

MODERN WAR US CARRIER BATTLEGROUPS

Carrier BattleGroup:solitaire

目次

1.0 導入	P1
2.0 プレイの一般的な流れ	P1
3.0 内容物	P3
4.0 セットアップ(初期配置)	P5
5.0 プレイシーケンス	P6
6.0 ソ連軍警報レベル	P7
7.0 CVBG(航空母艦戦闘グループ)	P7
8.0 ロジスティックス(兵站)	P7
9.0 あなたの艦隊機装	P8
10.0 修理	P8
11.0 情報(INTEL)	P9
12.0 移動	P9
13.0 ソ連軍移動	P10
14.0 スタッキング	P10
15.0 収容能力	P10
16.0 インシデントフェイズ	P11
17.0 ソ連軍ユニット公開(表面にする)	P11
18.0 接触(CONTACT)	P11
19.0 米海軍スタンドオフ攻撃	P12
20.0 戦術ルーティン(Tactical Routine)	P12
21.0 戦闘手順	P14
22.0 射撃結果	P15
23.0 沿岸空爆/強襲上陸作戦	P16
24.0 ゲームの勝利	P16
25.0 レッドオクトーバーを追え[大型潜水艦]シナリオ	P17
インシデントチャート	P18
オブショナルルール	P20

ノート:本誌よりルールを取り外して下さい。注意深く
そして ゆっくり剥がして下さい。
続きは省略

このルールの色使いは以下の通りです。
赤 重要ポイント 例えばエラッタ、例外など
青 プレイの実例
(だいたい合っています。)



ERルール更新チェックは。。。モダンウォーホームページにて

1.0 導入

Carrier BattleGroup はアメリカ空母打撃群の指揮し1980年代北大西洋のソ連大西洋艦隊に対抗します。このソリティアゲームはシナリオでプレイします。プレイヤーはシナリオの勝利条件を達成しなくてはなりません、シナリオ開始はランダムに発生します。あなたは、プレイヤー、空母、その航空グループとそれの護衛を管理しなくてはなりません。あなたの打撃群を操作するように、様々なソ連軍艦、航空機、ミサイル、そして予想外の機会と課題が発生します。これらは事件(インシデント)チットにて表現されます。

ゲームは空母艦橋から状況を見渡すと想像します。他の米海軍と対抗するソ連の行動はより抽象化されていますが、空母運用は、かなり詳細に示されています。敵軍と衝突する可能性は警報レベルにより増加し、ソ連海軍の指揮があなたの打撃群に対抗する力が集中する量を表現しています。敵軍と接触したら、あなたはゲームの戦術ルーティンで戦闘解決します。シナリオ終了はあなたの勝利条件に近づいたら、最終勝利条件達成のためあなたの大胆さを使わなくてはなりません。

2.0 プレイの一般的な流れ

キャリアバトルグループのそれぞれのゲームは”シナリオ”と呼ばれていて、あなた、プレイヤーは、作戦目的を果たす必要があるゲームに対して競技します。シナリオは、個別にプレイまたはキャンペーンゲームと呼ばれるシリーズの他のシナリオと一緒にリンクすることができます。

あなたの全体目標はマップ上に印刷されたNATO基地からあなたの打撃群を作戦目的場所へ出撃させ、そしてそこで特定の任務を完了します。あなた、プレイヤーは、米海軍ニミッツ級空母を指揮します、そしてその空母艦載機も、同様に護衛艦艇と補助艦艇もです。プレイヤーはさまざまなソ連軍行動もまた務め、プレイシーケンスと他のゲーム手順で指定された手順を実行する必要があります。

キャリアバトルグループはターンを基本使うゲーム構造です。それぞれのターン中、あなたはさまざまな行動ができます:移動、情報収集、輸送、作戦行動、などなど。それぞれのターン中、通常、インシデント(事件)チットを選択します:さまざまな敵行動発生と友軍ランダムイベント、そして他の不足の事態です。

MODERN WAR US CARRIER BATTLEGROUPS

2個のソ連軍グループに直面します。

- 1) ソビエト戦闘グループ(BG)と
- 2) インシデント軍(緊急部隊)がインシデントチットにより発生します。

対立陣営接触範囲内に入ると戦術ルーティンを参照し戦闘解決します。

2.1 スケール

それぞれのターンは12時間です。間隔は約60海里離れています。ほとんどの軍艦は1隻を表します。航空機は戦隊、そしてミサイルは兵器のグループを表します。

2.2 重要な定義

以下の用語はルールで使用されています。

Battlegroup(BG): 一緒にいくつかのゲームのアクションを行うソ連ユニットのグループ。

Cargo: 米海軍艦船で人員と物資を輸送することができます。

Die Roll Modifier(DRM): サイコロ結果に加算修正を行います。

Draw or Draw at Random: 指定されたチットプールからランダムに引きます。

Incident Pool: プレイで引くまで不透明な容器においていきます。

May: 行動またはしないはあなたの自由です。

Must: 必ず行動してください。

Pool: 不透明な容器は、それらをランダムに引く事ができるように、ゲームマーカを配置するために使用します。

Revealed: 裏面のマーカやユニットを表面にします。

Unrevealed: 表面のマーカやユニットを伏せます。あなたはそれが表向きにすることにより、マーカやユニットを明らかにしました。

Roll Against(a value): 表示されているサイコロ数ふってください。ゲームによっては特定の指定さいころふりに成功します。

参考:あなたは対空戦闘に対してさいころを振るように指示されています。特定ユニットの対空戦闘力値"4"のとき上記により4個さいころをふります。

Select: カウンタ(ユニット)をより分けて、1個あなたが選びます。

Soviet: すべて敵軍と総称し、船と沿岸防御ユニットも含みます。これらはゲームシステムがプレイします。

Stanfoff Weapons: 全ミサイルと航空機ユニット。

Task Force(TF): 米軍ユニットのグループはいくつかのゲーム行動で一緒に指揮します(CVBG と BG は同じ機能です、しかし、この用語は、ルールの点で区別をするために異なっています。

USN: プレイヤーに指揮される米軍航空機、艦船、潜水艦の総称です。

Warships: 全艦船、潜水艦です

You: プレイヤーです。ルールが指示した時あなたは何かをします、それからいくつかの手順を実行する意味です。

2.3 省略文字

ゲームで使用される省略文字は以下の通りです。

1) Task Force Marker

CVBG: 米空母打撃群

SBG: ソ連戦闘グループ

2) Naval Units

CVN: 原子力空母

(核シンボルが表示されています)

CV: 空母

CVL: 軽空母

BBG: アイオワ級戦艦 ミサイル攻撃能力あり

BC: 巡洋戦艦

CGN: 巡洋艦(ミサイル装備、原子力推進;核シンボルが表示されています)

CG: 巡洋艦(ミサイル装備)

DDG: 駆逐艦(ミサイル装備)

DD: 駆逐艦

FFG: フリゲート艦(ミサイル装備)

AO: 支援船

SSBN: 核ミサイル搭載戦略型原子力潜水艦

SSGN: ミサイル搭載攻撃型原子力潜水艦

SS: デーゼル攻撃型潜水艦

SSN: 原子力攻撃型潜水艦 (核シンボルが表示されています)

Maskirovka: 欺瞞作戦

ノート

米海軍 AO と BBG ユニットのオプションルールで使用されます。

3) USN空母艦載機

A: 攻撃機

F: 戦闘機

F/A: 戦闘攻撃機

COD: 艦上輸送機

E/A: 電子戦機(EA)

KA: 空中給油機

S: 対潜攻撃機

SH: ヘリコプター

4) ソ連航空機

Mig: ミコヤン

Yak: ヤコブレフ

Il: イリュージン

Ka: カーモフ

Tu: ツポレフ

5) 地上基地航空機

KC: 空中給油機

P: パトロール

6) 空母システム

CAG: 航空指揮所

CIC: 戦闘情報センター

EW: 電子戦

MODERN WAR US CARRIER BATTLEGROUPS

7) 地上部隊

M.E.U.: 米海兵遠征軍

SEALs: 米海軍特殊部隊

2.4 ランダム手順

いくつかのゲーム行動ですることになります、あなたがユニットを選ぶ、航路(移動の目的)、またはいくつかの他の項目(アイテム)をランダム手順にて。これを行うには、それぞれの可能性で指定するさいころを振り、さいころ結果と同じなら、その選択を使用します。

3.0 内容物

このゲームはゲームマップ1枚;ユニットカウンタシート(228個)、このルールとチャート類を含む一式です。プレイヤーは少なくともランダムイベントや戦闘用にさいころ1個を用意しなくてはなりません、大量のさいころは便利です。

3.1 ゲームマップ

マップはいろいろなディスプレイを含んでおり、詳細は以下の通りです:



作戦マップ:北大西洋とそれらの沿岸部のマップはあなたの空母打撃群が航行します。マップは一連の攻撃ルート、輸送ライン(白いラインは攻撃ルートに接続)がスペースで区切られているのが示されています。あなたは区切られたスペースに船を置き、そして移動フェイズの間航行ラインに沿って移動します。あなたが様々な輸送任務が実行できる基地もあります。

地形効果表:いろんな地形種類の説明をしています。

艦船ディスプレイ:これは米海軍空母のグラフィック表示です。それぞれの空母ディスプレイのシステムは以下の通りです。

CIC:能率を量的に表します、指揮能力と効率的な働き腕前です。

CAG:能率を量的に表します、空母艦載機運用の腕前です。

Flight Deck:一回の戦闘で離発着できる空母艦載機ユニット数です。

Hanger:空母が搭載できる空母艦載機数です。その数だけ航空機ユニットを置きます。

Air Defense:艦対空ミサイル(SAMs)と近接防御システム(CIWS)の量的な表現です。対空戦闘で使います(敵航空機、ミサイルに対して)。

Propulsion:あなたのスピードです。そのターンであなたの空母が移動できる、スペース数です。

Electronic Warfare(EW):艦船のセンサー類と電子戦の評価です。情報収集と戦術決定で使います。

ノート:シナリオでユニットコーナーの数値が変わります、それはマーカで表示します。

Hull Integrity:船の相対的なダメージを表します。

Crew:これは、空母が運ぶことができる追加の乗組員および装備です。

Task Force Tracks:このグラフィックはあなたのタスクフォース全体の作戦能力を表します。

CVBG Fuel:CVBG 内空母以外のユニットの燃料です。燃料消費は通常機関艦船最大速度と戦闘回避(break - off)を試みる間です。(インシデントでも)

