと。最低 1 ターンは Island Refuge の状態になければならないが、何ターンその状態に留まっても良い。Island Refuge を使用したターンと続くターンにおいて、再補給と修理の両方の試みを挑戦／反応ルールで行うことができる。それぞれの試みは個別にロールすること。ルールに成功したら、マーカーを除去する。Island Refuge の状態にある船は、モニター艦からの迎撃のみを受ける。通商破壊艦は Interrogate の対象とならない。また Heavy Weather、Rendezvous Missed カードの影響を受けない。Island Refuge の状態にある船 (Island Refuge から離脱したターンを含む) は、迎撃や機雷敷設を実施できない。自軍ターンにカードを除去して捨て札にすることで、いつでも Island Refuge から離脱できる。「確認」された通商破壊艦が Island Refuge から復帰した場合、元の未確認の状態に戻る。

### 3.3.21 Lay Mines (2) 機雷敷設

このカードは、機雷を装備している通商破壊艦によってのみプレイできる。機雷は、相手プレイヤーの拿捕船を除くすべての商船を攻撃する。防御側プレイヤーは Minesweeper をリアクションで使用することで、回避できる。

### 3.3.22 Minesweeper [リアクション] (2) 機雷掃海

通商破壊艦または潜水艦によって敷設された機雷が、商船を攻撃する前に除去する。

### 3.3.23 Mistaken Identity [リアクション] (1) 船の誤認

商船が撃沈された後に、プレイヤーの勝利得点パイルにある撃沈された商船と、いま撃沈されたばかりの商船を交換できる。挑戦／反応ロールに成功した場合、2隻の船を交換してそれぞれの勝利得点パイルに入れる。このカードの迎撃欄は、イギリス軍の特別な船である HMS Highflyer を示しており、通常のイギリス軍より強力となっている。

### 3.3.24 Monitor (1) モニター艦

Island Refuge の状態にある船1隻を迎撃できる。目標が停泊しているため、攻撃ロールの結果に+2すること。

### 3.3.25 Non-Combatant [リアクション] (3) 非戦闘員

損傷を受けていない商船が軍艦または通商破壊艦によって攻撃を受けた場合、このカードをプレイすることで攻撃ロールの結果から-2される。「損傷」の結果は無視され、ダメージマーカーは置かれない。「撃沈」の結果が出た場合は、相手プレイヤーに拿捕される。拿捕された船は、迎撃を行った船の再補給に利用できる。商船が拿捕されなかった場合、安全な航路へ脱出するための、挑戦ロールの結果に+2する。

### 3.3.26 Pull the Plug [リアクション] (1) 栓を抜け

味方の軍艦、通商破壊艦または拿捕船が迎撃された場合（損傷を受けていても受けていなくても良い）、このカードを使用することで迎撃をキャンセルする。目標の船は、自沈してプレイから取り除かれる。表側を上にしてデッキの下に入れること。勝利得点を得ることはできない。

### 3.3.27 QQQ [リアクション] (2) ワレ攻撃サレリ

商船を迎撃した通商破壊艦を「確認」する。

### 3.3.28 Q-Ship [リアクション] (2) 囷船

Q-Ship の Q-7 Penhurst と Q-19 Privet が、魚雷攻撃を試みる潜水艦を攻撃する。挑戦／反応ロールによって砲戦に持ち込めるかどうか、判定すること。ロールに成功したら、互いに「Gun」コインで攻撃を行うこと。損害は同時に適用する。潜水艦が撃沈されたら、Q-Ship プレイヤーの勝利得点パイルに加える。Q-Ship が撃沈されたら、潜水艦プレイヤーの勝利得点パイルに加える。砲戦に持ち込むことに失敗した場合、潜水艦は Q-Ship を魚雷で先制攻撃する。Q-Ship が撃沈されなかった場合、Q-Ship は DC (爆雷) による反撃を行う。元の目標となっていた商船は無視される。

### 3.3.29 Razzle-Dazzle [リアクション] (1) カモフラージュ塗装

挑戦／反応ロールによって潜水艦の魚雷攻撃をキャンセルできる。ロールに成功すると攻撃は中止される。

### 3.3.30 Recalled [リアクション] (1) 帰還命令

商船が撃沈された後、このカードを使用することで迎撃を行った軍艦、通商破壊艦（「確認」されているかどうかに関わらず）を味方の港に帰還させることができる。挑戦／反応ロールに成功した場合、軍艦／通商破壊艦をプレイから取り除き、表を上にしてデッキを戻す。この帰還に対して、勝利得点を得ることはできない。撃沈された商船は、そのまま迎撃プレイヤーの勝利得点パイルに留まる。このカードはアクティブプレイヤーが商船を撃沈した後ならいつでも使用でき、Shipping Lane や Good Hunting による追加攻撃を防ぐ目的でも使用できる。

### 3.3.31 Recon Aircraft (2) 偵察機

相手プレイヤーの手札からランダムに2枚のアクションカードを引き、自分の手札に加える。Recon Aircraft は同じターンに複数のプレイヤーに対して使用しても良い。

### 3.3.32 Reflag [リアクション] (5) 国籍変更



「確認」された通商破壊艦または拿捕船のうち 1 隻を、元の状態に戻す。Reflag カードは QQQ カードによって船が確認された場合など、自分のターン中でも使用できる、特殊なリアクションカードである。AMC や Interrogate に対してプレイされた場合、これらのカードを処理してから Reflag をプレイする。また Reflag は、ターンの開始時点で「確認」されている通商破壊艦や拿捕船の状態を元に戻すため、プレイヤーターンに「使用を宣言」して使うこともできる。このカードの背景色は、青と褐色の両方で書かれている。

