

1776

## 基本ゲーム戦闘結果表

戦闘比 サイの目	1 - 3	1 - 2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1以上
1	AE	AE	AE	NE	1/2AE DE	1/2DE	1/2DE
2	1/2AE	1/2AE	NE	1/2AE 1/2DE	1/2AE DE	1/2DE	1/2DE
3	1/2AE	NE	1/2AE 1/2DE	1/2AE 1/2DE	1/2DE	1/2DE	1/2DE
4	NE	AE 1/2DE	1/2AE 1/2DE	1/2AE DE	1/2DE	1/2DE	DE
5	AE 1/2DE	1/2AE 1/2DE	1/2DE	1/2DE	DE	DE	DE
6	1/2AE 1/2DE	1/2DE	1/2DE	1/2DE	DE	DE	DE

記号:

AE: 全攻撃側戦力ポイントが除去され、ゲームから取り去られる。

1/2AE: 攻撃側戦力ポイントの半分(端数切上げ)が除去される。

DE: 全防御側戦力ポイントが除去され、ゲームから取り去られる。

1/2DE: 防御側戦力ポイントの半分(端数切上げ)が除去される。

NE: 効果なし どちらの陣営にも損害なし。

注記: 戦闘比が1対3未満の攻撃は不可。戦闘比が5対1を超える場合には、5対1として扱う。

記号:

D - 1、D - 2、等: 防御側の艦隊は損傷。全防御側海上ユニットをマップボード上から取り去る。これらは、右側に表示された数字の四半期が終了するまではゲームに復帰できない。

A - 2: 攻撃側の艦隊は損傷。上記と同様。

NE: 効果なし。どちらの陣営も損害なし。

沈没: 防御側の艦隊は除去。

## 艦隊遭遇戦表

S/P差	- 1	0	+ 1	+ 2	+ 3	+ 4以上
サイの目						
1	NE	NE	NE	NE	NE	NE
2	NE	NE	NE	NE	NE	D - 2
3	NE	NE	NE	NE	D - 1	D - 2
4	NE	NE	NE	D - 1	D - 2	D - 3
5	A - 2	NE	D - 1	D - 1	D - 3	沈没
6	D - 1	D - 1	D - 2	D - 2	沈没	沈没

(キャンペーン・シミュレーション・ゲーム)

## 強行軍表

MP	1	2	3	4	5	6	7
サイの目							
1	1	2	3	4	5	6	7
2	1	2	3	4	5	4 1/2E	3 1/2E
3	1	2	2	3 1/2E	3 1/2E	3 1/2E	3 1/2E
4	1	1	0	0	0	0	0
5	0	0	0	0	0	0	0
6	0	0	0	0	0	0	0

(キャンペーン・シミュレーション・ゲーム)

記号:

強行軍の試みで獲得する移動ポイントの数。

3 1/2E

試みで被る損害。「1/2E」は、全戦力ポイントの半分(端数切上げ)が除去される。ユニットは、上級ゲームCRTに列記された優先順位に従って取り去られる。