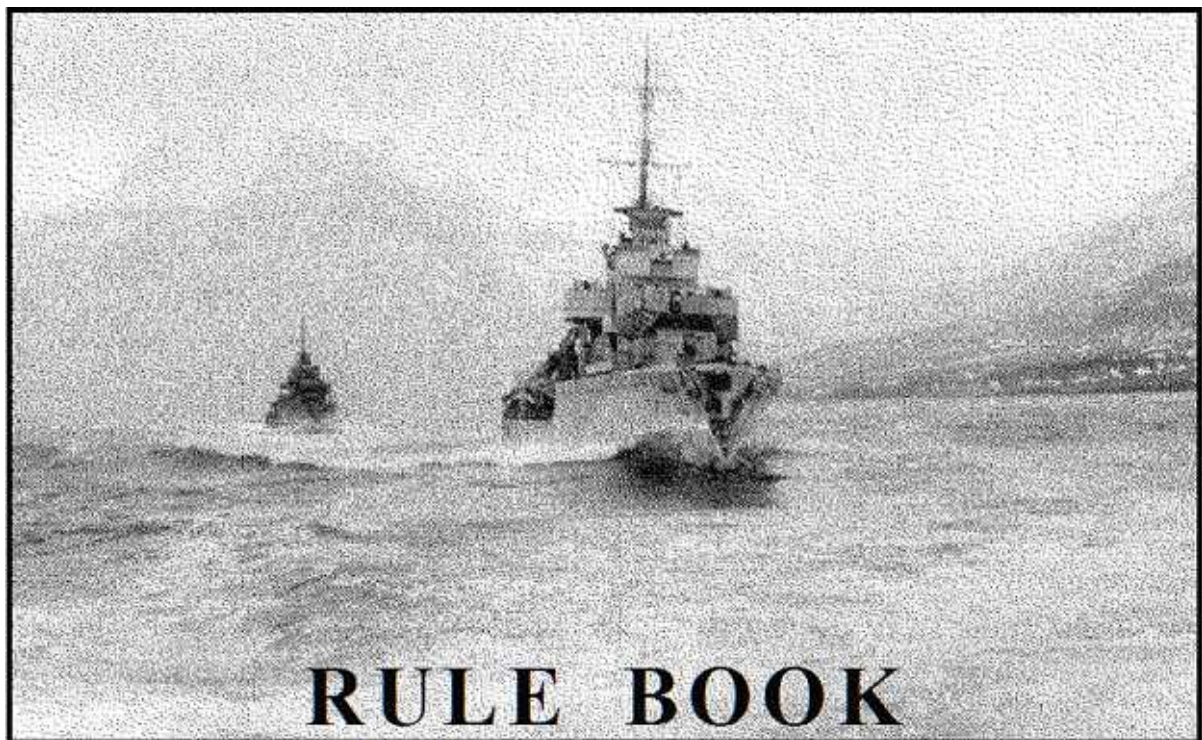


PQ-17

北極海海上作戦，1941-43

海上の決断シリーズ 1



目次

序

1 . 内容物	2	10 . 流氷	26
2 . 勝ち方	5	11 . 燃料	27
3 . プレイの手順	6	12 . 特別状況	29
4 . 主導権とコマンド	7	13 . ランダムイベント	32
5 . 移動	8	14 . 歴史上の部隊	32
6 . 偵察	10	15 . キャンペーン	33
7 . 戦闘	13	略語集	37
8 . タイム	24	索引	略
9 . 天候	24	プレイ手順の詳細	38

序

PQ-17 は、2人で行う北極海における WW の海空戦闘ゲームです。連合軍プレイヤーは、戦争必需品を積載した輸送船団をソ連の港であるムルマンスクやアルハンゲリスクへ輸送し、一方の枢軸国軍プレイヤーはこの輸送を阻止しようと索敵します。ほとんどの作戦シナリオは歴史上の船団の航海を再現しており、同様に北部ロシアから帰港する時は空荷の船団にしています。キャンペーンシナリオは、1942年3月から年末までの極めて重要な時期を再現するようになっています。

ルールのフォーマット

ルールは、参照しやすいように番号がついていません（[]に記されています）。

選択ルール

選択（Optional）（灰色で影が着いているところ）としているいくつかのあるいは全部のルールは、もし両プレイヤーがゲーム事前に同意したならば活用してください。

ややルールが複雑になりますが、ほとんどのものはよりリアリティが増しています。

1 . 内容物

1.1 地図

地図はノルウェーとバレンツ海、アイスランドと英国西部からノヴァヤゼムリヤ東部まで、それとシュレスウィッチ南部からスバルバル北部までを表しています。地図にある六角形のグリッドは移動の統制と極地の氷の進出及び後退を規制しています。地図上にあるそれぞれのヘックスは幅96ノーチカルマイル（178km / 110.5マイル）です。プレイヤーはKeyの側にある“PQ-17”のロゴがついた大きなヘックスを使い、さまざまな積み木をヘックス内に置いておくための“地図外”の場所として使用してもかまいません。地図の記号は重要な港湾や空軍基地を示します。両方が同じヘックスにある場合、混雑を防ぐために空軍基地は箱状にして近くに描いています。環境条件や他の重要な情報も地図上に記されています。

1.1.1 臨時の港湾：ある港湾は全てのシナリオに存在するわけではなく、シナリオの部隊セクションが特別状況[12]の時に示されます。レルウィッ

ク(Lerwick)は常に港湾ですが、連合軍の潜水艦のみが使用します。

1.1.2 迎撃：ある空軍基地のボックスは戦闘機部隊が描かれています。これらの部隊は常にシナリオの部隊に追加して現れます。もし矢印が日付に付いていたら、その日付以降の作戦には矢印の右にある部隊を使用します。

1.1.3 味方の海岸線：いくつかの海岸線ヘックス（陸を含む海のヘックス）は、偵察目的では“味方”と考えます：

- ・連合軍：英国（北アイルランド含む）
 - ・枢軸軍：デンマーク、ドイツ、ノルウェー
- デザインノート：**他の陸地、例えばアイスランド、ソ連等は、人口がまばらか又は価値のある偵察情報を得るには通信が未発達でした。

1.2 海軍部隊

木でできた四角い積み木は地図上で使用し、軍艦や商船そして/あるいは潜水艦の位置を示します。1個の積み木は上記のタイプの船を複数表すか、全くないこともあります（ダミー[1.3]）。それぞれの積み木は、地図とは別の部隊表（Force Display）と一致するスペースを持っています。そこには実際の部隊の艦船が示されています。積み木の四つの辺には0から3までの数字が記されていますが、他の“積み木”ゲームのように戦闘力を表すものではありません。積み木の上にある数字は、それを表に見せたときの識別レベル（Identification Level）を表します。ゲームにある積み木の数には限りがあります。

PQ-17の部隊表にある破線（実線以外の）で示されたスペースに、該当する積み木は使用しません。それらは将来の1940用のものです。

1.2.1 任務部隊（Task Force）と輸送船団

（Convoys）：水上艦艇のほとんどの部隊は任務部隊（TF）です。ある部隊は商船を含んでおり、輸送船団と呼ばれ、特別の積み木を使用します。連合軍輸送船団は潜水艦を含み（最大2CS）、4CSを越える護衛部隊（Escort）（ES）は入りません。それらは強風（Gales）[9.3.2]や分散（Scatter）[5.5]によって離散させられます。識別目的[6.2.1]のため、輸送船団は大規模（11隻以上の船）と小規模（10隻以下の船）に区分されます。

1.2.2 ウルフパック：ウルフパックは潜水艦のみ

で構成され、それぞれ4CSを越えてはいけません。連合軍の潜水艦は一緒の色のウルフパックのラベルを積み木に貼ってください。

1.2.3 部隊の分離：部隊は、自分の海上移動セグメント(Naval Movement Segment)の時に同じヘックスに追加の積み木を置き、1隻以上の軍艦又は潜水艦部隊をそれぞれの部隊表の新しい箱に入れることによって分離します。この方法で新編された任務部隊やウルフパックは、原隊と同じIDと燃料状態を有します。商船は決して自分自身で輸送船団から分離しません。6.3.3参照。

1.2.4 部隊の結合：水上戦セグメント(Surface Combat Segment)を終えた同じヘックスにいる部隊同士は、その部隊が有している最も高いIDをもって、単一の部隊になれます。そして気象効果に従います[9.4]。同じヘックスにいるダミーは決して結合しません(オプションルール9.4により、位置の確認に失敗した時を除く)。

1.2.5 部隊の交換：部隊結合セグメント(Combine Force Segment)の間に同じヘックスにいる部隊同士は、燃料のペナルティ(11.1.1参照)を避けるためにそれらの間で部隊を交換します。これは許されます。

1.3 ダミー

それぞれのプレイヤーは、シナリオの許す範囲内でダミーの積み木を使用できます。ダミーは輸送船団又は任務部隊のIDが0[6.6]以下になった時、又は任務部隊(輸送船団やダミーではなく)が港湾に入港した時につくれます。**ウルフパックは決してダミーになりません。**1ターンに港湾のある1ヘックス内で1個のダミーのみつくれます。プレイヤーは自主的にいつでも自分のダミーを取り除けます。プレイヤーは、もし部隊結合[1.2.4]セグメント中に1ヘックスに複数のダミーを認めたら、1個を残し全てを取り除かねばなりません。

1.4 艦船

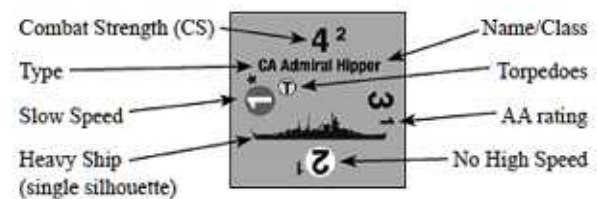
艦船はタイプと艦種別に記されています[ユニットチャート参照]。戦艦(BB)、巡洋戦艦(BC)、正規空母(CV)タイプは主力艦として区分されています。正規及び護衛空母(CVE)タイプもまた空母として区分されています。重巡洋艦(CA)、軽巡洋艦(CL)、対空巡洋艦(CLAA)、機雷敷設

艦(CM)、ドイツ軍 *Panzerschiff*(CB)タイプは全て巡洋艦として区分されています。主力艦、空母、巡洋艦は全て重量艦であり、カウンターに1隻の船として描かれています。駆逐艦(DD)、魚雷艇(TB)、護衛艦(ES)タイプは軽量艦として区分され、カウンターに2隻の船として描かれています。潜水艦(SS)はそれぞれのタイプで区分されています。補助艦艇(AX)と商船(MX)タイプは、輸送船団用艦船としてされ区分され、偵察目的の軍艦としては使用されません。艦船の全てのタイプは大きな四角いカードボードカウンターに表されています。カウンターの背景の色は国籍を表します。

背景色	国籍
空色	イギリス
ライトブルー	US
青/赤	イギリス 1/6 MF*
赤	ソ連
灰色	ドイツ

*ソ連軍の指揮制限参照[4.3.2、15.8]

それぞれのカウンターは1隻の戦艦、巡洋戦艦、空母あるいは巡洋艦を、1-4隻の駆逐艦あるいは補助艦艇を、1-8隻の魚雷艇、潜水艦あるいは商船を、1-16隻の対潜護衛艦を表します。艦船のカウンターは決して地図上には置きません；その代わり部隊表か戦闘盤(Battle Display)で使われます。



Combat Strength(CS)：戦闘力 Name/Class：名前/クラス
 Type：タイプ Torpedoes：魚雷有
 Slow Speed：低速 AA rating：対空戦闘力
 Heavy Ship：重量艦(単一艦影) No High Speed：巡航速

それぞれの艦船は1~5のステップを持ち、戦闘力(CS)の大きな数字で表されており、縁に沿って記されています。**カウンターに記されているもの、いないものがありますが、重量艦と艦隊補助艦艇には“0*”CSステップがあります。**ユニットの現在のCSは、自分の方から見てカウンターの上に来るようにします。ほとんどの艦船は、無傷の時に高速(High Speed)

で移動できます。白い円内の CS は、もしその戦力になった場合、高速[5.1]では移動できないことを意味します。赤い円内の CS は、低速でしか移動できません。その右上にある小さな数字は対空戦闘力を表します。T () は魚雷攻撃能力があることを意味します[7.3]。空母の四角い箱にある数字は、航空機の搭載能力を意味します[1.5.1]。

- ・戦艦 (BB) - 4-5CS、カウンターに 1 隻
- ・巡洋戦艦 (BC) - 3 CS、カウンターに 1 隻
- ・正規空母 (CV) - 3-4CS、カウンターに 1 隻
- ・護衛空母 (CVE) - 1-2CS、カウンターに 1 隻
- ・巡洋艦 (CA/CB/CL/CLAA/CM) - 1-4CS、カウンターに 1 隻
- ・駆逐艦 (DD) - 1 CS、カウンターに 1-4 隻
- ・魚雷艇 (TB) - 1-2CS、カウンターに 1-8 隻
- ・護衛艦 (ES) - 1 CS、駆逐艦型護衛艦又はフリゲート 2 隻及びコルベット 3-4 隻、機雷敷設艦又は対潜曳航船はカウンターに 2-16 隻

デザインノート：115mm(4.5")以下の砲を有する駆逐艦は、ゲーム中では護衛艦又は魚雷艇としています。護衛艦は標準速度 (Moderate Speed) 魚雷艇は高速で移動します。これは搭載している魚雷の数に関係ありません。

- ・潜水艦 (SS) - 1-2CS、カウンターに 1-8 隻
- ・艦隊補助艦艇 (AX) - 1-2CS、カウンターに 1 隻。対空戦闘艦 (AA) 油槽船 (AO) 他の特務艦を含みます。
- ・商船 (MX) - 一般に CS は、商船の約 5000GRT (総登簿トン) を表し、カタパルト付商船 (CAM, MC) 商船用油槽船 (MO) 貨物船 (MV) を含みます。

同じ級のカウンターは、全 CS が変化しない限り任務部隊が分割又は結合する“編成換え”と同様に結合又は分割できます。**重要：**部隊内の同じ型と級の軽量艦は、オプションルール 7.9 を除き最低限可能なカウンター数に結合しなければいけません。例えばハント 級の魚雷艇 3 CS は 1 コの 3 CS カウンターと一緒になれますが、1 コの 2 CS カウンターと 1 コの 1 CS カウンター、あるいは 3 コの 1 CS カウンターと同じ部隊になれません。

デザインノート：幅広く様々な型 (同じ級でもしばしば個々の艦によって異なります) がありますが、一般的に潜水艦に対処する能力は似通ってい

ますし、多くの国の軽量艦はだいたい同じと考えてかまいません。

1.4.1 潜水艦：潜水艦部隊は戦闘に魚雷を消耗します[7.3.2]。その時裏返します (CS 円のある面)。

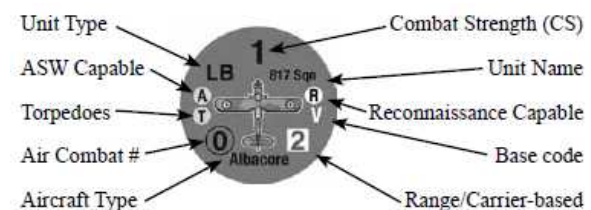
1.4.2 油槽船：油槽船 (AO 又は MO) は海上で再燃料補給 (RAS) [11.3.2] を行えます。一旦カウンターを裏返すと、港湾で再補給をしない限り RAS はできません。

1.4.3 CAM：CAM(MC) は、もし天候が晴れか視界低下の場合、対空防護の DRM を + 1 に修正するか、又は敵の偵察を無効[6.2.2] にするために使用するのであれば、作戦中 1 回使用ができます。一旦使用されれば CAM のカウンターは裏返され、再使用はできません。

1.5 航空機

航空機は円状のカウンターで表されています。それぞれのカウンターは 4-15 機の戦闘機 (F) 航空偵察機 (P) 急降下爆撃機 (DB) 軽爆撃機 (LB) 中爆撃機 (MB) 雷撃機 (TB) 又は重爆撃機 (HB) を表し、1 ステップにつき約 6 機です。多くは艦載機 (箱に行動半径が記されてある) ですが幾つかはフロート付きのものがああります (行動半径が空色の円で描かれています) 幾つかは魚雷攻撃能力 () があるか、対潜水艦能力 (ASW) () があります。また、偵察能力 () のあるものもいます。

デザインノート：多くの偵察機は偵察半径と警戒区域を有しています。



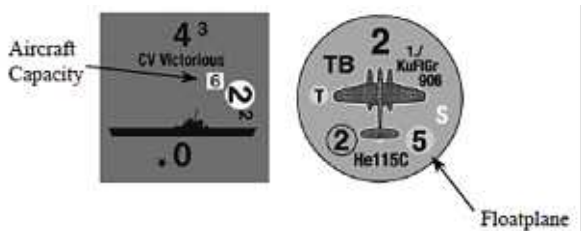
- Unit Type : 種類
- ASW Capable : 対潜能力
- Torpedoes : 雷撃能力
- Air Combat : 空戦能力(空戦値)
- Aircraft Type : 型名
- Combat Strength (CS) : 戦闘力
- Unit Name : 部隊名
- Reconnaissance Capable : 偵察能力
- Base code : 基地コード
- Range/Carrier-based : 行動半径/艦載機

それぞれの航空機は、1 CS につき 1 又は 2 のステップがあります。2 ステップの航空機は裏が 1 CS になっています。航空機カウンターは、艦船と同じ色のものを使います [1.4] ; ソ連の

VVS-SN(海軍)航空機は、空軍機と区別するために、白字の部隊名が使われています。

それらは主に地図上で使われますが、航空攻撃を解決するときは戦闘盤に置かれます。ほとんどのカウンターは(通常)基地として使われている飛行場や空母と同じコードを有します。

1.5.1 スタッキング: 航空機 20 ステップを超えて(どのような組み合わせでも)基地には置けません。迎撃機を含みます[1.1.2]。空母カウンターはそれぞれの搭載能力(CS)を示してあります。



Aircraft Capacity : 搭載能力

1.5.2 フロート付き航空機: フロート付き航空機は、飛行場ではなく港湾を基地にしていますが、機能は他の航空機と変わりません。

1.5.3 迎撃機: 同じ空戦レートとCSを有するカウンターは、航空攻撃に対応してスクランブルをかける場合、空戦を行います。

1.6 マーカー



重損害 至近弾 再給油 曳航 分散 燃料不足

多彩なマーカーは、部隊の状態やゲームの様々な状況をプレイヤーに示します。

DAY	Reduced			Fog/ Gale
	Fair	Vis	Storm	
Force	-	-	-	-
Air	U	U	U	U
Both	S	+	-	-
ID:	+3	+2	+1	+1
Photo:	ID4	ID4	ID4	-
NIGHT	Reduced			Fog/ Gale
	Fair	Vis	Storm	
Force	-	-	-	-
Air	U	U	U	U
Both	-	-	-	-
ID:	+3	+1	+1	+1
DAMAGE	D			
1 Hy Ship, 1 DD/TB, 2+2 AX/MX				

1.7 カード

それぞれのプレイヤーは、40枚のカードデッキを持っており、偵察や戦闘[6.2,9.4]の試み、強風や嵐による自分の艦の損害程度[9.3.1]、又は流氷[10.2]を解決するために使用します。よく混ぜるには、ターン毎に切るのがよいでしょう(例えば相手が駒を動かしている間などを利用して)。

1.8 サイコロ

このゲームは、5コの10面サイコロがあります。他のゲームと違って、0は0としてカウントし、10ではありません。振るときは隠してはいけません。

1.9 計画シート (Planning Sheets)

それぞれのプレイヤーは、計画立案[4.2]に計画シートを使い、CPの消耗や迎撃機の損失[4.3.2,7.2.3]を記入し、VPの累積を記録します。

2. 勝ち方

勝利点数(VP)は、ゲームで起こる様々なイベントで得たり、失ったりします。例えば艦船や航空機の損失[部隊表参照]や終着地へ商船が無傷で到着した時などです。計画シートのVP表に、枢軸軍部隊の損害が発生したときVPを加え、連合軍部隊に損害が発生した時にVPを減じます。ゲームの最後にVPのスコアで勝敗を決めます。

- ・ +1以上 連合軍勝利
- ・ 0 引き分け
- ・ -1以下 枢軸軍勝利

2.1 輸送船団

2.1.1 積載状態の商船: 積載状態の連合軍MXは、目的地に到着した時、1VPを加算されますが、もし撃沈されたなら通常の-1VPに更に1VPを引かれます。ソ連から出る輸送船団は、空荷である事を示すために部隊表に *Convoy in Ballast* マーカーを置いてください - それらは追加のVPが付きません。