### 3.3.33 Rendezvous Missed (2) ランデブー失敗

相手プレイヤーの軍艦と通商破壊艦（確認されているかどうかに関わらず）は、それぞれの船ごとに挑戦／反応ロールで補給欠乏のチェックを行う。成功した場合は、補給欠乏マーカーを置く（それぞれの船には 1 つのマーカーしか置くことができない）。ただし、Island Refuge の状態にある船は除く。拿捕船が目標船団に含まれている場合、挑戦ロールの結果から-2 すること。

### 3.3.34 Sail Q-Ship [リアクション] (1) 帆船型 Q-Ship

帆船型 Q-Ship である Q-21 Prize は、帆船型の商船（オプションルール 6.11）に魚雷攻撃を試みる潜水艦を攻撃する。挑戦／反応ロールによって砲戦に持ち込めるかどうか、判定すること。ロールに成功したら、互いに「Gun」コインで攻撃を行うこと。損害は同時に適用する。潜水艦が撃沈されたら、Q-Ship プレイヤーの勝利得点パイルに加える。Q-Ship が撃沈されたら、潜水艦プレイヤーの勝利得点パイルに加える。砲戦に持ち込むことに失敗した場合、潜水艦は Q-Ship を魚雷で先制攻撃する。帆船 Q-Ship は DC（爆雷）を装備していないため、反撃を行えない。元の目標となっていた商船は無視される。

### 3.3.35 Scuttle (2) 自沈

味方の損傷した軍艦、通商破壊艦または拿捕船をプレイから取り除く。船のカードを表向きにして、デッキの下に戻す。勝利得点を得ることはできない。

### 3.3.36 Searchlight [補助] (1) サーチライト

イギリス軍、軍艦または通商破壊艦による迎撃に追加して利用できる。夜間迎撃の攻撃結果（-1 の修正がついたもの）に、+3 の修正を加えることができる。Good Hunting、Shipping Lanes カードと組み合わせた場合、それぞれの攻撃に+3 すること。このカードの迎撃欄は、イギリス軍の特別な船である HMS Pegasus を示しており、通常のイギリス軍より強力となっている。

### 3.3.37 Second Chance (2) 2 度目のチャンス

ターン終了時にカードをドローしたあと、ただちに追加のターンを実施できる。この追加ターンにおいて Wireless Intercept、Second Chance はプレイできない。

### 3.3.38 Shallow Run [リアクション] (2) 浅瀬への逃走

1 隻の軍艦、通商破壊艦、拿捕船または商船に対して行われた迎撃を回避できる。ただし、挑戦／反応ロールに失敗すると船は損傷を受ける。すでに船が損傷している場合、挑戦ロールに-2 の修正を受ける。すでに損傷した船がロールに失敗したら、船は撃沈され迎撃プレイヤーの勝利得点パイルに加える。このカードは夜間の迎撃、Island Refuge の船に対する迎撃や Surprise Attack による攻撃、魚雷や機雷による攻撃には使用できない。

### 3.3.39 Shipping Lanes [補助] (4) 商船の航路

軍艦による迎撃に加えてプレイされる。このカードを使用すると、軍艦は 1 回の迎撃で 3 隻の商船すべてを迎撃できる。ロールは、それぞれの迎撃ごとに行うこと。また商船ごとにリアクションカード（Slim Pickings を含む）を使用できる。

### 3.3.40 Slim Pickings [リアクション] (2) 乏しい収穫

1 隻の商船に対して行われた迎撃をキャンセルするか、Good Hunting、Shipping Lanes と組み合わせで行われる迎撃の目標商船を 1 隻に減らす。

**3.3.41 Special Cargo [補助] (1) 特別な貨物**  
軍艦、通商破壊艦による迎撃、機雷または魚雷による攻撃と組み合わせで利用できる。この迎撃／攻撃で沈んだすべての商船の勝利得点を倍として計算する。このカードは Good Hunting、Shipping Lanes と組み合わせても良い。このカードの迎撃欄は、イギリス軍の特別な船である HMS Sydney を示しており、通常のイギリス軍より強力となっている。

### 3.3.42 Submarines U-27 & U-41 (2) 潜水艦 U-27/U-41

1 隻の商船 (拿捕船を除く オプション 6.9 参照) を魚雷攻撃できる。Q-Ship、Sail Q-Ship、Razzle-Dazzle をリアクションとして使用できる。

### 3.3.43 Submarines UC-16 & UC-29 (2) 潜水艦 UC-16/UC-29

1 隻の商船 (拿捕船を除く オプション 6.9 参照) を魚雷で攻撃するか、機雷を敷設する。Q-Ship、Sail Q-Ship、Razzle-Dazzle をリアクションとして使用できる。機雷は、相手プレイヤーの商船すべてを攻撃する。Q-Ship、Sail Q-Ship、Razzle-Dazzle は魚雷攻撃のリアクションとしてのみ使用できる。Minesweeper を機雷攻撃のリアクションとして使用できる。

### 3.3.44 Surprise Attack [補助] (3) 奇襲

イギリス軍、軍艦または通商破壊艦の迎撃と組み合わせで使用する。これらの迎撃の、攻撃ロール結果に+2 する。Good Hunting、Shipping Lanes と組み合わせた場合、それぞれの攻撃に+2 すること。1 回の迎撃には、1 枚の Surprise Attack しか利用できない。

