

CAPTAIN's SEA

The American Frigates 1799-1815

Living Rule v1.10

RULES of PLAY

1.0	重要な概念 [Key Concepts]	2
2.0	セットアップ [Setup]	3
3.0	艦船ディスプレイ [The Ship Display]	5
4.0	プレイのシーケンス [Sequence of Play]	5
5.0	乗組員の割り当て [Assign Crew]	5
6.0	主導権の決定 [Determine Initiative]	6
7.0	移動率の決定 [Determining Movement Rates]	6
8.0	活性化サイクル [Activation Cycle]	7
9.0	機動 [Maneuvering]	7
10.0	再装填 [Reloading]	9
11.0	射撃 [Firing]	9
12.0	組討ち [Grappling]	12
13.0	カラのイムパルス [Empty Impulses]	13
14.0	次のイムパルスの繰り返し [Repeat for Next Impulse]	13
15.0	白兵戦 [Melee]	13
16.0	ボーナス移動 [Bonus Move]	14
17.0	管理フェイズ [Housekeeping Phase]	14
18.0	ゲームの終了 [Game End]	15
19.0	勝利条件 [Victory Conditions]	15
20.0	シナリオ・カード [Scenario Cards]	15

Game Design

Mike Nagel

Development

Kevin Klemme



Graphics & Layout

Mark Mahaffey

Production

Randy Lein

Playtesting

Chris Valk, Ben Klemme, Gene Brenna, Chris Crane, Russel Dewhurst, Scott Salvatore, Phil Carroll

Box Cover painting, "Divide and Conquer" copyright Tom W. Freeman used with permission from The Tom Freeman Art Trust

日本語解説書

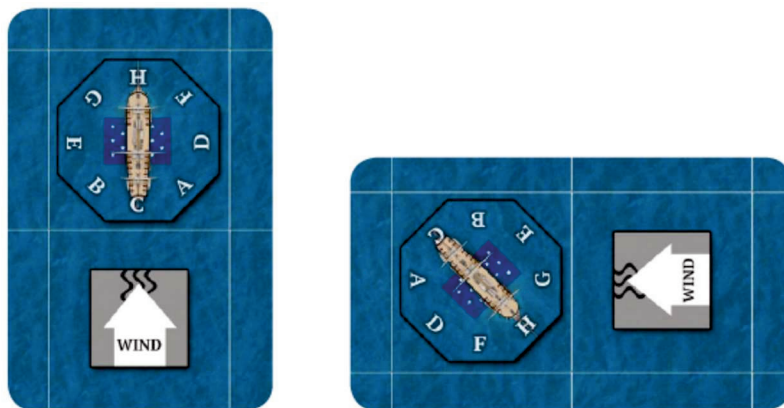
Captain's Seaは、19世紀中のアメリカ国産フリゲート艦（チェサピーク、コンステレーション、コンスティチューション、プレジデント、ユナイテッド・ステーツ）或いは相手側のイギリス又はフランス海軍の艦長としての役割を演じる、二人プレイヤー用の低～中難易度ゲームです。これらの艦による古典的な闘いの全てが詳細にあらわされます。艦隊行動に焦点を当てた他の帆船時代のゲームと異なり、**Captain's Sea**ではあなたは単艦の甲板上に置かれ、彼女を勝利に導くための責任を持ちます。あなたは最適な火力を達成するため風と敵に対して機動を行い、乗組員の砲配置、操帆、戦闘損傷の修理を、焼けた砲弾で叩かれ、破片が飛ぶ中でやり遂げなければなりません。あなたは乗組員を良好な統制状態に保つことができるでしょうか、それとも最初に旗を降ろすことになるのでしょうか？

1.0 重要な概念 [KEY CONCEPTS]

1.1 相対移動 [Relative Movement]

Captain's Seaは、相対移動システムを使用します。公海上における艦船の闘いは、事実上無限な戦場を持ちます。相対移動は、ゲームに率直なシミュレイトを認めます。あるターン中、艦の移動能力は敵艦と比較してどれだけ速く移動できるかを反映します。同じ速力の2隻の艦が同じ方向へ移動していると、その相対位置は変化しないため、両艦はゼロの基本移動を持ちます。各艦が同じ方向へ移動していなければ、それらが風に相対する方向で移動率を判定することになります。

例：下の最初の図で、コンスティチューションは風向 C です。二番目では、彼女の風向は G で



1.2 風向 [Wind Position]

帆船時代中の機動は、風に関連させて艦船を向けることを意味します。この作業に関連する様々な専門用語が生まれましたが、**Captain's Sea**はシンプルに学びます。艦船の風向は、艦船を越える風の方向を示す文字によって表現されます。例えば、風が C の方向に向かって吹く場合、艦船はランニング [running] です。A 又は B の方向に向かって吹いていると、艦船はブロード・リーチング [broadreaching] です。**Captain's Sea**はプレイヤーのために専門用語を残しますが、文字表記のみを使用してゲームをプレイできます。

1.3 進行方向 [Heading]

マップのスクエア格子は、艦船が8つの向き或いは軸先へ移動することを認めます。マップ中央のスクエアは、各軸先の数字を表示している羅針盤を含みます。

1.4 イムパルス [Impulse]

Captain's Seaの各ターンは、12のイムパルスに分割されます。その中のいくつかで、1隻又は両艦が移動又はアクション（例えば、舷側砲の装填）を行うことになります。その他では何も発生せず、プレイヤー諸氏はイムパルスを飛ばします。イムパルス記録欄は、艦船がその相対速力を基準に活性化できるイムパルスを知らせます。

1.5 艦船ディスプレイ・カード [Ship Display Cards]

Captain's Seaの各艦船は、乗組員データ、帆、砲装填、損傷についての手段に沿って管理するための数量を含む、艦船ディスプレイ・カードによってあらわされます。

1.6 操艦パネル [Control Panels]

各プレイヤーは、ゲーム・ボード上に記載された操艦パネルを持ちます。操艦パネルは、可能な5つの各風向についての機動オプションを列記します。プレイヤー諸氏は、自艦のために選択した機動を示すために機動選択ブロックを使用します。機動選択ブロックは、その完了に向かう十分なイムパルスが経過するまで、選択した機動を相手側プレイヤーに見せないよう立てて置かれます。

1.7ブリッジ・カード[Bridge Card]

Captain's Seaは、ブリッジ・カードのデッキを含みます。何枚かのブリッジ・カードは、プレイヤーがイベントを起こすことを認めます。その他は、自動的に発生するイベントを生じさせ得ます。カード上のテキストは、それらがプレイ可能（又は必須）な時期を示します。「Play Now」と「Hold」の、2タイプのブリッジ・カードがあります。

1.7.1 Play Now カード[Play Now Card]

これらのカードは、直ちに明らかにされます。カード上の指示に従ってランダム・イベントを遂行します。カードの影響が適用可能でなければ、捨て札します。イベントが発生したか否かにかかわらず、ブリッジ・デッキをリシャッフルします。

1.7.2 Hold カード[Hold Card]

これらのカードは直ちにプレイでき、又は未来の使用のために保持できます。プレイヤーの手札枚数は、その乗組員の士気によって限定されます。：落胆[Unl] (4)、普通[Pal] (5)、高揚[Handy] (6)。カード引きがプレイヤーの最大手札枚数を超過したら、そこに到達するまで捨て札しなければなりません。乗組員の士気が落ちることによってプレイヤーの最大手札枚数が減少したら、その新たな手札枚数に落ちるまで直ちに捨て札しなければなりません。