プレイノート: *Convoy in Ballast* マーカーは、連合軍プレイヤーにとって、目的地近くにいる船団が、積載状態か空荷かを区別するのに役立ちます。これは船団を間違っって反対方向に進め、以前にいた港湾に引き返してしまうのを防ぎます。

2.1.2 輸送船団の到着:少なくとも連合軍輸送船団の3/4が目的地に到着しない限り、到着しなかった全てのMX1隻当たり1/2VPのマイナスが付きます。これは特別な例を除きます(例えば天候による損害等[9.3.1])。

2.2 任務部隊

もし連合軍艦船がパトロールホワイト基地[5.1.9]から出たならば、VPが減ります。また、勝利ポイントフェーズで燃料の危機状態(Critical Fuel[11.2.3])にあるTFの艦船に対し、VPを加え(もし枢軸軍なら)たりVPを減じ(もし連合軍なら)たりします:

- ・主力艦それぞれ: 2VP
- ・巡洋艦又はCVEそれぞれ: 1VP
- ・DD/TBのCSそれぞれ: 1/2VP

2.3 指揮値(Command Points)(CPs)

重量艦[4.3]を活性化するために作戦間CPを使用したならば、計画シートにある該当するVPを連合軍は減じ、枢軸軍は加算しなければなりません。

2.4 損害を受けた主力艦

損害(撃沈ではなく)を受けた枢軸軍主力艦の失われたCS毎に、10VPが加算されます。損害を受けた連合軍主力艦の場合、失われたCS毎に5VPを減じます。

3. プレイの手順

PQ-17のほとんどのシナリオは、単一の作戦からなり、連合軍プレイヤーは常に1コか2コの輸送船団を英国/アイスランドとソ連間をシナリオの記述どおりに航行させます。キャンペーンルール[15]は幾つかの作戦を合わせています。プレイの手順(SoP)は、ゲームが開始されると**厳格な指示**によって順次解決されます。プレイヤーは、このルールブックの裏面にある参照付きSoPによってよりプレイが容易になることでしょう。

3.1 準備ターン(作戦前)

- A. 環境フェーズ
- B. 計画立案フェーズ
- (1) 特別状況チットを引く(連合軍が先)

- (2) 主導権と部隊編成を決める
- (3) 輸送行程表と特別状況を作成する

3.2 作戦ターン(作戦終了まで繰り返す[3.4];キャンペーンシナリオ中、CPの使用がなければ無視する)

- A. 天候フェーズ
- B. 連合軍プレイヤーフェーズ
- (1) ランダムイベントセグメント
- (2) 写真偵察セグメント
- (3) 海上移動セグメント
 - a. ID0を上にして積み木を立て、ダミーを置く
 - b. 部隊を区分する
 - c. 燃料、弾薬の補給が必要な部隊を示す
 - d. 輸送船団/TF/ウルフパック/ダミーを動かす
 - e. もしPMのターンであれば移動していない部隊のIDを下げる
- (4) 航空移動セグメント
- (5) 偵察セグメント
- (6) 航空戦セグメント
 - a. もし可能なら相手側プレイヤーはスクランブルをかける
 - b. 空中戦を解決する
 - c. 目標となる部隊を配置する
 - d. 攻撃機を配置する
 - e. 爆撃/雷撃それぞれを解決する
 - f. 目標のIDを上げ目標となったTFの燃料を調整する
 - g. 任務を終了した航空機を帰投させる
- (7) 潜水艦戦セグメント
 - a. ASW戦/潜水艦攻撃の命令を決める
 - b. 目標のIDを上げ攻撃を行うTFの燃料を調整する
 - c. 敵の航空行動半径内にいる航空機を帰投させる。
- (8) 水上戦セグメント
 - a. 迎撃を試みる
 - b. 奇襲チェックを行う
 - c. 戦闘盤に交戦する部隊を配置する
 - d. 水上戦ラウンド
 - () 水上戦チェック
 - () 機動
 - () 砲撃戦

- () 雷撃戦
- () 撤退の試み
- () 部隊の ID の増加
- e. 交戦した TF の燃料を調整
- (9) 部隊編成セグメント
- C. 枢軸軍プレイヤーフェーズ - フェーズ B.の繰り返し、プレイヤーの役を交換する
- D. 特別状況フェーズ
- E. 燃料フェーズ
- (1) ターンマーカーを進める
- (2) 燃料状態の変化をチェックする

3.3 管理ターン（作戦後）

- A. 確認フェーズ - 特別状況と CP を明示する
- B. 勝利ポイントフェーズ
- C. 戦闘序列フェーズ（キャンペーンシナリオのみ）

3.4 作戦の終了

全ての輸送船団が目的地の港湾に入り、かつ a)どちらかの（連合軍でも枢軸軍でも）全ての任務部隊が港湾に入るか、b)15日目の PM ターンが終了した時点で（a,b どちらか最初になったならば）作戦は終了します。

4 . 主導権とコマンド

4.1 主導権

主導権は、1日目の AM ターンの間連合軍プレイヤーが海上移動セグメントを実行するかかどうかや、誰がセットアップを先にするかを決めます。

4.1.1 作戦シナリオ: 連合軍プレイヤーは常に主導権を取ります。

4.1.2 キャンペーンシナリオ: プレイヤーは、主導権を決めるために、サイコロを1コ手の中に隠し、同時に机の上で見せ合います。最大数は9で、0は0（“パス”）として扱います。特別状況は、どちらか、あるいは両方（連合軍プレイヤーが最初）に適用され、+1のボーナスが付きます[12]。多い数字を出したプレイヤーがその作戦の主導権を取り、そのサイコロの目の数だけ VP を減じません。もし両プレイヤーがパスすれば、この2週間の作戦は行われず、結局引き分けとなり、連合軍プレイヤーは主導権を持ちます。

4.1.3 セットアップ: 主導権を取ったプレイヤーは常に最後にセットアップ（又はキャンペーンシナリオでは増援を置きます）をします。枢軸軍プレイヤーは1コの積み木をトロムソ(Tromsø)（特別状況が枢軸軍輸送船団でない限り）に置きます。両プレイヤーは、1コのダミーを友軍の占領下にある港湾のどこかに置きます（更にシナリオの指示によりダミーの置く場所が追加されます）。

4.2 計画立案

作戦ターンを開始する前に、プレイヤーは計画シートにそれぞれの輸送船団の出発する港と、編成、ルート、目的地そして出港する時の正確なターンを記録します（日付と AM か PM か）枢軸軍プレイヤーが主導権を取らない限り、少なくとも1コの連合軍輸送船団はそれぞれの作戦の第1日目に出港しなければなりません。連合軍プレイヤーは、またこれに支援する TF やウルフパックに関する情報をシナリオ開始ターンまでに含まねばなりません[8.3]。いくつかの特別状況は、プレイヤーに、部隊編成、目標ヘックス及び目標ターンを要求します[12.8、12.14]。枢軸軍部隊は、キール(Kiel)やドイツ軍ボックスから出港させない限り、シナリオ開始ターンより前に移動させる予定を組んではいけません。

一旦プレイヤーフェーズが始まれば[8.3]、部隊は計画された移動に従う必要はありません。

4.3 コマンド

プレイヤーは、作戦間、重量艦を展開するか、ソ連艦を展開し又はそれらをソ連の航空行動半径/セクター外に移動させるために、コマンドポイント[CPs]を消費します。他の全ての艦船と航空機は CP の消費をせずに展開、移動ができます。主導権を持ったプレイヤーは、最初の海上移動セグメントで少なくとも1CPを消費せねばなりません。他のプレイヤーは、次の海上移動セグメントでは、CPの消費をするか決めます。

4.3.1 セットアップ: 連合軍の本国艦隊は、全ての計画立案フェーズに8CPを持って開始します。*Severnny Flot*と枢軸国 *Gruppe Nord*はシナリオで決められた CP で開始します。

4.3.2 CP の消費: CP は、計画シートのチェックする箱に、左から右へ記録しながら消費します。

それぞれの CP は、1 隻の主力艦又は 2 隻の巡洋艦/CVE(又はいくつかのあるいは全ソ連水上艦部隊である *Severnn Flot*) を作戦間、そのターン又はその次のターンに出港させるのに消費されます。追加の *Severnn Flot* CP は、ソ連部隊が含まれる TF がソ連の航空行動半径/セクターの外で行動する場合、ヘックス毎に消費されねばなりません。累積する CP の消費は、確認フェーズで計画シートに VP を消費することで示されます[2.3]。

例：シナリオ (PQ-12) をプレイする場合、連合軍プレイヤーは、計画立案段階で CL をリバプール (Liverpool) トリニダード (Trinidad) ナイジェリア (Nigeria) に配置し、5 日目の AM にプレイが開始された時にはすでに海上にいるようにします。海上移動セグメントの時は、主導権プレイヤーとして自分の要求を満たすためには 2 CP を消費せねばなりません[4.3]。次のターンで、本国艦隊 (1BB、1CV、1CA、6DD) をスカパフロー (Scapa Flow) から出撃させたければ、さらに 2 CP の消費が必要です。バーウィック (Berwick) は前ターンからの“残りの” 1/2CP を使用して展開します。確認フェーズの間、連合軍プレイヤーは全部で 4 CP の消費となるために、2 VP 減らすこととなります。

4.3.3 ドイツ軍：ドイツ軍ボックス又はキール (Kiel) から重量艦を展開させるときは CP の消費はありません。

4.3.4 訓練(選択)：作戦間に 1 回枢軸軍プレイヤーは訓練のため TF を展開できます(11.4.1 参照)。出撃した港湾に戻る場合に限り、重量艦の CP 消費はありません。

5 . 移動

部隊とダミーは、1 ターンにつき、その全てあるいは一部を海上ヘックス 3 つまで移動させることができます。しかし最も遅い艦艇は、それ以上早くなることはありません。海上にある輸送船団 [5.1.5] 以外、それらは必ずしも移動を強請されません。航空機のみ全ての陸上のヘックスを移動できます。

5.1 海上移動

艦船 (及びダミー) は 4 種類のスピードで移動で

きますが、損害を受ければ変わります。

高速 - ダミーとほとんどの軍艦は損害を受けるまで 1 ターンにつき 3 ヘックス移動できますが、より早く再燃料補給が必要になるでしょう [11.1.3]。

巡航速 (CS の背景が白円) - 全ての無傷の軍艦と潜水艦は、1 ターンにつき 2 ヘックス移動できます。

低速 (CS の背景が赤円) - 損傷艦 [7.3.1]、燃料欠乏状態の部隊 [11.2.3]、及び商船 (輸送船団も) は毎ターン 1 ヘックスしか動けません。

微速 - 曳航されている艦船 [5.1.1] は、PM ターンのみしか動けません。

5.1.1 曳航：海上で移動できなくなった艦船 (Ships Dead in the Water) 航行不能艦 (DiW [7]) は、曳航されないと移動できません。主力艦は、巡洋艦又はそれ以上の大きな艦船が必要です；巡洋艦、船団の艦船、又は駆逐艦は、1 駆逐艦 CS で曳航可能です。

曳航するには部隊結合セグメント間で決心する必要があります；曳航されない DiW 艦は、セグメントの最後で自動的に沈むこととなります (底に穴を空けて)。曳航は海上移動セグメントの時に自主的に中止することができ、その時艦船は再び DiW となります。

5.1.2 入港：港湾ヘックスで海上にいる部隊は、実際に港湾に入る移動をするために 1 ヘックスの移動を必要とします。部隊の積み木を伏せて、それがウルフパックでなければダミーをそれに付けることができます [1.3]。TF は入港するとき高速では入れません。

作戦間に、ムルマンスクそして / 又はアルハンゲリスクの入港する損害を受けていない非ソ連艦の総数は、限られています：

- July 41 - Nov 42：巡洋艦 1 + DD/TB 5 CS
- Nov 42 - Nov 43：巡洋艦 2 + DD/TB 8 CS
- Nov 43 - May 45：主力艦 1 + 巡洋艦 3 + DD/TB 10CS

• いくつかの ES 及び輸送船団の艦船

デザインノート：北部ロシアの港湾には、外国の軍艦に再補給するための最小限の燃料、弾薬、糧食しかありませんでした。例えば英国は、護衛部隊を“完全に”再燃料補給するために、自分自身の油槽船をムルマンスクに置いておかねばなりま

せんでした。

5.1.3 出港:部隊は、海上に“移動”するために、1 ヘックス移動を消費し、港湾ヘックスの縁に立てておかねばなりません。港から出る時は高速を使えませんし、同じターンで再入港はできません。*Inop* (*Inoperative*) マーカーのついた艦船は港から出られません。

5.1.4 敵の港湾:海軍部隊は、決して敵港湾ヘックスに入れません(例外:ドイツ軍のウルフパックはムルマンスクに入れます。それと SIZILIEN 作戦[12.11]の時)

デザインノート:沿岸砲、機雷原及び沿岸パトロールは、敵基地に近づくのに常に危険すぎるものであり、割に合わないものです。しかし、ドイツ軍の U ボートは、比較的効果の低いソ連軍 ASW のおかげでコラ (Kola) の入り江に入ることができました。

5.1.5 輸送船団:シナリオの指示には、輸送船団の目的地リストがあります。分散、又は強風、流氷などにより妨害されない限り海上の輸送船団は毎ターン移動せねばならず、前にいたヘックスに再度進入することはできません。そして、地形上どうしようもない時を除き、目的地に対し、1 ヘックスを超えて下がることもできません。

5.1.6 インナーリード:TF は、インナーリードヘックス(ベルゲン(Bergen)とバナック(Banak)を含む間のノルウェー沿岸ヘックス)に入るターンでは高速は使えません。

5.1.7 流氷:枢軸軍部隊は、大規模な流氷や固定した流氷群を通過することは**絶対**できません。

5.1.8 ヒトラーの制限:ティルピッツは、シナリオにある全連合軍 CV が判明(海上又は港湾内で)しない限り出撃できません。

5.1.9 パトロールホワイト:連合軍プレイヤーは、どの作戦においても2隻の重巡洋艦を最初に使用せねばならず、1隻はデンマーク海峡の TF (ヘックス 0305 のなか隣接ヘックス) もう1隻は同じ TF がレイキャビック港湾内です。もし海上にいた場合、10日目 PM に燃料警告(*Fuel Warning*) マーカーが置かれます。もしどちらかの巡洋艦が指定された海域間から出るようなことがあれば、作戦間に英国航空行動半径内にドイツ軍 TF が確認されていないか又はドイツ軍主力艦が海上にいない場合に限り、連合軍プレイヤーは巡洋艦1隻

当たり2VPを引かれます。

5.2 ウルフパック

潜水艦のウルフパックは、**もし移動するならば潜水艦戦を実施できません**。移動は自動的にその状況に置かれた場合、ASWを受けます。

プレイノート:プレイヤーは確認されてしまったウルフパックをある方向に動かしたくなるでしょうし、未確認のウルフパックは敵ヘックス内に潜入させたがるでしょう。

5.2.1 連合軍の戦闘回避:ソ連軍のウルフパックは、ソ連軍潜水艦パトロール区域のヘックス内に留まらねばなりません。英国のウルフパックは、たとえ一時的に通過するだけでも連合軍輸送船団やソ連軍ウルフパックと同じヘックスにははられません。

5.3 航空機

航空部隊は、通常行動半径内のヘックスにおいて、偵察、又は戦闘任務を遂行し、航空セグメントの最後で基地に帰投します。特別状況やランダムイベント[12,13]以外は、偵察能力のある航空機と英国爆撃機のみ夜間飛行ができます。偵察能力のある航空機と写真偵察機だけは目標を攻撃できません。天候はいくつかのあるいは全ての航空機の飛行に制限を加えます[9.2]。防空戦闘機部隊は攻撃機に対しスクランブルをかけます[7.2.1]。航空機は離陸した航空基地又は空母へ戻らねばなりません(シナリオに部隊が特記しており、通常カウンターに基地コードが記してあります)。

5.3.1 複数航続範囲(Air Radii):通常任務の他に、偵察と ASW の**両方**の能力を持つ部隊は、一時的に1ステップにつきそれらの行動範囲内で別に1ヘックスの航続範囲を持ちます[6.4]。そのような部隊は、自分の航空セグメントの次の**敵潜水艦戦**セグメントの最後に基地に帰投します。複数航続範囲は、敵港湾ヘックスに設定できず、枢軸軍部隊は1943年8月以前に夜間の複数航続範囲の設定はできません。

海上の空母は、常に天候が霧、嵐又は強風の時以外自分自身のいるヘックスを航続範囲と設定します[9.2.3-9.2.5]。これは当該プレイヤーがその存在の優位性を誇示したい時に、宣言する必要があります。

5.4 追尾

追尾部隊は、追尾対象の敵部隊と一緒に移動しなければなりません - それらは自分自身のフェーズ [6.3] で **移動できません**。敵部隊は移動中 ID を下げません [6.4]。もし敵部隊が尾行する航空機の行動範囲外のヘックスに進入するか又は港湾に入った場合、追尾は終わります。

5.5 分散(Scattering)

ある輸送船団は、移動の代わりに分離した TF の軍艦と一緒に分散ができます。輸送船で編成されている輸送船団は、TF によって攻撃された時 [7.5.8]、**分散しなければいけません**。分散 (*Scatter*) マーカーを輸送船団の積み木の上に置きます。分散した輸送船団は、引き続き通常のスピードで移動し、水上戦攻撃 [7.7] からの脆弱性は減少しますが、航空攻撃や潜水艦攻撃からの脆弱性は増加します。一旦分散すれば、港湾に入るまでもとに戻ることは **決してありません**。

5.6 離散(Dispersal)

強風は輸送船団を離散させます [9.2.5]。輸送船団のバラバラになった部分は、常に同じヘックスの“親”と一緒にいます。

5.7 地図外のボックス

5.7.1 ドイツ軍：枢軸軍部隊は、巡航速度で移動しながらどのターンでもドイツ軍ボックスのある港湾に出港、入港ができます。またヘックス 1707 又は 1708 から移動できます。

5.7.2 カラ (Kara) 海：部隊は、巡航速度で移動しながらどのターンでもヘックス 0122、0421 又は 0622 からカラ海に出入りできます。東部区域 (Zone East) は、流氷がない状態か、少量の流氷でなければ通過できません。枢軸軍部隊は、WUNDERLAND 作戦の特別状況 [12.12] の時のみ入れます。

5.7.3 イギリス海峡：連合軍部隊は、イギリス海峡ボックスに、1706 から 1 ヘックスの移動を使って出入りできます。ボックスに入った部隊は、作戦から除きます (VP としては計算されません)。

6 . 偵察

プレイヤーは、敵部隊を攻撃できるようになる前にその位置を特定、識別するために偵察をしなければなりません。偵察は必須で、それぞれのヘックスに全ての部隊を集中します。

6.1 識別レベル

海上にいる全部隊は、識別されているか、されていないかのどちらかです。識別されていない積み木は表を自分に向けて立てておき、対戦相手に見せないようにします。識別された積み木は表を見せ、識別レベル (ID) を自分から見て駒の上部に来るようにします。

デザインノート：識別レベルは、敵の位置や部隊、特に部隊の編成に関する情報の最新性、正確性が反映されています。

- ID 0 - 6 時間以上前の位置が判明
- ID 1 - 編成も漠然としており、6 時間前の正確な位置が判明
- ID 2 - 編成も良く見積もられている 6 時間前の正確な位置が判明
- ID 3 - 編成が極めて正確に分かり、6 時間以前の正確な位置が判明
- ID 4 - 港湾で写真撮影されて明確に判明


6.2 偵察手順

偵察セグメント間に、下記の状態にある敵の積み木に対しカードを 1 枚引きます。

- a) 友軍の航続範囲内にいる
- b) 航空索敵セクターに当たるヘックスにいる
- c) 1 コ以上の友軍部隊、ダミー又は偵察能力を有した航空機と一緒にいる
- d) 追尾されている

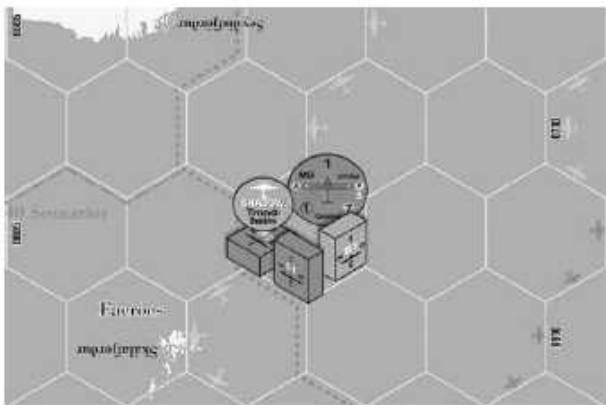
カードの昼か夜の欄を見て、ヘックスの天候と合わせて索敵手段 (Asset) を探します。もし索敵手段が部隊 (force) であれば、カードの Force' のところを、もし友軍の航続範囲内か航空索敵セクター範囲内のヘックスであれば Air' のところを、両方であれば Both' のところを探します。もし