CVBG Ammunition:空母以外の艦船が対艦(対空)または対潜水艦戦闘を行うと、1弾薬ポイント(Ammunition Point)を消費します。

ロジスティックスポイント(Logistics Point):あなたの輸送ポイント(現在値のLP)です。LP消費目的は航空機、巡航ミサイル、人員(装備)、燃料、弾薬、と他のアイテム輸送です。輸送ポイントトラックはマップ上に印刷しており左コーナー側が低くなります。

Miscellaneous Displays:これらディスプレイのトラックはさまざまなゲーム機能で使います。

USN Task Force(TF)Display:あなたのタスクフォース内の米海軍艦船をおいておく便利です。

Soviet Battlegroup(BG)Display:SBGマーカによって表示されるソ連艦船をおいておく便利です。

Alert Level:このトラックはあなたの行動に対応するソ連海軍能力を数字で表します。

Tactical Display:これはあなたが戦闘を解決する場所です。

MODERN WAR US CARRIER BATTLEGROUPS

3.2 戦闘ユニット

ユニットは戦闘ができるさまざまな海軍力を表しております。これらはユニットの一般的な二つのタイプです: 戦闘艦とスタンドオフ兵器です。

全てユニットは情報が印刷されております、定義は以下の通りです:



左上 対空戦闘力

上中 対艦戦闘力

右上 対空戦闘力

左下 電子戦力

下中 防御力

左右 速度

クラス、名前またはタイプ: ユニットまたは兵器の命名または体系です。

Anti-air combat (AAA) 対空戦闘力: ユニットの敵航空機、ミサイル撃墜能力です。

Anti-surface combat (SC) 対艦戦闘力: ユニットの敵水上艦撃沈能力です。括弧のある戦闘力は標準ルールでは無視します; 選択ルールのみ使用します。

Anti-Submarine combat (ASW) 対潜水艦戦闘力: ユニットの敵潜水艦撃沈力です。

Defense: 海軍戦闘でヒットを吸収するために使用します (防御力)。

Speed: これは使う事ができる最大速度になります。

Electronic Warfare: ユニットの電子戦システム動作影響能力です。

3.3 艦船ユニット

これらは戦闘艦の3種類の一般的なタイプです。



米海軍空母: 地図上のカウンタと空母ディスプレイ両方で詳細に表現されています。

他の戦闘艦: さまざまなUSNとソ連海軍艦船が表現されています。すべての情報はそれぞれのカウンタに記載されています。

潜水艦: 戦闘艦として機能しますが、しかし防御方法が異なります。

原子力機関: 原子力機関を使ういくつかのユニットは下の右角にシンボルを持っています。

デザイナーノート: ソ連空母艦載機はこの年代航空作戦能力は非常に限定的でした。垂直離着陸型戦闘機と対潜水艦作戦用ヘリコプターしか搭載していませんでした。実際の所、ソ連海軍 キエフ級空母は第二次世界大戦中の航空補助的な護衛空母程度でした。それ故ゲーム中表現は水上戦闘艦を修正したものとしします。

3.4 スタンドオフユニット

これらはスタンドオフ兵器の2種類の一般的なタイプ航空機ユニットとミサイルです。

航空機ユニット: これらは2種類の航空機の一般的なタイプ、空母艦載機と地上機です (地上機は地上基地しか使えません)。



ミサイル: はスタンドオフユニットです、異型、しかし航空ユニットと同類です。



沿岸部防御部隊: ソ連沿岸ミサイル大隊、地雷原、沿岸警備船 (例えばミサイル艇など) を表しています。



3.5 マーカ類

マーカはさまざまなゲーム状況表示に向いており、次のように記載されています:



Mission Orders Chits: あなたのシナリオ方針を示します。

Leadership CIC, Leadership

CAG, Hull, Propulsion, Crew, Air Defense

Weapons, Hangar, Flight Deck, EW: これらはあなたの船のシステムをそれぞれ示しています。任意の空母用として艦船ディスプレイ (Miscellaneous Displays) の一致する位置にこれらを置きます。

Crew: 損害の修復に訓練された人員と装置です。

EW: 電子戦を表現します。

MODERN WAR US CARRIER BATTLEGROUPS

Flight Deck: ベテランのフライトデッキと航空メンテナンス要員が活動しています。

M.E.U: 米海兵遠征軍ユニット

SEALS: 米海軍特殊部隊

Camera Crew: 彼らはあなたの英雄的行為を公表する。

Top Gun: トムクルーズです

デザイナーズノート: あなたの空母の通常の乗組員補完として考えます; これらカウンタは特別な人員と装備追加を表します。

3.6 種々雑多なマーク

これらマーク類は表示と記憶を助けます。

Alert: あなたに対するソ連(ソ連海軍)行動レベル現在値を表示します。

Battle: 海軍戦闘の位置表示します。

Battle Group: ソ連艦船の位置です。

Cripple: 重大や損害を被った(critical hit)ユニットに表示します。(航行不能)

Damage: ユニットが負ったダメージポイントの数字を表示します。

SEAD: 敵防空網制圧(オプションルール参照)。

Task Force: 米艦船の位置

Time: 今のゲームターンを表します。

3.7 インシデント(事件)チット

あなたの作戦行動中さまざまなイベントを表します。インシデント(事件)にはいくつかの種類があります、インシデント(事件)チャートでより詳しく説明があります。表示面が表で非表示が裏面です。

3.8 追加マーク

追加のユニットは、プレイヤーが自分のシナリオを開発することができますので、提供されています。

3.9 マークの裏面

ヒットマークは両面持ちます: 損害と動作不能です。どちら側の使用は、船の被災状況を示すことに必要です。あなたがそれらを必要とする場合は、独自の余分なヒットマークを構築して自由に使えます。

4.0 セットアップ(初期配置)

ゲームセットアップは以下のステップの順に進めます。

1) あなたのシナリオ決定: 全命令マークを裏返ししシャッフルします。次にランダムに1個引きます; ゲームマップ上に印刷されたあなたの命令ボックスに表にして置きます。次に引かれなかった命令マークをプレイから片付けて(インシデントチットと混ぜないように)命令チャートを読み込みます。

2) ゲームターン数セット: 命令チャートにそのシナリオのターン数が表示しています。

ノート: いくつかのゲームイベントはターン数を増減します。

3) ソ連警報レベルマークを置く: 警報チャート上警報マークの開始位置を決定するのにソ連初期警報レベルチャートを調べます。

4) ソ連軍配置

a) プールの1つ目に全ソ連軍戦闘艦を置きます。

ノート: シナリオレッドオクトーバーを追え(赤い潜水艦)をプレイする以外ソ連軍SSBN戦略原潜はセットアップしません(25.0 参照)。

b) プールの2つ目に全ソ連軍スタンドオフ兵器(航空機、ミサイル)を置きます(唯一、それらはインシデントチットを引く事で配備されます)。

c) SBGs(複数のソ連戦闘グループ)の置く数を決定: SBGの数はシナリオ開始警報レベルと同じだけ置かれます。

d) SBG1、2、3用にさいころ1個振ります: a) のソ連戦闘艦プールからさいの目の分ピックアップし、そのSBGに対応した保持ボックスに裏向けて置きます。

e) 次に以下のようにそのSBGマークを置きます: Navigation Line(航路: 26.0)が6またはそれより少ないスペースを持つ場合: さいころ1個ふり目標からその出目分離れたところに配置します。

Navigation Line が12またはそれより少ないスペースを持つ場合: さいころ2個ふり目標からその出目分離れたところに配置します。

Navigation Line が13以上のスペースを持つ場合: さいころ3個ふり目標からその出目分離れたところに配置します。

ノート: NATO基地と同じスペースに配置、または出目が航路スペースを超える場合、絶対に振り直して下さい。

1個以上のSBGが同じスペースに収まる可能性はあります。

MODERN WAR US CARRIER BATTLEGROUPS

ノート:あなたはマップ上にSBG1から3を配置し、対応するSBGボックス内にはさいころ1個振った分量の艦がそれぞれに含まれます。ゲームが進むにつれて開示されると思いますが今は裏向けて保持します。

f) マップの近くに残っているソ連軍艦艇とスタンドオフ兵器を分けてプールに置きます;それらはプレイする最中に引かれることになります。

5)ソ連軍沿岸防御ユニット:いくつかのシナリオは目標スペース内に配置されるソ連軍沿岸防御ユニット数が指示しています。これは、裏面のままその数引き、その基地内にそれらを置きます(裏向けたまま)。次に、裏面のまま残っている全防御ユニットをマップの傍に置きます。それらはシナリオには関係ありません。

6)あなたの空母を選び:自動的にニミッツ CVN-68になります。

以下のように艦のいろんなシステム用のマーカを置きます:

CARRIER SYSTEMS VALUES

CIC Leadership	Roll one die
CAG Leadership	Roll one die
Hangar	8
Flight Deck	6
Air Defensive Weapons	3
Propulsion	6
EW	5
Hull	12
Crew	8

ノート:CV-59とそれに関連するマーカ類とCVBGディスプレイはオプションゲームバリエーションにてのみ使用されます。

7)あなたの護衛艦隊の決定:(C3ページ)Escort Selection Table 用にさいころ1個振ります。護衛艦を受け取ります。個別のクラスの範囲内を選びます。

参考: '2*destroyer' は DDG 2個 または DDG 1個+ DD、または DD 2個 になります。

例外:艦隊毎に イージスCG 1個より多くを引く事は出来ません。

8)あなたの航空機、クルー、ミサイル選びとCVBGロジスティックス(後方兵站):あなたの作戦にはこれらア

イテムを仕入れるロジスティックスポイント(LP) 値が指示されており、受け取ります。仕入れたアイテムは USN CVBG-1 保持ボックスの中に置かれます(オプション空母もプレイする場合、USN CVBG-2 保持ボックスも使います)。