### 3.3.45 Transfer Command (2) 指揮の移譲

相手プレイヤーの船団から 1 隻の軍艦または「確認」された通商破壊艦、「確認」された拿捕船を選択し、挑戦／反応ロールに成功したら自分の船団に加える。移動させられた船の「確認」、「補給欠乏」、「損傷」などのステータスはすべて引き継がれる。

### 3.3.46 Trap [リアクション] (2) 罠

迎撃を受けた商船は、武装していた！ 商船と迎撃を行った軍艦または通商破壊艦は、それぞれ攻撃を行い (商船の攻撃コインは「Trap」カードに記載されている)、同時に損害を適用する。いずれかの船が撃沈されたら、相手プレイヤーの勝利獲得パイルに入れる。損害は通常通り適用される。夜間迎撃の場合、双方の攻撃ロールの結果から-1 すること。迎撃と組み合わせされた、その他のアクションカードは通常通り処理する。ただし、Surprise Attack と Searchlight は、軍艦または通商破壊艦による攻撃にしか適用されない。迎撃を行った船が通商破壊艦の場合は、「確認」される。

### 3.3.47 Wireless Intercept (2) 無線傍受

アクションカードの捨て札パイルから 2 枚取り (トップの位置から取る)、手札に加える。Wireless Intercept は 1 ターンに 1 枚しかプレイできない。また、Second Chance の追加ターンでプレイできない。

## 4.0 チーム戦ルール

4 人プレイのオプションとして、2 対 2 のチーム戦が用意されている。チーム戦では、チームメイトは互いの手札を見ることや、特定のアクションカードに関して相談することが禁止されている。Exchange Information カードのプレイを除き、アクションカードを交換することもできない。しかし「防衛に強い手札を持っている」といった会話ならば行うことができる。

4.1 チームメイトは向かい合って着席する。

4.2 チームメイトの船を故意に攻撃、損傷させてはいけません。チームメイトの船から勝利得点は獲得できません。

4.3 「相手プレイヤーに効力を発揮する」、と記載されたアクションは、敵チームに使用されなければなりません。

4.4 「味方のプレイヤーまたは船に効力を発揮する」、と記載されたアクションはアクションを実施したプレイヤーにのみ適用される。

例 プレイヤーはチームメイトの損傷マーカーを除去できません。

4.5 チームメイトに対して実施されたアクションに対してリアクションカードを使用してはなりません。

4.6 Island Refugeから戻った船は、チームメイトに転送される。

4.7 Breakoutで2隻の船を受け取った場合、1隻をチームメイトに渡す。1隻のみ受け取った場合は、自分の船団に加える。

4.8 それぞれのプレイヤーは、個別の勝利得点パイルを持つ。ラウンドポイントは、プレイヤーごとに得点される。したがって、1ラウンドでチームが獲得できる最高点は7点であり、最低点は3点となる。

4.9 ラウンド終了時点で、もし船を持ち越すことにしたならば、チームメイト間で船のやり取りをして良い。

4.10 ゲーム終了時点で、合計してより多くのラウンドポイントを獲得したチームが勝利する。

## 5.0 ソリティアルール

ソリティアルールを使用することで、1人のプレイヤーが「ファントムプレイヤー」(PP)を相手にプレイできる。ソリティアを行う前に、プレイヤーはすべての「ライブプレイヤー」(LP)ルールに習熟しておくこと。ソリティアゲームにおいて、

ライブプレイヤーは、一部の例外を除くこれらのルールを使用する(詳細は下記参照)。そのため、ルールを完璧に理解しておくことが重要となる。

加えて、ソリティアカードには様々なアクションが略して書かれているため、アクションカードをよくチェックしておく必要がある。

ソリティアゲームにおいて、ライブプレイヤーは双方の陣営のダイスロールを行い、ときには論理的な決断を下さなければならない(たとえば、ファントムプレイヤーがもっとも興味を引くであろう目標を選択するなど)ということ、覚えておくこと。確実な選択が、ゲームをより面白くする。

## 5.1 ソリティアデッキ

このゲームにおける独自の側面として、1人のプレイヤーがファントムプレイヤーを相手にして、2人用ゲームのように戦えるというものがある。2人用ゲームにおけるすべての状況をシミュレートするため、ソリティアカードはアクションカードと組み合わせで使用される。

ソリティアカードには2つの用途がある。これらのカードの一方のセクションには、ファントムプレイヤーが取りうる2つの防御アクションが(そして一部には特別アクションが)、もう一方のセクションには4つの攻撃アクションが記載されている。これらのカードはアクションカードを組み合わせたものであり、基本的にこれらのカードで実行可能なアクションを要約したものとなっている。

## 5.2 ソリティアゲームのセットアップ

他の3つのデッキと一緒に、ソリティアデッキをまとめておく。アクションカードデッキから、2枚の Intelligence、2枚の Wireless Intercept、Bounding Main、Breakdown、Exchange Information、Mistaken Identity、Pull the Plug、Sail Q-Ship、Searchlight、Special Cargo を取り除く(これらのカードはソリティアゲームでは役

に立たない)。4つのデッキをシャッフルする。

**5.2.1** ランダムに 48 枚のアクションカードを取り除き、40 枚をデッキに残す。

**5.2.2** 双方の陣営に 3 隻の軍艦／通商破壊艦と 3 隻の商船、6 枚のアクションカードを配る。ファントムプレイヤーの手札は隠しておき、離れた場所に置いておくこと。これらのカードは、ターンにおけるファントムプレイヤーのアクションを決定する際には使用されない。それは、ソリティアカードによって行われる。