- 結果が “U” 又は、
 - 敵の ID レベルがリストにある数以上である。
- 又は、
- “S” で友軍の海岸線ヘックスが索敵されている [1.1.3] か、敵部隊が尾行 [6.3] されている

のいずれかであれば索敵は成功します：参照した欄の下にあるIDの数字を敵の積み木のIDに加えるか、もしダミーだったら除去します。もし結果が✚の記号であれば、目標の部隊が空母もしくはCAM[6.2.2]を含む部隊でない場合、又は迎撃機のいる航空基地の中が隣接ヘックスにいない限り、これを“U”と同じと扱います。もしカードの欄が海中にいる潜水艦のシルエット  であり、目標部隊がウルフパックであれば、敵プレイヤーは結果を無視するように伝えます[6.8]。他の結果、又はもしカードの欄に✚の記号があれば、全索敵部隊はソ連軍であり、索敵は失敗します。索敵中のプレイヤーは、成功しない限り相手にカードを決して見せる必要はありません。

プレイノート：識別されていない部隊やダミーの特徴を隠すために、プレイヤーはカードを1枚引いて、実際の索敵成功以外全ての失敗を伝えます。

例：昼のターンで天候は視界低下です。連合軍TF2(CV Victorious 含む)は、枢軸軍 Trondheim Sector 部隊に追尾されています(次の図参照)



連合軍プレイヤーは枢軸軍の積み木を索敵するためにカードを1枚引きます。Reduced Vis'列とBoth'行のところの交差したところを見ます。U'が✚以外は失敗です。もしカードの昼の欄に海中の潜水艦のシルエットがあれば枢軸軍プレイヤーは“目標はウルフパック”と伝え、索敵は失敗となります。枢軸軍プレイヤーが追尾されているTF'に対しカードを引き、'Both'の結果を得ます。これは2か3で成功します。しかしもし✚であれば、連合軍プレイヤーは“TF'には空母がいる”と伝え索敵を失敗させることができます(必ずしも言う必要はありません)枢軸軍プレイヤーは識別されていない積み木のために更に1枚カードを引き Force'の行を使います(追尾は追尾してい

る部隊以外の索敵は不可能だからです - [6.3]) U'のみが成功です。

6.2.1 偵察結果：もし偵察が成功したならば、IDの増加による全ID数を決めるためにカードの適切な列を見て“ID”をチェックします(識別されていない部隊はID0であることを考慮)。対戦相手は、その部隊に関する次の情報を開示しなければなりません：

- ID1 - 軍艦の全カウンター数を±50%の範囲内で教え、部隊が大規模(11隻以上の船団)か小規模も教えます。
- ID2 - 軍艦の全カウンター数を教え、重量艦の数と空母の存在、輸送船団の全艦船数を教えます。
- ID3 - カウンターの正確な数を教え、それぞれの艦種ごとの全CS数も教えます。
- ID4 - 正確な数、タイプ、軽量艦/輸送船団の艦船と潜水艦のCS、そして重量艦の艦名を教えます。

例：連合軍の輸送船団がBB Duke of York、CV Victorious、CA Suffolk、CL Jamaica、4 A-I級DD、1AO、24MV。ドイツ軍は索敵に成功し、連合軍プレイヤーから次のような情報をもらいました。

ID1：大規模輸送船団の中に(3~7隻の)軍艦カウンターがあります。

ID2：全部で5隻の軍艦があり、その中には少なくとも1隻の巡洋艦を含む重量艦4隻がいます。輸送船団の艦船は25隻です。

ID3：2隻の主力艦/8CS、1隻の空母/4CS、2隻の巡洋艦/6CS、1隻の軽量艦/4CSそして輸送船団の艦船は25隻です。

もし偵察が失敗したら、目標部隊のIDは追尾されていない限り変わりません[6.3.5]。

6.2.2 目標タイプ：索敵をしない方のプレイヤーは、カードの表を見て、もしカードに海中にある潜水艦のシルエット(もしウルフパックがヘックス間を移動していないならば、ウルフパックが対象[6.6.1])があるか、✚の記号があったのを確認した**後で**、ウルフパック又は空母を含む部隊又は使用されていないCAMに対する偵察を無効にする選択をとることができ(必ずしも必要ではありません)プレイヤーはこれを相手に伝えます[6.2]。空母はボード上に戦闘機を配置する必要は

ありません。CAM の存在を伝えたらそれは使用されたこととなります[1.4.3]。

6.3 追尾

偵察セグメント間に敵輸送船団又は TF の識別に成功した部隊は、ID を維持し、さらなる攻撃位置を得る[7.1.1]ために追尾に移ります。もしそのようになれば、その部隊は敵と一緒に移動せねばなりません - それらは自分のプレイヤーターンで移動はできません。重要：敵部隊は、移動間 ID を下げることができません[6.6]。追尾部隊は、それぞれのターンを追尾対象としている部隊のみを索敵し、同じヘックスの他の敵部隊は索敵しません。ダムーは追尾しません。ウルフパックは決して追尾されません。

6.3.1 空中からの追尾：空中からの継続した索敵（又は他の手段との併用）を可能にするためには、追尾する航空部隊がソ連軍以外のものか、あるいは目標が迎撃機[1.1.2]を有している敵航空基地のあるヘックス又はその隣接ヘックスにいない場合であり、離散又は分散していない敵 TF 又は輸送船団が追尾の対象になります。

航空部隊：偵察可能な航空部隊に追尾マーカを付けます。基地には戻りません。

複数航続範囲(Air Radii)：天候が強風にならない限り、敵の固定的な航続範囲内で確認された部隊に、追尾マーカを付けます。

航空セクター(Air Sectors)：航空セクターマーカの裏面（追尾）を目標部隊の上に置きます。マーカを置かれた敵部隊それぞれに対し、セクターの索敵可能ヘックス数を 1 下げます。

6.3.2 ウルフパック：1 コのドイツ軍ウルフパック（のみ）は、離散も分散もしていないそれぞれの連合軍輸送船団を追尾できます。もし 2 コ以上のウルフパックが索敵に成功したら、枢軸軍プレイヤーは 1 コを選択できます。追尾する積み木を目標の積み木の下に置き、その時々状況で表を下に向ける（もし識別されていなければ）か、表を上に向けます。追尾中のウルフパックは攻撃できません。

6.3.3 巡洋艦：損害を受けていない 1 隻以上の巡洋艦を含む連合軍の TF は、偵察セグメントあるいは移動間に確認した枢軸軍 TF を追尾できます。もし枢軸軍 TF が主力艦を持っていたら、水上戦

闘後も追尾ができます。そうするためには、追尾する巡洋艦部隊は、識別中あるいは水上戦セグメント[1.2.3]後に分離できます。

6.3.4 目標の分離：もし追尾されている部隊が分離したら、対戦相手はどの部隊を追尾し続けるかを選択できます。追尾側は、前の部隊の知っている構成を基にしてこの決心を伝えます。

例：“輸送船団を追尾する”又は“大きい方の TF を追尾する”又は“主力艦を追尾する”

6.3.5 追尾の終了：追尾は、天候悪化で航空機が追尾できなくなる[9.2.3-5]か、追尾側のミスで索敵できなくなったときに終了します。追尾はまた、敵部隊が適用される航空索敵セクター / 航続範囲から出て、追尾部隊の航続範囲外のヘックスに入った時、又は迎撃機[1.1.2]を有する航空基地があるヘックスに隣接するヘックスに入った時、又は港湾ヘックスに入った時にも終了します。追尾中のプレイヤーは敵の海上移動セグメント間に、敵部隊が動く前に自発的に追尾を中止してもかまいません。

デザインノート：追尾間の索敵の失敗は、多くの可能性から起こり、局地気象の悪化であったり、航空誘導ミスであったり、追尾している航空機の故障であったり、あるいは交代用の航空機との連絡の不備であったりします。

追尾が終了した時、追尾 / 航空セクターマーカを除去し、（又は以前から追尾していた識別されていない TF / ウルフパックの積み木を立てます）以前から追尾していた航空部隊を基地に戻します。すでに追尾から逃れた部隊は、ID を 1 下げます[6.6]。もし部隊が 0 だったならば、積み木を立て、ダムーを置きます。

6.4 定期的な航空偵察

6.4.1 複数航続範囲：陸上基地からの航空パトロールは、地図上（強風の天候時を除く）にある複数航続範囲の全てのヘックスで常に有効です。重損害(Crippled)や、DiW にならなければ、連合軍の空母（そして *Graf Zeppelin* 昼間ターンのみ）は、晴れか視界低下の天候ターンで自分自身のヘックス内に航続範囲を設定できます。偵察と ASW 両方の能力を持つ航空機は、天候が飛行を可能にする時、1 ステップの航続距離で 1 ヘックス内に航続範囲を設定できます。1 ステップの部隊は、

そのカウンターの後ろが航続範囲マーカーになっています；他のものはスベアのマーカーを使います。

航続範囲内の全てのヘックスは、まるで偵察機部隊がいるかのように索敵します。航続範囲内のヘックスを出入りしたり、その中で攻撃するようなウルフパックは、不利になります[7.4.5]。

6.4.2 空中索敵セクター：それぞれのシナリオには、5つのセクター（1コは英国、1コはソ連、3コはドイツ）のうちで自国の空軍部隊が索敵するヘックス数がそれぞれのターン毎示されており、それは夜間も含みます。偵察セグメントの時に索敵するプレイヤーは、空軍部隊がそこにいるかのようにこれらのヘックス（他部隊を含みます）を選定し索敵します。ドイツのトロント Heim (Trondheim) とバレンツ (Barents) セクターが重なっているところは、枢軸軍プレイヤーがヘックスを索敵するためにセクターを割り当てます。プレイヤーは、カードを引く前に索敵すべき全ヘックスを決め、もし望むなら *Air Sector* マーカーを使います。

6.5 ダミー

ダミー単独で占領されている友軍の複数航続範囲外にあるヘックスは、索敵され（ダミーの識別を隠蔽しているため）、成功したならば表を見せて、敵部隊を確認したことによりダミーは除去されません。ダミーは追尾されません。

6.6 移動と ID

部隊は、もし追尾されていなければ[6.3]1ヘックス以上移動すれば毎ターン ID を 1 下げます。積み木を 90° 反時計回りに動かします。移動しない部隊は、自分の海上移動セグメントの PM 時に ID を 1 下げます。

そのターンの最初に ID0 の部隊は、どれでも追尾されない限り識別されません。積み木を立てて、もし望むならダミーを側に配置します（可能数を超えてはいけません - 1.3 参照）

6.6.1 通過：もし手番の TF かウルフパックが、高速か巡航速度[5.1]で、追尾していない敵部隊を含むヘックスに敵と同じターンの時に進入し進出したならば、敵部隊のプレイヤーは直ちにその移動部隊に対し偵察のためのカードを引きます。も

し偵察が成功したならば、部隊は追尾[6.3.3]されプレイヤー（非手番）はもし可能なら出ていこうとしている部隊に対し戦闘を開始することができます[7.1]。もし戦闘が生起したら、部隊はそのヘックスで移動を止めなければなりません。

6.7 戦闘と ID

水上戦のそれぞれのラウンドの後で、参加した部隊の ID は自動的に昼間ターンであれば ID3/夜間であれば ID2 に増加します。航空攻撃は、目標になった部隊の ID を ID2 に増加し、潜水艦攻撃の場合は ID1 にします。戦闘は ID の減少にはなりません。

6.8 輸送船団

軍艦を有しない輸送船団は索敵をしません。

6.8.1 分散した輸送船団：分散した輸送船団は、入港するまで ID3 のままです。敵部隊は輸送船団の積み木でヘックスを索敵するか、**輸送船団が入るヘックスの隣のヘックスを索敵します**。もし偵察の結果接触したならば、索敵部隊は直ちに攻撃します[7.7]。

デザインノート：一旦分散したならば、輸送船団の積み木は、ヘックスの周りじゅうに分散し個々に航行している船団群の中心にあることになり、それぞれの船はバラバラに存在していることになり、通常の ID ルールは適用されません。

6.9 写真偵察

P-タイプの航空部隊は、昼間ターンのみ写真偵察セグメントの間に敵港湾を写真偵察します。それらはそれ以外の機能はありません。

港湾の写真偵察の時、カードを 1 枚引き 写真の列を見ます。成功したならば港湾にいる**全ての**部隊の通常の情報を得ることができます。港湾にいる部隊は ID を持っていないために、そのような部隊の ID は増加しません。ダミーを教えたり、除去する必要はありません。

7.0 戦闘

ほとんどの戦闘は、射撃する部隊のタイプと目標となる部隊のタイプ間で、得られた命中数 # (Hit#) を参照表で照らし合わせながら解決してい

きます。射撃をするプレイヤーは、部隊の CS 数と同数のサイコロを振り、命中数字 # 以上の数を出せばそれぞれのサイコロ毎に 1 発命中を得ることができます。

ほとんどの部隊にとって、ステップの差は 1 戦闘力分になります。それぞれの命中は、艦船の駒を 90° **反時計回り** に回し、新しい CS を上にもってくることによって、1 CS を奪い取ります。航空機であれば 2 CS を 1 CS に、又は 1 CS の航空機は除去します。

ある部隊は、ステップの差に 2 CS を持っています。これらは“ダブルステップ”部隊といい 1 ステップロスさせるためには、2 発命中させることが必要です。戦闘間シングルヒットを被った場合、カウンターを 45° 回転させますが、全ステップがなくなるまで射撃するときの CS 数は落ちません。戦闘ラウンド 又は セグメントの最後で余った“余分な”命中は無視します - 次に持ち越すことはありません。

最後のステップがなくなればその部隊はゲームから除去されます。ノート：0 CS まで落ちた多くの水上艦（潜水艦/軽量艦/MV 除く）は、少なくとも更にもう 1 発命中しない限り自動的に沈むことはありません。それらには *DiW* (Dead in the Water) のマーカーが置かれます；それらは味方の艦船で曳航 [5.1.1] されることになるか、次の部隊編成セグメントの最後で、自沈（艦底に穴をあけられて）させられます。DiW 船（と曳航している船）は、潜水艦戦 DRM と ASW 攻撃としてカウントされず、索敵能力もありません。DiW 船や曳航されている船に対する全ての攻撃には (+2) のサイコロの目修正が付きます。

7.1 攻撃

空中戦セグメントにおいて、目標部隊は航空部隊のみから 1 回攻撃を受けます。それぞれのウルフパックは、常にばらばらに攻撃をします。TF は協同して攻撃しようとしても **かまいません**。適当な戦闘セグメントにおいて、敵部隊に対するそれぞれの攻撃を宣言します。

7.1.1 目標位置特定：プレイヤーは、目標が識別 [6.1] されている時にのみ海上目標攻撃の宣言ができます。攻撃が宣言されたならば、航空攻撃又は空中からの ASW 又は攻撃しようとしている TF かウルフパックのためにカードを 1 枚引きま

す。索敵結果をチェックし、部隊が航空機（両方では**ありません**）の適切な行を使います。もし最初の試みが不成功でも目標が追尾 [6.3] され続けていたならば、又は目標が分散している輸送船団ならば、再度カードを引きます。**どちらかの結果が成功ならば**戦闘の解決を行います。結果如何にかかわらず、ルール 6.7 に特定されている場合を除き、ID レベルは変わりません。

例：視界減少 (*Reduced Visibility*) 状況で、連合軍輸送船団 (ID2) を攻撃しようとしている枢軸軍航空部隊がカードを引き、*Reduced Vis* の列で昼間の航空機の行を参照します。識別成功の結果が出ない限り (0, 1, 2, U 又は **+**) 攻撃は失敗し、ドイツ空軍 (*Luftwaffe*) 部隊は基地に引き返します。もし輸送船団が追尾されていたら、枢軸国プレイヤーは 2 枚目のカードを引き、索敵に成功したならば航空部隊は攻撃を行います。

選択ルール：もし最初のカードで不成功ならば、次の条件で 2 枚目を引きます。もし：

- ・目標が分散している輸送船団の場合又は
- ・1 コ以上の航空部隊が攻撃中に、ヘックスの天候が晴れか又は目標部隊が友軍の航空部隊（部隊、空中セクター、又は航空行動範囲）によって追尾されている場合；又は
- ・ウルフパックが攻撃中に、目標部隊がもう一つの友軍ウルフパックによって追尾されている場合；又は
- ・TF が攻撃中に、目標部隊が連合軍航空機（部隊、空中セクター、又は航空行動範囲）か TF によって追尾されている場合

デザインノート：ドイツ軍の協同連携は、おそろしくまずいものでした。航空機は艦船と直接連絡が取れず、U ボートとも連絡が取れませんでした。その結果、ある部隊がしばしば追尾に失敗しても、他の部隊が攻撃に成功するという結果になることもありました。

7.1.2 調整された航空攻撃（選択）：1 回の攻撃に全航空攻撃部隊を使用する代わりに、プレイヤーはそれぞれの基地に航空部隊を拘置しておくか、又はいくつかのグループに分散させ、それぞれ目標確認カードを引きます。U 又は **+** によって目標位置確認に成功したグループは、残余の部隊が攻撃する前に個別に攻撃しなければなりません

(もし攻撃回数が複数ならば、攻撃側の選択)

7.1.3 航空基地と港湾：陸上基地航空部隊は、ランダムイベントが特別状況で許される時のみ、航空基地の航空機や港湾の艦船を攻撃できます。英国の港湾や航空基地（Orkneys と Shetland 含む）は、決して攻撃されません。航空機は、港湾内の艦船を魚雷で攻撃できません。

デザインノート：英国の施設は、戦闘機コマンドによって十分に防護され、それらの戦闘機部隊は出撃時間が短縮されており、行動する際の混乱もありませんでした。

7.2 航空戦

航空部隊は、敵海軍部隊（もし 7.1 にあるように位置を確認されるか港湾にいるか）か、航空基地にいる航空機を下記の手順で攻撃できます：

- a. 防御側が、迎撃のため戦闘機部隊にスクランブルをかけます[7.2.1]
- b. 空中戦を実行します[7.2.2-3]
- c. 目標部隊を展開します[7.2.4]
- d. 航空攻撃をする部隊に目標を指示し、魚雷攻撃を宣言します[7.2.4]
- e. 第 2 波攻撃前に最初の攻撃結果を決めます
 - () 空中戦の解決[7.2.5]
 - () 爆撃/雷撃の解決[7.2.6-7.3.1]

ノート：ソ連は VVS (白部隊名を持つもの) 部隊のみが海上の輸送船団か TF を攻撃でき、航空部隊はできません。

航空戦の結果、もし必要なら目標部隊の ID を上げたり [6.4]、TF の燃料警告マーカー (Fuel Warning) を 1 ターン戻したり [11.1.3]、全航空機を自隊の基地/空母に帰還させます。

7.2.1 スクランブル：昼間ターン (のみ) に、防御側は、目標がいるヘックス (迎撃を含む [1.1.2, 1.5.3]) に対し戦闘機部隊にスクランブルをかけ、攻撃機と交戦できます。

選択ルール：航空攻撃を宣言した部隊は、奇襲 [7.6] のためにサイコロを振ります。もし成功したら、防御側が選択した 1 コの戦闘機部隊 (もし可能なら迎撃機) のみが目標のいるヘックスに対しスクランブルがかけられます。もし不成功ならば 1 コの防御側戦闘機部隊が隣接ヘックスにスクランブルをかけ、他の全ての防御側部隊が目標ヘックスにスクランブルをかけます。

7.2.2 空中戦：スクランブルした戦闘機部隊は、攻撃機部隊と 1 ラウンド自動的に交戦します。スクランブルした部隊は火力を分離してもかまいませんが、他のタイプの航空機に火力を向ける前に、攻撃機の CS と 1 対 1 で交戦する必要があります。スクランブルは、全ての攻撃機部隊が爆撃を実施するのを阻止します。

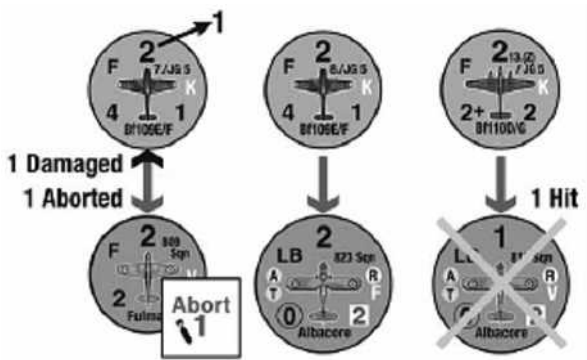
7.2.3 航空戦の解決：射撃する部隊の空戦値 (Air Combat#) から目標の部隊の空戦値 (Air Combat#) を引き、DRM の結果を適用して空戦表 (Air Combat Table) を参照します (戦闘機が射撃しているときは決してマイナスの DRM にはなりません)、それぞれの火力の CS に対し 1 コのサイコロを振ります：