9)あなたの艦隊(TF)を配置:以下のステップに従ってあなたの艦隊を配置します:

a) NATO基地エリアスペース内(英国内)にCVBGマーカを配置します。

b) CVBG-1保持ボックス内に全戦闘艦を配置します(オプションルールもプレイの場合、CVBG-1と/またはCVBG-2 保持ボックスを使用します)。

c) 空母ハンガートラック(収容能力いっぱいまででボックスにひとつずつ)と/またはNATO基地上に空母艦載機を配置します。

d) NATO基地エリアスペースに基地航空機を配置します。

e) 艦船ディスプレイトラック上個別のクルーボックスに全クルーを配置します(8)。

f) 戦闘艦の下に空母シルエットではないスタンドオフユニット(巡航ミサイル)を置き、それらを保持は指定されています(巡航ミサイルルール 15.1 参照)。巡航ミサイルを装備する能力がある戦闘艦は艦船シルエット艦首の上あたりに白い巡航ミサイルシルエットがあります。

10)ゲームのプレイ開始:最初のターンから進めてプレイシーケンスを使用します。

5.0 プレイシーケンス

シナリオは一連のターンがあります。最後のターンが終わる時、ゲームエンドです。各ターンはフェイズがあり、いつも下記のリスト順に実施します:

1)情報フェイズ:情報活動を一度試みる事が可能です。敵軍を調べたり、またはソ連軍警報レベル変更を可能な限り許可します。

2)ロジスティックスフェイズ:いずれかの命令中で以下のいずれか、または全てを試みる事が可能です:

a) 損傷修理:これは洋上で、またはUSN海軍基地内でより効率的に実施可能です。

b) あなたのCVBGがNATO基地と同じスペース内の場合、増強と装備を仕入れるために未使用のロジスティックスポイントを消費することが出来ます。

c) 同じスペース内(指定の場所など)の艦船はカーゴ類(9.2)を受け取ります(その種がカーゴで輸送してきたとします)。

ノート:ロジスティックスフェイズを選択した場合、以下の移動フェイズをスキップしなくてはなりません(例外; 9.3 参照)。

3) 移動フェイズ:CVBG移動範囲内で移動可能です(移動ルール参照)。原子力機関の艦船は常に最大速度で移動可能です;しかし燃料機関の艦船は巡航速度で移動可能です;燃料機関の艦船も最大速度を出せますが、艦船毎に1燃料を消費します。

例外:あなたのCVBGは1番遅い艦船ユニットと同じ速度で移動可能で全ての他の要因を無視します。SBGと同じスペース、または地形効果チャートによって他のいくつかのスペースに入る時移動を終えなければなりません。

4) インシデントフェイズ:インシデントフェイズ中、以下の事を実施しなくてはなりません(あなたの艦隊がNATO基地でない限り)。現在のソ連軍警報レベルと同じだけプールからインシデントチットを引きます。インシデントチャート上の各インシデントの説明に従って下さい。ソ連軍ユニットを引いた場合、これは戦闘のきっかけになります(戦闘フェイズ参照)。

5) USN 射撃/発進フェイズ:あなたのCVBG、または地上基地からいずれかのスタンドオフ兵器攻撃(航空機または巡航ミサイル)が可能で、このフェイズ中にそれらは目標スペースに移動します。

6) 戦闘フェイズ:あなたのCVBGがいずれかのソ連軍ユニットと同じスペースの場合、またはいずれかのソ連軍ユニットと同じスペースにある前のフェイズUSN射撃フェイズ中に攻撃した航空機または巡航ミサイルの場合、所定の戦術を参照します。

7) 目標フェイズ:あなたの艦隊が目標と同じスペースの場合、目標スペースへの特別な作戦行動を取ります。

8) 修復フェイズ:このフェイズで飛行任務(USN射撃)について全てのNATO航空ユニットは帰投しなくてはなりません。航空ユニットはフライトデッキとハンガーから、と/または移動可能です。

9) 勝利フェイズ:USNとソ連軍損害結果で勝利ポイントレベルを増やすまたは減らします。

10) ターンの終わり:ターンマーカをひとつ進めます。あなたの任務完遂まで、またはシナリオのゲームターンの最後になるまでプレイシーケンスを繰り返します。

6.0 ソ連軍警報レベル

初期警報レベルは初期警報レベルチャートを通じてさいころをふり決定されます。作戦指令チャート上に記載されているいずれかの関連性のあるさいころ修正を加算します。

ノート:警報レベルはいくつかのゲームイベントと情報行動により上下します。それらは警報レベルチャート上に記載されています。

6.1 警報レベルの上下限

警報レベルは絶対に1から6の間です。同じ時にイベントのいくつかのコンビネーションで上がりも下がりが発生すると上がり下がり差額を使用します。

6.2 警報の影響

警報レベルは初期配置に影響します(4.0 参照)。さらに、インシデントフェイズ中、警報レベルチャートのとおり引くインシデントマーカ数になり、接触チャート用(戦闘中)さいころに影響します。

7.0 CVBG(航空母艦戦闘グループ)

あなたの艦隊は初めニミッツクラス1隻と考えます、作戦チャートにより艦船の割り当てがプラスします(プラス航空機など)。CVBGマーカはマップ上の間ずっとあなたの艦隊位置の経過をたどります。一般的に、作戦の最初から終わりまであなたのCVBGと一緒にいる全ての艦船を保持しなくてはなりません(いくつかのオプションルールは特定の例外を許可します)。

ノート:第2の空母、USSフォレストルを表します(1980年代ニミッツと作戦行動をとりました)、将来のバリエーションゲームに含まれます。

8.0 ロジスティックス(後方兵站)

USNロジスティックスフェイズ中ロジスティックス行動を実施します、下記の事を許可します:

弾薬:再装備します、CVBGはNATO海軍基地と同じスペースにいない限りです。あなたの艦隊内全艦船用のAmmunition(弾薬)トラックはひとつです。しかし、オプションル AO(補給船)なら基地外で再装備許可になります。

燃料:燃料補給します、CVBGはNATO海軍基地と同じスペースにいない限りです。あなたの艦隊内全艦船用のFuel(燃料)トラックはひとつです。しかし、オプションル AO(補給船)なら基地外で燃料補給許可になります。

デザイナーズノート:もっともデカイ空母は原子力機関ですが護衛艦艇はそうではなく、燃料補給が必要でした。結果としてあなたの艦隊用トラックはひとつだけなのです。

修理:どこでも実施できます、しかしNATO基地内にあなたのCVBGがあるなら修理の質が上がります。

航空機増援:初期配備後仕入れた航空機はいずれかのNATO基地上に置かれます。最後に空母へ基地所属ではない航空機を飛行させられます。

巡航ミサイル補充:NATO基地のみ巡航ミサイル増援を受け取れます。

MODERN WAR US CARRIER BATTLEGROUPS

8.1 初期配備の例外

洋上で艦隊が移動開始するシナリオの場合、そのロジスティックスのためにNATO基地内にいる必要はありません(作戦の開始優先でこれは既に行われていると仮定します)。

9.0 あなたの艦隊機装

ロジスティックスポイント(LP)でコストが提供されており"カーゴ"を仕入れるために通貨のように消費します。使わなかったLPは保持しておいて、それ故にいずれかのロジスティックスフェイズに使う事が可能です。しかしNATO基地内に居るあなたの艦隊場合のみ、いずれかのロジスティックスフェイズ中カーゴを仕入れるためにポイントを使うことは可能です。

例外:あなたのCVBGがNATO基地にいなかったとしても基地所属航空機は仕入れられます。

9.1 コスト

LPコストと一般的な機能がC1ページのカーゴチャートに記載しています。あなたがNATO基地内、またはいろんな事件によりシナリオのコース内で追加カーゴを受け取ります。

ノート:クルーには制限はありません。しかし航空機用ハンガー値を超える事はできません。

カーゴコストに関わらず、ゲームのカーゴマーカの量は限度があります。値を超える事は出来ません。しかしながら、カーゴが消費される、または破壊された場合、利用ボックス内に再配置し補充手順を経て再び増加する事が出来ます。

ノート:いずれかのカーゴを仕入れた場合、このターンの移動フェイズはスキップします(航空機を仕入れた場合を除きます、9.3 参照)。

9.2 カーゴ種類

以下のアイテムは十把一絡げにカーゴと呼びます(言い換えると、艦船により運ばれて来ます):

燃料(Fuel)

弾薬(Ammunition)

航空機(Aircraft)

優れたクルー(Special Crew)

巡航ミサイル(Cruise Missiles)

電子戦強化(EW Enhancement)

防御兵器(Air Defensive Weapons)

カーゴを仕入れる時、下に記載されているようにその場所へ直ちにおかなくてはなりません。

航空機(基地所属機):NATO基地のみです。(空母には置けません)。

航空機(空母艦載機):空母のハンガースペースです(NATO基地には置けません、8.0 航空機増援も参照)。

特別なクルー:空母のクルースペース内です。

防御兵器:1ずつ空母の防御兵器評価を上げます(仕入れる毎に)。

電子戦強化:1ずつ空母のEW評価を上げます(仕入れる毎に)。

巡航ミサイル:搭載可能ないずれかのユニットの下に置きそれらと移動します。搭載可能な各艦には搭載制限があり、以下の通りです:

BBG:3

CGイージス:2

DDG:1

SSGN:2

他:0

CVBG燃料:CVBG燃料トラック評価を上げます(しかしそのCVBGが現状NATO基地スペースにいる場所に限りです)。

CVBG弾薬:CVBG弾薬トラック評価を上げます(しかしそのCVBGが現状NATO基地スペースにいる場所に限る、または9.3 毎に、またはオプションAO(補給船)使用ならAOが同じスペース内で提供する)。

9.3 貨物機

あなたの空母上に貨物機(COD:Carrier Onboard Delivery)がある場合、自動的に燃料、弾薬、巡航ミサイルとクルーの補充が実施出来ます。しかしそのCVBGは空母艦載機飛行範囲内にあるNATO基地と同じスペース数以内においてのみです(これは実際の飛行作戦を要求するものではなく、したと仮定します)。

貨物機経由で補充した場合では、ゲームターン内移動フェイズはスキップしません。

10.0 修理

あなたは空母システム修復のために修理ができ、ダメージマーカ類を除去する方法が以下に説明されています:

空母修理:これは空母システムを表すマーカをシナリオ開始時の位置に戻すことを含みます。艦船ディスプレイのトラックで印刷されたその属性の最大値より超えて艦船属性修理する事はできません。