1.7.3 ボーナス・カード[Bonus Card]

Hold カードとして使用することに加えて、二者択一で、プレイヤーの手札にあるこれらのカードを、サイの目に+1を加える（又は適切であれば-1を差し引く）ため、単一のサイを振る前に捨て札できます。いずれかの単一サイを修正するため、1枚のみの Hold カードを捨て札できます。複数のサイを振ると、サイ毎に1枚のカードを捨て札できます。（例えば、3つのサイコロで射撃しているとき、攻撃側は全3つのサイコロに各+1を獲得するため、3枚のカードを捨て札できます。）カードは、負の修正を獲得するために捨て札できません。サイコロを修正するためにカードをプレイするか否かは、非主導権プレイヤーが最初に決定します。

1.7.4 使用宣言[Use Declaration]

1つ以上のサイ振りに影響を与え得るカードをプレイしているとき、特記されていない限り、いかなるサイも振られる前に全てのカードが宣言されなければなりません。

1.7.5 ルールの例外[Rule Exception]

カード上のテキストがルールと矛盾したら、カード上のテキストが解決されるまでカード・テキストが優先されます。

1.8 士気チェック[Morale Checks]

ゲームが士気チェックを要求するとき、指定された数のサイを振り、乗組員の士気に従って各サイを修正します。修正後のサイの目が2以下であると、乗組員はチェックに失敗し、その士気は1レベルだけ減少します。

1.9 端数処理[Rounding]

プレイヤー諸氏は、端数（通常は半分のポイント）を計算するとき、に最寄りの整数へ切り上げます。

2.0 セットアップ[SETUP]

シナリオを選択します。これが **Captain's Sea** の最初のゲームであると、プレイするために最適なシナリオを決めるためにプレイ・ブックを調べます。プレイヤー諸氏の間にゲーム・ボードを置きます。各プレイヤーに適切な艦船ディスプレイ・カード、機動選択タイルのセット、マーカーのセット—イギリス軍プレイヤーには赤、フランス軍プレイヤーには白、アメリカ軍プレイヤーには青を与えます。マップ中央内の羅針盤スクエア内に風向マーカーを置き、シナリオによって指定されるごとく示します。次いで、各プレイヤーは以下のごとく状態マーカーを置きます。：



シナリオによって規定されたボックス内に乗組員練度 [Crew Quality]（アスタリスクは、通常／史実の評価を示します）。



戦闘帆 [Fighting Sail] 又は普通帆 [Medium Sail] ボックス内のどちらかに（プレイヤーの選択）装帆状態 [Sail State]。



乗組員士気記録欄 [Crew Pointtrack] 上の高揚 [Handy] ボックス内に乗組員士気 [Crew Morale]。



乗組員ポイント記録欄 [Crew Pointtrack] 上の最高数ボックス内に乗組員 [Crew]。



索具ポイント記録欄 [Rigging Pointtrack] 上の最高数ボックス内に索具ポイント [Rigging Points]。



各舷側区画備砲記録欄 [Broadside section's Gunnery] の最高数ボックス内に左舷前部 [Port For'd]、左舷後部 [Port Aft]、右舷前部 [Starboard For'd]、右舷後部 [Starboard Aft] ポイント。

各プレイヤーは、丸弾 [Round]、鎖弾 [Chain]、二重装填弾 [Double Shot] から選択して砲に装填します。各備砲記録欄 [Gunnery track] について、砲弾 [Shot] ボックス内に砲弾タイプの表を伏せて適切な装填済 [Loaded] マーカーを置きます。装填済マーカーを艦首 [Bow] と艦尾 [Stem] の追撃砲ボックス [Chaser boxes] 内に置きます（追撃砲は丸弾のみを射撃するため、これらは各1つのみがあります）。

各プレイヤーは、自艦をシナリオによって指定されたスペース内に置きます。艦船の艦首（又は前部）は、シナリオで指定された向きを指していなければなりません。

その他のマーカーとブリッジ・カードのデッキを、容易に手が届くようにゲーム・ボード近くに置きます。

各プレイヤーは、3枚のブリッジ・カードを引きます。この初期のカード引きについてのみ、イベントの遂行又はデッキをリシャッフルして捨て札の補充をすることなしに Play Now カードを捨て札します。

3.0 艦船ディスプレイ [THE SHIP DISPLAY]

Captain's Sea の各艦船は、ゲーム上の統計を記録し、その状態を測定するための記録欄を提供する自艦のディスプレイ・カードを持ちます。(注釈：全ての艦船がこれらの統計を使用しますが、その数値はイン・プレイの艦船に依存するため、ゲーム上はいくつか記録された数値を持たない艦船を含むかもしれません。) 艦船は4つの船体区画に分割され、上甲板と下甲板も同様です。その意味するところは、次のとおりです。

3.1 船体のタイプ [Hull Type]

低速 [Slow]、平均 [Average]、高速 [Fast]。高速の船体を有す艦船は、船体ボーナスについて振るときに+1修正を獲得します。

3.2 船体の強度 [Hull Strength]

脆弱 [Fragile]、平均 [Average]、堅固 [Firm]。脆弱な船体を有す艦船は、敵の射撃から追加の損傷を受け得ます。強固な船体を有す艦船は、少ない損傷を受け得ます。

3.3 乗組員の練度 [Crew Quality]



未熟 [Green]、平均 [Average]、優秀 [Crack]。優秀乗組員を有す艦船は、主導権とボーナス移動のサイ振りに+1修正を獲得します。未熟乗組員は、両方で-1修正を獲得します。より優れた乗組員は、舷側砲の再装填も迅速に行います。

3.4 乗組員の士気 [Crew Morale]



この記録欄は、乗組員の精神状態を記録します。乗組員が士気チェックに失敗したとき、マーカーを1ボックス下へ落とします。高揚 [Handy] と落胆 [Unfit] の乗組員は、関連するサイ振りを修正します。マーカーが降伏 [Strike Check] チェック・ボックス内にあるとき、艦船は艦旗を降ろす (降伏) かもしれません。

3.5 艦首 (前方) と艦尾の追撃砲

[Forward (Front) and Stern Chasers]

このボックス内のマーカーは、艦船の追撃砲が装填されて射撃できることを示します。艦船ディスプレイの艦首 [Bow] 近くに艦首追撃砲のための1つのボックスが、艦尾 [Stern] 近くに艦尾追撃砲のそれがあります。

3.6 戦闘帆 / 普通帆 [Fighting Sail / Medium Sail]



マーカーは、艦船索具の現在の形状を示します。

3.7 乗組員の配置 [Crew Tasks]



ディスプレイは、艦船の様々な配置に割り当てられた乗組員ポイントについての記録欄を含みます。:

3.7.1 索具変更 [Rigging Change]

この記録欄は、索具形状を変更するために割り当てられた乗組員ポイントの数を示します。

3.7.2 操帆 [Sailing]

この記録欄は、艦船の操帆のために割り当てられた乗組員ポイントの数を示します。

3.7.3 索具損傷修理 [Rigging Damage Control]

この記録欄は、艦船の索具の損傷修理のために割り当てられた乗組員ポイントの数を示します。

3.7.4 船体損傷修理 [Hull Damage Control]