- ・**至近弾 (Abort)：**このプレイヤーフェーズのみ目標部隊の CS を 1 下げます。部隊に *Abort* マーカーを置きます。
- ・**損害 (Damaged)：**残りの作戦間目標部隊から 1 ステップ下げます。VP は関係ありません。
- ・**命中 (Hit)：**ゲームの最後まで目標部隊から 1 ステップ下げます。

計画シート上に迎撃機の損失を記録します。 + の記号をもった航空部隊は、爆撃機部隊への攻撃に際しては空戦値 Air Combat#) が 1 増加します。空戦値が で囲まれている部隊は、攻撃を受けない限り空中戦はできません。

例：2 コの *Albacore* 部隊 (全部で 3 CS) と 1 コの *Fulmar* 部隊 (2 CS) が *Kirkens* を攻撃します。2 コの *Bf-109E/F* 部隊 (全部で 4 CS、迎撃機含む) と 1 コの *Bf-110* 部隊 (2 CS) に対しこれを迎撃するためスクランブルをかけます。防御側戦闘機の 2 CS は *Fulmar* 部隊と交戦しなければなりません。そこで *Bf-109* 部隊は護衛部隊を相手にすることになり、サイコロで 5 と 6 を出しました (7 と 8 に修正) : 1 コの *Fulmar* 部隊は至近弾 (Abort) を受けました。他の 2 コのスクランブルした部隊は、それぞれ *Albacore* 部隊を攻撃します。109 は 0 と 2 を出しました。 + 4 DRM にもかかわらずはずれです。110 は 2 と 7 を出しました : *Bf-110* は + が付いているため、爆撃機に対し空戦値が 1 増加します。よって空戦値は 7 から 10 になり 1 CS の *Albacore* 部隊は撃墜されず。射撃は同時なので、*Fulmar* 部隊は *Bf-109* に対し 2 CS を使って撃ち返し、2 と 9 を得ます。

損害1をメッサーシュミット部隊に与えます。Albacore (撃破された部隊も含む)も迎撃機に対して射撃できますが、損害も命中も与えることはできません。連合軍プレイヤーは撤退します。



7.2.4 航空攻撃の配置: 目標となる艦船又は航空機カウンターを、表側を上にして横一線に並べます(戦闘盤(Battle Display)を利用してかまいません)。MX/AXは、10CSまで、軽量艦は4CSまで一緒にスタックしてかまいません。しかしDiW/曳航艦は、港湾以外スタックできません。それ以外艦船はスタックできません。全ての残余の攻撃機を攻撃する部隊の隣に置きます。それぞれの攻撃波(wave)で、2コ航空機部隊まで1コの特定目標に対し攻撃できます。攻撃側プレイヤーは、雷撃記号(⚡)を持った軽爆撃機と中爆撃機が海上の艦船に対し、爆弾で攻撃するのか魚雷で攻撃するのか宣言しなければなりません。もし必要なら流水表(Ice Table) [7.3]を使いサイコロを1コ振ります。

デザインノート: 重大な攻撃に直面した場合、曳航している艦船は、曳航を中止します(なぜなら曳航している艦船にはDRMがないからです)。曳航している艦船は、それまで曳航していた艦船の隣に並べる必要はありません。

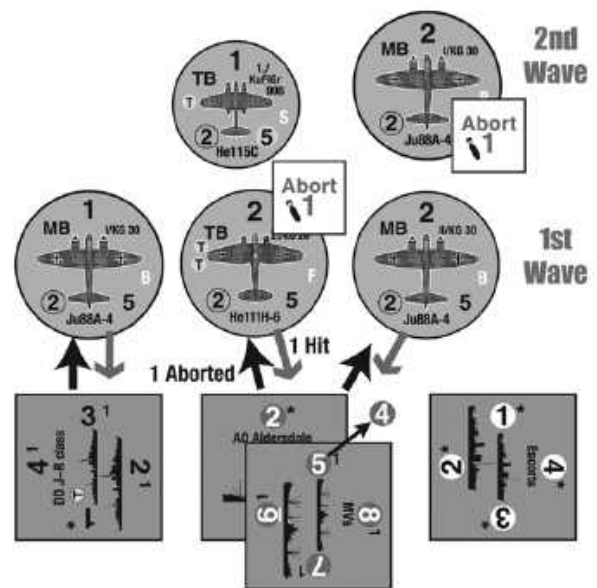
7.2.5 対空戦: それぞれの攻撃波に対し、目標となる艦船は、その全対空火力をもって攻撃する敵それぞれの部隊に射撃をします。それらの対空価値は合計して撃ちます(例えば1+*=1、*+*=*)。目標にはなっていないが、目標艦に隣接している艦船のカウンターは、もし対空値(*のないもの)を持っているならば、隣接する艦船を攻撃する敵1コ部隊の攻撃波に対し射撃ができます。もし目標の部隊が港湾内にいるのなら、港湾の対空火器は全ての攻撃部隊を射撃できます。航空基地の対空火器もちろん全ての攻撃部隊を撃

てます。サイコロを1コ振り、対空防護表(AA Defense Table)の全AAファクター火力を参照します。目標部隊の使用しないCAMごとサイコロを1コ修正し、その後CAMが使用されます[1.4.3]。対空値に*があるものは、1回のみ振ります。

7.2.6 爆撃/雷撃: 生き残った攻撃機は、海上目標/航空部隊に対し、海上/航空基地爆撃表(Naval/Airbase Bombing Table)の適切な列を参照しながらサイコロを1コ振り、爆撃します。雷撃機は、爆撃の代わりに雷撃[7.3]します。

2波目、あるいはその後の攻撃を実行する攻撃機は、目標が除去されない限り同じ目標を攻撃しなければなりません。目標がなくなった場合、航空機は隣の(生き残っている)目標に替えるか、自発的に全攻撃をやめます。攻撃を中止した航空機には対空火器は射撃しません。

例: 1コのHe111H-6(2CS)、1コのHe115C(1CS)及び3コのJU88A-4部隊(全5CS)が1コDD部隊(3CS)、1ES、1AO及び5MVからなる小規模な輸送船団を攻撃します。連合軍プレイヤーは、輸送船をスタックさせて、編成の真ん中に置き、一線に展開します。枢軸軍プレイヤーは商船に攻撃を集中させたいため、攻撃部隊を2波に分けます。



第1波、He111とJu88の部隊が輸送船を攻撃します。一方他のJu88(1CS)はDDを攻撃します。2波目の残余の航空機は全て輸送船を目標にします。

第1波の攻撃で、DDはJu88に対し1コの対空射撃のサイコロを振ります。一方輸送船もそれぞれの攻撃部隊に対しサイコロを1コ振ります。ESは撃てません。なぜなら対空値は*で、ES自体攻撃されていません。結果は

DD対Ju88: 4 = 効果無し
 MV対He111: 7 = 1至近弾(Abort)
 MV対Ju88: 7 = 効果無し
 He111にAbort1のマークが置かれます。航空機が攻撃します:

Ju88対DD: 2 = 効果無し
 He111対MV: 5, 7 1命中(Hit)
 Ju88対MV: 0, 3 = 効果無し

続いて雷撃損害表により、結果1隻撃沈となります。連合軍プレイヤーは、AOに命中しなかったものとランダムに決めたため、5CSMVカウンターは4CSカウンターに置き換えられます。

次は第2波が対空射撃される番です。DDはもう目標にはなりません。DD部隊は、隣接する商船に攻撃を加える航空部隊の一つに射撃ができます:

DD対He115: 6 = 効果無し
 MV対He115: 1 = 効果無し
 MV対Ju88: 9 = 1至近弾(Abort)
 He115対MV: 3 = 効果無し
 Ju88対MV: 8 1命中(Hit)

1を超えた命中を受けたMVCSは除去され、攻撃は終わります。

7.2.7 Ju88: ドイツ軍Ju88は、港湾への夜間攻撃以外は、海上爆撃表(Naval Bombing Table)上では軽爆撃機として扱います。

デザインノート: Ju88はダイブウレキを持っており、艦船を攻撃するとき最大60°のダイブ角度で艦船を攻撃しました。本物の急降下爆撃機ほどの命中性はありませんでしたが、海上部隊を攻撃する時は、他の中爆撃機よりも効果的でした。

7.3 雷撃

①の記号を持った部隊は、爆弾や砲の代わりに水上艦を魚雷で攻撃できます。同じマークを持った艦船は1コの記号に付き、1回の魚雷攻撃を水上戦闘ラウンドステップ()の間に実施できます(ノート: 2コの記号を持った艦船は1回の攻撃に2コを同時に使う必要はありません)。雷撃を宣

言した軽量艦、潜水艦及び航空機は、記号毎その時のCS数と同じ数だけの雷撃ができます。もし爆撃機が、流水の状態が不明確なヘックスで雷撃する場合、流水表に従ってサイコロを1コ振りません。もしその結果流水がない状態以外であれば、雷撃できません。

7.3.1 雷撃手順:

それぞれの魚雷に対し、雷撃表(Torpedo Attack Table)によりサイコロを1コ振ります。もし修正結果が8以上であれば攻撃は成功します。

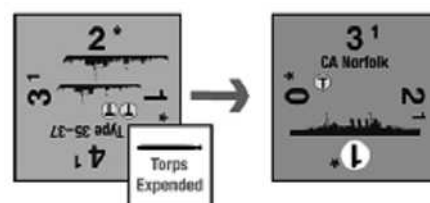
それぞれの成功した雷撃に対し、サイコロを1コ振って雷撃損害表(Torpedo Damage Table)により何発命中したか、又は目標が損害を受けたか、撃沈したかを明らかにします:

(a) **命中(Hit)** - 戦艦、巡洋戦艦、ほとんどの空母及び巡洋艦、そして選択された補助艦艇は、沈むことなく複数の命中を受けます。チャート上の数は、目標艦のCS損失数を表すか、DiWになった軽量艦又はMVのCS数を表します[7]。

(b) **重損害(Crippled)** - 重損害を受けた艦船は、Crippledのマークを置きます。重損害を受けた艦船は全戦闘能力を維持しますが、低速移動を強要されます[5.1]。全ての損害間に対する後の攻撃は、サイコロを振る時に命中に対してプラスの修正を受けます。

(c) **撃沈(Sunk)** - CSがどれだけあっても関係なく直ちに目標艦は除去されます。"1Sunk"又は"2Sunk"は、多数のCSが失われたことを意味します。

7.3.2 魚雷の消耗: 雷撃を実施した後、部隊の上に魚雷消耗(Torps Expended)マークを置きます。潜水艦は潜水艦戦表(Submarine Combat Table)で指示された時、カウンターを裏返し、もう攻撃できないことを宣言します[7.1.1]。全てのTorps Expendedが付いた艦船は、指定された港湾[Bergen、Trondheim、Narvik、Scapa Flow、Lerwick(潜水艦のみ)]で完全に1ターンを消費しないと再度雷撃できません。



例：ドイツ軍 35-37 型 TB 部隊が、連合軍の CA に雷撃をかけます。枢軸軍プレイヤーは、次回の使用のために 1 CS につき 1 回のみ雷撃のサイコロを振り、雷撃表を参照し、魚雷消耗(Torps Expended) マーカーを TB カウンターに置きます。又は全魚雷を使用して 4 コのサイコロを振ります（そして 2 Torps Expended マーカーを置きます）

7.4 潜水艦戦

海軍部隊を攻撃する潜水艦又は逆にそれらによって攻撃される潜水艦は、潜水艦戦(ASW)の手順を踏まねばなりませんし、潜水艦による雷撃も実行します。潜水艦戦闘表(Submarine Combat Table)によりサイコロを 1 コ振ります。最大 + 又は - 6 までの全ての適用される DRM を適用した後、ASW 攻撃（それぞれの潜水艦は 1 回のみ攻撃）の前後に使用する潜水艦の最大数を決定し、もし潜水艦が攻撃後魚雷を損耗したら[7.3.2]、目標部隊が海上で再給油を続行するかどうかを決めます[11.3.2]。奇数の修正値の場合、潜水艦全部が攻撃したならば、魚雷を消耗したことになります。プレイヤーは ASW を実行し、潜水艦は適宜攻撃します。

7.4.1 ASW 戦：駆逐艦/魚雷艇の 3 CS(端数切り捨て)ごと、又は①記号の付いた護衛艦か航空機 1 CS につきサイコロを 1 コ振ります、ただし対するウルフパックの潜水艦数の 2 倍を超えてはいけません：

- (a) **成功** - 再度サイコロを 1 コ振ります、結果
 - () **撃沈** - 潜水艦の 1 CS を除去します
 - () **損害(Damaged)** - プレイ中の潜水艦から 1 CS を除去しますが(帰港をシミュレート) VP に影響はありません
- (b) **制圧(Held Down)** - この戦闘で引き続き雷撃する潜水艦数が 1 CS に減少します

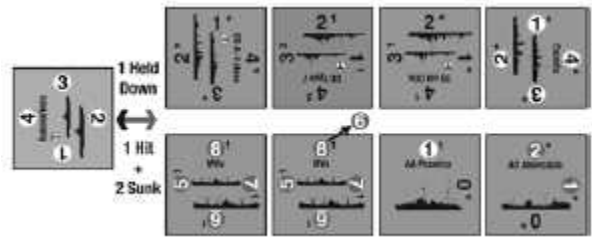
攻撃に参加する潜水艦の超過数は、カウントされます。もし潜水艦の現存数以上の敵がいれば、最も過酷な結果が適用されます。

7.4.2 攻撃的 ASW：①記号のある航空機は、航空戦セグメントの間、ASW ができます。TF (輸送船団ではなく) は、潜水艦戦セグメント間、あるいはウルフパックの移動を索敵中[6.6.1]、ウルフパックを攻撃できます。しかし引き続き通常の

潜水艦戦手順も実施しなければなりません[7.4]。どの場合も攻撃的潜水艦戦の - 1 DRM を ASW 戦でサイコロを振るときに適用されます。TF の場合、1 ターン分余計に燃料を消費します[11.1.3]。

7.4.3 潜水艦攻撃：潜水艦戦における潜水艦攻撃の結果 (ASW 戦前後における) について、防御側は目標部隊を見せる必要はありません。代わりに攻撃側プレイヤーは雷撃手順[7.3.1]を実行する前に、それぞれの潜水艦の CS ごと目標の区分を選択します。もし攻撃側プレイヤーが存在しない区分を選んだならば、潜水艦攻撃は失敗します。区分内で目標をランダムに選択できた時、命中し記録されます。

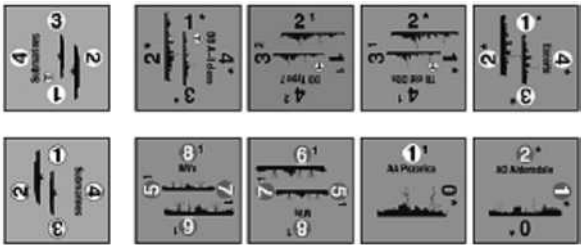
例：ID1 の 3 隻からなるドイツ軍ウルフパックが、1 6 MV、1 AA、1 AO から成る、そして 3 DD、2 TB、1 ESCS によって護衛された ID0 の英国輸送船団を夜間のターン、霧の中で攻撃します。



枢軸軍プレイヤーは、'3'を出し、潜水艦戦表で確認します。修正後 (+ 2 夜間、+ 1 潜水艦 3、- 1 ID1、- 3 DDs/TBs/ES) で 2 になります。ASW 戦が最初です。連合軍プレイヤーは 3 回サイコロを振り、ASW 表で確認します：英国船で 2 と 4、ソ連船で 7 (修正後 6) が出ました。'Held Down' の結果、雷撃できる潜水艦はたったの 1 隻になります。枢軸軍プレイヤーは輸送船を攻撃目標にしました、7 を出します。雷撃表(Torpedo Attack Table)で確認すると - 命中です！次に 8 を出し、雷撃損害表(Torpedo Damage Table)で確認すると 2 隻の輸送船が撃沈となりました。撃沈した船はランダムに選択されますが、AX は含みませんので 4 VP が引かれます。輸送船団は ID1 になります。

次に識別されていない 2 隻の潜水艦から成るウルフパックが同じ輸送船団を攻撃します。この時、枢軸軍プレイヤーは 7 を出し、潜水艦戦表(Submarine Combat Table)で確認します。修正後 6 になりました。両 U ボートは最初に攻撃します。1 隻は目標として重量艦を選択し、他の 1

隻は輸送船を選択します。輸送船団には重量艦は存在しません。それで最初の攻撃はサイコロを振らずに失敗します。もう1隻の潜水艦も5を出し、失敗します。連合軍のASWは1と7(英国)そして9を修正して8(ソ連)です。結果は潜水艦1隻制圧(Held Down)、もう1隻は成功です。成功のサイコロを1回振り、5が出て損害を与えました。一方この場合、制圧は効果無しです(なぜならウルフパックの全潜水艦はすでに攻撃をしてしまっているからです)



損害を受けた潜水艦は除去され(VPはありません)部隊カウンターは回転して裏返され、(1)を向け、魚雷を消耗したことを示します(なぜなら修正されていない潜水艦戦のサイコロの目は奇数であり、全ての潜水艦が攻撃したからです)。油槽船は無傷ですが、2回目の潜水艦戦の時、もし海上で再給油[11.3.2]を実行しようとしていたら、キャンセルされていたでしょう。第2のウルフパックは、ID1となり、輸送船団のIDは1のままです。

7.4.4 潜水艦対潜水艦:もし奇襲[7.6]が成功すれば、ウルフパックは敵ウルフパックのみを攻撃できます。奇襲に失敗した攻撃を企図する潜水艦は、代わりに待ち伏せされ目標とした潜水艦から攻撃を受けます。どの場合も通常の潜水艦戦の手順を踏みません。代わりに**1回のみ**サイコロを振り、ASW表(潜水艦の現在のCS数を無視します)を参照します。反撃はできません。'成功'の結果は1CS除去です。

デザインノート:現在と違い、WWの潜水艦はASWに適していませんでした。成功するためには正確な情報又は邂逅するチャンス、そしてほとんど常に奇襲が大きな要素でした。

7.4.5 ASW 空中パトロール:敵航続範囲(Air Radius)内でヘックスに進入又は進出しようとするウルフパックは、もし昼間ターンで識別されているか、2ヘックス以上移動しようとした場合、横断しようとするそれぞれのヘックスサイドに対

してサイコロを1コ振ってASW表を参照します。+1の航続範囲(Air Radius)DRMは適用されません。もし結果が制圧(Held Down)、損害、撃沈であれば、ID1(もし識別されていない又はID0の場合)となり、ヘックスの移動はなくなります。その結果もし最初のヘックスに留まるのであれば、IDは減りません。

例:ドイツ軍ウルフパックが、視界減少(Reduced Visibility)中のHMS Victoriousと同じヘックスにいて、2ヘックス移動する宣言します。連合軍プレイヤーはサイコロを1コ振ってASW表を参照します。4以下の場合、ウルフパックはヘックスを出て、更にもう1ヘックス移動できます:5以上の場合、ウルフパックは、1ヘックスの移動力を残したまま現在のヘックスに留まります(再度ヘックスを出る試みを実行することができます)。

デザインノート:敵の空中パトロールエリア内で浮上して移動する潜水艦は、攻撃される相当な危険に直面します。

7.4.6 輸送船団中の潜水艦:敵TFに攻撃された輸送船団中の潜水艦は、その攻撃が奇襲でない場合、直ちにウルフパックを分派して、水上戦が解決される前に敵TFに対する潜水艦戦を生起させることができます。

7.5 水上戦

それぞれのTFは、水上戦セグメントにおいてただ1回の上水戦に参加する事ができます。

7.5.1 迎撃:もし手番プレイヤーのTFが、水上戦で攻撃を宣言し、目標の確認に成功[7.1.1]したならば、同じヘックスにいる別の敵TFが手番プレイヤーのTFを迎撃するため目標部隊を掩護してもかまいません。非手番プレイヤーはカードを1枚引きます(もし手番プレイヤーのTFを追尾していたら2枚)。その結果識別に成功したら、迎撃するTFは手番プレイヤーのTFを攻撃します。一方、手番プレイヤーのTFも水上戦で目標部隊を攻撃します。どちらの場合も攻撃するTFは夜間又は悪天候での奇襲を追求します[7.6]。