ダメージ修理:ダメージマーカを除去するのを含みます。

ノート:Crippled マーカ(動作不能マーカ)は決して除去不可です。

10.1 修理手順

個々のユニットをそれぞれチェックします。C4ページの Repair Chart(修理チャート)上の合計と同じさいこ

ろ(1個またそれ以上)と同じ値でなければならず、さいころの結果は記載されているところを参照して下さい。

ノート:いずれかの修理を実施の場合、このターンの移動フェイズはスキップします(修理が航空機でない限り)。

10.2 どこで修理ができるか

どこでも修理可能ですがNATO基地と同じスペースで行うとボーナスが得られます。

10.3 航空機修理

損害を食らった航空機はルール 10.1 に沿った手順によっていずれかのロジスティックスフェイズ中修理することが出来ます。実行しても移動フェイズ中になんの影響もありません。

10.4 特別なクルー

ダメージコントロールとフライトデッキクルーは修理のさいころ振りの時、特別なさいころ振りが提供する事が出来ます。ロジスティックステーブル参照して下さい。

11.0 情報(INTEL)

情報(Intelligence)フェイズ中、情報を増やす事とソ連警報レベルを減らす事を試みる事が可能です。また、いくつかのインシデントマークはゲーム中他のフェイズで情報をもたらします。あなたはゲームターンにつき1度情報収集の試みが可能です。

11.1 情報収集順序

情報収集実施するには、情報テーブル参照と以下の順序を使用します。

- 1) 情報収集を試みる艦船を指定します。
- 2) 全ての要素を加味し情報収集能力を決定します(C4ページの情報テーブルを参照)。
- 3) さいころ1個ふります; その艦船の情報収集能力値の縦列とさいころの横列をクロスリファレンスします。
- 4) 即時結果適用します。

11.2 情報収集結果

情報収集結果は情報テーブルで説明しています。結果はマップ上いろんな軍について情報が増え、およびソ連警報レベル変更するかも、またはターンを増やします。

11.3 航空偵察作戦

航空ユニット飛行作戦で偵察作戦実行可能です。SBGまたは沿岸部防御ユニットが含まれるスペースへいずれかの航空機ユニットを移動(飛行)します。それら全ての敵ユニットは索敵されます(大抵は対空戦闘のトリガーになります)。

ノート:ソ連軍ユニットまたはマークが一度索敵されると、マップ上にある限り残ります。これはSOSUSソナー網、衛星、潜水艦、その他をあらわします。

11.4 ダミー(Glitches)

Glitches(ダミー)マークは一般的に戦場の霧を表します。それらはユニットのように、しかし引いた時、それはプレイをした代わりにそれらのプールに戻します。Glitches は決して破壊できません。

12.0 移動

あなたの艦船はマップスペースをたどり移動します。一般的にはCVBGは常にいっちゃん遅い艦速で移動します。

12.1 移動手順

各移動フェイズ、あなたのCVBGはいっちゃん遅い艦速で移動します。任意の方向または方向の組み合わせでスペースからスペースへ移動可能です。移動は強制されません。

例外:他の記述がない限り、艦装と修理のターン中は移動を認めません。

12.2 速度

艦船は " 巡航速度 " と " 最大戦速 " のどちらかで移動できます。最大戦速の移動はそれぞれCVBGごとに燃料消費をしなくてはなりません; 1燃料消費するとCVBG全艦船の移動が追加2スペース増加します。

例外:全てが原子力機関の艦船であれば燃料消費は不要で最大戦速が出せます(CVN, SSBN, SSNとCGN、すなわちカウンタ上に原子力マークが印刷されています。原子力機関の艦船の速度でこの後燃料消費はできません。)参考、SSNは巡航速度5スペース分または最大戦速7スペースを燃料消費無しで移動できます。

結果的、巡航速度4の艦船の場合4スペース以内で移動出来ます。または、最大戦速の場合6スペース以内で移動出来ます。

12.3 ダメージの影響

ダメージで空母推進力が減少した場合、エンジンスペース上エンジンマーク位置が表示されている速度をいっばいに移動が出来ます。非空母艦船はダメージで速度半減します(ほんの一部は端数切り上げします)、Crippled マーク(動作不能マーク)がある艦船は決して移動出来ません。

12.4 スペースのタイプ

マップは若干違う移動効果がある複数スペースから成ります。

High Seas 公海: 標準な海スペースです(点のあるスペース)

Chokepoints 交通の難所: 公海と同じような処理ですが、例外はそこに進入したらあなたの艦隊は止まらなくてはなりません。次ターン普通に出られます。インシデントマークを引く数に1枚追加します。

Transit Point 通過点:2つの航路が接続する海のス
ペースで公海として処理します(点)、いずれかに進路
をとる事が出来ます。

NATO Bases NATO軍基地:あなたの艦隊はNAT
O軍基地に進入可能です、しかし止まらなくても結構
です。次ターン普通に出来ます。

ノート:海軍基地スペースに一度入ると、あなたの艦隊
は全ゲーム機能を実施する事が出来ます(例えばロジ
テックスと航空発進、などなど)。

Objective 目標:目標に進入は可能です、しかしそこ
で止まらなくてはなりません(その時点で特別にインシ
デントチップを引きます)。次ターンは普通に出来ます。

Soviet Naval Bases ソ連海軍基地:進入可能です、し
かしそこで止まらなくてはなりません。次にいずれかの
沿岸防御ユニットに対して交戦します。ソ連海軍基地
に入ったら直ぐにあなたが引くインシデントマークを2
枚追加しなくてはなりません。

SBG ソ連戦闘グループ:それらに入る事は出来ます、
しかしそこで止まらなくてはなりません(スタンドオフユ
ニットが含まれ、接触でない限りスタンドオフユニットの
場合移動継続可能です)。次に接触の場合、SBGに
対して交戦します。

12.5 レーンから逸れる

あなたの作戦ではない部分のナビゲーションライン経
由の移動は可能です。また一方でインシデントマーク
はこれを行うのを許可するのも提供しています(インシ
デントマークチャート参照して下さい)。

13.0 ソ連軍移動

SBGはインシデントマークの説明によって移動する必
要があります。プレイヤーはSBGを指定されたス
ペース数動かさなくてはなりません。しかし一方では、それ
らがいずれかのUSNユニットと接触するスペース、ま
たはソ連海軍基地に入る場合、移動を中止しなければ
なりません。

ノート:ソ連軍沿岸部防御ユニットは決して動かせ
ません。

どんな事情があろうともソ連軍ユニットはNATO軍基
地にははいれません。そうする指示の移動を受け取っ
た場合、それら基地に進入する一歩手前スペースで
移動中止します。

14.0 スタッキング

スペース内およびCVBGまたはSBGマーク内両軍ス
タック制限はありません。また一方でそれらの現在の移
動で敵の占めるスペースに進入すると移動を終えなけ
ればなりません、そして戦闘フェイズに戦闘解決しなけ
ればなりません。

14.1 Hangars (格納庫)

空母の艦載機搭載能力は現在の格納庫値になりま
す。空母格納庫値が空母艦載機搭載数より減少した
場合、次に搭載艦載機数制限を超えないように艦載
機ユニットを選び除去しなければなりません。空母格
納庫はいつも格納庫値と艦載機数を同じにします。

デザイナーズノート: 格納スペースはゲームで航空機
格納する本質的な説明です。

14.2 NATO軍基地

NATO軍基地使用航空機の収容制限はありません。

15.0 収容能力

現在飛行していない航空機ユニット(スタンドオフ攻撃
実施している場合など)はNATO軍基地(例えばアイ
スランド)または空母格納庫か空母飛行甲板どちらか
になくなくてはなりません。航空機ユニットは目標から、ま
たは目標への途中の間、格納庫または飛行甲板収容
能力は必要ありません、移動終了した時のみです。

ノート:ソ連海軍CVL-1空母は艦載機ユニット5個の
収容能力を持ち空母シルエットが印刷されたソ連海軍
空母艦載機5個をセットアップします。それらユニットら
はいずれかのプールには置けません、しかし傍に置き
ます。

米海軍空母は格納庫収容能力と飛行甲板収容能力
の両方を含みます; 米海軍空母は格納庫収容能力と
飛行甲板収容能力(複合して)より多くの空母艦載機
を収容は無理です、しかし空母の飛行甲板収容能力
と同じ数のみ空母から発艦可能です(いずれかのフェ
イズ中)。

ノート:飛行甲板クルーマーカーは空母の飛行甲板収
容能力を1つ加算します。

丘の基地の収容能力制限は無く、このルールは関係
ありません(NATO軍基地からよーさん離陸させられ
ます)。

15.1 巡航ミサイル

米海軍巡航ミサイルはCVBG内B
BG、CGまたはDDG(しかしDD、
FFGまたはAOはダメです)、どれ
かのSSNが搭載しています(巡航
ミサイルは空母に搭載はしていま
せん;それらは他のユニットのように機能が印刷されて
いるにもかかわらず航空機ユニットにはありません)。
ゲームセットアップ時巡航ミサイルシルエットを持つユ
ニットの下に巡航ミサイルを置きます。



運搬されている巡航ミサイルの防御値はつかえませ
ん。巡航ミサイル搭載艦船がヒットを食らった場合、個
別のヒット毎に巡航ミサイルユニット1個除去、そして艦
船の巡航ミサイルは全て除去されます。

15.2 復帰 (Recovery)

スタンドオフ攻撃終わった後、航空機ユニットらは自身の空母に戻らなくてはなりません(その空母から発艦したユニット)。もし空母が沈没したら、代わりにすぐに除去されます。

例外: 航空機ユニットの空母が沈んだら場合、それら航続範囲内の他の友軍空母またはNATO軍基地に戻すことができます。

航空機ユニットの最大量は空母の格納庫容量に飛行甲板容量を足した分の同数が空母へ戻ることが可能です(格納庫+飛行甲板)。空母の容量を(格納庫+飛行甲板)を超えた任意の航空機ユニットは直ちに除去します。

ノート: 飛行甲板能力は敵攻撃により戦闘中減少する可能性があります。

回復はインシデントマーカを引く事でできかけにはなりません。

巡航ミサイルは攻撃実施する時航空機ユニットとして処理し、結果に関わりなく使用後自動的に消滅します。

16.0 インシデントフェイズ

インシデントフェイズ中、現在のソ連軍警報レベルと同じ数のインシデントチットを引かなくてはなりません。あなたが艦隊を動かす、または同じスペースに留まる場合インシデントチットを引かなくななりません。

参考: ソ連軍警報レベル3でインシデントチット3枚引きます。

16.1 インシデントでの複数の修正

艦隊がソ連軍基地に入ったらすぐのインシデントチット引きに2枚追加します。Chokepoints 交通の難所に入ったらすぐなインシデント引きに1枚追加します。目標とソ連軍基地両方の場合、3枚引きます。