**5.2.3** 第一ラウンドにおいて、どちらのプレイヤーが先攻するかは、好きなように決めること。

**5.2.4** 各ラウンドの終了時に勝利得点を計算し、ラウンドポイントを割り当てる。プレイヤーは、もしあれば、どの船を続くラウンドに持ち越すか双方の陣営について決定する。

**5.2.5** 続くラウンドでは、アクションカードとソリティアカードをリシャッフルする。適切な数のアクションカードを配布する。

### **5.3 ソリティアライブプレイヤー (LP) としてゲームをプレイする**

このセクションではライブプレイヤー (LP) に対するルールの変更点 (以下で触れる例外を含む通常のルールに従う) の概略について記載している。

**5.3.1** すべてのアクションカードは、伏せた状態で捨て札にされる。捨て札パイルはプレイ中見えないよう隠しておく。

**5.3.2** Recon Aircraft がプレイされたら、PP の手札からランダムに 2 枚を選ぶ。PP の手札は、この目的以外に使用されない。

**5.3.3** LP が PP の船を迎撃するごとに、ソリティアカードを 1 枚引く。また魚雷攻撃が行われるごとに 1 枚、機雷が敷設されるごとに 1 枚を引く (商船が攻撃されるごとに 1 枚ではない)。赤いダイスを振り、カードの防御アクションの項目を参照する。結果には、1 または 3 がロールされた場合、

2 または 4 がロールされた場合の 2 通りがある。

LP のアクションに対して適応するならば、記載されたリアクションを実施すること。「リアクションなし」(No Response) または記載されたリアクションか LP のアクションに適応しない場合 (たとえば迎撃に対する「機雷掃海」など)、リアクションは実施されない。

### **5.4 ソリティアファントムプレイヤー (PP) としてゲームをプレイする**

このセクションは、ファントムプレイヤーに対するルールの概略について記載している。

**5.4.1** PP ターンの終了時点ですべてのカードがプレイされた場合、ソリティアデッキを再度シャッフルする。

**5.4.2** LP と同じく、PP も各ターンの終了時点でアクションカードを引く。ただし、中身は確認せずに伏せたまま捨て札パイルに置くこと。また、PP の手札にも加えない。

**5.4.3** PP は実施するアクションを決定するため、ソリティアカードを使用する。そのため PP はターンにおいて、1 枚以上のソリティアカードを使用することがある。それぞれのカードについて、以下のルールが適用される。

**1.1** 枚のカードを引いて、赤いダイスをロールする。カードのアクション (攻撃アクション) の項目を参照する。1 がロールされたら、PP のターンは終了する。

**2.2** がロールされ、記載されたアクションが実施できない場合 (軍艦による迎撃が指示されているのに PP が軍艦を持っていない、PP の軍艦すべてがすでに迎撃を実施している、LP の商船がすべてすでに迎撃されているなど)、アクションは無視され PP のターンは終了する。

**3.2** がロールされ、記載されたアクションが実施できる場合、さらに 1 枚ソリティアカードを引く。スペシャルアクション (Special Actions) の項目

を参照し、空欄であればスペシャルアクションなしで迎撃を解決する。スペシャルアクションが記載されている場合、空欄のカードを引くかアクションが重複するか、または実行できないアクション（Shipping Lanes と通商破壊艦による迎撃、Shipping Lanes と Reflag など）を引くまで、追加のカードを引き続けること。すべての実行可能なスペシャルアクションが迎撃で実施される（アクションが重複した場合、一方のカードのみ適用する）。PP にとってもっとも良いと思われる目標、またはランダムに目標を選択する。迎撃が完了したら、もう 1 枚カードを引き、赤いダイスを振って PP のターン処理を続ける。

4. 3 か 4 をロールし、アクションに「(ET)」と記載されている場合、記載されたアクションを完了したのち PP のターンは終了する。アクションを完了できない場合（LP の船がすべて認識されていない通商破壊艦で、Transfer Command を指示された場合など）、アクションを無視して PP のターンは終了する。

5. 3 か 4 をロールし、アクションに「(ET)」と記載されていない場合、記載されたアクションを完了したのちもう 1 枚カードを引き、赤いダイスを振る。アクションを完了できない場合、アクションを無視してもう 1 枚カードを引き、赤いダイスを振る。

6. PP のアクションが Deception または Fog Bank の場合、ソリティアカードを LP の船団に置くのではなく、次回アクションまで覚えておくこと。アクションカードと異なり、ソリティアカードはデッキから除去されない。

7. PP のアクションが Island Refuge の場合、損傷を受けた船または補給欠乏状態の船、認識された通商破壊艦を優先して選択するか（ほかに良い選択肢があればそれを選ぶ）、あるいはランダムに対象の船を決定する。ソリティアカードを船に置

かず、対象の船を船団から離して置くことで表示すること。ダメージまたは補給欠乏が解消されるまで、船は Island Refuge に留まる。さもなければ、次のターンに帰還する。

8. PP のアクションが Recon Aircraft の場合、LP の手札からランダムに 2 枚を選び、伏せたまま捨て札パイルに置く。これらは PP の手札には加えられない。

9. Deception が PP に対してプレイされた場合、PP の次のターンでは、1 枚ソリティアカードを引いて赤いダイスを振る。1 または 3 がロールされたら、3 の項目に記載されたアクションを実施する（可能ならば）。2 または 4 がロールされたら、4 項目に記載されたアクションを実施する（可能ならば）。以上で PP のターンは終了する。