7.5.2 水上戦の手順:両プレイヤーは、部隊を(表を上にして)戦闘盤(Battle Display)上のそれぞれの展開(Deployment)エリアに置きます。航空攻撃に関しては、同じスタック制限に従います

[7.2.4]。戦闘は 10 ラウンドまで行い[下記の と 7.5.8 参照]、それぞれのラウンドは 6 ステップから構成されます：

- ・ 交戦 - 2 回目と最後のラウンドにおいて、同じヘックスにいる全ての他の TF (手番プレイヤーが最初) は、偵察カードを引くことにより戦闘に参加することができます。敵の識別に成功した TF カウンターを戦闘盤のそれぞれの展開エリアに配置します。

- ・ 機動 - 最初防御側が、次いで攻撃側が移動しますが、重損害(Crippled)あるいは DiW 艦を戦闘盤上の展開エリアから雷撃(Torpedo Attack) エリア、煙幕展張 (Screening) エリア又は撤退(Withdrawal)エリア移動させることはできません。又は回避 (Evasion) マーカーをどれか又は全ての部隊に置きます (我が火砲の命中精度を犠牲にして敵の雷撃を回避するため) 撤退エリアの部隊は動きません。もし両サイドの全部隊が撤退エリアにいたら、水上戦は直ちに終了します。

重要: 夜間や悪天候の状況以外、戦闘に参加する最初のラウンドでは、部隊は雷撃エリアに入りません。奇襲の時のみ可能です[7.6]。

- ・ 砲撃 - 両プレイヤーは射撃前に目標を指示します。もし敵が煙幕展張[7.5.4]している場合、目標にはなりません。煙幕展張していない全ての敵は、複数の友軍部隊から同一目標を選定する前に、まず個々を目標として選定します。射撃する TF が単一の軽量艦部隊から構成されていない場合に限り火力の分散はできません。射撃は 1 CS につきサイコロを 1 コ振り、海上砲撃表 (Naval Gunnery Table) により**同時に**解決します。

プレイノート: 最初のプレイヤーは、次のプレイヤーが射撃する前に、命中を示すため一時的に Abort マーカーを使います。

- ・ 雷撃 - 両プレイヤー (防御側プレイヤーが最初) は、雷撃エリア内で生き残った部隊に対し、砲撃と同じ要領で目標を指示します。雷撃手順 [7.3.1]は同時に実行されます。それぞれの部隊が雷撃を終了した後、その部隊に適切な魚雷消耗 (Torp Expended) マーカーを置きます。

- ・ 撤退 - どちらか又は両プレイヤー (防御側が最初) は、サイコロを 1 コ振り、撤退表

(Withdrawal Table) を参照します (そしてもしドイツ軍部隊が戦闘の最初から 1 ステップを失っていたら、枢軸軍プレイヤーはサイコロを振らねばなりません)。そして部隊が撤退エリアに移動できるかどうかを判定します。もし修正された結果が 7 以上であれば部隊は部隊表 (Force Display) に戻されます。プレイヤーは 1 ラウンドに 1 回のみサイコロを振れますが、DRM はそれぞれの部隊に適用するので、ある部隊は撤退し、他の部隊は撤退しないこともあります。全部隊がまだ戦闘盤上にあつて、撤退エリアにいないならば、展開エリアに戻ります。

- ・ 部隊 ID - もし昼間ターンであれば、戦闘中の全部隊の ID を ID3 に、夜間であれば ID2 に上げます[6.7]。もし両プレイヤーが戦闘艦をまだ戦闘盤に載せていたら、枢軸軍プレイヤーはサイコロを 1 コ振ります。もしプレイヤーがすでに艦船を戦闘盤から降ろしていたり、サイコロの結果がラウンド数より少なかったら水上戦闘は終了です。又は 7.5.8 が適用されない限り新しいラウンドが開始されます。

7.5.3 奇襲: もし奇襲が成功[7.6]したら、敵部隊は水上戦闘[7.5.2]の最初のラウンドの間は動けません。奇襲に成功した攻撃側は、最初のラウンドの間、射撃を受ける前に砲撃や雷撃ができます。

7.5.4 煙幕展張: 煙幕展張(Screening) 又は雷撃(Torpedo Attack) エリアにいる DiW や重損害(Crippled)を受けている艦以外は、敵 2 コ部隊が撤退エリアにいる我が部隊を攻撃するのを妨害でき、又は敵 1 コ部隊が展開エリアにいる我が 1 コ部隊を攻撃するのを妨害することができます。煙幕展張をしている部隊を展開エリアの防護しようとする友軍部隊の隣の敵方側に置きます。それぞれの煙幕展張をしている部隊は、防護対象を目標にしている敵にのみ射撃が可能です；防護されている部隊は、敵の煙幕展張で防護されていない目標に射撃が可能です。煙幕展張している部隊は、敵の防護されている部隊に対して射撃できません。

7.5.5 護衛艦: 護衛艦 (ES タイプ) は水上戦で煙幕を展開出来ます。しかし目標の敵部隊を砲撃したり雷撃はできません。除去された護衛艦の CS は戦闘の最後でプレイに戻ってきます。

デザインノート: それぞれの護衛艦 CS は、輸送船団を煙幕などによって隠蔽し、水上戦闘に寄与

するだけの複数の小艦艇です。なぜならそれらはあまりに小さく、軍艦に攻撃をかけるような脅威にはならないからです。仮に1隻や2隻が沈められ、航行不能や離隔してしまっても、生き残った護衛艦は戦闘後、輸送船団のためのASW防護を再開しました。

7.5.6 空母:もし防御側プレイヤーが1隻以上の空母を部隊の中に保有しており、天候が昼間の晴れか視界減少であれば、空母は2回目の最初からずっと攻撃ができます。航空戦闘セグメントのステップ(d)と(e)[7.2]を使用して、簡略化した戦闘を実施します。

7.5.7 ヒトラーの制限:ドイツ軍TFは、自分たちよりも弱い敵しか攻撃しません:

- ・命中弾を受けていないBB又はBCを含む部隊への攻撃はしません;
- ・命中弾を受けていないBB又はBCを含む重量艦を持ったドイツ軍TF以外は、BB又はBCのいない目標部隊でかつドイツ軍の巡洋艦数よりも少ない場合でしか攻撃しません;
- ・もし目標部隊がドイツ軍の全CSを合計した以上の駆逐艦/魚雷艇CSを持っていたならば、攻撃しません。

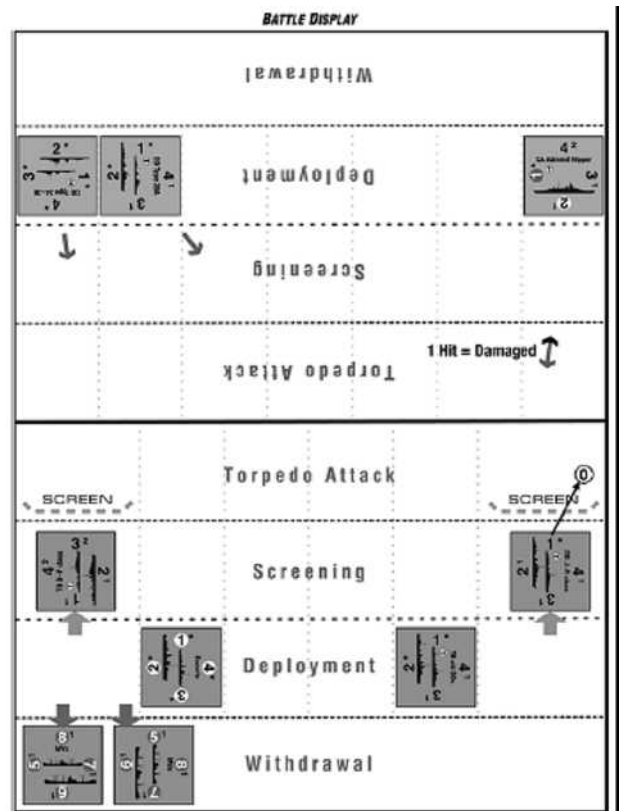
もし水上戦で弱くない敵と戦闘状態に入った場合、ドイツ軍艦船は、ステップで撤退エリアに移動し全ラウンド撤退のためのサイコロを振りな**り**ません。

水上戦の例: 枢軸軍TFが連合軍輸送船団JW-51B(ID1)を視界減少の夜間に攻撃しようとします。攻撃チャンスを増加させるために、識別されていないTFは輸送船団のヘックスに入る前に2コに分離します。連合軍の掩護TFは同じヘックスにいます。

第1枢軸軍TFは、Admiral Hipperと3隻のDDから構成されており、カードを引いて0の結果が出ました - 成功! 攻撃される前に、連合軍プレイヤーは掩護TFをもって迎撃しようと試みます。しかし引いたカードにはU又は+がなく、迎撃に失敗します。そして枢軸軍プレイヤーは、奇襲のサイコロを振ります。しかし結果は、3 + 1 (視界減少) + 1 (攻撃側が識別されていない) = 5。これは7以下なので、JW-51Bは奇襲されません。輸送船団はDD(J-R級) × 1、TB × 4 (旧DD × 1、O-P級 × 3) ES × 1及びMV ×

13から構成され、展開しています。枢軸国プレイヤーはドイツ艦船を戦闘盤の展開(Deployment)エリアに置き、ラウンドが開始されます。

ラウンド1:連合軍プレイヤーは、MVを撤退エリアに移動させ、DDとO-P級TBを煙幕展張エリアへ移動させます。DDはHipperがMVを攻撃するのを煙幕で隠蔽しようとします。一方TBは2コのドイツ軍DD部隊を煙幕で妨害します。枢軸軍艦船は最初のラウンドでは雷撃エリアに進入できないので、機動しません。



枢軸軍国プレイヤーが最初に射撃します(砲撃は同時ですが、大きな問題ではありません)。HipperがDDに、34-36型DDがO-P型TBに射撃します。全ドイツ軍のMVに対する火力は妨害されていますが、36A型DDは残っているTB(旧DD)に射撃をします。結果は:

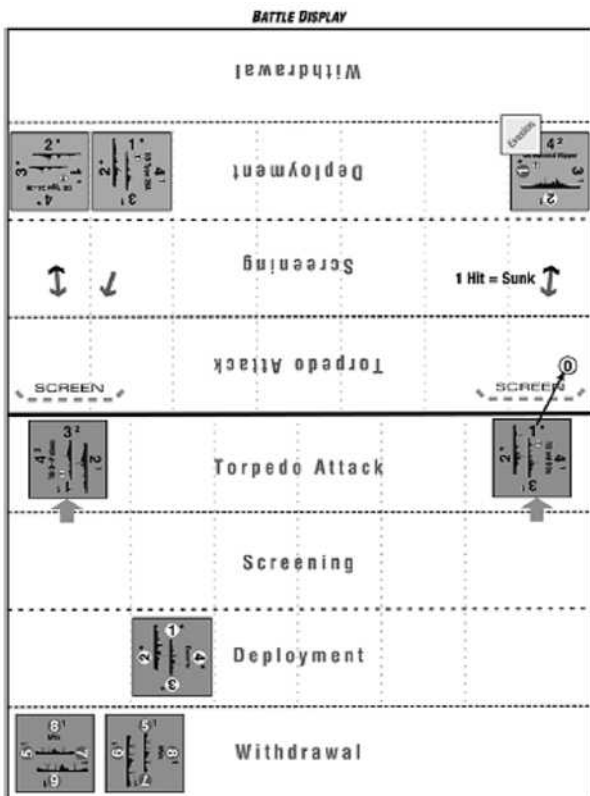
Admiral Hipper : 0,3,6,8 = 1命中 J-R級DD
 34-36型 : 2,7 = 効果無し
 36A型 : 1 = 効果無し

(選択ルール7.9により)DDの7は命中になり、損害を受けVPの記録無しに除去されます。今度は、英国DDは0CSになる前にHipperに対して反撃しますが、5で失敗です。TBは雷撃範囲が

らしか撃てませんからサイコロは振りません。
 戦闘は味方の海岸線ヘックスでは発生していない
 ため、連合軍MVは撤退できず、撤退させること
 もできません。MV以外の全ての艦船は、それぞ
 れの展開エリアへ戻ります。輸送船団と枢軸軍TF
 1とも現在ID2[6.7]です。枢軸国は、サイコロで
 5を出しました。ラウンド数よりも大きいので、
 戦闘は続行します。

ラウンド2：第2枢軸軍TFも連合軍TFもこの
 ラウンドは交戦しません。

連合軍プレイヤーは、この時彼全てのTBを雷
 撃エリアへ送り込みます。そこでは旧DDが煙幕
 を張り、HipperがMVを攻撃するのを妨害して
 いて、O-Pもドイツ軍両DD部隊が攻撃するのを
 妨害しています。MVは撤退エリアへ残っていな
 ければなりません。連合軍の軽量艦へ雷撃する意
 志はないので、枢軸国プレイヤーは機動しません。
 Hipperが雷撃される可能性を拭いきれない枢軸
 国プレイヤーは、Hipperに回避(Evasion)マーカ
 ーを置きます。



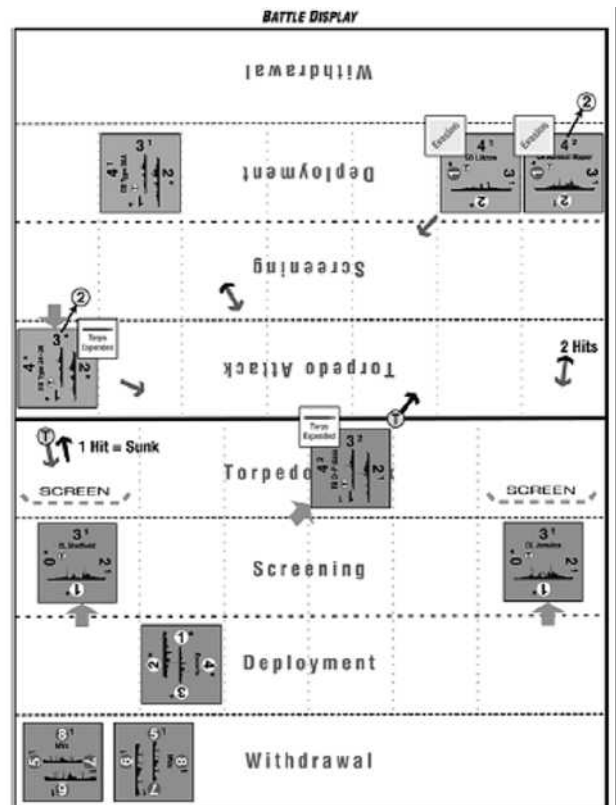
Hipperは、旧DDに対し射撃をします。一方ド
 イツ軍DD部隊はO-P級TBに対し射撃をします。
 Admiral Hipper : 0,2,8,9 = 1発命中 旧DDTB
 34-36型 : 4,5 = 効果無し
 36A型 : 3 = 効果無し

旧DDは沈む前にHipperに対し射撃をしますが、
 外します。O-P級TBも34-36型に射撃をしま
 すが外します。

将来のラウンドで雷撃の脅威をそのまま維持した
 いため、連合軍プレイヤーは攻撃を宣言しま
 す。プレイヤーは撤退の意志がなく、枢軸国プレイ
 ーが2を出したため、再度攻撃は行われます。

ラウンド3：枢軸国プレイヤーは、カードで2を
 引いたため、ついに第2TFが戦闘に参加しま
 す。Lützowと3隻(34-36型×1、36A型×2)
 以上の駆逐艦が展開エリアに置かれます。新しい
 駆逐艦は、すでに存在しているカウンターと統合
 され、3CSにならねばなりません[1.2]。連合軍
 も掩護部隊を交戦させます(カードでUを出しま
 す)。そしてCL JamaicaとSheffieldを輸送船団
 部隊に組み込ませ、展開エリアへ置きます。

連合軍プレイヤーは、両巡洋艦を煙幕展開エリ
 アへ移動させ、再度O-P級TBを雷撃エリアへと前
 進させます。JamaicaはMVを攻撃しようとする
 巡洋艦を煙幕で妨害し、Sheffieldはドイツ軍DD
 に対し煙幕を張ります。この時、枢軸国プレイ
 ーは34-36型DDを雷撃エリアへ前進させますが、
 巡洋艦を煙幕で隠蔽することはしません(火力発
 揮の妨害を避けるため)。しかしHipperと
 LützowにはEvasionマークを置きます。



このラウンドは、Hipper は Jamaica に対して射撃し、Lützow は Sheffield を狙い、枢軸軍 DD は O-P 型 TB を撃ちます。枢軸国プレイヤーが落胆することに、14 発もミスします。

Jamaica は Hipper を射撃し、Sheffield は 34-36 型 DD を撃ち、英国軍 TB は 36A 型 DD を撃ちます。幸運は連合軍プレイヤーに味方しました：

Jamaica : 1,4,8,9 = 2 発命中 Hipper

Sheffield : 2,3,6,7 = 1 発命中 34-36 型 DD

O-P 級 TB : 0,2,6 = 効果無し

撃たれた DD の CS は 3 - 直ちに沈みます。O-P 型 TB は雷撃目標を Hipper に選択します。しかし、目は 0,3,8 で失敗します。CS 2 になって生き残ったドイツ軍 34-36 型 DD 部隊は、雷撃目標を Sheffield としますが、失敗します(1,6 の目)。撃った両部隊は、魚雷消耗マーカを受け取ります：枢軸軍艦船は、損害を受けたため、撤退をしなければなりません。サイコロの目 5 は修正されて 7 (+1 夜、+1 視界減少) で、枢軸国プレイヤーは全部隊を部隊表へ戻します。Barents 海の戦いは終了します。

7.5.8 護衛されていない輸送船団：一旦輸送船団中の軍艦が全て除去されたならば、あるいは最初から存在しなかったならば、輸送船に対し、2 ラウンド + / - (しかし常に少なくとも 1) で攻撃側が砲撃及び / 又は雷撃することができます：

- ・ + 1 ラウンド もし輸送船団が最初から軍艦を含んでいた場合
 - ・ + 1 ラウンド もし攻撃側が奇襲に成功したら
 - ・ - 1 ラウンド もし夜間及び / 又は視界減少であれば
 - ・ - 2 ラウンド もし霧 / 嵐 / 強風であれば
- もし輸送船団の一部が生き残ったら、**直ちに**分散します[5.5]。

7.5.9 夜間行動(選択)：夜間における敵部隊の識別の困難さを反映させるために、プレイヤーは夜間ターンではカウンターを裏返しのままにしておきます。セグメントの最後に、プレイヤーは、損害を受けた部隊は、まるで分離した ID2 の TF のように表を見せねばなりません。

7.6 奇襲

夜間又は悪天候で攻撃する TF (迎撃時含む) ウルフパックを攻撃するウルフパック又は (選択的

に) 航空攻撃[7.2.1]は、奇襲することができます。そしてその後の戦闘で有利になります。サイコロを 1 コ振り、戦闘を解決する前に奇襲表(Surprise Table)を参照します。

7.7 離散又は分散した輸送船団

分散又は離散した輸送船団に対する攻撃は、他の部隊への攻撃以上に困難を伴います。

7.7.1 TF：水上部隊は、ランダムに選択された輸送船 1 隻(1 隻のみ)を自動的に沈めます。

7.7.2 ウルフパック：潜水艦戦表(Submarine Combat Table)を使用する代わりに、それぞれの潜水艦はランダムに選択された輸送船 1 隻を攻撃します。

ノート：潜水艦同士が、うっかり同じ目標を攻撃することがあります！全ての潜水艦が攻撃した後、サイコロを 1 コ振ります：もし結果が 0 か 1 なら、ウルフパックのカウンターを魚雷損耗面に裏返します。

7.7.3 航空攻撃：それぞれの航空部隊は、ランダムに選択された輸送船 1 隻を攻撃します。

7.8 損害を受けた空母

損害を受けた空母が**ステップ**を落とすとき、それぞれのステップに付き、空母の艦載機からランダムに 2 ステップ落とします。重損害(Crippled)を受けたか DiW になった空母は航空作戦ができません。航空行動範囲も設定できません[6.4.1]。

7.9 駆逐艦への命中(選択)

もし DD 部隊が戦闘中に命中したら、直ちにサイコロを振り、駆逐艦判定表(Destroyer Fate Table)で命中した艦船の結果を判定します：

・軽損害(Damaged) - VP を動かすこと無しに DD のステップを落とす

・重損害(Crippled) - Crippled マーカーを置く

[7.3.1]

・行動不能(DiW) - DiW マーカーを置く[7]

・撃沈(Sunk) - CS を永久に失う

Crippled/DiW の駆逐艦は、0 CS であり、その後の戦闘に参加できません。それらは、別のカウンターを用いて、部隊を分離することができます (1.2 とは逆に)。