例外: CVBGがNATO軍基地内では決してインシデントマーカを引きません。安全な避難場所となり、ゲーム中他の部隊がこちらを見ることが出来ないのを表現しています。

16.2 インシデントチット

複数のインシデントチットを引いたらそれらを公開します。ソ連軍戦闘ユニットが発生するインシデントは戦闘フェイズ中解決するため片側に置かれます(他全てのインシデント解決の後です)。他全てのインシデントは引いた順に表にして置き、関連がある場合、即座に解決されます(インシデントチャート参照)。

全てのインシデントマーカを引いたら(その後プレイされた)インシデントフェイズの最後にプールに戻します。

ノート: インシデントマーカの説明はゲームの他のルールに取って代わります。それらはそのインシデントのための特別なケースです。

17.0 ソ連軍ユニット公開(表面にする)

ソ連SBGは以下のいずれかの状況でこの先ずっと表面のままです:

- 1 : 米海軍ユニットがソ連SBGと同じスペースにいる(接触(contact)が発生したら; 18.0 参照)。
- 2 : 情報収集の結果(前記参照)。

一度ソ連SBGが公開されると、保持ボックス内全ユニットは公開になりゲームの期間公開したままになります。しかしSBGの全ユニットが全滅する(または全てが故障(glitch))、次にマップからSBGマーカを除去します。

17.1 ダミー (Glitch)

ソ連軍ユニットを公開する時、ソ連軍ダミーマーカは除去されます、しかしソ連軍プールに戻します。



18.0 接触 (CONTACT)

同じスペースに相反する側と一緒にいる時、後のインシデントフェイズで2つの相反する軍の間で発生した接触の可否をあなたは決定しなくてはなりません。接触発生の時、そのスペースにどのように配置されているかにかかわらず、またいくつかの艦艇でもなく、スペース内全艦艇に適用します。

例外: そのスペース用に引かれていた「接触」インシデントマーカの場合、自動的に接触します; 戦闘開始するルール 20.0 を進めます。

18.1 接触順序 (Contact procedure)

- 初めに、米海軍用接触値を決定しなくてはなりません; これは 米海軍 CIC Leadership 値(または攻撃の種類がスタンドオフの場合、CAG Leadership 値)と任意で米海軍艦船1隻、または戦術ディスプレイ上にセットアップしたままの航空ユニットの合計値です。
- 2番目に、ソ連軍用接触値を決定しなくてはなりません; これはソ連軍艦船 EW 値合計、または戦術ディスプレイ上にセットアップしたままのいちばん数値が高い EW 値に、ソ連警戒レベルを加算します。

セットアップしたままとは前ターンで勝敗は決まらなかった戦闘で戦術ディスプレイに留まっている空中の航空機

ノート: 唯一の航空機ユニットが空中では(戦術ディスプレイ上航空母艦とスタックされていない)EW 値を加算可能です。

- 3番目に、初めに算出した米海軍用接触値から2番目に算出したソ連軍用接触値を引き、最終結果を出します(プラスかマイナスの結果になります)。

ノート:すべてのプラスおよびマイナス修正の集計については、接触(contact)チャートを参照してください。

- 4番目に、さいころ1個の結果に上記の算出した最終結果を加算し、接触(contact)チャート上でさいころ結果にプラス算出した最終結果の合計をクロスリファレンスします。接触チャートは接触か非接触かどうか、そしてどちら側が戦術優勢(Tactical Edge)なのか表示します(20.2 参照)。接触したのなら所定の戦術行動を始めます(20.0 参照)。非接触の場合、そのゲームターンにも起こりません、しかし両陣営はそのゲームターンの残り同じスペースで共存します。

18.2 戦闘回避(break-off)

米海軍プレイヤーは自身の戦術優勢の場合、交戦する代わりに回避するオプションが取れます。これを行うと、燃料(Fuel)1個を消費しなくてはなりません(あなたのCVBGのどれかが非原子力艦船の場合)。もし燃料が利用できないなら、戦闘回避は発生しません。

例外:巡航ミサイルは戦闘回避出来ません。

戦闘回避実行したら、プレイ可能な海スペース(またはNATO軍基地)のいずれかに隣接する任意のNATO軍基地側へ1スペースあなたのCVBGを移動します、しかしSBGが含まれるスペースには決して入れません。加えて、CVBG内全艦船と一緒に戦闘回避しなくてはなりません。

戦闘回避した航空機ユニットは即時着陸しなくてはなりません(修復の項を参照)。

戦闘回避の時、戦闘無しの結果はインシデントマークを引いたわけではありませんが戦闘回避移動を引いた事になります。

18.3 ソ連軍戦術優勢(Tactical Edge)

ソ連軍が戦術優勢ならば戦闘を開始しなければなりません。ソ連軍の戦闘回避はありません。

デザイナーズノート:ソ連海軍ドクトリンはNATO海軍部隊に最大限の損害を与えるのにアグレッシブです。

19.0 米海軍スタンドオフ攻撃

あなたの射撃/発進(Air Launch)フェイズ中にスタンドオフ攻撃が可能です(米海軍航空機ユニット、巡航ミサイル)。空母艦載機については空母の Flight Deck Capacity と同数の航空機ユニットが発艦させられます

(18.0 参照)。巡航ミサイルについてはいずれかの米海軍艦船によって運ばれている数発射可能です。

19.1 手順

スタンドオフ攻撃するには、航続/射程内に航空機/巡航ミサイルを任意のスペースに配置し(発艦/発射する艦と同じスペースも含みます)、以下のステップを実施します:

- 1) 発艦/発射する航空機/ミサイルユニットを指定します。ソ連軍艦船がいるスペースを指定します(米空母と同じスペースも含む)。
- 2) 印刷されている 以下または同じだけのスペース数(シーレーン上) スタンドオフユニット発射し移動します。
- 3) 戦術ルーティンに進みます。

19.2 空中給油機

航空機発進に空中給油機(KA またはKC)が同行するならば、航空機の航続距離が印刷されている値の倍になります(ミサイルは駄目です)。この空中給油機は航空機ユニットに混ざって飛行します。



例外:空中給油機自身は航続距離を倍には出来ません。

20.0 戦術ルーティン(Tactical Routine) (接触後)

戦術ルーティンは米海軍とソ連海軍戦闘艦艇ユニット(艦船、航空機またはミサイルになります)が同じスペースおり、そのあとの接触発生がトリガーになります(18.0 参照)。あなたは次に同じターンの戦闘フェイズの間に以下の戦術ルーティンを行わなくてはなりません。

20.1 ステップ1[攻撃側の決定]

どちらかのユニット[複数]が敵ユニットのいるスペースに進入したらその戦闘フェイズでは攻撃側と考えます。インシデントマークによりソ連軍ユニットが米海軍ユニットを含むスペースに発生したら場合、ソ連軍ユニットは攻撃側になります、インシデントマーク[接触(Contact)]の特定の例は例外とします。インシデントマークでソ連軍ユニットが発生して2枚目も接触インシデントマークの場合、その結果米海軍が代わりに攻撃側と考えます。

ノート:違うスペースから進入する多数からなるユニットらを許容します:それらは全て攻撃側と考えられます。

20.2 戦闘展開[Battle Deployment]

戦闘解決するには、マップのスペース内ユニットらを取り除き戦術ディスプレイに置きます[空になったスペースには戦闘マーク(Battle marker)を置きます]、そして以下に記載されている戦術ルーティンに従います:

MODERN WAR US CARRIER BATTLEGROUPS

- 1) 接触 (Contact) : 接触手順を使い戦術優勢 (Tactical Edge) がどちらか決定します [上述]。[戦闘回避: Break-off] の結果の場合、接触シーケンスは終わります。でなければ戦術ルーティンを続けます。
- 2) 攻撃 / 防御側のセットアップ: 戦術ディスプレイに展開します。戦術優勢でない側が先にセットアップします。戦術優勢は2番目に展開します。攻撃側は攻撃側ゾーンに置き、防御側は防御側ゾーンに置きます。米軍ユニットをどこに展開するかあなたが選ぶ事になります [内側または外側]。ソ連軍ユニットは各ユニットの展開先を下記のテーブルでさいころ振って決めなくてはなりません:

Die roll	1-4	5-6
Standoff	Outer	Inner
Weapon		
Warship	Inner	Outer

デザイナーズノート: もしあなたが戦術優勢の場合、ソ連軍展開後米海軍ユニットらをセットアップします。

展開するとき、あなたは1つまたは両ゾーン内 [Outer or Inner] 戦闘スペースへ発進させようとする米軍航空ユニットをセットアップします。ソ連海軍CVL-1の空母がテーブルを通じて戦術ディスプレイ上にある場合、ソ連海軍空母艦載機ユニット5個を展開しなくてはなりません [空母艦載機シルエットシンボル YAK38s と Ka-25s]。

3) Outer ゾーン戦闘

それぞれ自身の Outer ゾーン内全ての攻撃ユニットと全ての防御ユニットは対峙する Outer ゾーンで戦闘解決しなくてはなりません、各陣営の Inner ゾーンは戦闘に参加できず、影響することもできません。戦闘は以下のステップを実施する事によって解決されます、各ユニットはカテゴリ [a、b、c] ごとに1回撃てます:

ノート: 片方またはもう一方の Outer ゾーンにユニットが無い場合、ステップ " (4) " に進みます。

a) 対空戦闘: 戦術優勢の陣営は全ての対空戦闘を実施し、即結果適用します。戦術優勢を持たない陣営は全ての対空戦闘を実施し即結果適用します。下の戦闘手順を参照 (21.0)。

b) 対艦戦闘: 戦術優勢の陣営は全ての対艦戦闘を実施し、即結果適用します。戦術優勢を持たない陣営は全ての対艦戦闘を実施し即結果適用します。下の戦闘手順を参照

c) 対潜戦闘: 戦術優勢の陣営は全ての対潜戦闘を実施し、即結果適用します。戦術優勢を持たない陣営は

全ての対潜戦闘を実施し即結果適用します。下の戦闘手順を参照

4) Inner ゾーン戦闘

Outer ゾーン戦闘で生き残ったユニットらは Inner ゾーンに移動します。全攻撃側、全防御側ユニットらは戦闘解決をしなくてはなりません [Outer ゾーン戦闘に参加したユニットは再び戦闘に参加します]、各ユニットはカテゴリ [a、b、c] ごとに1回撃てます:

aからcまでは Outer ゾーン戦闘と同じです。

d) 戦闘後: 自動的に 22.8 を実施します。

5) 戦闘の勝敗判定

戦闘による除去されたユニットらを全て計上します。もしもどちらかの陣営が少なくとも艦船の半分を失うと [沈没または除去で単にダメージ、機能不全または撤退ではありません。Glitch (ダミー) は上記の計上にはいれません]、それは戦いに勝てなかったと考えます。両陣営とも勝てないままがありその場合引き分けで終わる事もあります。