各舷側区画は、小さな損傷修理記録欄で注記されます。これらの記録欄は、各船体区画内で損傷修理のために割り当てられた乗組員ポイントの数を示します。

3.7.5 備砲 [Gunnery]

備砲に割り当てられた乗組員は、舷側区画内に記録されます (3.10を参照)

3.8 索具ポイント [Rigging Points]

この記録欄は、艦船の索具状態と移動するための能力を記録します。各記録欄下部の赤字で記載された「戦闘帆のみ! [Fighting Sail Only!]」タグでマークされたボックスは、艦船が戦闘帆のみを使用できる十分な索具損傷を被っています。艦船が索具命中を維持するとき、記録欄のマーカーを下へ移します。マーカー以下の全てのボックスは、非損傷状態です。マーカーよりも上のボックスは、損傷を受けています。マーカーが降伏チェック [Strike Check] ボックス内にあるとき、艦船はその艦旗を降ろす (降伏) かも知れず、帆柱が倒壊しているために罰則を受けます (その速力を4で割り、持ち越し [Straining] によって強制されない限り、ボーナス移動を行うことができません)。

3.9 乗組員ポイント [Crew Points]



この記録欄上の各ボックスは、様々な配置のために使用可能な乗組員の戦力を測定します。使用可能な配置は、操帆 [Sailing]、索具変更 [Rigging Change]、索具損傷修理 [Rigging Damage Control]、備砲損傷修理 [Gunnery Damage Control]、備砲 [Gunnery] (未割当の乗組員ポイントは、自動的に白兵戦に割り当てられます)。マーカーは、現在の使用可能な最大乗組員を記録します。艦船が乗組員命中を被るとき、記録欄のマーカーを下へ落とします。マーカーが降伏チェック [Strike Check] ボックス内にあるとき、艦船はその艦旗を降ろす (降伏) かも知れません。

この記録欄上の少数のボックスは、赤い数字を持ちます。マーカーがこのようなボックスに進入する最初のとき (のみ)、士気チェックを行い、サイの目から赤い数字を差し引きします。

3.10 舷側区画 [Broadside Sections]

4つの舷側区画があります。一右舷艦首 [Starboard Bow]、右舷後部 [Starboard Aft]、左舷艦首 [Port Bow]、左舷後部 [Port Aft] です。各舷側区画は、備砲ボックスの記録欄、損傷修理ボックスと装填ボックスのペアから構成されます。これらの記録欄は、舷側区画の状態を記録します。

3.10.1 備砲記録欄 [Gunnery Track]



舷側区画内の各非ゼロ備砲ボックスは、数字のペアが注記されます。最初はボックス内の長砲の数で、二番目はカロネード砲の数です。あなたの艦船が船体命中を被るとき毎に、備砲記録欄上の適切な区画でマーカーを0に向けて移します。マーカー以下の全てのボックスは、非損傷状態です。マーカーよりも上の全てのボックスは損傷状態です。マーカーが0ボックス内にあるとき、あなたは士気チェックを行わなければならない。

注釈：各舷側区画に割り当てた乗組員を示すため、これらの記録欄上マーカーも置くことになります。

3.10.2 砲弾ボックス [Shot Boxes]



このボックス内のマーカーは、その舷側区画内の砲が装填されていること並びに装填のタイプ（マーカーに記載される）を示します。

4.0 プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

Captain's Sea は、一連のターンでプレイされます。各ターンは、規定された順番で完了しなければならない、以下のステップから構成されます。：

- 乗組員の割り当て [Assign Crew]
- 主導権の決定 [Determine Initiative]
- 移動率の決定 [Determine Movement Rates]
- 活性化サイクル [Activation Cycle]：
 - 機動の選択（すでに選択していなければ）
 - 最初にマークされたイムパルスを選択
 - 機動の選択（12番目のイムパルスでなければ）
- 再装填 [Reload]（適用可能であれば）
- 射撃戦闘の実施 [Conduct Fire Combat]（適用可能であれば）
- 白兵戦 [Melee]（艦船が相討ち状態の場合のみ）
- ボーナス移動 [Bonus Move]
- 管理 [Housekeeping]
- 次のターンを開始する [Begin Next Turn]

5.0 乗組員の割り当て [ASSIGN CREW]



このフェイズに、各艦長は重要な配置へ乗組員ポイントを割り当てます。乗組員ポイントは、操帆 [sailing]、索具変更 [changing rigging]、索具損傷修理 [rigging damage control]、船体損傷修理 [hull damage control]、備砲 [gunnery] へ割り当てることができます。割り当てられなかった乗組員ポイントは、白兵戦に割り当てられたと見なされます。

適切なボックス内にポイント割当てマーカーを置くことで、乗組員を配置へ割り当てます。配置へ割り当てられたポイントの数は、使用可能な合計乗組員ポイントを超過できず、配置に割り当てられた乗組員ポイントの数は各記録欄上の使用可能な（適切であれば非損傷状態）ボックスの数を超過できません。

5.1 乗組員の配置 [Crew Tasks]

十分な乗組員ポイントを持つと仮定すると、艦長は以下の配置にそれらを割り当てることができます。：

5.1.1 操帆 [Sailing]

各プレイヤーは、操帆するためにターン毎に1乗組員ポイントを割り当てることができます。マーカーを操帆ボックス内に置きます。操帆に乗組員ポイントを割り当てると、艦船がボーナス移動のためにサイを振るときにサイの目に+1修正を与えます。

5.1.2 索具の変更 [Rigging Change]

艦船がいまだ普通帆の能力を持つと、各プレイヤーは普通帆から戦闘帆へ索具を変更するため又はその逆のため、ターン毎に1又は2乗組員ポイントを割り当てることができます。割り当てた乗組員ポイントの数を示すため、適切な数のボックス内にマーカーを置きます。索具の状態を変更するための試みは、管理フェイズになるまで発生しませんが、それを試みることを望むのであれば、このフェイズに乗組員を割り当てなければなりません。

5.1.3 索具損傷の修理 [Rigging Damage Control]

ターン毎に2乗組員ポイントまで、索具ポイント記録欄上で最近の損傷ボックスを修理するために割り当てることができます。割り当てた乗組員ポイントの数を示すため、適切な数字付ボックス内にマーカーを置きます。索具修理の試みは管理フェイズになるまで発生しませんが、それを試みることを望むのであれば、このフェイズに乗組員を割り当てなければなりません。

注釈：艦船ディスプレイ上の降伏チェック・ボックス内に索具マーカーを有す艦船は、帆柱が倒壊したと見なされます。それでも乗組員は索具を修理して、降伏チェック・ボックスの外へマーカーを移すことができます。

5.1.4 船体損傷の修理 [Hull Damage Control]

ターン毎に、舷側区画毎に2乗組員ポイントまで、損傷備砲ボックスを修理するために割り当てることができます。配置された各乗組員ポイントは、4つの船体区画のいずれかに割り当てることができます。割り当てた乗組員ポイントの数を示すため、適切な数字付損傷修理ボックス内にマーカーを置きます。船体修理の試みは管理フェイズになるまで発生しませんが、それを試みることを望むのであれば、このフェイズに乗組員を割り当てなければなりません。

5.1.5 備砲 [Gunney]