10. Recon Aircraft が PP に対してプレイされた場合、PP の次のターンでは、1 枚ソリティアカードを引いて赤いダイスを振る。ルール 5.4.3 の 9 より前までの手順に従い、可能ならば記載されたアクションを実施する。以上で PP のターンは終了する。

11. PP のアクションが Interrogate だった場合、どの LP の船を選択すべきかどうかに関して、3 つの異なる指示が書かれている。カードに「Low VA」と書かれている場合、もっとも勝利得点の低い未確認の通商破壊艦か、拿捕船を選択すること。カードに「High VA」と書かれている場合、もっとも勝利得点の高い未確認の通商破壊艦か、拿捕船を選択する。いずれの場合も、同じ勝利得点の船が複数あるならば、ランダムに決定する。カードに「Random」と書かれている場合、未確認の通商破壊艦か拿捕船の中から、ランダムに選択する。LP が通商破壊艦や拿捕船を持っていない場合、またはすべての通商破壊艦や拿捕船が確認されている場合、アクションは無視され新たなカードを 1 枚引いて赤いダイスを振り、PP のターンを続ける。

12. PP ターンの終了時点で 1 つ以上の通商破壊艦

または拿捕船が確認されている場合、ソリティアカードを1枚引く。スペシャルアクションに **Reflag** と記載されていれば、もっとも適切な船を選択し（またはランダムに選択し）、偽装された状態に戻す。

## 5.5 ソリティアの例

これら例を読むにあたって、以下で触れられている様々なカードを手にとってみることをお勧めする。ここでは、マイクによってプレイされているソリティアゲームの途中におけるアクションをピックアップしてみよう。

**5.5.1 PP ターンの開始にあたり、マイクはソリティアカードの一番上をめくり、攻撃アクションを参照するため赤いダイスをロールする。** このカードには、以下の4つの「起こり得る」攻撃アクションが記載されていた。

- (1) アクションなし (ET)、(2) 軍艦で商船を迎撃、(3) Blockade Runner、(4) Damage Control

マイクは2をロールし、PPが船団に軍艦 **Leipzig** を加えていたことから、少なくとも1隻のマイクの商船に対して迎撃が実施される。マイクはスペシャルアクションの項目を参照するため、次のソリティアカードをめくる。それには **Surprise Attack** と記載されていた。引いてきたカードのスペシャルアクションの項目が空欄ではなかったため、マイクはスペシャルアクションの項目を参照するため、もう1枚ソリティアカードをめくる。それには **Boarding Party** と記載されていた。2枚目に引いたカードのスペシャルアクションの項目が空欄ではなかったため、マイクは3枚目のカードをめくる。そのカードは空欄だったため、この時点で追加のカードはめくらない。

マイクはどの商船が迎撃されるのか、運任せで決めることにした。そこで白いダイスをロールし、1～2に1番目の船を、3～4に2番目の船を、5～6に3番目の船を割り当てた。マイクがロールした

結果は4となり、2番目の商船である **Lundy Island** が目標に選択される。ソリティアカードを引いた結果により、**Leipzig** が **Lundy Island** に対して、**Surprise Attack** と **Boarding Party** を使用して迎撃することとなった。マイクが手札に持っていた唯一のリアクションカードは **Break Contact** であり、PPのスペシャルアクションである **Surprise Attack** により、使用が阻止されてしまう。マイクは **Leipzig** の攻撃コインに従い青と緑と赤のダイスを選択する。また **Lundy Island** の防御コインの記述に従い白のダイスを選択する。マイクは双方のダイスをロールし、PPは青の5と緑の7と赤の2をロールし、7は迎撃の一部であるスペシャルアクション **Surprise Attack** の効果により9に修正される。マイクは4をロールし、PPの修正された結果の9が2倍以上となったため、**Lundy Island** は **Boarding Party** によって拿捕され、PPの船団に拿捕船として加えられる。**Lundy Island** の拿捕によってPPのターンは終了しないため、マイクは次のソリティアカードをめくり、赤いダイスをロールして攻撃アクションを参照する。このカードには、以下の4つの「起こり得る」攻撃アクションが記載されていた。

- (1) アクションなし (ET)、(2) 通商破壊艦で商船を迎撃、(3) Submarine Torpedo Attack、(4) Interrogate—Random

マイクは3をロールし、PPの残るマイクの商船のうち、いずれかを **Submarine Torpedo Attack** で攻撃する。スペシャルアクションは軍艦または通商破壊艦による迎撃においてのみチェックされるため、この時点で追加のソリティアカードは引かない。マイクは **Q-Ship** や **Razzle-Dazzle** カードなどを手札に持っていなかったため、魚雷攻撃に対して出来ることはなかった。マイクは再度、どの商船が迎撃されるのか、運任せで決めることにした。そこで白いダイスをロールし、1～3に1番目

の船を、4~6に2番目の船を割り当てた。マイクがロールした結果は4となり、2番目の商船である Appam が目標に選択される。マイクは潜水艦魚雷攻撃コインの記述に従い、青と白と赤のダイスを選択する。また Appam の防御コインに従い緑のダイスを選択した。マイクが双方のダイスをロールしたところ、PPは青の3と白の2と赤の4となり、Appam のロールは3となった。PPの結果である4が Appam の3を上回ったため、Appam は損傷しダメージマーカーを置かれる。Appam への魚雷攻撃によってPPのターンは終了しないため、マイクは次のソリティアカードをめくり、赤いダイスをロールして攻撃アクションを参照する。このカードには、以下の4つの「起こり得る」攻撃アクションが記載されていた。