8 . タイム

8.1 タイムトラック

タイムトラックは15日から構成され、1日はそれぞれ12時間で2コターン(AMとPM)になっています。作戦の最初に、ターンマーカーを1日目AMのボックスに、シナリオの指示に従って夜か昼の面を上にして置きます。燃料フェーズの間、それぞれのマーカーをタイムトラック上の次のボックスに移動させ、適当な面に裏返します。もしPMターンにあれば、移動する場所は次の日のAMターンのところになります。

もし作戦が15日目のPM[3.4]で完了しなかったならば、タイムトラックを“もう一度最初から”使い、たとえば1日目をトラック上の16日目と見なします。

8.2 日の光と暗闇

シナリオの指示は、それぞれのターンが昼間か夜間かを示していて、それは作戦の日付によります。**デザインノート**：北極の輸送船団ルートは、高緯度にあるため、日光がさす時間は、夏日の1日24時間の昼間状態から、冬日のたった2時間の薄暮状態まで変化に富んでいます。混乱を避けるため、2つの選択的なターンはAMとPMに分けてありますが、実際は6AMと6PMの間の時間帯です。

8.3 初期の移動

プレイヤーは、常に1日目のAMターンから作戦を開始するよう計画します[4.2]。しかし天候が強風か、指示された開始ターンに達するまで、プレイヤーは連合軍及び枢軸軍プレイヤーフェーズをとばします。この時、全ての連合軍部隊(識別されていない部隊)と燃料警告(Fuel Warning)マーカーを、当初より計画した位置の前ターンの最後に置きます。そして、プレイの全ての手順を引き続き開始します。ダミーはどこに置いてもかまいません。

例：3日目のAMターンから開始するシナリオ(JW-51B)をプレイする時、連合軍プレイヤーは5回まで天候を決めるサイコロを振ります。最初の4回目まで強風が出なかったならば、彼は部隊を2日目のPMターンの最後のところに置き、燃料マーカーをターントラックの適当なところに置かねばなりません。天候の状況は5回目のサイ

コロで決まります。そしてプレイヤーは、3日目のAMターン連合軍プレイヤーフェーズからプレイを開始します。

流氷状況[10.1]のチェックを要求されるヘックスサイドでは、連合軍プレイヤーは流氷表(Ice Table)でサイコロを1コ振り、もし必要なら流氷による損傷を、カードを引いて確認しなければいけません。

8.3.1 多様なスタート(選択)：計画フェーズの最初に、スタートターンを決めるため多様なスタート表(Variable Start Table)でサイコロを1コ振ります。

8.3.2 作戦の完遂(選択)：1日目のPMターンから開始して、全ての連合軍、枢軸軍プレイヤーをプレイします。

デザインノート：プレイヤーにより早く“ゲームに入ってもらおう”ために、シナリオは連合軍部隊が歴史上最最初に探知された時から開始します。これらの選択は、決心や再プレイの価値を高めますが、プレイ時間はより長くなります。

8.4 キャンペーンシナリオ

キャンペーンシナリオをプレイする際、ターンは、隔週(Fortnight)と呼ばれる半月単位のターンにグループ分けされます。分かりやすいように、それぞれは15日(30ターン)あり、1月は2コFortnightです。

デザインノート：1月の日数と隔週の間での不正確性は、ゲームにあまり影響ありません。

9 . 天候

デザインノート：天候は戦闘において重要な要素です。北極海の気象の激烈性は、海上及び航空作戦に重大な影響を与え、詳細なルールの設定を余儀なくされました。

9.1 天候の決定

連合軍プレイヤーは、それぞれのターンの天候フェーズ(Weather Phase)の間にサイコロを2コ振って天候表により全般的な天候状況(Prevailing Weather Condition)を決めます。いくつかの場合(1日目のAMではありません)その時の全般天候は、サイコロによって修正されます。これらの状況は、ランダムイベント[9.5]によって変更

がない限り、そのターンの両プレイヤーフェーズの間、地図全体に適用されます。

9.2 天候の影響

晴天(Fair)以外の天候は、悪(Poor)天候です。悪天候の状況は、サイコロの数を修正します。護衛されていない輸送船団に対しては水上戦闘ラウンド数を減少させ又、海上移動を制限し、航空機の飛行を不可能にし、海上の艦船に損害を与えます。

9.2.1 晴天：良好な状況は、制限は課せられません。次の天候のサイコロに修正を与えます。

9.2.2 視界減少：雲、雨又は雪は奇襲、潜水艦戦、及び撤退表のサイコロに修正を与えます。

9.2.3 霧：濃い霧が広がっているエリアは、奇襲と撤退表のサイコロに修正を与えます。航空機部隊は飛行できません（しかし航空セクターや固定された航続範囲 - 空母ではなく - はまだ効果があります）し、CAMは使えません。

9.2.4 嵐：広範囲の雨や雪を伴った強風は、奇襲、潜水艦戦、ASW、撤退及び天候表にサイコロの修正を与えます。軽量艦は高速で移動できません。空母は航空機を発進できないか、航続範囲を設定できません。CAMは影響がありません。海上にいるドイツ軍の軽巡洋艦と魚雷艇及びソ連の艦船は、損害を被る恐れがあります。選択的に、部隊は統合するために別の位置を決めねばなりません[1.2.4、9.4]。

9.2.5 強風：強風と高波を伴った激しい嵐は、奇襲、撤退及び天候表にサイコロの修正を与えます。艦船は高速で移動できず、損害を受ける可能性があり、潜水艦は低速でのみ移動、輸送船団は離散し、全く動けなくなります。航空機は飛行できず、航続範囲やセクターも効果がなくなります。ASWと雷撃は制限されます。選択的に、部隊は統合するために別の位置を決めねばなりません[1.2.4、9.4]。

海上移動セグメント間に、海上にいる輸送船団それぞれに対しカードを1枚引いて、その時の状況を示すために輸送船団の脇に置いておきます。もし角の数字が赤の8角形で囲まれていたら、輸送船団はそのターンは動けません。部分的に離散した輸送船団は2枚引きます。1枚はそれぞれの積み木に対してです；もしどれも動けないのであれば、部隊も同じヘックスに残らねばならないため、

動くことができません[5.6]。

9.3 天候による損傷と離散

9.3.1 天候による損傷：もしランダムイベントによって必要が生じたら、海上にいるTFと輸送船団それぞれの天候による損傷をチェックします。

・強風では、部隊に存在する20隻の重量艦、輸送船、そして/又はDD/TBのCS（切り上げ、輸送船団で離散したものしないもの全て1コ部隊として計算）毎まとめてカードを1枚引き、損傷を受けた艦船数をランダムに決め、港湾に引き返させねばなりません。もし2コの数字がリストにあれば（例えば“1+2”）、“+X”数は最初に加える数として適用されません。

・嵐では、海岸ヘックスではなく、海上に存在するドイツ軍CL、TBのCS及びソ連軍DD/TBのCSそれぞれに対しカードを1枚引き、CL/DD/TBの結果に一致するものだけ適用します。

天候によって損傷を受けた艦船は、**直ちに**1発命中を適用しゲームから除去します（しかしDDの沈没以外はVPに記録しません[7.9]）。

デザインノート：ドイツ軍の軽巡洋艦は、他国の同型艦と比べると上部構造物が損壊しやすく、魚雷艇も海上での適合性に限界がありました。このため、北極海ではそれらは作戦上使用されることはありませんでした。2隻のソ連軍駆逐艦は、1942年11月、GP-15を護衛している間に、強風に捕まってしまいました；*Sokrushitelniy*は半分が破壊され沈みました。一方*Baku*は酷い損害を受け、二度と運用されませんでした。

9.3.2 離散：強風のターンで、海上移動セグメントで部隊の分離ステップの間に、もし連合軍輸送船団の移動カードに角の数字#上に箱で囲まれた

Dがあったならば、輸送船団中の11隻の離散していないMX（切り捨て）毎サイコロを振ります。その時、ターンの天候用のサイコロ振りからそれぞれに対し、離散DRMによる修正をします。その結果出た数字（又は合計数）は、ばらばらにされるMX数（もし輸送船団の積み木が使えるならば、同じヘックスで同じIDを持った新しい輸送船団となります）であり、**離散** (*Disperse*) マーカーを部隊表に置きます。**ノート：**全ての離散したMXは同じ離散した輸送船団の一部であり、何度“親”輸送船団から艦船が分離したかは関係

ありません。

9.3.3 離散からの回復:嵐でも強風でもないターンの間に、輸送船団は離散状態から再集結を試みるため、部隊統合セグメント間に再結合表(Rejoining Table)を使用してサイコロを1コ振ります。

9.4 部隊の統合(選択)

嵐や強風の時、同じヘックスにいる2コ部隊は、統合するためもう一つの別の位置を決めねばなりません[1.2.4]。統合先の部隊をID3と考えつつ1枚偵察カードを引きます。もし目標部隊が識別できたら部隊は統合します。

デザインノート:悪天候の時、軍艦はそんなに頻繁に護衛している艦船と離れたり位置を見失ったりはしません。これはしばしば航法装置の故障によるものです:嵐が艦船を航海ルートから吹き飛ばし、天測航法もできなくなった時、部隊は知らないうちに会合点から何マイルも離れてしまいました。

9.5 局地の天候

ランダムイベントは、一般的な気象状況とは違うある海岸の天候を表します。これにより、そこを基地にしている航空部隊が、天候が霧や強風でも飛べる(虚空セクターや航続範囲にも適用)ようになっています。枢軸軍のランダムイベントで出た局地の気象は、たとえ全般気象が変化しても次の連合軍プレイヤーフェーズにも常に適用されます。**ノート:**北部ノルウェーは Kirkenes(ヘックス0816)を含みません。

10 . 流氷

流氷の状況は、通常白いヘックスの固定した流氷群(Solid Pack)と、季節や広範な天候の変化によって状況が変わる2コセクター(東と西)中の5コ地域(Zone(色別され、ローマ数字で示されている))で表されます。移動中、部隊に影響を及ぼす流氷の状況は、部隊が通過しようとするヘックスサイドの向こう側です。流氷は、港湾からの出入にも影響を与えます(例えば Arkhangelsk)。

10.1 流氷の状況

流氷の状況にアンダーラインが引いてない場合、

シナリオの指示の予想される流氷の状況中に記載されているように、流氷状況の欄(Zone)に表を上にして(“?”がある方)、マーカーを置きます。プレイヤーが、部隊あるいはダミーのどちらかをそのような区域(Zone)へ移動させようと試みたり、雷撃機で雷撃しようとする時はいつでもサイコロを1コ振り、流氷表(Ice Table)と照合して、実際の部隊の状況を決定します。この結果を基に、サイコロを振ったプレイヤーはヘックスサイドを横切るのを止めるか(又は薄い流氷群か固定した流氷群によって強制的に移動を阻止されるか)直ちに部隊の移動を中止するかを決めますが、その時の損傷を確認するためにカードを引かねばなりません。[10.2.6]。**重要:**枢軸軍は、大規模な流氷や流氷群のあるヘックスにヘックスサイドを横切って入ることはできません。

もし区域の予想される流氷状況にアンダーラインが引かれていたら、マーカーを裏にして表に置いてください。この場合、状況は常に示されたものとして扱ってください;流氷表を使う必要はありません。

10.1.1 セットアップの場所:セットアップの指示がない限り、部隊は流氷がないと確信できない場合は、そのヘックスから作戦を開始できません。

10.2 流氷の効果

流氷は、ヘックス中の移動を隠蔽するか、阻害します。そして移動している又はヘックスサイドを横切って移動しようとしたり、港湾に出入港しようとする艦船に損害を与えます。

10.2.1 流氷なし(Clear):移動の阻害、又は損害はありません。流氷区域(Ice Zone)の外は、常に流氷のない状態です。

10.2.2 小規模な流氷(Light Drift):散在している浮氷や小さな冰山は、艦船にわずかながら危険を及ぼします。部隊毎1枚カードを引いて、流氷による損害状況をチェックします。

10.2.3 大規模な流氷(Heavy Drift):浮氷の状況は海面を覆うようであり、大きな冰山も存在します。艦船には重大な損害を与えます。部隊毎カードを2枚引いて、流氷による損害状況をチェックします。

10.2.4 薄い流氷群(Thin Pack):流氷群は、艦船に高い危険性をもたらす、通過は困難です。ヘッ

クスサイドを横切ろうとしたり、薄い流氷群の中を移動して港湾に入港/港湾から出港しようとする場合、サイコロを1コ振ります。もし目が5以下であれば部隊はヘックスに入れません。それぞれの部隊毎カードを3枚引いて、流氷による損害をチェックします。

10.2.5 固定した流氷群(Solid Pack) : 固定した流氷群中は常に通過できません。部隊は、固定した流氷群のヘックスサイドを決して横切ることはできません。もし横切ろうとしたら、カードを4枚引いて、全ての損害を適用してください。

10.2.6 流氷の損害 : 損害が常に存在する場合、それぞれの部隊毎カードを1枚以上引いて、損害のところでチェックします。その結果ランダムに決まった艦船数は、流氷による艦船の損害を表します。それらは直ちに1発命中の効果を被り、**直ちにゲームから除去されますが、どちらのプレイヤーにもVPに影響を与えません。**もし2コの数字があれば(例えば"1+2")、流氷の状況が小規模であれば、最初の数字を用いて"+X"を適用しないでください。又、もし大規模な流氷か薄い流氷群を通過しようとしても自動的に失敗します[10.1]。

10.3 ソ連の砕氷

連合軍部隊は、もし東方の流氷状況の区域 / / が、小規模あるいは大規模な流氷であれば流氷のない状況として、あるいは、実際の状況が薄い流氷群であれば小規模な流氷として、ヘックス(0818-0919-1019-1119)中に Arkhangelsk 砕氷回廊があるものとして扱うことができます。

10.4 キャンペーンシナリオ

キャンペーンシナリオの最初の2週間(Fortnight)後は、流氷状況を予測できないため、代わりに、"? " マーカーを持ったそれぞれの区域の実際の状況を確定するため、環境フェーズ毎流氷表上でサイコロを振ります。

10.4.1 "融氷"時期 : キャンペーンシナリオで、4月~9月の隔週間(Fortnight)の流氷状況を決定するときは、それぞれのセクターのより小さい数字の区域(Zone)から最初にサイコロを振ります。もし流氷状況が次に少ない数字の区域(Zone)で最初にでた流氷状況よりも厳しい状況になったならば、常に再度振り直します。それぞれ

のセクターで最も数字の大きい**固定した流氷(Solid Pack)** マーカーを"? " サイドにします。そしてそれぞれのセクターで最も数字の小さいものを除き、全ての**流氷なし(Clear)** マーカーを裏返します(サイコロ無し)。

10.4.2 "結氷"時期 : キャンペーンシナリオで、9月~3月の隔週間(Fortnight)の流氷状況を決定するときは、それぞれのセクターのより大きい数字の区域(Zone)から最初にサイコロを振ります。もし流氷状況が次に大きい数字の区域(Zone)で最初にでた流氷状況よりも厳しくない状況になったならば、常に再度振り直します。それぞれのセクターで最も数字の小さい**流氷なし(Clear)** マーカーを"? " サイドにします。そしてそれぞれのセクターで最も数字の大きいものを除き、全ての**固定した流氷(Solid Pack)** マーカーを裏返します(サイコロ無し)。

デザインノート : 春や夏になると、流氷は溶けて流氷面は後退し、状況は与えられた区域内で悪くなることはありませんし、より北寄りの区域よりも悪くなることはありません。秋や冬は逆になります。

11. 燃料

海上にいる全ての輸送船団又はTFは、タイムトラック上に燃料(Fuel) マーカーを置いていて、燃料の状況が変わった時に分かるようになっていません。それぞれのTFの燃料状況は、部隊表(Force Display)上の燃料(Fuel)ボックスのマーカーの有無により示されます。

デザインノート : 軍艦の燃料消費率は、高速において劇的に増加します。特に軽量艦では顕著です。例えば、平均的なWWの駆逐艦は、高速では巡高速の時の4倍の燃料を消費しました。重量艦ではその効果は顕著ではありませんでしたが、ほとんどの艦は、より航続距離を伸ばすために、より大きな燃料庫を保有していました。

11.1 燃料とタイムトラック

輸送船団又はTFが港を出る時、あるいは油槽船から燃料の再補給を受けた時は、部隊表のタイムトラック上、その時のターンの6日/12ターン分先に**燃料警告(Fuel Warning)** マーカーを置きます。それぞれのターンの燃料フェーズの間に、ト

ラック上の関連するターンのチェックを行います。もし部隊の燃料警告(Fuel Warning)マーカーがそのスペースにあれば、マーカーを燃料危機(Fuel Danger)の面に裏返し、それをタイムトラック上今現在の3ターン先に動かし、TFの燃料ボックスに黄色い燃料少量(Low Fuel)マーカーを記録用として置きます[11.2.2]。もし燃料危機(Fuel Danger)マーカーがタイムトラック上の今現在のスペースにあったならば、燃料少量(Low Fuel)マーカーを裏返して燃料微量(Critical Fuel)面にします[11.2.3]。

ウルフパックは、燃料警告(Fuel Warning)マーカーを持ちません。そして常に燃料は満タン状態と考えます[11.2.1]。輸送船と護衛艦(ES型)も又、これらのルール目的から常に満タン状態とします。

11.1.1 統合と分離：もし2コ以上の部隊が統合したならば、統合部隊は常に最も早い状態(左上部の位置)のところに燃料マーカーを置きます。もし部隊が分離したならば、新しくできた部隊に、同じ場所へ新しい燃料マーカーを置きます。部隊は、部隊統合(Combine Force)セグメント間に、部隊間で艦船を交換し合い、特に統合し分離する時がそうですが、燃料マーカーを交換することによって、燃料的に不利になるのを回避します[1.2.5]。

例：昼間4日目PMの間に、9AMに燃料警告(Fuel Warning)マーカーを持ったTF3が、マーカーをAM7に持っている輸送船団1のいるヘックスに移動を終了しました。2コ部隊の駆逐艦と魚雷艇を交換し、それらのマーカーの位置も交換します。輸送船団1のマーカーは9AMとなり、TF3は7AMのところに置かれます。

デザインノート：駆逐艦の経済スピードは、輸送船団のものより速いので、英国は通常長い航海の間は、航続距離をかせぐため実質上の護衛の“リレイ”方を採用していました。“大洋の護衛”は、輸送船団が港を出た後の“沿岸の護衛”の負担を軽減させていました。

11.1.2 重量艦：全て重量艦から構成されているTFが、出港する時又は燃料の再補給を受けたならば、部隊表のタイムトラック上、その時のターンの10日/20ターン分先に燃料警告(Fuel Warning)マーカーを置きます。

もし重量艦と軽量艦が混在しているTFが、1コ以上の重量艦のみで構成された部隊に分離したら、

それらの部隊の燃料マーカーをタイムトラックの右方へ4日/8ターン分動かしてください。

11.1.3 余分な燃料消費：下記のような状況になったら、部隊の燃料警告マーカーを戻して下さい(上/左方)：

- **高速** もしTFが高速で移動したら、マーカーを3スペース分動かします。
- **水上戦** 水上戦闘の結果、マーカーを2スペース分動かします。
- **航空攻撃** TF(輸送船団ではなく)マーカーを航空攻撃後1スペース分動かします。
- **攻撃的対ASW** 攻撃的ASWの後TFマーカーを1スペース分動かします。

11.1.4 ソ連の持久力(選択)：ソ連の艦船を含む部隊が出港するとき、燃料警告マーカーをタイムトラックのその時の位置から3日/6ターン分のみ前に動かしてください。もし部隊が空荷の輸送船団であり、ソ連の艦船が分離したならば、輸送船団のマーカーをタイムトラックに右方に3日/6ターン分動かしてください。

デザインノート：当時のソ連艦は主としてバルチック海や黒海の限定的な区域で運用するよう設計されており、高い持久性は要求されていませんでした。

11.2 燃料状態

部隊の燃料の状態は、燃料警告/危機マーカーがそのスペースにいる時、又は再燃料補給の時、ターンの燃料フェーズの間に変化します[11.1, 11.3]。

11.2.1 満タン(Full Fuel)：ボックスにマーカーのない輸送船団やTFは、何の制限もなく作戦を実行します。ノート：ウルフパック、輸送船、護衛艦(ESタイプ)は常に満タン状態です。

11.2.2 燃料少量(Low Fuel)：燃料少量(Low)、訓練(Training)[11.4.1]の燃料の時のTFは、高速は出せません。

11.2.3 燃料微量(Critical Fuel)：燃料微量マーカーを持った部隊は、低速以上で移動できず、戦闘で不利になります。もし作戦の最後でまだ海上にいたら、相手に有利にVPが付きます[2.2]。