艦長は、ターン毎に、艦船ディスプレイ上の非損傷備砲ボックス毎に1乗組員ポイントを割り当てることができます。割り当てた乗組員ポイントの数を示すため、適切な数字付備砲ボックス内にマーカーを置きます。

注釈：乗組員ポイントは、決して損傷状態の備砲ボックスへ割り当てることができません。

5.1.6 白兵戦 [Melee]

その他の配置に割り当てられない乗組員ポイントは、白兵戦に割り当てられます。これを示すため、乗組員ポイント記録欄上にマーカーを置きます。

ヒント：敵が総討ちしてあなたの艦に切り込んでくる危険があれば、乗組員を白兵戦に割り当てます。敵の切り込みアクションが成功したら直ちにゲームは終了し、相手側に勝利ポイントで実質的なボーナスをもたらします。

6.0 主導権の決定 [DETERMINE INITIATIVE]

各プレイヤーはサイを1つ振り、下記で述べるごとく結果を修正します。修正後の結果が高いプレイヤーは、そのターンの主導権を勝ち取ります。彼は主導権プレイヤーとなり、相手側は非主導権プレイヤーになります。主導権のサイ振りが高数の場合は、振り直します。

サイの目修正は、以下のとおりです。：

- ・ +1 優秀 [Crack] 乗組員について
- ・ -1 未熟 [Green] 乗組員について
- ・ -1 以前にプレイヤーが連続して主導権を保持した各ターンについて
- ・ 資格を持つブリッジ・カードのプレイによる変更

主導権を連続して保持したターン数に一致するマップ上の状態記録欄ボックス内に、主導権プレイヤーの主導権マーカーを置きます。

例：プレイヤーは平均 [Average] 乗組員を持ちますが、ブリッジ・カードのプレイなしで前の2ターンに主導権を保持しています。彼は-2でサイを振ります。このターンに勝利したら、次の主導権のサイ振りは-3で行うことになります。

7.0 移動率の決定 [DETERMINE MOVEMENT RATES]

プレイヤー諸氏は、風向と船体のタイプを基準に、自艦が使用可能な移動ポイントを決定します。最初に、各艦船の基準移動ポイントを決定します。：

ステップ1：両艦船が同じ風向と同じ軸先を持つと、両艦は0基準移動ポイントを持ちます。さもなければ、ステップ2に進みます。

ステップ2：基準移動ポイント表で、主導権プレイヤーの風向に一致している縦列と、主導権プレイヤーの風向に一致している横列を確認します。風向は、艦船マーカー上で風が吹いている方向に最も近い文字を選択することで決定します（例：風が艦尾から艦首まで艦船の全長に渡って吹いていたら一別名「ランニング」[Running] —その位置は「C」として識別されます）。

ステップ3：使用可能な移動ポイントを決定するため、選択した横列と縦列の位置を交差照合します。最初の数字は主導権プレイヤーの艦船についての移動ポイントで、二番目のそれは非主導権プレイヤーの艦船についての移動ポイントです。

ステップ4：次に、各艦船の船体と乗組員による船体ボーナスを決定します。注釈：操艦不能 [Intrans] (風向「H」) の艦船は、船体ボーナスについてサイを振らず、その速力は0に留まります。0速力を有すものの操艦不能 [Intrans] ではない艦船は、船体ボーナスについてサイを振ります。

ステップ5：各プレイヤーはサイを1つ振り、結果を修正します。サイの目修正は、以下のとおりです。：

- ・ +1 優秀 [Crack]乗組員について
- ・ -1 未熟 [Green]乗組員について
- ・ 資格を持つブリッジ・カードのプレイによる変更

ステップ6：船体ボーナス表上で、結果を艦船の船体タイプと交差照合します。

ステップ7：そのターンの速力を決定するため、各艦船の船体ボーナスを基準移動ポイントに加えます。速力は、そのターン中に艦船が消費しなければならない合計移動ポイントに一致します。

ステップ8：戦闘帆の艦船は、その速力を2で割って端数を切り上げます。その索具マークを降伏チェック・ボックス内に有す艦船は、帆柱が倒壊したと見なされます。その速力を4で割ります（端数切り上げ）。

艦船の速力を決定した後、プレイヤー諸氏はイムパルス記録欄上に活性化！ [Activate] マーカー（赤、白、青）を置きます。ボックス下部の数字の中で、あなたの艦船速力が列記されている各イムパルス内にマーカーを置きます。

例：そのターンの6の速力を持つ艦船のプレイヤーは、マーカーをイムパルス2、4、6、8、10、12—下部に6が列記されている全てのボックス内に置きます。

8.0 活性化サイクル [ACTIVATION CYCLE]

活性化サイクルは、12のイムパルスに分割されます。活性化！マーカー又は装填マーカーを含んでいるイムパルス中、プレイヤー諸氏は移動、射撃、再装填のようなアクションを行うことができます（又はできません）。

活性化！マーカーと／又は装填マーカーを含んでいる最初のイムパルスへ進みます。下記の各ステップは順番に実施しなければならず、次のステップへ移る前に完了させます。

ステップ1：活性化！マーカーを有すプレイヤーは、機動を行うことができます。両プレイヤーが活性化！マーカーを持つと、主導権プレイヤーは誰が最初に機動を行うかを決定します。

ステップ2：装填マーカーを有すプレイヤーは、再装填できます。

ステップ3：どちらのプレイヤーも射撃できます。

ステップ4：どちらのプレイヤーも組討ちを試みることができます。

9.0 機動 [MANEUVERING]

そのイムパルスに活性化！マーカーを有すプレイヤー（たち）が機動を完了しているか否かをチェックします。機動を完了していなければ、プレイヤーが最後に機動を完了させて以来消費した移動ポイントを示すため、活性化マーカーをマップ上の操艦パネルに置きます。プレイヤーが機動を完了させていたら、それを明らかにして消費した活性化！マーカー（たち）を艦船ディスプレイから取り去ります。

完了した機動を実施します。艦船が選択した機動のために十分な活性化を完了していたら、その機動を行わなければなりません。両プレイヤーが機動を明らかにしたら、主導権プレイヤーは誰が最初に移動するかを決定します。

機動が実施された後、プレイヤーは直ちに次の機動を選択します。

9.1 操艦パネル [The Control Panel]

操艦パネルは、可能な全ての機動を表示し、風向によって整理されています。以下のように、あなたの艦船の機動を選択します。：

1. 艦船の風向に一致している表を識別します。
2. 選択した機動の色と数字に一致している機動選択ブロックを置くことで、使用可能な選択肢から機動を選びます（表の最初の縦列によって指定されるごとく）。相手側があなたの選択を見れないように、タイルの表面を伏せるか又は立てて置きます。

各機動はコストを持ち、移動ポイントで表現されます。艦船は活性化した各イムパルスに1移動ポイントで機動できるため、3ポイント機動を完了するために3イムパルスを要求されます。機動の最初の2イムパルス中、艦船は移動しません。3番目のイムパルス中に、機動を完了することになります。