(1) アクションなし (ET)、(2) 通商破壊艦で商船を迎撃、(3) Recon Aircraft (ET)、(4) Breakout  
マイクは3をロールし、手札からランダムに2枚のアクションカードを選んで、伏せたまま捨て札にする。PPの攻撃アクションの最後に (ET) の表示があったため、PPのターンは終了する。マイクは新たなアクションカードを1枚引き、伏せたまま捨て札パイルに置く。また新たな商船カードを補充として引く。最後のステップとして、使用されたソリティアカードをデッキに戻しシャッフルする。

**5.5.2** マイクは2枚のアクションカードを失い、Lundy Island を拿捕されている。この悪い状況において、彼はベストを尽くさなければならない。2枚のアクションカードを失ったことで、彼のオプションはより制限されることとなったが、彼は通商破壊艦 Leopard による迎撃と Leipzig に対する Interned を試みることにした。マイクは機雷敷設能力のある通商破壊艦を持たないため、Lay Mines カードを迎撃に使用することにし、伏せた状態で「迎撃」の項目が読める向きにして（横向きにし

て）Leopard の上に置く。また、伏せた状態で Interned カードをアクションの項目が読める向きにして（縦向きにして）船団の前に置く。なお、割り当てられたアクションカードを伏せたまま置いておくのは、どのアクションが実施されたのか記録する意味において（ソリティアゲームにおいても）良いアイデアである。マイクは Leopard による迎撃を先に解決することとし、Lay Mines カードの迎撃の項目を表向きにする。彼はPP船団の商船 Kaipara を目標とした。マイクはソリティアカードをめくり、防御アクションを参照するため赤いダイスを振る。そのカードには以下の2つの「起こり得る」防御アクションが記載されていた。

(1/3) アクションなし、(2/4) QQQ

マイクは2をロールし、Leopard は迎撃の終了時に「確認」される。マイクは Leopard の攻撃コインに従い青と緑と白のダイスを選択し、Kaipara の防御コインに従い緑のダイスを選択する。マイクが双方のダイスをロールしたところ、Leopard は青の6と緑の1と赤の3となり、Kaipara のロールは青の4となった。Leopard の結果である6が Kaipara の4を上回ったため、Kaipara は損傷しダメージマーカーを置かれる。PPによる防御アクション QQQにより、Leopard を90度タップして「確認」されたことを示す。次にマイクは、PPの船団から Leipzig を取り除くため Interned カードをめくる。マイクは挑戦コインに従い青と緑のダイスを選択し、反応コインに従い青のダイスを選択する。マイクが双方のダイスをロールしたところ、挑戦ロールは青の8と緑の4となり、反応ロールは5となった。結果は成功となり、Leipzig はプレイから除去され、表向きのまま軍艦/通商破壊艦デッキの下に入れられる。マイクはプレイされた2枚のアクションカードを、裏向きのまま捨て札にし、新しいアクションカードを1枚引き

てターンを終了する。ここで、ふたたびPPのターンとなる。

## 6.0 オプションルール

オプションルールはすべてのプレイヤーの合意によって追加される。

### 6.1 石炭の山

すべての軍艦の一部の通商破壊艦は、より多くの石炭を必要とするため、補給欠乏におちいりやすい。

**6.1.1** Rendezvous Missed カードがプレイされた場合、挑戦ロールの結果に+2 する。

**6.1.2** Blockade Runner カードがプレイされた場合、挑戦ロールの結果から-1 する。

**6.1.3** Island Refuge カードがプレイされた場合、再補給を行う際の挑戦ロール結果から-1 する。

### 6.2 セイル

通商破壊艦の Seadler は帆船のため、補給欠乏におちいりにくい。しかし低速のため、迎撃からの逃亡や高速な商船を迎撃する際の妨げとなる。Seadler には以下のすべてのルールが適用される。

**6.2.1** Rendezvous Missed カードがプレイされた場合、挑戦ロールの結果から-2 する。

**6.2.2** Blockade Runner カードがプレイされた場合、挑戦ロールの結果に+1 する。

**6.2.3** Island Refuge カードがプレイされた場合、再補給を行う際の挑戦ロール結果に+1 する。

**6.2.4** Break Contact カードが Seadler によってプレイされた場合、挑戦ロール結果から-2 する。

**6.2.5** Break Contact カードが商船によってプレイされた場合、Seadler が迎撃を行っているならば、挑戦ロール結果に+2 する。

**6.2.6** Fast Ship カードが商船によってプレイされた場合、Seadler が迎撃を行っているならば、挑戦ロール結果から-2 する（合計して-4 の修正値となる）。

## 6.3 子オオカミ

通商破壊艦の Wolf には、小型の偵察機が搭載されている。

**6.3.1** Surprise カードが Wolf の迎撃に組み合わせてプレイされた場合、挑戦ロール結果に+2 する（合計して+4 の修正値となる）。

**6.3.2** Slim Pickings カードは Wolf の迎撃に対して使用できない。

**6.3.3** Wolf への迎撃に対するリアクションとして Break Contact カードがプレイされた場合、挑戦ロール結果に+2 する。

## 6.4 トーナメントバランス

このオプションは、各プレイヤーがゲームの第 1 ラウンドで受け取る軍艦、通商破壊艦、商船のバランスを取るものであり、第 2 ラウンドと第 3 ラウンドは通常通りプレイされる。