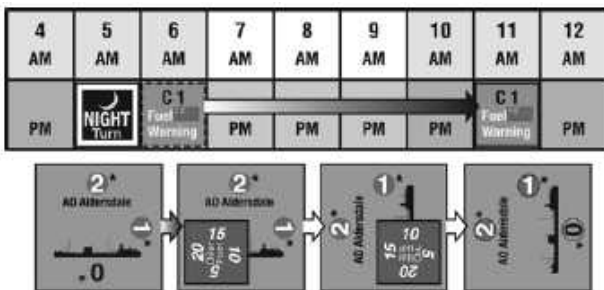
11.3 再燃料補給

艦船は2つのうち、1つの方法で再燃料補給をします。

11.3.1 港湾での再燃料補給:TF は港湾にターン間ずっと居た場合、再燃料補給ができます(例外: Barentsburg では適用しません)。海上移動セグメントの間、再燃料補給 (Refuel) マーカーを TF の欄に置きます。燃料フェーズの間、燃料警告/危機マーカーをタイムトラックから除き、TF から燃料状態マーカーを除いて油槽船のカウンターを裏返して(円のあるCS)前方に向けます。

11.3.2 海上での再燃料補給(RAS):TF は、もし1隻以上の油槽船を保有していたら、海上で再燃料補給ができます。再燃料補給状態のマーカーを海上移動の間に TF の部隊表ボックスに置きます。TF は AO/MO につき、10CS 以上を持ってませんし、低速を超えるスピードで移動もできません。また航空戦又は水上戦もできません。もし再燃料補給したら、再燃料補給マーカーをとり、燃料警告マーカーをタイムトラックの現在の位置から6日/12ターン分先に移動させ、燃料フェーズの間、TF から再燃料補給マーカーと他の補給状態マーカーを除去します。

油槽船は、永久港で再燃料補給を受けねばなりませんが、それ自身のCSにつき、それぞれ10CSのみ補給可能です。油槽船燃料(Oiler Fuel)マーカーをそれぞれの油槽船の上に適切な数字# (数字の分だけ艦船に燃料補給できることを表します)を上にして置き、再燃料補給して5CSを使う度に90°反時計回りにマーカーを回します。燃料を補給し終わった時、マーカーを取り除き、AO/MO のカウンターを裏返して(円のあるCS)、港湾で再補給を受けない限りもう他の艦船に再燃料補給ができないことを示します。



例:英国の油槽船 Aldersdale が、4CS の駆逐艦を含む輸送船団に5日目PMターンに再燃料補給をします。輸送船団の燃料警告マーカーをタイムトラック上11日目PMボックスに置き、油槽船燃料(Oiler Fuel)マーカーが(15)になります。次のターンで Aldersdale は航空攻撃により1発命中

弾を受け、1CS分を失いカウンターを回転させます - 油槽船燃料マーカーもそれに伴い回転させ、(10)となります。1CAと4DD(全7CS)から構成されるTFに対し、7日目AMに再燃料補給を実施した後、Aldersdale は裏面にされ、油槽船燃料マーカーは取り除かれます - もうRASはできません。

11.4 枢軸軍の燃料欠乏

1942年以降の作戦シナリオの間、ドイツ軍TFは、特別状況一部としての例外がある以外、連合軍のTF又は輸送船団が海上で識別されるまで出港できません。ドイツ軍重量艦は、大西洋突破(Atlantic Breakout)又はドイツ軍ボックスかKielからの展開がない限りルール11.1.2の利点は得られません。

11.4.1 訓練(選択):もし枢軸軍TFが訓練[4.3.4]のために展開したら、燃料危機マーカーをタイムトラックの3ターン分先に置き、燃料ボックスに訓練の燃料(Training Fuel)マーカーを置きます。

12. 特別状況

作戦の前に全ての特別状況チットをカップのような不透明の容器に入れます。それぞれのプレイヤーは1枚チットを相手に見せずに引きます(連合軍プレイヤーが最初)。そしてその結果、特別状況チャートの適用する欄を参照し、チットを裏返して(地上攻勢(Ground Offensive)では表)地図上の特別状況ボックスに置きます。枢軸国プレイヤーは積み木1コをTromsøに置きます(結果が“枢軸国輸送船団”でない限りダミーを置きます)。アスタリスクが付いていれば、プレイヤーは先攻を決定する際に+1をもらえます[4.1.2]。他の可能性のある結果については下記によります。

特別状況フェーズの間、プレイヤーはチットを見せて、状況(Condition)に記述してあるVPを記録します。

12.1 諜報員 蜘蛛の巣(Cobweb)

1942年キャンペーンシナリオの開始から、次の隔週(Fortnight)で(これのみ) Reykjavik を出港する次の2コ連合軍輸送船団は、出航後直ちに識別(ID 2)されます。

デザインノート: U-252 は、特別諜報員 Dana

- Icelander Ib Arneson Riis - を 1942 年 4 月 6 日にアイスランドの北東海岸に上陸させます。連合軍の 2 重スパイ、コードネーム Cobweb として彼は正確に PQ-16 と PQ-17 の出港を報告しましたが、残念なことにティルピッツ(Tirpitz)を海上に進出させて戦闘させることに失敗しました。

12.2 大西洋突破

ドイツ軍重量艦(軽巡洋艦を除く、増援部隊を含む)は、ボードの XX01 から出ることができます。枢軸軍プレイヤーは、燃料警告に達するまでに、少なくとも 7 ターンまで出ることができれば、それぞれの主力艦当たり 1 2 VP を獲得し、巡洋艦では 5 VP を獲得します。ヒトラーの制限[5.1.8]も燃料欠乏[11.4]も大西洋突破を試みる艦船に対し、港から出ることを止めることはできません。

12.2.1 キャンペーン中の突破：重量艦が地図外に出た後、計画立案フェーズでの次の 2 週間(Fortnight)で、枢軸国プレイヤーは、もし TF をノルウェーに戻そうとしたら、それを決めるための追加のチットを更に 1 枚引きます：

チット	チット表示ターン	燃料警告
• A - B :	4 日目 AM	8 日目 PM
• C - D :	5 日目 AM	9 日目 PM
• E - F :	7 日目 AM	11 日目 AM
• G - H :	9 日目 AM	12 日目 PM
• I - V :	4 日目 AM	N / A
• W - Z :	直ちに	N / A

指示されたターンの特別状況フェーズの間に、チットを見せます。次のターンの枢軸軍ランダムイベント間に、XX01 のどこかに TF とダミー 1 コを置きます。I - Z の結果が出た場合、艦船はゲームに戻れません。

12.3 枢軸軍輸送船団

枢軸軍輸送船団を Tromsø 港に置きます。輸送船団は、作戦中の指示された開始ターンより前に出港できませんし、12 日より前に Kirkenes に到着するか、VP に記録されます(連合軍 VP)。チットを引いて、輸送船団の構成を決めます：

- A - C , I - J : ES × 1 , MV × 2 (2 VP)
- S - X : ES × 2 , MV × 3 (3 VP)

Kirkenes のそれぞれの MV を確認フェーズで数えて、1 VP を引きます。

12.4 爆撃命令

枢軸軍主力艦が港湾で識別された後に、夜間ターンの連合軍プレイヤーフェーズの最初に、Halifax 重爆撃機 × 6 CS を Wick に置きます。港湾にいるティルピッツ(Tirpitz)のみを攻撃できます(航続範囲にある場合)。そして基地に戻り次第とり除きます。撃破された爆撃機の VP は記録しないか、ルール 2.4 に従います。

12.5 艦隊航空攻撃

Scapa Flow から作戦を開始する全正規空母は、ノルウェー港又はノルウェーの空軍基地を戦間少なくとも 1 回は航空攻撃しなければなりません。又は攻撃しなかった空母それぞれにつき 5 連合軍 VP を喪失します。

12.6 地上攻勢

英国/米国の航空機(*Graf Zeppelin* の航空機)を除き、KG40、VVS-SN 及び雷撃機のみがこの作戦間飛ぶことができます。ただちにこのチットを見せ、もう 1 枚を引いてください。

12.6.1 キャンペーン攻勢：それぞれのプレイヤーは、戦闘序列(OOB)フェーズの間、サイコロを 1 コ振らねばなりません。ドイツ軍は航空機 CS の 1/3(切り上げ)をノルウェーからランダムに選択して除去し、ソ連軍は航空機 CS1/2(切り上げ)をソ連内からランダムに選択し除去します(VP は変化しません)。それらは、増援[15.6.3]の時のみ戻ってきます。

12.7 港湾急襲

ノルウェー北部の航空機は Murmansk 又は Arkhangelsk(荷下ろし(Unloading)、又は空荷(Ballast)ボックス含む)を確認フェーズ間に、2 回航空攻撃できます。それぞれの攻撃は、作戦が全て昼間か全て夜間という場合を除き、昼間又は夜間に攻撃できます。Murmansk の昼間攻撃の間、I/StG5 5 (当初 4 CS ; 命中や損害は 2 回目の襲撃に持ち越されます)を攻撃部隊に加えます。もし目標が MV だった場合、2 発命中で無傷の艦船を 1 隻沈めます。

12.8 機雷敷設

もし東部又は西部の流氷区域 が流氷なしか小規模の流氷であれば、枢軸軍プレイヤーは、作戦前[4.2]に1コの機雷敷設目標ヘックスにドイツ軍巡洋艦及び/又は駆逐艦を用いて機雷戦計画を策定します。もし天候が嵐や強風でなく、1ターンでTFが2ヘックス以上移動し、目標ヘックスに進入して停止した場合、特別状況フェーズで巡洋艦それぞれに付き2VPを引き、DDそれぞれに付き1VPを引きます。ただし5VPを超えてはいけません。

12.9 制限無し

ヒトラーの制限[5.1.8, 7.5.7]はこの作戦間適用されません。

12.10 GEABOX 作戦

もし西部の区域 の流氷状況が薄い流氷群又は固定した流氷群であれば、“流氷はない”ものとして扱います。又は、TFをReykjavikかScapa Flowから開始するか引いたチットによって決めます(連合軍プレイヤーの選択)：

- ・F - G： CA×1, CL×1, DD×1
- ・H - J： CL×1, DD×1

艦船は、すでにプレイ中の部隊にあるものから持ってきます。もしこれらの部隊が特別状況フェーズ間Barentsburg港にいたならば、作戦中1回、それぞれの巡洋艦に付き1VP、それぞれの駆逐艦に付き1/2VPを記録します；もしくは確認フェーズ中これらの合計がなくなります。

デザインノート：連合軍の艦船は、流氷状況が許す限り周期的にSpitzbergenの守備部隊から再補給を受けていました。

12.11 SIZILIEN 作戦

1コ枢軸軍TFは、作戦間1度、Barentsburgヘックス(0214 - 5.1.4 除く)で1コ昼間ターンを完全に浪費します。もしそのターンで攻撃がなければTFの主力艦それぞれから2VPを、巡洋艦それぞれから1VPを特別状況フェーズの間に減じます。

デザインノート：1943年9月8日、クメッツ提督指揮下のティルピッツとシャルンホルスト及び9隻の駆逐艦は、Spitzbergenにいた連合軍を砲撃し、残ったものを破壊するために乗艦させてい

た部隊を上陸させました。これは、ティルピッツが行った唯一の攻勢的な砲撃であり、最後の作戦でした。

12.12 WUNDERLAND 作戦

もし流氷区域 が流氷無し又は小規模な流氷であった場合、ソ連輸送船団に対する作戦実行のため、1コドイツ軍*Panzerschiff*及び/又はウルフパックは、Kara海ボックス[5.7.2]に入れます。Kara海ボックス[5.7.2]に入った際に、積載した連合軍輸送船団(ES×1, MV×4)をボックス内に置きます；それは移動できず、自分から分散もできません。しかし沿岸ヘックスにいるのと同じように水上戦で撤退できます。もし*Panzerschiff*を使用したら、特別状況フェーズ間で5VP減じます(作戦間1回)。

デザインノート：アドミラルシェ - アと2隻のUボートは、1942年8月にカラ海からソ連のシベリア海にかけて作戦し、多くの艦船を攻撃し、Dikson港を砲撃しました。リュッツォウを用いて同じような作戦を1年後計画しましたが、結局潜水艦のみの参加となりました。

12.13 増援

シナリオの特別ルールに規定されているとおり、直ちに部隊を配置します。もしなければシナリオの増援セクションに掲載されているか、代わりにキャンペーンの戦闘序列にある最初の部隊を配置します。

12.14 特別攻撃

ARCHERYは強襲です；TITLEはもしティルピッツが港湾にいれば、それへの攻撃です。作戦前に計画[4.2]する必要があり、目標を攻撃するターンの前に特別状況フェーズで宣言する必要があります。もし天候が嵐か強風ならば、特別攻撃は自動的に失敗します。攻撃の違いを詳述します。

12.14.1 ARCHERY 作戦：Scapa Flowから作戦開始するTFは少なくとも以下を含みます：

- CA 又は CL×1, DD 又は TB×4, ES×1, AL(LSI)×2, AO×1

艦船(ESとAXを除く)はプレイ中部隊から持ってくる必要があります。どこかのノルウェー沿岸の1ヘックスが目標となります。もし天候が目標攻

撃ターン間良ければ、TF はそのターン2ヘックス以上動いてはいけません。そして特別状況フェーズ間に LSI の 1 CS をそのヘックスに入れれば 5 VP 獲得します。

12.14.2 TITLE 作戦：ノルウェー南部に入港中のティルピッツのみに対する作戦です(キャンペーンゲーム中1回のみ)。特別状況フェーズ間サイコロを1コ振ります：結果が1～5ならばティルピッツに多数が命中して打撃を与えたこととなりますが、ルール2.4によるVPは記録されません。

デザインノート：ARCHERY 作戦は、1941年12月27日英国コマンド部隊による Vågsøy(Vaagso) への強襲です。TITLE 作戦は、1942年10月31日夜間、Trondheim への英国“chariot”部隊(人間魚雷)による攻撃です。Chariot が壊れ、母船から深海中に落ちて失ったとき、作戦は失敗しました。

13. ランダムイベント

ランダムイベントセグメント間に、手番プレイヤーはサイコロを2コ振り、ランダムイベント表を参照します。ほとんどの結果は説明のとおりです：いくつかは詳細な説明が必要であり下記を参照ください。

13.1 捕まえどころのない目標：枢軸軍航空機が展開した後で、連合軍が対空火器を撃つ前に、1コの連合軍部隊から1隻の単艦を選択します(即ち、1コの艦影が描いているカウンター)。枢軸軍プレイヤーは航空攻撃をその艦船から別の目標に変えねばならず、命中させるためには - 1 DRM を被ります。

デザインノート：ドイツ軍爆撃機は、PQ-18 との戦闘中、*CVE Avenger* に攻撃を集中するよう命令を受けていましたが、発見するのが困難で、他の目標を攻撃せざるを得なくなりました。

13.2 強風/天候による損害：両プレイヤーの輸送船団と TF は直ちに天候による損害チェックを行います[9.3.1]。

13.3 上級部隊からの警告：このイベントが効果を発揮している間に、ドイツ軍 TF は全ての水上戦において + 2 DRM で撤退を試みる必要があり

ます。他の DRM の適用(例えば天候)は完全に自主性にお任せします。

13.4 局地気象：“現在の天候”はイベントが適用される時の状況のみに参照されます。

13.5 機雷原：2発以上の雷撃を受けた艦船、又は軽量艦/MX CS に対して実施しません。ウルフパックへの命中は、潜水艦1隻の撃沈を意味します。

13.6 増援：シナリオ指示中のリストにあり、まだ特定の位置が決まっていない最も低い数字のグループを置きます。必要なら新部隊となります。

13.7 不期遭遇戦：連合軍部隊(ダミーではなく)がいる同じヘックスに、ランダムに枢軸軍の積み木(識別されているいないにかかわらず)1コを置きます。連合軍部隊の編成に関わらず、もし枢軸軍の積み木が下記の部隊であれば：

- ・輸送船団 - サイコロを1コ振り砲撃表の DD 対 MV を参照します；

- ・TF - サイコロを1コ振り、砲撃表の DD 対現在の枢軸軍を参照し、部隊表(Unit Chart)の最下部を見ます(例えば DD より低い TB；もし同じ型の部隊が2コ以上存在すれば、ランダムに選びます)；

- ・ウルフパック - サイコロを1コ振り、ASW 表を参照します；Held Down = 損傷 Success = 撃沈；

- ・ダミー - ダミーを除去します。

もし DD, TB 又は MV に命中したら、1 CS は撃沈です。もし枢軸軍艦船が生き延びて、連合軍、枢軸軍両部隊とも前に識別されていなかったら、ID 0 になります。

14. 歴史上の部隊(選択)

プレイヤーは、VP を使ってゲームの最初に選択的に部隊を追加できます。部隊は地図上に置かれるか、リストにある VP コストの半分で増援として使用されます。もし増援を選択したならば、部隊は望みのグループ # として出現しますが、仮にそのグループがゲーム上に現れなくとも VP のペ

ナルティは受けます。どの部隊が使用可能かはシナリオブックにあるリストを見てください。そしてVP コストを確認してください。

14.1 空母戦

もし *Graf Zeppelin* がプレイ中に使用され昼間ターンで空母を攻撃又は空母から攻撃されたならば、防御側の空母はそれ自身の限定された航空移動と航空戦セグメントを実施します。その時攻撃側の空母は識別され、航空攻撃は奇襲にならないことが必要です。防御側空母への命中の適用と攻撃した航空機が空母に帰還する前に、2回目の航空セグメントを実施します。スクランブルした戦闘機は動かず、爆撃機のみが先に攻撃した部隊のみを攻撃します。

15 . キャンペーン

このセクションのルールはキャンペーンシナリオでしか使用しません - 作戦シナリオでは使用しないでください。

15.1 コマンドポイント

連合軍本国艦隊は、8 CP を持って自動的にそれぞれの隔週(Fortnight)を開始します。計画立案(Planning)フェーズ March を除き、枢軸軍プレイヤーは特別状況でチットを引いた後、更にもう1枚チットを引きます。そしてドイツ軍燃料表(German Fuel Chart)を参照して、*Gruppe Nord* CPが増加する可能性を判断します。それぞれの計画立案フェーズでソ連の *Severnny Flot* に2 CP を加えますが、枢軸軍が輸送船団のMXを最初の数から1/3以上沈めるまで3 CP を超えてはいけません。そのようなことが起こった後は、その後の作戦で4 CP までコマンドポイントが増加します。

15.2 連合軍輸送船団

連合軍プレイヤーは、隔週(Fortnight)毎1コまでの積載済み輸送船団を港湾から出港させ、同時にそれぞれのロシア港から1コの空荷の輸送船団を出港させます。1コの輸送船団は限定された数量のAX型艦船(AAは2隻まで、AOは2隻まで可)を含み、決して2コ以上のCAM部隊、2コ以上の護衛艦(ES)部隊、2コ以上の潜水艦部隊を含んではいけません。空荷(Ballast)ボックス(表を見せ

ているか伏せているか)の艦船は、計画立案フェーズの間に、空荷の輸送船団と統合されます；これらの輸送船団は、同じ隔週(Fortnight)の間に出港しなければなりません。

15.2.1 到着地：積載した輸送船団は Murmansk 及び / 又は Arkhangelsk(連合軍プレイヤーの選択による)に到着します。空荷の輸送船団は、EV 作戦が開始[15.8.3]されるまで Reykjavik を目指します。その後 Loch Ewe に到着地を変えます。

15.2.2 荷下ろし(Unloading)：VP(Victory Point)フェーズの間、空荷ボックス(Ballast Boxes)にいる全ての艦船は表を見せて、次に11隻(Murmansk) / 15隻(Arkhangelsk)の艦船を荷下ろし(Unloading)ボックスからそれぞれの空荷のボックスへ移動させ(それだけの艦船が存在すれば)裏返します。そして15.9.1に従ってVPを記録します。戦闘序列(Order of Battle)フェーズの間、ロシア港にいる全ての積載した商船をそれぞれの荷下ろし(Unloading)ボックスに移し、空荷(Ballast)ボックス中の損害(Crippled)/行動不能(DiW)艦を除去します。

15.2.3 損傷を受けた商船：流氷(Ice)/天候によって損傷を受けたMXは、戦闘序列(Order of Battle)フェーズの間に、出港した港に戻ります。ただし西部区域において流氷による損害を受けた場合を除きます。

15.3 増援

適当な隔週(Fortnight)の戦闘序列(Order of Battle)フェーズの間、キャンペーンの戦闘序列にリストされている部隊を、指定された港湾又は空港に配置します。