機動の選択には、重要な制限があります。：

1. プレイヤーは、次のターンになるまで完了しない機動を含む、いずれかの機動を選択できます。
2. 次のターンに持ち越される機動が選択されたら、プレイヤーは持ち越し [Strain] 機動を選択しなければなりません。相手側は、あなたが持ち越しをしていることを知りますが、どれだけのかは分かりません。
3. 持ち越しが要求されたら、プレイヤーはどちらかの持ち越し [Strain] ブロックを選択できます。
4. プレイヤーは、たとえ艦船の風向が変化しても、2回連続して裏帆 [Back Sail] を選択できません。備忘のため、裏帆の後、艦船カード上に裏帆不可 [No Back Sail] マーカーを置きます。

5. プレイヤーは、2回連続して下手回し（したてまわし）[Weat]を選択できます、同じスクエア内で2回の下手回しも選択できません（艦船は、同じ場所に居座って回転できません）。備忘のため、下手回しの後で艦船カード上に下手回し不可 [No Weat] マーカーを置きます。注釈：前進機動からのフリーの下手回しは、これにカウントします。プレイヤーは、フリーの下手回しを使用し、艦船の次の機動として下手回しを選択することはできません。

6. プレイヤーは、艦船を操艦不能（風向「H」）にする機動を選択できません。艦船を移動させるためには、上手回し（うわてまわし）[Back] で風を横切らなければなりません。

使用可能な5つの機動は、以下のとおりです：

9.1.1 前進 [Advance]

1つのスクエアから次のそれへ直進させます。スクエアの辺を越えて移動するために2移動ポイントがかかり、スクエアの角を越えて移動するために3移動ポイントがかかります。艦船は、新たなスクエア内へ移動した後で、優位な風向へ1羅針盤ポイント旋回できます（操艦パネルを参照）。注釈：前進機動は、優位な風向へ旋回できる唯一の方法です。

9.1.2 下手回し（したてまわし）[Weat]

1羅針盤ポイント旋回させます。低風向へ下手回しするのは個別の機動で、前進機動によって提供された旋回のようなフリーのそれではありません。下手回しの方向に依存して、1又は2移動ポイントがかかります。

9.1.3 裏帆 [Back Sail]

艦船を同じスクエア内で安定させて方向を維持することは、裏帆と呼ばれます。この機動は、2回連続して選択できません。

9.1.4 上手回し（うわてまわし）[Back]

敵の砲に狙われている最中に風を切って移動する（間切る）のは危険な行為ですが、風を抜けてその艦首を回転させることを認めます。プレイヤーは上手回しを試みなければならぬこの機動は自動的ではありません。上手回しを試みるためには：

ステップ1：現在のスクエア内で、艦船を操艦不能 [In Irons] (H) 風向へ1羅針盤ポイント回転させます。

ステップ2：サイを1つ振り、艦船の乗組員**練度**によって結果を修正します。敵艦船が6移動ポイント以内にあると、修正後の結果から1を差し引きます。

ステップ3：修正後の結果が5以上であると、艦船を間切り [Beating] 風向 (F又はG) へ更に1羅針盤ポイント回転させます。艦船は、元の羅針盤ポイントへ復帰できません。結果が4以下であると、艦船はターンの残りについて操艦不能 [In Irons] に留まります。操艦不能の艦船については、残っているイムパルスを無視し、イムパルス記録欄からその艦船の残りの活性化！マーカーを取り去ります。

9.1.5 持ち越し [Staining]

持ち越し機動を選択している艦船は、ボーナス移動を試みなければなりません。

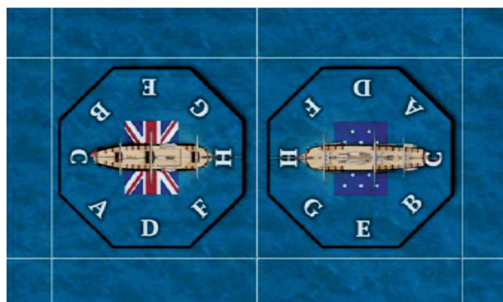
9.2 スタッキング [Stacking]

艦船は、敵艦によって占められたスクエア内に進入できます。これが発生するとき、艦船同士が互いに接近してゼロ距離で闘っていると見なされます。艦船に可能な3つの相対位置があります：

9.2.1 平行 [Parallel]

艦船は、正確に互いが同じ方向又は反対の方向へ移動しています。主導権プレイヤーは、移動している艦船が他の艦船のどちら側を通過するのかを決定します。両艦は、装填された砲と乗組員を持つと射撃できます。

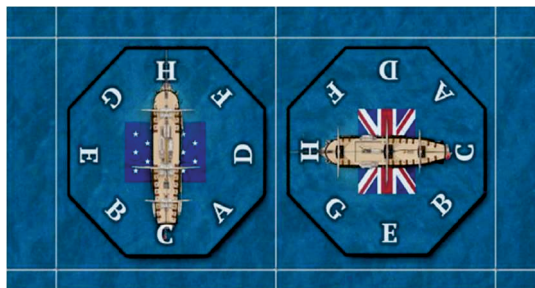
例：Belvidera が前進すると、Constitution と並走になります。主導権を有すプレイヤーは、Constitution の右舷又は左舷のどちらかを航行するのかを決定します。両艦は射撃できます。



9.2.2 交差 [Crossing]

艦船は、「T」字を形成する直角の航路を移動しています。主導権プレイヤー（のみ）は、自艦が装填済の砲と乗組員を持つと射撃でき、縦射 [Bale]を試みます（ルール 11.8を参照）。主導権プレイヤーが自艦を移動させていると射撃でき、相手側の艦尾縦射を試みます。非主導権プレイヤーが移動していると、主導権プレイヤーは接近している艦船に艦首縦射を試みることができます。

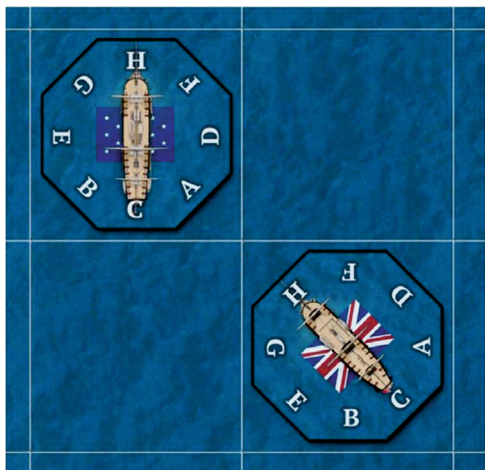
例：Belvidera が前進すると、Constitution と交差します。Belvidera が主導権を持つと、Constitution の艦尾を通過し、縦射を試みることができます。Constitution が主導権を持つと、Belvidera に艦首縦射を試みることができます。



9.2.3 対角 [Angle]

艦船が、互いに平行でも垂直でもない移動を行っています。各艦の一方の端（艦首又は艦尾）が他方の艦船に近く、「V」字を形成します。移動している艦船は、進入したスクエアに近い側で敵と航過します。両艦は、装填された砲と乗組員を持つと射撃できます。

例：Belvidera が前進すると、Constitution の左舷対角へ航走することになります。両艦は、通常に射撃できます。



注釈：活性艦船が下手回しを行う選択肢を持つ（前進機動の一部として）、艦長は艦船の相対位置を決定する前に下手回しを行うか否かを決断します。下手回しが艦船の相対位置を変化させることに注意してください（平行と交差は対角となり、対角は平行又は交差になります）。

9.3 マップ端 [The Map Edge]