**6.4.1** 各プレイヤーに以下の 4 隻の軍艦から 1 隻をランダムに配るか、任意に選ばせる。Dresden、Emden、Königsberg、Nürnberg。

**6.4.2** 軍艦／通商破壊艦デッキから軍艦の Leipzig と Karlsruhe を、通商破壊艦の Geier、Iltis、Meteor、Seadler を取り除く（プレイヤーが 4 人より少ない場合は、さらに上記の 4 隻から任意の軍艦を取り除く）。10 枚に制限されたデッキをシャッフルし、各プレイヤーに残る 2 枚として通商破壊艦を配る。すべてのプレイヤーが最初の 3 隻の軍艦／通商破壊艦を手に入れたら、取り除いた艦船をデッキに戻し再度シャッフルする。

**6.4.3** 各プレイヤーにそれぞれ勝利得点が「5」、「7」、「9」の商船を 1 枚ずつ（William P. Frye を除く）、ランダムに配るか任意に選ばせる。すべてのプレイヤーが最初の 3 隻の商船を手に入れたら、William P. Frye をデッキに戻して再度シャッフルし、ゲームを開始する。

## 6.5 1914 年より後の時代設定でプレイ

このオプションは、1915 年の開始時点で歴史的に



使用できた船のみ、プレイにおいて使えるようにするものである。これにより、最初に使用できる通商破壊艦と軍艦の比率が 14:6 から 10:2 になることから、通商破壊艦が重視される。

**6.5.1** 軍艦／通商破壊艦デッキから、以下を取り除き別にしておくこと。Emden、Leipzig、Karlsruhe、Nürnberg、Berlin、Cap Trafalgar、Kaiser Wilhelm der Grosse、Cormoran。これらはゲームで使用しない。

**6.5.2** このオプションにより、各ラウンドの Breakout カードにより追加される軍艦と通商破壊艦の数が制限される。実際に 4 人プレイヤーゲームではすべての軍艦と通商破壊艦が、各ラウンドのプレイ開始時点でプレイされていることとなる。ラウンドにおいてすべての船がプレイされている場合、Breakout カードは効果を発揮しない。「heavy weather」、「internment」、「recall」、「scuttling」によってプレイから除去された船のみしか使用できない場合、そのラウンドにおいてデッキをリシャッフルしない。

**6.5.3** 4 人プレイヤーゲームにおいて、プレイヤーは合意により迎撃に使用するほか価値のない 3 枚の Breakout カードをプレイから取り除いても良い。

**6.5.4** 完璧な歴史的正確さを求めるプレイヤーは、また以下の 19 隻の商船を取り除くこと。Anne de Bretagne、Banksfield、Bowes Castle、City of Winchester、Diplomat、Elsinor、Hyades、Indrani、Kaipara、King Lud、La Correntina、Lovat、Manchester Commerce、Maria、Pontoporos、Rio Iguassu、Ryazan、Troilus and Vandyck。これらの船は 1914 年に失われた

## 6.6 高速な通商破壊艦

Berlin、Cap Trafalgar、Kaiser Wilhelm der Grosse、Kronprinz Wilhelm、Prinz Eitel Friedrich は高速な通商破壊艦に分類される。

**6.6.1** 迎撃を受けた商船が Fast Ship カードをプレイした場合、通商破壊艦は通常通り攻撃ロールか

ら-2 して迎撃を行うか、商船を「追跡」して-2 の修正を無視するかを選択できる。商船を「追跡」した場合、迎撃のあとに d10 対 d10/d4 のロールで補給欠乏のチェックを行う。失敗した場合は補給欠乏マーカーを置く。すでに補給欠乏の場合、「追跡」は行えない。

**6.6.2** これら 5 隻の船は喫水が深いため、Shallow Run を試みる場合、ダメージ判定の挑戦ロールの結果から-2 する。すでに船が損傷している場合、修正は累積する。

## 6.7 船の持ち越し

通常では 1 隻の船しかラウンド間を持ち越せないが、このオプションを使用すると最大 3 隻の軍艦／通商破壊艦を持ち越せる。

**6.7.1** 2 隻の船を持ち越す場合は、4 枚のアクションカードでラウンドを開始する。

**6.7.2** 3 隻の船を持ち越す場合は、3 枚のアクションカードでラウンドを開始する。

## 6.8 追加ダメージ

基本ルールにおいて「損傷」は累積しないが、このオプションを使用することで、追加ダメージが適用される。

**6.8.1** 船が「損傷」の結果を受けるごとに損傷マーカーを置く。

**6.8.2** 損傷マーカーごとに、攻撃ロールと防御ロールから-2 する。また Break Contact（マーカーごとに-2）、Internment（マーカーごとに+2）、Shallow Run（マーカーごとに-2）の修正値も累積する。ただし、ロール結果は 1 以下にはならない。

**6.8.3** Damage Control カードの使用や Island Refuge による修理の成功 1 回につき、1 個の損傷マーカーしか除去できない。Island Refuge の状態に留まっている間、いくつの損傷マーカーを除去しても良いが、1 ターンに修理できるマーカーは 1 つのみ。