どちらかの陣営が負けると、負けた側は直ちに隣接スペースに撤退します。撤退スペース先は友軍基地に近づく側です。敵戦闘艦、またはSBGが存在するスペースの場合は他の隣接するスペースを選択します。スペースが無い場合、負けた側は撤退できません。

20.3 勝利の果実

勝敗結果が出るとすぐに下記を実施します。

USN

- 1) 米海軍が勝った場合、そしてCVBGが絡む戦いに勝った場合、CIC Leadership [1] マス上昇します。
- 2) 米海軍が勝った場合、そして米海軍機のための戦いに勝った場合、CAG Leadership [1] マス上昇します [米海軍ミサイルのための場合、これは効果無しです]。

SOVIET

- 1) ソ連が勝った場合、そしてCVBGが絡む戦いに勝った場合、CIC Leadership [1] マス下がります。
- 2) ソ連が勝った場合、そして米海軍機のための戦いに勝った場合、CAG Leadership [1] マス下がります [米海軍ミサイルのための場合、これは効果無しです]。

20.4 戦闘は1回、戦術ルーティンは1回

戦闘終了で同スペースに敵ユニットが残った場合 [両陣営とも少なくとも半数を失っていない]、このターンで続いてはありません。通常の手順によって後のターンで新しい戦闘が繰り返されます。(Outer、Inner 各1回)

20.5 砲弾薬[Ammunition]

最後に、砲弾薬トラックを1スペース減らします[その戦闘に関係ありで航空機だけの時は除きます]。0スペースに到達の場合、それ以下にはなりません。0の場合、CVBG艦船の戦闘力は0に減ります。

ノート:これは空母艦載機またはスタンドオフ兵器には影響ありません。

21.0 戦闘手順

ある側のユニット[ら]が他の側のユニット[ら]に攻撃を実施の時、どのように各ユニットが攻撃解決するか以下の手順で指示します:

ノート:射撃は同時には起こりません。したがって、まだ射撃していない場合、射撃によって与えられたダメージは目標へ射撃する前に発生したものとします。

21.1 何が何を行うことができますか?

[攻撃の分類]

対艦攻撃は敵艦船(潜水艦ではない)と沿岸防御部隊のみ目標にできます。対潜攻撃は潜水艦のみ。対空攻撃はミサイルと航空機ユニットのみです。

ノート:各ユニットは違う目標に射撃する要求はありません(21.4 参照)。たとえ、すでに目標だったとしても、射撃はどの目標に向かってでもでき、射撃はあらゆるユニットのタイプを目標にする資格を提供しています。参考、一隻以上の艦船が集中して単独の敵艦船に対し射撃ができます。

21.2 射撃の仕方

各ユニット個別に射撃します[違うユニットらは絶対に射撃力を合算出来ません]、各フェイズ中、各ユニット[各カテゴリ]はひとつの目標のみ目標に出来ます。ユニットの射撃時、米海軍プレイヤーは常に目標としてソ連軍ユニットを選びます[各カテゴリに別に]、射撃するユニットは敵ユニットのタイプを狙う資格があります[そのカテゴリと同じ]。

21.3 米海軍ユニットらへのソ連軍射撃

ソ連軍ユニットらの射撃時、以下に従って射撃しなくてはなりません

順番と手順:

ミサイルユニット

航空機ユニット

潜水艦ユニット

水上艦ユニット

沿岸部防御部隊ユニット

上記の各カテゴリで[ミサイル、航空機、潜水艦、水上艦、沿岸部防御部隊]、そのカテゴリ内で1個以上の場合は、EW 値[左下電子戦値]の順に並べ、高い値から低い値順に射撃します。電子戦値が同じ場合はランダムに選びます。

次に、射撃するソ連軍ユニット毎に[上記の順番]、下記の優先リストを通じて射撃する1つの目標を割り当てます[その目標で射撃する適合に関連し、そのタイプのターゲットが存在すると仮定します]:

目標優先リスト

Target Priorities

1	Missile units	(anti-air)
2	Air units	(anti-air)
3	CV	(anti-surface)
4	BBG	(anti-surface)
5	CGN/CG/ CG Aegis	(anti-surface)
6	DDG/DD	(anti-surface)
7	FF	(anti-surface)
8	SSGN	(anti-submarine)
9	Other Ships	(anti-surface)

目標のカテゴリ内に1ユニット以上の場合、次に電子戦値[EW rating]が1番低いユニットに対し攻撃します。同じ電子戦値が1個以上あるなら、ランダムに選びます。上記の目標の個別タイプが無くなる、または射撃ユニットが目標にする事が出来なくなると、目標優先リストの次のタイプを代わりに割り当てなくてはなりません。射撃するユニット用の適切な目標が無い場合は、そのフェイズにそのユニットによる射撃は発生しません。

21.4 何に射撃しなければならないのか

米海軍の射撃とは異なり、もし可能であれば各ソ連軍ユニットは違う適合する目標を射撃しなくてはなりません[目標優先リスト上、ロックオン可能な目標が他にある場合]。違う目標が無い場合、ソ連軍ユニットはすでに目標にしたユニットに射撃します。

どんな場合でも、各ソ連軍ユニットの射撃はその時点で1度、Inner または Outer 射撃ターンにつき1度のみです。

21.5 射撃実行

個別の敵ユニットに対して個々に射撃解決するため、その射撃するユニットの戦闘力値を決定します[適したカテゴリで]。射撃するユニットに Specialized Crew が含まれる場合、Crew Chart 毎に戦闘力値へ加算します[しかし Specialized Crews は0のカテゴリ戦闘力には加算できません]。

ノート:あるカテゴリ用戦闘力値(0)のユニットはその敵ユニットに射撃できません。

参考、ミサイルユニットは対空戦闘力値(0)、対艦戦闘力値(3)、対潜戦闘力値(0)なので水上艦ユニットのみ攻撃できます。

次に、C4ページの射撃テーブルを調べます、そして最終決定した戦闘力値と同じ数のさいころを振ります。
"ヒット"の結果をC4ページのヒットテーブルで調べなくてはなりません[ミサイル、航空機、潜水艦など個別にヒットテーブルがあります]、そして攻撃されたユニットに該当するテーブルを参照し No Effect は外れた事になります。

ヒットした時は、射撃テーブル "ヒット" 結果数と同じさいころを振ります。詳しい結果が得られます[下を参照]。

ノート:いずれかの敵ユニットが射撃によって除去されたら、そのユニットに対して課せられた余分なヒットは他のユニットらに持ち越しはできません。

21.6 巡航ミサイル

巡航ミサイル攻撃解決後、巡航ミサイルは自動的に除去されます、攻撃結果にかかわらず。

22.0 射撃結果

ヒットテーブルには詳しい戦闘結果があります。以下が説明になります。

22.1 ヒット

フェイズの中でヒットテーブルによっていずれかの結果が発生しますが全て同じフェイズに適用されると仮定します。結果として、ユニットが除去された場合その前に全てのヒットを食らっており、余ったヒットは失いますー他のユニットには適用できません。

22.2 空母へのヒット効果

さまざまなシステムがヒットによって減少します。システムが[0]になったら、そのシステムは機能停止します[しかしながら修復し復元することは可能です]。どんな事があってもシステムは[0]以下にはなりません。

空母のハンガー値[格納庫値]が減少した場合、一番上の数値[トラックに航空機が並んでいます]から下へ搭載航空機が除去されます。

空母の Hull 値[船体値]が0になると、空母は沈没しもうゲームで使えません[これは空母を沈める唯一の方法です]。**ゲームオーバーです。**

22.3 空母以外のヒット効果

ユニットはダメージポイントを被り、そのユニットと一緒に指定されたダメージポイントを置く事によって表されます。

ダメージマーカがあり、これらは変更として使用できます[参考、ダメージポイント2マーカと同じはダメージポイント1が2枚です]。ダメージポイントがユニット防御力値と同じになった場合、ユニットは沈没し除去されます[マップから取り去ります]。

参考:防御力値1のユニットはダメージポイント1によって除去されます;防御力値2はダメージポイント2を被ると除去されます、などなど。

艦船が1またはそれ以上にダメージを食らうと戦闘力値と電子戦値[EW]、移動力値が印刷されている値が半分になります[端数切り上げ]。

例外:防御力値はダメージによる影響はありません。

加えて、ダメージ艦船はダメージ毎に巡航ミサイルー基を失わなくてはなりません。

22.4 爆発[Explosion]

もし爆発が発生したら、さいころ1個振ります;さいの目が目標の印刷されている値と同じまたはそれ以下なら、航行不能[crippled]になります。目標の防御力値を上回る結果なら爆沈し、その艦船は除去されます。

22.5 航行不能[Crippled]

この結果の場合、目標の全戦闘力値、電子戦値と移動力値は0になり、これまでのダメージととってかわります。全航空機と巡航ミサイルもまた除去になります。



例外:防御力値は航行不能による影響はありません。

すでに航行不能状態に再び航行不能[または匹敵するダメージ]結果の艦船は即沈没します。また、いずれかの沿岸防御部隊ユニットも同様になります。

22.6 除去された

除去の場合、沈没ボックスにその目標を置きます。

22.7 撤退[Withdrawal]

撤退結果の場合[しかし全てのヒットが解決されてからです]、戦術ディスプレイからユニットを移動します。撤退した米海軍ユニットはCVBGに戻ります[航空機ユニットはあなたの選択で空母またはNATO軍航空基地に着陸します]。ソ連軍ユニットはダメージ無しならブルーに戻ります[SBGの一部でない。SBGの一部の場合SBGボックスに戻ります]、またはダメージを受けているならダメージボックスへ置きます。

撤退ユニットはマップから取り去られた後撃てません。

22.8 戦闘後

以下の影響が自動的発生します:

米海軍

- 1) 戦闘に参加しているかどうかに関係なく、すべてのミサイルが消費されます。ロジスティックスポイントで補給する艦船に米海軍のミサイルを置きます。
- 2) 全米海軍戦闘艦をCVBGディスプレイに戻します。撤退結果のユニットも含みます。ダメージを食らった艦船もCVBGディスプレイで保持します。航行不能艦船は米海軍航行不能艦船ボックスに置かれます[仲間の艦船に曳航されているとします]。
- 3) 修復フェイズ[Recovery phase]の間に航空機ユニットは着陸します[全ての戦闘後と任務完遂ユニット]。

ソ連軍

- 1) 全ミサイルを消費します; プールに戻ります。
- 2) 除去された艦船ユニットはソ連軍沈没ボックスに置かれます。ダメージを食らったまたは航行不能艦船はダメージ/航行不能ボックスに置きます。
- 3) BGに所属する他の生き残り戦闘艦[撤退艦船を含む]はBGに戻ります[ユニット面は維持します]。
- 4) マップ上の沿岸防御部隊は残ります。ダメージ/航行不能マーカ類は除去します[修められたと考えます]。
- 5) 他のソ連軍ユニットはそれらのプールに戻されます。航空機ユニットのいずれのダメージマーカも除去します。

デザイナーズノート:ダメージを食らった/航行不能戦闘艦のソ連海軍ロジスティックスは、かなり酷かったの
でプレイから外します。

23.0 沿岸空爆/強襲上陸作戦

いくつかのシナリオは米海軍に目的スペース内の作戦を求めます。

23.1 沿岸空爆

目標フェイズ中、あなたのCVBGは同じスペース内沿岸防御部隊に対し空爆が可能[そんな時は米海軍が攻撃側です]。沿岸防御部隊への戦闘は 21.0 により解決されます; どんな場合も沿岸防御部隊は Inner Zone に自動的に置かれてあなたも通常艦船のように攻撃されます[対艦戦闘 ステップb(20.2)をへて攻撃されます]。

23.2 強襲上陸作戦

目標フェイズ中、いくつかの任務は目標スペースの分割された陸地内に海兵隊またはSEALS上陸を許可します[実際のところ、それらの任務のみ実行できます]。そうするには、上陸前に、先の全ソ連軍沿岸防御部隊を除去しなくてはなりません。強襲上陸作戦はCVBGとスタックしている海兵隊またはSEALSと一緒にスペースで1回です。

海兵隊またはSEALSが制圧している場合、米海軍によるソ連軍基地使用はできません。あとに続くゲームタ

ーンに同一スペースの海兵隊またはSEALSはCVBGに再乗艦可能です[すなわち完全制圧後のいずれかのターンです]。

24.0 ゲームの勝利

The Mission Orders Chart にスペースが記されていてあなたのCVBGの目標になります。プレイヤによるこのスペース制圧がゲーム終了条件であるのに対しスペース制圧に失敗は負けでソ連海軍が勝利します。

ノート:いくつかのシナリオは勝利する絶対条件に数個のソ連軍ユニット破壊が必要です。

24.1 勝利水準

勝利水準は勝利ポイントマーカをゲームの終わりまで使い記録された勝利ポイントで評価する事が出来ます[LP(ロジスティックスポイント)トラックに置かれます]。さまざまなゲームアクションはさまざまな勝利ポイントレベルが設定されています、Victory Point Chart に記載されています。逆に言えば、勝利ポイントを失う事もゲームで発生します。実際のところ勝利ポイントが0以下になりプラスに相当する勝利ポイントを得る事によって取り返さなくてはなりません。

ノート:艦船ダメージと沈没の増減は各ゲームターン終了で確定します[また、ある艦船がダメージを受けたあと沈没した場合、その艦船の勝利ポイントは沈没したとして再評価します; 艦船のダメージと沈没両方を勝利ポイントとして評価できません]。

24.2 自動的敗北

あなたの全空母艦載機を失ったら、たとえ目標スペースを制圧していたとしてもあなたは自動的敗北します。

24.3 勝利ポイントでの敗北

たとえ目標スペースを制圧しても、あなたの勝利ポイント水準が低すぎる場合、あなたは敗北してゲームが終了したとみなされます[犠牲が多くて引き合わない勝利(Pyrrhic victory)は海軍将校としてのキャリアの終わりをおそらく表します]。これは各ゲームターンの最後に現在の勝利ポイント水準をチェックする事で決定されます。現在の勝利ポイント水準が、いずれかの負の数値の場合、六面体さいころ2個振らなければなりません[参考、-2または以下]。振った結果が勝利ポイントトラック上、負の値の絶対値と同じか、又はそれ以下はあなたがゲームに負けます[目標を占領していたとしても]。つまり負の値が大きいとあなたが負ける可能性が大きくなります。

参考:最後のゲームターンの終わりに現在の勝利ポイント水準が-7です。あなたは六面体さいころ2個降らなくてはなりません:さいの目の合計が7またはそれ以下ならあなたは負けます。

MODERN WAR US CARRIER BATTLEGROUPS

この流れの負けは即適応です、すでに発生した負けを無効にするためにゲーム後半勝利ポイントを得るチャンスはあなたは持ち合わせません。

25.0 レッドオクトーバーを追え[大型潜水艦]シナリオ

このシナリオは以下に基本ゲームの勝利条件を修正します。

このシナリオだけソ連海軍SSBNユニットを使用し、SSBNに**加えて**ランダムに17ソ連戦闘艦ユニットを選びます。SSBNも含めてごっちゃ混ぜにし、6個のマーカに3個ずつ割り当て、各SBGを表現します。

全SBGはムルマンスクに置きます。NATO軍基地にはあなたのCVBGは普通に置きます。

25.1 SBGの移動

各ターンのはじめに、各SBGにつきさいころ2個振り大きい方の目を選びます[小さい目は無視します]。そのSBGをその目の分移動します[西へ、ムルマンスクから移動始めバレンツ海を通り結局はグリーンランド海通過するルートです]。SBGがアトランテック海のスペースに入った場合、止まって全てのユニットを開示しなくてはならない[入ったSBGだけと思います]。

25.2 シナリオでの勝利

レッドオクトーバーを撃沈する事です。ゲームで勝利ポイント評価はしません:レッドオクトーバーを取り逃がした場合、またはアトランテック海スペースにレッドオクトーバーが入った場合[米国本土を戦略核の射程に収めると推定されます]、あなたの負けです。

インシデントチャート

奇襲[Ambush]

- (1) さいころ1個振りソ連スタンドオフユニットを出た目分引きます[それら印刷されている範囲に関わらず]、次に2回目のさいころ1個振りソ連軍戦闘艦を出た面引きます。次は戦闘で交戦します。
- (2) 任務で指示された航路外航行の場合、初めにソ連警戒レベルを1増やします;上記の手順に従ってください。

不一致[Confliction]

あなたのCVBGが任務外航行上の場合、1ターン失います。

スタンドオフ兵器探知[Contact Standoff Weapons]

さいころ1個振りソ連スタンドオフユニットを出た目分プールから引きます。インシデントが発生したスペースはいずれかのソ連軍スタンドオフユニットの移動範囲よりもっとも近い活動中ソ連軍基地より離れている場合、プールへそれらソ連軍スタンドオフユニットを戻します。[もっとも近い活動中ソ連軍基地からそのスペースにソ連軍スタンドオフユニットに印刷されている移動範囲内のみ保持し続けられます]。次は戦闘でそれらと交戦します。

戦闘艦艇探知[Contact Warships]

さいころ1個振りソ連軍戦闘艦艇ユニットを出た目分プールから持ってきます。次は戦闘でそれらと交戦します。

巡航ミサイル探知[Contact Cruise Missile]

さいころ1個振りソ連スタンドオフユニットを出た目分プールから持ってきます、ソ連軍ミサイルユニット以外はなんでもプールに戻します。インシデントが発生したスペースはもっとも近い活動中ソ連軍基地または白い巡航ミサイルシルエットがあるソ連軍戦闘艦艇から離れている場合[移動範囲外]、それらスタンドオフ[ミサイル]ユニットをプールへ戻します。次は戦闘でそれらと交戦します。

流氷群[Ice Floes]

CVBGがグリーンランド海の北部またはグリーンランド海航路ーバレンツ海航路通過の場合、さいころ1個振ります。

1-3=影響無し

4-6=回避行動:燃料1マス消費または1ターン失う[最終ターンなら即ゲーム終了~]。

視界が悪い[Limited Visibility]

このターンにこのスペースで海軍戦闘発生の場合、防衛海軍側全ユニットは Inner Zone に置かれなくてはなりません。

兵站の失敗[Logistical Failure]

このターンあなたのCVBGが最大戦速で移動した場合、艦船毎にさいころ1個振ります:6で空母は推進力[Propulsion]1を失います;他の艦船はダメージ1を受け取ります。他の結果は無関係です。

欺瞞作戦[maskirovka]

さいころ1個振ります。現在の空母電子戦値[EW]より少ないまたは同じ場合、それらは影響ありません。空母の電子戦値より大きい場合、1ターン失います。

機雷源[Minefield]

チョークポイント[難所]またはソ連軍基地にいる時のみこれを適用します。CVBG内各空母でさいころ1個振ります:6で1船体ダメージ[Hull damage]を食らいます。次に他の艦船で振ります:6でダメージになります。他の目は影響ありません。

士気チェック[Morale Check]

1ターン目なら穏やかな海[Quiet Sea]としてこのインシデント処理します。

その他:現在のターンに5を掛けます。現在の勝利ポイント合計よりこの値が少ないまたは同じ場合、米海軍の残りターンCICとCAGが1減少します。そのターンの終わりにプールへこのマークを戻します。

司令部からの情報[Intel From HQ]

情報テーブル[Intelligence Table]情報 [IB]または[J E]と同じです。それら1つ選んで実行します。

オプション[Option]

これは今後のシナリオバリエーション用です;その他は[Quiet Sea]で処理します。

穏やかな海[Quiet Sea]

影響無し

ソ連軍のNATO軍基地無力化[Soviets Interdict]

NATO軍基地毎にさいころ1個振ります。6の目で航行不能マーク[crippled Marker]を置きます。シナリオが続く限り兵站または航空機の離発着で使用できなくなります。

優柔不断なソ連軍[Soviet Indecision]