艦船の一隻がマップ端外へ機動しようとするとき、プレイヤー諸氏は両艦の位置をマップ中央に向けて調整しなければなりません。艦船間の同じ距離と相対位置を維持するようにし、両艦の現在の軸先を維持します。マップ上の砲煙も移動させて、艦船との相対位置を維持させます。

艦船がマップ端外へ移動することを避けるのが不可能であれば、ゲームは直ちに終了します。

10.0 再装填 [RELOADING]

イムパルス再装填ボックス内に、どちらかの艦船（又は両艦）からのいずれかの舷側区画の装填マーカーがあるか否かチェックします。装填マーカーがあり、しかも乗組員ポイントがその船体区画の備砲記録欄に割り当てられていたら、装填マーカーをその艦船の適切な備砲記録欄の隣に置きます。

乗組員が割り当てられていなかったら、選択装填手順に従います（11.7 を参照）。この再装填の機会は、失われています。

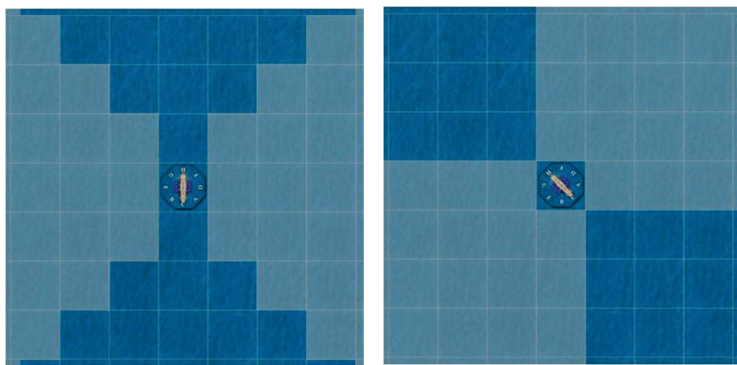
特殊な装填：鎖弾又は二重装填弾の装填には時間がかかります。どちらかのタイプの装填マーカーが明らかになると、それを2イムパルス前方に置きます。チップ：すでに2イムパルス前方へ移していることを忘れぬよう、装填マーカーを90度回転させます。

11.0 射撃 [FIRE]

両プレイヤーは、現行イムパルスにどちらかのプレイヤーが活性化！マーカー又は装填マーカーを持つとき、射撃するための機会を持ちます。射撃は、いかなる活性化艦船（又は複数艦船）も機動した後に発生します。非主導権プレイヤーは、自艦が最初に射撃するの否かを宣言し、次いで主導権プレイヤーが宣言します。射撃は、同時に発生します。非主導権プレイヤーが射撃しないことを選択したら、主導権プレイヤーは単独で射撃できます。

11.1 射界 [Firing Arc]

あなたの艦船が射撃するためには、網掛けエリアによって示されたパターン内に敵艦船が存在しなければなりません。パターンは、射撃している艦船から24移動ポイントまで伸びます。



11.2 射程 [Range]

舷側区画は、24 移動ポイントまで離れた敵艦船を長砲で射撃できます。コロネード砲は、6 移動ポイントまで離れた敵艦船を射撃でき、3 移動ポイント以内にある敵艦船にボーナス（射撃しているサイコロの数を二倍にする）を獲得します。

11.3 攻撃している舷側区画 [Broadside Sections Attacking]

両舷側区画が同じ高さを狙い同じ弾薬を使用すると、その火力を単一の攻撃に統合します。異なる高さを狙うか又は異なる弾薬を使用したら、2つの個別攻撃を実施します。

11.4 射撃手順 [Firing Procedure]

射撃手順は、実際は極めて単純です。：目標を定め、サイコロの数を決定し、修正を決定し、サイを振ります。ステップ毎に詳細かつ明快に説明し、全ての可能性を扱うため多いように見えますが、射撃は迅速かつ容易です。

11.4.1 射撃区画の識別 [Identifying sections]

射撃している艦船は攻撃側で、目標の艦船は防御側です。

攻撃側は、敵艦を射撃している舷側区画を決定します。舷側は、敵がその射界内にあり、しかもその砲が装填されて要員が配されているときにのみ射撃できます。

11.4.2 各射撃区画についての目標決定

[Determine Target for each firing section]

攻撃側は、各射撃舷側区画が高部位（索具）又は低部位（船体）を狙うのかも宣言します。両区画が同じ目標を射撃したら、その攻撃は単一の攻撃に統合されます。さもなければ、各攻撃は個別に解決され（各攻撃に対して防御サイの半分を使用して）、奇数のサイは1つの攻撃又は他方に加えます（下記を参照）。

11.4.3 攻撃が縦射かどうかの判定 [Determine if the attack is a Rake]

射撃している艦船が防御側の航路に垂直に交差していると、攻撃は縦射で追加の損傷を生じ得ます。追加の詳細については、11.8項をチェックしてください。

11.4.4 命中させるサイコロ数の決定（攻撃側）

[Determine number of Hits die (attacker)]

攻撃側は、非損傷状態で乗組員が配された最高数字の備砲ボックスを見つけます。攻撃サイコロの数は、そのボックス内で射程内の長砲とカロネード砲の統合された数に一致します。目標艦船が射撃艦船から3移動ポイント以内にあると、カロネード砲のためのサイコロの数を二倍にします。

11.4.5 初期命中を決定するためサイを振る

[Roll dice to determine initial hits]

攻撃側は、ステップ4で決定したサイコロの数を振ります。命中は、修正後の5以上のサイの目に一致します。各サイの目は、以下のごとく修正されます。：

- ・ +1 乗組員の士気が高揚 [Handy] であると
- ・ -1 乗組員の士気が落胆 [Unid] であると
- ・ +1 二重装填弾で射撃していると
- ・ +1 鎖弾で射撃していると
- ・ +／-修正 ブリッジ・カードのプレイによる



命中の合計数を、マップ上の状態記録欄に命中 [Hits] マーカースでマークします（主導権マーカの裏面）。

11.4.6 防御サイコロ数の決定 [Determine number of defense dice]

防御側は艦船間の移動ポイントをカウントし、2で割って端数を切り上げます。次いで、砲煙 [smoke] によって提供されるサイコロを加えます。各砲煙ポイントは、追加の1防御サイに相当します。

- ・ 目標艦のスクエア内と射撃している艦船のスクエア内の各砲煙マーカの数値をカウントします。
- ・ 射撃している艦船のスクエアの中心から目標艦のスクエアの中心まで、想像上の直線を引くことによって触れるスクエア内の各砲煙マーカの数値をカウントします。
- ・ 射撃している又は目標艦上の「火災 [On Fire]」マーカースを1つのサイとしてカウントします。両艦船が火災であると、2つのサイコロを加えます。

11.4.7 命中の無効を決定するための防御サイコロ振り

[Roll defense dice to determine hits cancellations]

防御側は、ステップ5で決定された数のサイコロを振ります。防御している艦船の船体が堅固 [Firm] であると、素の「1」の各サイの目を振り直します。防御している艦船の船体が脆弱 [Fragile] であると、素の「6」のサイコロの半数（端数切り上げ）を振り直します。追加で振られたサイコロは、その結果を保持します。次いで、以下のごとく各サイが修正されます。：

- ・ +1 攻撃側が12移動ポイント以上離れていると。
- ・ +／-プレイされたブリッジ・カードの数

無効化は、修正後の5以上のサイの目に一致します。成功した各無効化について、命中マーカースを状態記録欄で下へ落とします。



11.4.8 損傷影響のチェック [Check for Damage Effects]