## 6.9 拿捕船への魚雷攻撃

このオプションを採用すると、潜水艦は相手プレイヤーの「確認」されていない拿捕船に対して「誤認による」魚雷攻撃を行うことができる。

**6.9.1** 相手プレイヤーの「確認」されていない拿捕船に対して魚雷攻撃を行う場合、攻撃側プレイヤーはd10/d8対d10のロールに成功しなければならない。ロールに失敗した場合、潜水艦カードは捨て札にされる。拿捕船の代わりに、別な商船に対して同じカードで攻撃を行うことはできない。

**6.9.2** 拿捕船を所有しているプレイヤーは、Q-Ship や帆船型 Q-Ship カードをリアクションでプレイできない。ただし、Razzle-Dazzle カードはプレイできる。

## 6.10 浅瀬の追撃

このオプションでは、Shallow Run カードがプレイされた場合でも、軍艦または通商破壊艦は商船を「追撃」できる。イギリス軍は追撃を行えない。

**6.10.1** 商船が浅瀬による損害をロールする前に、迎撃側プレイヤーは「追撃」を宣言しなければならない。

**6.10.2** 双方のプレイヤーは同時に、浅瀬による損害を決定する。浅瀬による損害を適用したら、迎撃を解決する。双方の船が、浅瀬によって損害を受けたり沈没する可能性があることに注意。

**6.10.3** すでに損害を受けている船(挑戦ロールに-2の修正がつく)がロールに失敗した場合、沈没し相手プレイヤーの勝利得点パイルに加える。

**6.10.4** 5隻の「高速な通商破壊艦」は喫水が深いため、Shallow Runを試みる場合、ダメージ判定の挑戦ロールの結果から-2する。すでに船が損傷している場合、修正は累積する。

## 6.11 帆船型の商船

独特なシルエットと低速のため、12隻の帆船型商船(Arne de Bretagne, Buenos Ayres, Charles Gounod, Dee, Duplex, Invercoe, Isabel Browne, John H. Kirby,

Maréchal Davout, Staut, Størebrot, William P. Frye)が迎撃/攻撃された場合は以下のルールに従う。

**6.11.1** AMC、Q-Ship または Fast Ship リアクションカードはプレイできない。

**6.11.2** 帆船型の商船が迎撃された際に Break Contact カードがプレイされたならば、挑戦ロールの結果から-2する。

## 6.12 拿捕船による再補給

ドイツ軍の司令官はしばしば拿捕船を石炭の補給に利用し、補給が尽きた船は自沈させていた。

**6.12.1** 自軍ターンにおいて、プレイヤーが拿捕船を船団に所有しており、かつ補給欠乏の状態にある軍艦または通商破壊艦(Island Refugeのものも含む)があれば、どれか1隻の補給欠乏マークを取り除く。1隻を超える拿捕船を所有している場合、1対1で複数の軍艦/通商破壊艦から補給欠乏マークを取り除ける。

**6.12.2** 再補給を行ったら、プレイヤーは拿捕船の補給が尽きたかどうか、d10対d10/d8のロールでチェックする。ロールに成功したら、拿捕船は直ちに自沈し、勝利得点パイルに加えられる(2倍ではなく通常の得点が加算される)。

**6.12.3** このオプションを使用する場合、Boarding Party や Non-Combatant カードのルールに以下の手順を加える。迎撃を行った船に再補給を行ったならば、6.12.2の手順に基づいて拿捕船の補給が尽きたかどうかチェックすること。

## プレイノート

### Kaiser's Pirates における商船

プレイヤーは、存在するカードの相対的な価値をより適切に判断するため、Kaiser's Pirates における商船の数とVPを知りたいと思うかもしれない。カードの数(とデッキにおける割合)は以下の通り。

3 VA 商船: 13 (21%) 7 VA 商船: 19 (32%)  
5 VA 商船: 19 (32%) 9 VA 商船: 9 (15%)

## ヒストリカルノート

**英国の商船:** すべてのイギリスの旗を掲げた商船、たとえばClan Mactavishなどでは、国旗として「レッド・エンサイン」（イギリス商船旗）が描かれている。ただし一部の情報によると、少数の船が実際には「ブルー・エンサイン」をマストの先に掲げていたという。すべてのブルー・エンサイン使用の認可は1914年8月21日に公的に取り消され、1919年5月19日まで再開されなかったため、正確な構成という意味において、両者の情報には矛盾がある。しかしながら、本ゲームにおいてはレッド・エンサインが標準として使用されている。

**船のイラスト:** カードの船のイラストを作成するにあたり、実際の画像を探し出して使用すべく、できる限りの調査を行った。しかしながら、一部においては不可能だったため、これらの船に関してはもっとも信頼性の高い情報を元に、独自にイラストを作成している。

## プレイヤーターンサマリ

1. ターン中に使用するアクションカードを割り当てる。
2. 残る手札は別にしておく。「Reflag」を除くカードを、手札から直接使用できない。
3. 割り当てられたカードを、任意の順序で解決する。迎撃、機雷攻撃または魚雷攻撃の対象にできるのは、1プレイヤーのみ（3.13参照）。

補助カード: 迎撃、機雷攻撃または魚雷攻撃に組み合わせるプレイできる。

リアクションカード: 防御側プレイヤーの手札から、アクションカードへの対応として直接プレイできる。

迎撃カードではないアクションカード: 攻撃対象

のプレイヤーまたは、それ以外の任意のプレイヤー1名に対してのみ使用できる。

4. 割り当てられたすべてのアクションカードを捨て札にする（使用されなかったカードを含む）。
5. 1枚のアクションカードを引く。
6. 商船が3隻に満たないプレイヤーは、商船カードを引く。