15.3.1 積載したMV：戦闘序列(Order of Battle)フェーズでEV作戦が開始[15.8.3]されるまで、Reykjavikに15隻の積載したMVを配置します。EV作戦が完成されるまでMVは出現しません。その後Loch Eweに積載したMVを配置し、EV作戦が実行された後隔週(Fortnight)を開始します。

15.3.2 増援特別状況：もしプレイヤーが増援特別状況を引いたなら、その時の隔週(Fortnight)リストにある増援から選択して、1隻の重量艦又は軽量艦部隊、又は2コまでの潜水艦CS又は航空部隊をいろいろ組み合わせて**直ちに**配置でき

ます(修理の終了した艦船含む[15.5])。

15.3.3 条件付航空偵察：リストにある隔週(Fortnight)の間に、Arkhangelsk 又は Murmansk で降ろされた航空機 CS 分の少なくとも 3 コ CAM/MV があれば、アスタリスク(*)付のリストにあるソ連航空部隊を配置します。もしこの条件に合わなければ、十分な数の艦船が荷下ろした時に、次の隔週(Fortnight)で到着します。

15.4 緊急増援

危機の間、プレイヤーはさらなる部隊を追加するため部隊を選定しますが、VP コストを支払わねばなりません。全ての緊急増援部隊は、作戦前に計画立案フェーズで宣言されねばならず、それらは同じ隔週(Fortnight)の時に戦闘序列(Order of Battle)フェーズで Scapa Flow か Kiel に配置しなければなりません。それらは次の戦闘序列(Order of Battle)で戦線離脱するか、選択ルール 15.4.3 を使用しない限り再び VP コストを支払う[15.7] 必要があります。

15.4.1 連合軍軽量艦：連合軍プレイヤーは、隔週(Fortnight)ごとに、A-I 級駆逐艦及びノ又は旧式 DD 魚雷艇を 4 CS 以上配置します。4 CS 以上の米国駆逐艦もまた配置します。それぞれの CS ごと 1 VP を引きます。

15.4.2 ドイツ軍軽量艦：枢軸軍プレイヤーは、隔週(Fortnight)ごとに、ドイツ軍魚雷艇を 2 CS 以上配置します。それぞれの CS ごと 1 VP を加えます。

15.4.3 訓練未熟な部隊(選択)：プレイヤーは訓練未熟な乗員が乗っている艦船を選択できます。これらは新編成の増援部隊(戦闘序列(Order of Battle)では“New”と記される)としてスケジュール上に出現する艦船か、緊急緑部隊(Emergency Green Units)として現れる部隊です。

a) 新編成の増援部隊は、スケジュール上に現れる 2 ヶ月以上前(4 隔週(Fortnight))に選定されます。

b) 緊急緑部隊(Emergency Green Units)は、隔週(Fortnight)のリスト中にあります。

配置された時、それぞれの部隊に、*Green Crew* マーカーを置きます。海上砲撃/爆撃表では、マーカーの置かれた艦船(それらの航空機も)は、2 CS につき(切り上げ)1 回しかサイコロを振れません。そして WiD では分散しなければなりません。

ん[7]。

新編成の部隊は、プレイ中訓練未熟状態で投入され、参加したそれぞれの作戦で予定されていた到着より 1 隔週(Fortnight)前に訓練が完成します。緊急緑部隊(Emergency Green Units)は投入された隔週(Fortnight)の戦闘序列(Order of Battle)間に、移動しなければなりません。もし訓練未熟状態で失われたら、喪失部隊の価値の 1/2[切り上げ]と同じ VP を追加で加算します。

例：新編成 CL Jamaica は戦闘序列(Order of Battle)フェーズの August の間に到着が予定されていますが、June と同じくらい早く“Green”で受け取ることが可能です。もし June の作戦中に投入したら、戦闘序列(Order of Battle)フェーズ August の間に Green Crew マーカーを除去します。もし撃沈されたら 4 VP のかわりに 6 VP 失います。

15.5 修理

損害を受けた航空機及び英国そしてドイツ艦は、修理を受けることができ、それらが重損害(Crippled)又は DiW[7, 7.3.1]状態でない限りキャンペーンゲームに戻ることができます。ソ連、米国及び重損害(Crippled)又は DiW 艦は修理しません(例：流水、天候による損害[15.5.3]；特別ルール 2 のプリンツオイゲン)。

15.5.1 水上艦：ティルピッツを除き、水上艦は修理のために戦線離脱しなければなりません[15.7]。それらは、戦線離脱した後**修理したそれぞれの CS につき**5 隔週(Fortnight)後に増援[15.3]としてゲームに復帰します。もし選択ルール 7.9 を使用するならば、1 CS 命中を受けた軽損害の駆逐艦を修理します。修理された英国艦は Clyde かイギリス海峡に置きます。ドイツ艦は Kiel かドイツ軍ボックスに置きます。

ティルピッツは Kirkenes を除くノルウェーの港湾で修理しますが、それぞれ CS につき 1 ヶ月(2 隔週(Fortnight))を余分に必要とし、そうするためには 1 VP が引かれます。

15.5.2 ドイツ潜水艦：損害を受けた潜水艦の 1/3(切り上げ)は、それぞれの月の最初の() 隔週(Fortnight)の戦闘序列フェーズでプレイに復帰します。修理したドイツ潜水艦は Bergen に置きます。

15.5.3 ランダムイベント：作戦不能(Inoperative)を被り又は流水や天候によって除去された艦船は、ランダムイベント[9.3.1, 10.2.6, 13]によって修理されます。

・**突然の故障(Breakdown)**：次の戦闘序列フェーズで MV から *Inop* マーカーを取ります。軍艦からは、事象が発生した3つ目の隔週(Fortnight)の戦闘序列フェーズで取り除きます。

・**衝突及び座礁**：座礁した艦船の1/2(ランダムに選ぶ、切り上げ)はゲームから永久に除去します。衝突した軽量艦/NVは全てゲームから除去します。他の座礁したMXは、最も近い友軍の港湾に持ってきて、1CSの命中を受けた場合と同じように他の艦船と一緒に修理します。

・**流水と天候による損害**：損害を受けた艦船は、次の隔週(Fortnight)の戦闘序列フェーズでプレイに復帰します。修理を受けた英国と米国の軍艦は Scapa Flow に置きます。ドイツ軍艦は北部ノルウェーの港に置きます。ソ連艦は修理しません。**15.5.4 航空機**：損害を受けた全ての航空機(迎撃機含む)は、同じコードに基地でプレイに復帰します。

15.6 補充

プレイヤーは、失った海上、航空部隊を補充するか、戦闘序列フェーズの間に航空部隊を1CS分カウンターを裏返して増やします。

15.6.1 英国 AX/MX：失ったCAMや油槽船は、失った月の2番目の隔週(Fortnight)で Reykjavik、Scapa Flow 又は Loch Ewe において補充を受けます。AAについては、補充はありません。

15.6.2 潜水艦：撃沈されたか損傷を受けた英国潜水艦は Lerwick で、ソ連潜水艦は Murmansk で喪失したその隔週(Fortnight)に補充を受けます。撃沈されたドイツ潜水艦は、キャンペーンの戦闘序列リストに従って、戦闘序列フェーズで補充され、Bergen か Trondheim に置きます。

15.6.3 航空機の補充：キャンペーンの戦闘序列リストに従って、航空機部隊のCSを補充します。CSは、地図上で1CS上げるか、撃破された航空機部隊を同じコードの基地に復帰させるかで増やします。使用されなかったCSは、次以降の隔週(Fortnight)の使用に積算されません。

15.6.4 輸送船団の到着：ロシアに到着した積載

した3コMV(切り上げ)につき、ソ連ハリケーン/P40/P-400の1CSが補充されるかアップグレードします。

15.6.5 航空機のアップグレード：部隊指定のリストがある補充CSは、地図上にあるその部隊のCSに関係なく、又は仮に撃破されていたとしても同じ指定航空機部隊を補充します。前の部隊と同様(もし地図上なら)に同じ位置に新しい部隊を置きます。又は同じコードの基地に置きます。そして前の部隊は永久に除去します。

15.7 戦線離脱

部隊は、損害を修理するためにゲームから離脱するか、キャンペーンの戦闘序列によってゲームからはずされます。それらを、予定されている隔週(Fortnight)の戦闘序列フェーズの間、除いておきます(又はもし損傷を受けたか、到着地に着いた空荷のMVであれば、いずれかの隔週(Fortnight))。

15.7.1 航空部隊：指定された航空部隊は、地図から永久に除去されます。

15.7.2 大英帝国海軍：指定された英国艦船は、予定されている隔週(Fortnight)の連合軍プレイヤーフェーズの最後のところで、Scapa Flow か イギリス海峡で任務終了します。もしその艦船が修理の予定が入っているか、撃沈されたらその後の処置は必要ありません。もし作戦(全て大文字で記述されているもの、例えば PEDESTAL)が予定されていて、Scapa Flow にいない場合、同じ型(もし可能なら級)の代替艦を Scapa Flow から除去します。それぞれの戦線離脱の条件はありません。その時は艦船が沈められたかのように連合軍VPの1/2を引きます。

15.7.3 米国海軍：全ての米国艦艇は、連合軍プレイヤーフェーズ August の最後で、Scapa Flow か Reykjavik で任務を終了しなければなりません。全米国艦船をTFの部隊表から除きます。それらの位置には関係ありません。しかし連合軍プレイヤーは、Scapa Flow か Reykjavik にいない、残った重量艦/駆逐艦CSにつき、1VPを失います。

15.7.4 Kriegsmarine：ドイツ軍艦船を、その位置にかかわらず除去します。潜水艦も海上のウルフバックから除去します。

15.7.5 ドイツへの転出(選択)：もし両プレイヤー

が同意すれば、ドイツ軍プレイヤーは予定されていた隔週(Fortnight)に、通常の移動ではなく、軽量艦/重量艦を Kiel 又はドイツ軍ボックスへ直接移さなくてはなりません。直接移さない艦船は、作戦間ノルウェーの港に通常どおり戻るか、次の隔週(Fortnight)でドイツ軍ボックスか Kiel から作戦を始めることができます(ドイツ軍プレイヤーの選択による)。

15.7.6 空荷の輸送船団: Reykjavik か Loch Ewe において、空荷の輸送船団から空の MV を除去します。

15.8 キャンペーン of 作戦

海上の TF を、戦闘序列フェーズの最初に、アイスランド、ノルウェー、ソ連(ソ連部隊のみ)、又は英国のいずれかの友軍港に置きます。1-1/2(切り捨て)の英国、ドイツ、ソ連潜水艦は、海上に残しておきます；他の全ての潜水艦は、Lerwick、Narvik/Kirkenes(半分ずつ)、又は Murmansk に置きます。

15.8.1 パトロールホワイト: March の後、それぞれの計画立案フェーズの間に、連合軍プレイヤーは、任務のため配置に付いている2隻のうちの1隻、あるいは両方ともアイスランド、又は英国の港湾にいる他の2隻と交代しなければいけません；移動や再燃料補給は必要ありません。もし CA が使用できないならば、BC に代えてもかまいません。どちらもなければ CL を使います。諜報員 Cobweb 特別状況が効果を発揮しているか、EV 作戦が完了した後[12.1, 15.8.3]であれば、パトロールの要求は Reykjavik における1 CA に減少します。

15.8.2 ソ連軍: ソ連の潜水艦は、May 隔週(Fortnight)の後までヘックス 0 7 1 5 に入れません。ソ連軍の全駆逐艦と魚雷艇の1-1/2(別々に切り捨てるが、少なくともそれぞれ1隻は常にある)は、常に海上にいます。

15.8.3 EV 作戦: キャンペーンにおいて1度のみ、連合軍プレイヤーが主導権を決めるサイコロ振りの時[4.1.2]に、0 を出した作戦立案フェーズで、EV 作戦を宣言することができます。もし枢軸軍プレイヤーが 0 を出さなかったら、連合軍プレイヤーは、この隔週(Fortnight)で、2コの中爆撃機部隊を英国から Murmansk へ配置換

えのため、少なくとも1隻の巡洋艦と2隻の駆逐艦を含む TF を Clyde から Murmansk(そして英国へ戻す)へ送らねばなりません。そしてかなりの航空機を下記のとおり送り込みました。

デザインノート: *USS Tuscaloosa* と3隻の駆逐艦は、1942年8月17日、144人のRAF地上クルーと455戦隊を Murmansk に送り込みました。積載した MV[15.3.1]の出現効果により、キャンペーンシナリオ特徴付ける塚の増援を置きます。連合軍プレイヤーは、全ての使用できる新編成の軽量艦増援部隊[15.4.3a]を集めねばならず、作戦が完了[15.1.9, 15.8.1]するまでパトロールホワイトの要請を無視することができます。空荷の全輸送船団は、Reykjavik のかわりに今度は Loch Ewe を目指します[15.2.1]。

EV 作戦は、次の隔週(Fortnight)で、積載した輸送船団を Reykjavik から北部ロシアへ移動させることにより実行されねばなりません。もし両プレイヤーが 0 をだすか、Clyde からの TF が前の隔週(Fortnight)で Murmansk に着いていたら、連合軍プレイヤーは航空機部隊を作戦間、PQ-18 のシナリオ特別ルール5のように移すか/配置します。

15.9 キャンペーン of 勝利

キャンペーン間、VP は主導権の決定[4.1.2]から開始され、CP の消耗[4.3.2]、部隊の損耗[2]、燃料の危機状態にある部隊を港湾へ移動させることへの失敗[11.2.3]、MX の目的地への到着と荷下ろし[2.1, 15.2.2, 15.9.1]、空荷の MX の移動の不備[15.9.1]、特別状況[12]、緊急増援[15.4]、ノルウェーにおけるティルピッツの修理[15.5.1]で算出されます。連合軍プレイヤーは、勝利するためには、プレイした全月(2コ隔週(Fortnight))につき少なくとも30 VP を獲得しなければなりません。それ以下ならば枢軸軍プレイヤーの勝利です。**例:** プレイヤーは4ヶ月キャンペーンを決めたとします。June の隔週(Fortnight)で終わります。連合軍プレイヤーは、120 VP 以上を獲得すれば勝てるでしょう。

デザインノート: 1941年6月に、ウィンストンチャーチルはスターリンに英国は10日ごとに10隻の船を北部ロシアに送ることを約束しました。

15.9.1 シッピング残務(Backlog): それぞれの

VP フェーズで、荷を積んだ船が重損害か WiD でない限り、荷下ろした船を空荷(Ballast)ボックスへ移動し、1隻につき1VP を獲得します。そしてソ連の港の空荷ボックスで全ての船は表を見せて、1/2VP を引きます。

略語集

PQ-17 で使用される一般的な略語はここにあります。プレイヤーは、索引を参照してゲームでの適用を明確にしてください。空軍や海軍の略語については、部隊表にあります。

AA	対空
ASW	対潜水艦戦
CAM	カタパルト付商船
CP	コマンドポイント
CS	戦闘力
DiW	行動不能
DRM	サイコロの目修正
ID	識別レベル
RAS	海上での再燃料補給
SoP	プレイ手順
TF	任務部隊
VVS-SF	北方艦隊航空部隊[ソ連]
VP	勝利ポイント

プレイ手順の詳細

1. 準備ターン(作戦前)

A. 環境フェーズ - 予測される流水状況の確認[10.1、10.4]

B. 計画立案フェーズ

(1) 特別状況のチットを引く(連合軍プレイヤーが先)[12]

(2) 先攻を決め、部隊をセットアップする。その際トロムソ(Tromsø)に積み木を1コ置き、友軍部隊とともにダミーを1コずつ全ての他の港湾に置く[4.1、12]

(3) 輸送船団のスケジュールを計画[4.2]し特別状況を設定する[12]。そして緊急増援[15.4]か、EV作戦[15.8.3]を宣言する。

2. 作戦ターン(作戦終了まで繰り返す[3.4]; キャンペーンゲーム中もしCPがなくなれば削除する)

A. 天候フェーズ - 天候判定を実施し[9.1]、輸送船団移動のためのカードを引き、もし強風ならば離散する[9.2.5、9.3.2]。

B. 連合軍プレイヤーフェーズ

(1) ランダムイベントセグメント[13]

(2) 写真偵察セグメント(昼間ターンのみ)[6.9]

(3) 海上移動セグメント(もし枢軸軍が先攻なら1日目昼間AMは無し) - CPの消費[4.3、11.4]

a. ID0で部隊を立て、ダミー(ウルフパック除く)を置く[6.6]。

b. 海軍部隊を分離する。分散を含む[1.2.3、9.3.2、11.1.1]。

c. 輸送船団/TF/ウルフパックに再燃料補給又は再雷装を指示する[7.3.2、11.3.2]。

d. 輸送船団/TF/ウルフパック/ダミー及び追尾する敵部隊を動かし、IDを下げ、もし該当するなら移動IDと迎撃チェックをする[5.1-2、6.6.1]

e. もしPMターンであれば、移動していない部隊のIDを下げる[6.6]。

(4) 航空移動セグメント[5.3]

(5) 偵察セグメント - 索敵のため、敵のそれぞれの積み木に対しカードを1枚引く[6.2]。

(6) 航空戦セグメント - それぞれの宣言した攻撃に対し、もし必要なら位置決めカードを引き[7.1]、戦闘を解決する:

a. 昼間ターンの間に、防御側は同じ(又は隣接する)ヘックスに戦闘機部隊をスクランブルさせる[7.2.1]。

b. 空中戦を解決する[7.2.2-3]。

c. 目標部隊を展開する[7.2.4]。

d. 攻撃機部隊に目標を指示し雷撃を宣言する[7.2.4]。

e. 次の攻撃波を解決する前にそれぞれの攻撃波の結果を決定する。

() 対空火力の解決[7.2.5]

() ASW[7.4.2]、爆撃[7.2.6]、雷撃[7.3.1]の解決

f. 目標部隊のIDを昼間ID2/夜間ID1に増加[6.7]; もしTFならば、燃料警告マーカーを1ターン戻す[11.1.3]。

g. 航続範囲を持つ又は追尾中の航空機を除き、全航空機は発進基地に戻る[7.2]。

(7) 潜水艦戦セグメント - それぞれの宣言した攻撃に対し、位置決めカードを引き[7.1]、成功なら戦闘を解決する。

a. ASW戦の戦闘要領を決定し、潜水艦攻撃を実施する。もし潜水艦対潜水艦戦闘が生じたら奇襲チェックを行う[7.4、7.6]。

() ASW戦を解決する[7.4.1]そして/又は

() 決定した手順により潜水艦の雷撃を行う[7.4.3]。

b. 戦闘に参加した全部隊のIDをID1に増加する[6.7]。

もしTFが攻撃的ASWを実施していたら、燃料警告マーカーを1ターン戻す[11.1.3]。

c. 航続範囲を形成している敵航空機を発進基地に戻す[7.2]。

(8) 水上戦セグメント - それぞれの宣言した目標に対し、位置決めカードを引き[7.1]、成功なら戦闘を解決する:

a. 迎撃を試みる[7.5.1]。

b. 奇襲をチェックする[7.6]。

c. 交戦するTFと輸送船団を戦闘盤上に展開する[7.5.2]。

d. 水上戦ラウンド

() 交戦する追加のTFをチェック(手番プレイヤーが最初、1ラウンドはなし)[7.5.2]

() 機動(防御側が最初)[7.5.2]

() 砲撃戦[7.5.2]

() 雷撃戦[7.5.2]

() 撤退判定(防御側が最初)[7.5.2]

() 戦闘に参加した全部隊のID増加、昼間ID3/夜間ID2[6.7]、戦闘終了判定[7.5.2]

e. 交戦したTFの燃料警告マーカーを2ターン(すなわち1日)戻す[11.1.3]。

(9) 部隊統合セグメント[1.2.4、9.3.3、9.4、11.1.1] - 曳航されていないDiW船の廃棄[5.1.1、7]

C. 枢軸軍プレイヤーフェーズ - フェーズBを繰り返す、プレイヤーの役を替える。

D. 特別状況フェーズ - もし基準を満たしていれば特別状況にあるVPを記録する[12]。

E. 燃料フェーズ

(1) ターンマーカーを進める[8.1]。

(2) 燃料状況の変化をチェックし、燃料/魚雷を再補給する[11.1-2]。

3. 管理ターン(作戦後)

A. 確認フェーズ - 消耗したCPと特別状況を明らかにする[4.3.2、12]

B. VPフェーズ - 全VP[2]とソ連の港湾にいる空荷のMX(キャンペーンシナリオのみ)をチェックする[15.2.2]。

C. 戦闘序列フェーズ(キャンペーンシナリオのみ)[15]。