- (1) ソ連軍警戒レベルが1減ります。
- (2) ランダムにソ連軍BGを1個選びます。さいころ1個振り米海軍CVBGから離れるスペースへ出た目だけ移動します。ソ連軍移動ルール参照をお願いします。マップ上にソ連軍BGが居ない場合はこれを無視します。

MODERN WAR US CARRIER BATTLEGROUPS

ソ連軍攻勢[Soviet Aggressiveness]

- (1) ソ連軍警戒レベルを1引き上げます。
- (2) ランダムにソ連軍BGを1個選びます。さいころ1個振り米海軍CVBGへ接近するスペースへ出た目だけ移動します。ソ連軍移動ルール参照をお願いします。マップ上にソ連軍BGが居ない場合はこれを無視します。

ソ連軍偵察[Soviet Recon]

いずれかの米海軍CVBG現在スペースがチョークポイントまたは目標スペースに隣接する場合、ソ連軍警戒レベルを1引き上げます。

ソ連軍増援[Soviet Reinforcements]

ソ連軍艦船を1個引き裏面のままソ連軍BGに加えます[ランダムに引きます]。ソ連軍BGが居なければ、代わりにこのマークは無視します。

嵐[Storm]

このターンの残りスタンドオフ兵器は撃てません。このフェイズ引いたソ連軍スタンドオフ攻撃マークは無視します。このターン対艦攻撃は不可です。

米海軍増援[USN Reinforcement]

さいころ1個振り以下のユニットタイプを受け取ります：

1-4=P-3またはF-4を1個

5-6=DDG、DD、FFまたはAOを1個

あなたが選びます。NATO軍基地に航空機を置きます、CVBGに戦闘艦艇を加えます。

オプションルール

22.0 トップガン

1. 一般:このルールはキャンペーンシナリオのみ使用できます[以下を参照]。
2. シナリオの最後にあなたの航空隊が少なくともソ連軍航空機ユニット5個除去していれば、あなたはトップガンを得る可能性があります。さいころを1個振り奇数ならトップガンを得られます。
3. いずれかの空母艦載機戦闘機ユニットの1つにトップガンを割り当てます。この先のキャンペーンのために、またはトップガンユニットが除去されるまで留まります。
4. トップガンが航空任務の場合:
航空機ユニットの接触値に+1加算します。
航空機ユニットの戦闘力値に+1加算します[それらがそれぞれ少なくとも1はある限りです]。
5. トップガンはクルーではなく、航空機が除去されない限りは空母のヒットによる影響はありません。

23.0 米海軍 補充船[AO]

1. セットアップ。あなたの開始時の部隊にAO1個を加えます[LP負担無し]。
2. AO作戦。補充船はあなたのCVBGの編成外です。米海軍移動フェイズの間に単独移動します。しかしながら、CVBG[CVBGと同一スペースも可能]とNATO軍基地の間のスペースに単独移動できますが先行は決して出来ません。AOはインシデントチットを引く原因にはなりません。ソ連軍ユニットとAOが同一スペースの場合、通常戦闘により交戦します[戦闘するスペースでは他の米海軍ユニットと同じだと思えます]。
3. ロジスティクス支援:
(1) 補充船は燃料補充する米海軍基地と見なします。
(2) 補充船は修理する米海軍基地として見なします[修理テーブル参照]。

24.0 米海軍のファクター追加

1. 複数ターゲティング

- (1) 以下の米海軍ユニット(それらユニットのみです!)は複数ターゲティングで交戦出来ます:

F-18

F-14

EA

CG イージス艦

デベロッパーノート:A-6(イントルーダ)がこれを行うことができるかどうかを確認する必要があります。

- (2) 複数ターゲティングの手順:複数ターゲティング能力は戦闘力を整数分割でき、1個またはそれ以上の目標に対して攻撃します。

参考です:対空防御値4のユニットは2個の敵航空ユニットの1つ目に対空防御値3当てて2つ目には対空防御値1またはターゲティング4個に対空防御値1をそれぞれに当て、または他の組み合わせで攻撃出来ます。

2. AWACSコーディネーション:戦闘でのそれぞれのUSN EA航空機ユニットはプレイヤーに1つの米海軍航空機ユニットを選択し複数ターゲティング能力を与えます

3. シュライク攻撃[米軍ミサイル攻撃]

(1) 米軍EAは()に入った値を持っています、それは対レーダーミサイル値を表示しています。敵水上艦艇と沿岸防御ユニットにこの値を使い攻撃出来ます。ヒットの場合、シュライクテーブル(Shrike TableなのかSEAD Table)でもう一度さいころを振ります。

(2) SEAD結果となると目標にSEADマークが置かれます。残りの戦闘でそのユニットは対空戦闘出来ません。また、そのユニットのEWはゼロになります。その戦闘の終わりにマークを除去します。1個以上のSEADマークは追加の効果はありません。

4. 長距離偵察。P-3 またはEAの飛行作戦でソ連バトルグループまたは沿岸部防御部隊ユニット同じスペースに実際入ると開示可能です。P-3 またはEAのEW値がそのスペースのユニット数と同じかまたはそれ以下の条件が必要です。P-3 またはEAのスペースに敵ユニットが最初から居る場合は実行できません。

5. ダメージ航空機の帰還:ダメージを受けた空母艦載機が着艦する時、さいころ1個振ります。1が出るクラッシュの上除去されます。またフライトデッキ値(飛行甲板値)を1マス減らします。

(1) 地上基地:空母と手順は同じですが、しかしクラッシュしても基地収容能力は減りません。

(2) 不時着水:着艦を試みる代わりにダメージ航空機を除去します(飛行甲板値は減りません)。

25.0 ソビエト軍のファクター追加

1. ソ連海軍空母艦載機。ソ連軽空母が戦闘で引かれた場合、次にソ連軍スタンドオフプールからYak-38ユニットを抜き出さなくてはならず、そしてソ連軍勢力に加えます。全てのYak-38を既に引かれている場合はこの内容を無視します。**(セットアップでひとつもキエフ級シルエットを引いていない場合と考えられます)**

2. ソ連軍 Tu-126(早期警戒機)[AEW&C]:戦闘であなたがTu-126を引いた場合、次にソ連スタンドオフユニット1個追加で引き戦闘加えます。

26.0 戦闘射撃テーブルでのEWの優越

攻防EW値比較により射撃テーブルのヒットの調整をします。

攻撃側EW>防御側EW 4、5、6でヒット

攻撃側EW=防御側EW 5、6でヒット

攻撃側EW<防御側EW 6でヒット

27.0 複数プレイヤーゲーム

1. 一般。このゲームは1プレイヤー以上でプレイ出来、違う海軍指揮官の役割に着きます。これはいくつかの例です。

2. 艦隊将校:

空母打撃群司令官:最終決定をします。

航空作戦将校(飛行長):航空作戦を実施します。

CIC将校(船務長):インシデントチットを引きます;情報活動と装備を提案。

戦術将校(砲雷長):敵艦への発砲と攻撃値を提案

工務将校(機関長):速力と修理を提案

3. 各艦の艦長:

両方の空母(下記参照)を使用する場合、ひとつの空母の指揮官になりすべての決定をします。競合する場合は行動の優先順位でCV-1、次にCV-2の艦長が決定します。

28.0 米海軍二つ目の空母(フォレストル)

1. 一般。カウンタ類は2隻目の空母フォレストル(CV-2)とそのシステムを表します。この空母の能力はCV-1と同じです。同じCVBGの一部としなくてはなりません。

2. LP(ロジスティックスポイント)の追加:このオプションを使う場合、開始時に12LP増えます。

3. ソビエト軍レスポンス:フォレストルを使う場合、次に:

(1)初期セットアップ中:

(1a)開始時のソ連警戒レベルが1レベル上がります。

(1b)各ソ連バトルグループの開始時ユニットに1個追加します。

(2) あなたはゲーム勝利するのに20VP加算し達成しなくてはなりません。

29.0 米海軍アイオワ級戦艦

1. 一般:アイオワ級はミサイル装備戦艦[BBG]で混ざったカウンタの中から探し出します。

2:影響:

(1)最大速度>BBGがあなたのCVBGの一部な場合、最大速度に持っていくのに2燃料ポイントが消費されます。

(2)ヒット:「航行不能」の結果をダメージ2として処理します。

3:ソビエト軍レスポンス:フォレストルを使用している場合、次に:

(1)初期セットアップ中:

(1a)開始時ソ連警戒レベルが1レベル上昇します。

(1b)各ソ連バトルグループの開始時ユニットに1ユニット追加します。

30.0 キャンペーンゲーム

キャンペーンゲームは任務をいっぺんに関連付けすること認めます。

1. 単一シナリオの終わりに、完遂したか判断します:

2. 完遂されていた場合:

(1)全米空母のCICとCAGが1上昇する。

(2)任務マーカをコンプリートボックスに置きますーまたこの任務に従事することはありません。

(3)一連の任務により特別ボーナスが得られます。

3. 任務失敗していた場合:

(1)全米空母のCICとCAGが1減ります。

(2)任務マーカをどっかに置きますーまたこの任務に従事することはありません。

4. 任務終了時勝利ポイントはマイナスの場合:

(1)ゲームが終わります。あなたは司令官を解任されます。

5. ゲームの管理

各新シナリオの開始:

(1)勝利ポイントをリセットします。

(2)すべてのインシデントマーカをプールに戻します。

(3)使っていないロジスティックスポイントは繰り越します。

6. 米海軍の状況

(1)米海軍空母のCICとCAG リーダーシップ値は繰り越します。他すべての値は開始時の値にリセットします。

(2)全米海軍ユニットから全ダメージマーカを除去します。

(3)航行不能(Crippled)米海軍艦船のマーカは除去します、しかし次のシナリオには使用できません(その後のシナリオに使用できます)。

(4)沈没した米海軍全艦船は恒久的にプレイに登場しません。

(5)シナリオ最後に生き残ったどのトップガンとクルー達はロジスティックスポイント無しで居残ります。

(6)他に除去された全ての米海軍ユニットとクルーは利用出来ます。

7. ソ連軍状況

(1)沈没したソ連海軍全艦船は恒久的にプレイに登場しません。

(2)他除去された全てのソ連軍ユニットは利用出来ます。

8. 次のシナリオ開始は、スタンダードゲームルールによりセットアップ:

9. キャンペーンゲームの勝利の仕方

成功した任務の数を評価します:

0:米軍大敗

1:最終的に敗北

2:戦術的に敗北

3:引き分け

4:戦術的に勝利

5+:最終的に勝利

終わり