帆船時代は、舷側から砲丸を一斉に発射しました。発射する弾量が多ければ、そのうちの何発かを敵艦に命中させることができます。この手順は、敵艦に命中させる砲丸の割合を決定します。

3つのサイコロを振ります。－2つの色付サイと1つの別の色付サイです。損傷影響表を使用し、修正後のサイコロ結果の合計と達成した命中の数に一致する縦列を交差照合します。サイの目は、以下のごとく修正されます。:

- ・ －1 風下 [leeward] へ射撃していると*
- ・ +1 風上 [Windward] へ射撃していると*
- ・ 高部位 (索具) を射撃していると:
- ・ +1 乗組員の士気が平常 [Fair] であると
- ・ +2 乗組員の士気が高揚 [Handy] であると
- ・ 低部位 (船体) を射撃していると:
- ・ －1 乗組員の士気が平常 [Fair] であると
- ・ －2 乗組員の士気が高揚 [Handy] であると

*注釈: A, B, D, E, F, G位置の艦船は、射撃する際に風の影響を受けます。風の相対位置がC又はHの艦船は、これらの修正による影響を受けません。

11.4.9 索具、総射、弾種の最終修正

[Adjust final hits for Rigging, Role and Shot]

索具 (高部位) を射撃しているとき:

- ・ 防御側が戦開帆であると、索具命中の数を2で割ります。しかも、
- ・ 鎖弾を射撃していると索具命中の数に1を加え、船体命中をゼロへ減少させます。

船体 (低部位) を射撃しているとき:

- ・ 鎖弾を射撃していると、船体命中を完全に無視します。又は、
- ・ 攻撃が艦尾縦射であると、船体命中の数を1.5倍にします (端数切り上げ)。

どちらの場合でも、二重装填弾を射撃している各区画についてサイを1つ振ります。2以下のサイの目で、射撃している区画は1船体命中を被ります。

11.4.10 命中の適用 [Apply Hits]

索具命中は、被った命中毎に索具記録欄で索具状態マーカーを1ボックス落とすことで適用されます。

船体命中は、艦船の目標となった舷側の艦首と艦尾区画の間で均等に振り分けなければなりません。

最初の船体命中は、非損傷船体ボックスを多く有す船体区画に適用しなければなりません。その他の命中は、2つの区画間で均等に振り分けなければならず、最初に命中を受ける区画は防御側プレイヤーが決めます。

船体の目標となった舷側の区画が受けた全ての命中を被ることができなければ、残っている命中を艦船の反対側 (非目標側) 船体区画に適用します (砲弾が艦を突き抜けて他方の側に影響をもたらします)。

この方法で艦船の非目標側が受ける全ての命中を被ることができなければ、残っている命中は無視します。

11.4.11 士気チェック [Morale Check]

士気影響表を使用し、別の色付サイ (のみ) の結果と獲得された命中の数を交差照合します。別の色付サイの数を以下のごとく修正します。:

- ・ +1 防御側乗組員の士気が高揚 [Handy] であると
- ・ －1 防御側乗組員の士気が落胆 [Unlucky] であると

士気影響表によって指定されたサイコロの数を使用して士気チェックを行います。

11.5 射撃のチェック [Check for Fire]

損傷影響表に戻り、達成した命中の数を見ます。修正後の3サイコロ振りが11以上であると、縦列ヘッダーを使用します。修正後の3サイコロ振りが10以下であると、縦列フッターを使用します。ヘッダー又はフッターが赤であると、カッコ内に示された数のサイコロを使用して火災についてチェックします。いずれかのサイコロが1の目を振ると、艦船が火災になります。艦船カード上に火災 [On Fire] マーカーを置きます。

11.6 砲煙の適用 [Applying Smoke]

射撃している各船体区画について: 攻撃側が3つ以上のサイコロを振ったら、射撃艦のスクエアに2枚の砲煙－2マーカーを加え、或いは1又は2つのサイコロの攻撃について1枚の－2砲煙マーカーを加えます。

11.7 装填の選択 [Selecting Load]

射撃直後の区画 (たち) について装填マーカーを選択し、下記のごとく乗組員の練度を基準に、再装填記録欄上の現行イムパルスの前方へ表面を伏せて置きます。:

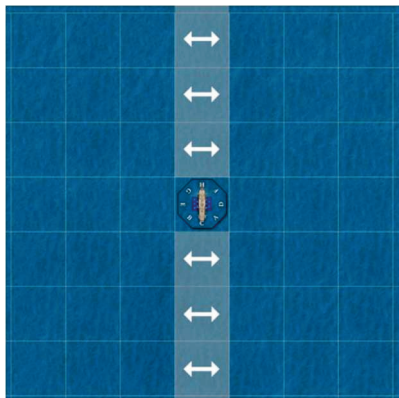
- ・ 優秀 [Crack]: 6 イムパルス
- ・ 平均 [Average]: 9 イムパルス
- ・ 未熟 [Green]: 12 イムパルス

現行ターンに十分なイムパルスが残っていなければ、マーカーを置く前に次のターンのイムパルスにカウントを継続します。ボーナス移動ボックスは、1イムパルスとしてカウントしません。

注釈: 上記の表は、丸弾についての数字です。他のタイプの装填は時間がかかります (11.1 を参照)。あなたが特殊な砲弾を装填していることを相手側に悟られぬよう、表内の数字を使用します。

11.8 縦射 [Raked]

縦射は、1隻の艦船が敵艦の全長に沿って直接射撃するときに生じます。縦射を実施するためには、目標艦が射撃している艦船の方向へ又は離れる方向へ向いていなければなりません。射撃している艦船は、以下でなければなりません。:



- ・目標艦と同じ横列又は縦列内にあり、それに対して垂直であるか。又は
- ・目標艦と同じ対角線上にあり、それに対して垂直であるか、又は
- ・目標艦の対角線に触れているスペース内にあり、それに対して垂直。射撃している艦船の軸先は、やはり対角線に向かう方向でなければなりません。

艦船は、射撃している艦船の軸先が、目標艦の軸先から正確に2又は6羅針盤ポイントどちらかの方向に離れると、敵艦に対して垂直です。

例: 目標艦が方向1に向いています。射撃している艦船は、その軸先が3又は7であると縦射できます。目標艦の軸先が2であると、射撃している艦船はその軸先が4又は8であると縦射できます。目標艦の軸先が6であると、射撃している艦船はその軸先が4又は8であると縦射できます。

縦射を行うため、上記で概説した同じ射撃手順を使用します。損傷手順を以下のごとく修正します。:

- ・縦射が目標艦の後部区画 (Aft) 内へ射撃されたら、適用前に船体命中の数を 1.5 倍にします (倍化は、防御サイコロが適用された後に生じます)。艦船の後部区画間で命中を振り分けます。
- ・縦射が目標艦の前部区画 (bow) 内に射撃されたら、艦船の艦首区画間で命中を振り分けます。

12.0 組討ち [GRAPPLING]

艦船は、あるイムパルスの終了時に両艦が同じスクエア内にあり、しかもそのイムパルスにどちらかのプレイヤーが活性化! マーカー又は装填マーカーを持つ場合にのみ、相手艦への組討ちを試みることができます。これらの要件は、以下のときに満たされます。:

最初に、主導権プレイヤーが組討ちを試みることができます。主導権プレイヤーが組討ちを試みなかったか又は試みに失敗したら、非主導権プレイヤーが組討ちを試みることができます。組討ちを試みているプレイヤーは1つのサイを振り、以下のごとく結果を修正します。:

11.9 追撃砲 [Chase]

追撃砲は、艦船の艦首又は艦尾から相手艦の索具を射撃するために配置された砲です。敵艦の帆に損傷を与えて速力を低下させ、相手を捕獲又は相手から逃走する目的です。各艦船は、2つの追撃砲でゲームを開始します。追撃砲は乗組員を要求されませんが、敵艦が舷側砲の射界外にあるときにのみ射撃できます。目標艦に対して (前部又は後部) 指向された追撃砲のみが射撃できます。追撃砲の射撃は、以下の手順を使用します。:

1. 追撃砲は、射撃区画 (最大2) 毎に1つのサイを振ることで射撃します。追撃砲が射撃するためには、船体区画が1つの非損傷ボックスを持たなければなりません。
2. 追撃砲は、24MP の最大射程を持ちます。
3. 各追撃砲は、6の目で命中を獲得します。修正はありません。
4. 追撃砲は、丸弾のみを射撃します。
5. 追撃砲は、砲煙を生じさせません。
6. 砲弾は分散しません。全ての命中は、目標艦の索具に適用されます。
7. いったん射撃したら、追撃砲は丸弾と同じイムパルス数で再装填します。再装填記録欄上に、適切な追撃砲装填マーカーを置きます。マーカーを選択するとき、艦船カード上の適切な追撃砲装填ボックス内にマーカーを置きます。

- ・+自艦乗組員の士気
- ・-敵乗組員の士気
- ・+自艦から白兵戦に割り当てられた乗組員ポイント
- ・-白兵戦に割り当てられた敵の乗組員ポイント
- ・-1 軸先の差異が1又は2の最小であると(羅針盤ポイントをカウントします)
- ・-2 軸先の差異が3又は4の最小であると(羅針盤ポイントをカウントします)
- ・+1 組討ちを試みている艦船がフランスであると

結果が5以上であると、組討ちの試みは成功です。



どちらかのプレイヤーが成功したら、2隻の艦船を並べます。艦船の軸先が2羅針盤ポイント未満の差であると、両艦を同じ軸先に並べます(主導権プレイヤーの軸先)。艦船の軸先が2羅針盤ポイント以上の差であると、主導権プレイヤーの軸先を同じに保ち、非主導権プレイヤーの艦船を逆に向けてます。このターンの更なる全てのイムパルスが無視し、白兵戦フェイズへ移ります。

13.0 カラのイムパルス [EMPTYIMPULSES]

活性化！ マーカーも再装填マーカーも含んでいないイムパルス・ボックスを飛ばします。プレイヤー諸氏は、このようなイムパルスに機動、射撃、組討ち／白兵戦、再装填を行うことができません。

14.0 次のイムパルスの繰返し [REPEATFORNEXTIMPULSE]

活性化！ マーカー又は装填マーカーを含んでいる各イムパルス(12番目を除く)が完了した後、次のイムパルスについて上記の手順を繰返します。12番目のイムパルス後、そのターンの白兵戦フェイズへ進みます。

15.0 白兵戦 [MELEE]

白兵戦フェイズは、あるイムパルスの終了時に艦船が組討ち状態にある場合にのみ発生します。白兵戦は、1隻の艦船乗組員による敵艦への斬りこみと奪取の試みをあらわします。主導権プレイヤーは、白兵戦を開始できます。主導権プレイヤーが白兵戦を開始しなかったら、非主導権プレイヤーがそれを行うことができます。次いで、プレイヤー諸氏は、乗組員ポイントを斬りこみ(又は防御)と支援の間で白兵戦に割り当てるために分割します。斬りこみ隊は敵艦へ乗り込み、防御ポイントは自艦を防御しており、支援ポイントは索具から射撃しています。プレイヤーが白兵戦を開始したら、以下の手順を使用します。:

ステップ1: 白兵戦を開始したプレイヤーは、攻撃側になります。他方のプレイヤーは防御側になります。

ステップ2: 攻撃側は、どれだけ多数の乗組員ポイントが白兵戦に投入されたかをチェックします。これらから、どれだけのポイントを斬りこみ又は斬りこみの支援に割り当てるのかを決めます。

ステップ3: 防御側は、どれだけ多数の乗組員ポイントが白兵戦に投入されたかをチェックします。これらから、どれだけのポイントを防御又は防御の支援に割り当てるのかを決めます。

ステップ4: 両プレイヤーは、斬りこみ／防御に従事する乗組員の数に一致する数のサイコロを振ります。斬りこみ又は防御を支援している乗組員ポイントは、カウントしないでください。結果に以下のサイの目修正を適用します。:

- ・乗組員の練度
- ・現在の乗組員の士気
- ・+1 自艦がフランスであると攻撃側

ステップ5: 攻撃側は、自身のサイコロに支援に従事させます。各支援ポイントについて、1つのサイの目を1ポイントずつ増加させることができます。サイは、複数の支援ポイントを受け取ることができます。例えば、2ポイントは2つのサイの目に+1又は1つのサイの目に+2を加えることができます。

ステップ6: 防御側は、自身のサイコロに支援に従事させます。各支援ポイントについて、1つのサイの目を1ポイントずつ増加させることができます。サイは、複数の支援ポイントを受け取ることができます。例えば、2ポイントは2つのサイの目に+1又は1つのサイの目に+2を加えることができます。

ステップ7: 修正後の5以上のサイの目は、「命中[hit]」と見なされます。攻撃側と防御側は、1対1を基準に互いの命中を無効化します。無効化されなかった命中は、白兵戦に割り当てられた相手側の乗組員に対して適用されます。所有しているプレイヤーは、どの乗組員ポイントが命中を被るのかを決めます。支援に割り当てられた乗組員は、白兵戦で唯一残っている乗組員ポイントでない限り、除去することができません。

ステップ8: 白兵戦を継続するか否かを決定します。

- ・防御側が白兵戦に乗組員ポイントを残して持たなければ、その艦は捕獲されてゲームが終了します。
- ・攻撃側が白兵戦に乗組員ポイントを残して持たなければ、攻撃は無効化されます。
- ・両プレイヤーが白兵戦に乗組員ポイントを残して持つと、攻撃側は白兵戦を継続するか否かを決めます。
- ・そうするのであればステップ2に戻り、攻撃側が支援のためにポイントを割り当てる再決定の手順を繰返します。そうでなければ白兵戦フェイズは完了し、プレイは管理フェイズへ進みます(ボーナス移動は飛ばします)。

16.0 ボーナス移動 [BONUS MOVE]

機動サイクル中に持ち越し [Strain] 機動を選択した艦船は、ボーナス移動を行わなければなりません。帆柱が倒壊（その索具ポイント・マーカーが降伏チェック・ボックス内にある）していない限り、持ち越し機動を選択しなかった艦船は、この時点で持ち越しオプションを選択するとボーナス移動を行うことができます。ボーナス移動が両者の選択であると、非主導権プレイヤーが最初に決めます。両者は、どちらかのプレイヤーが成功についてサイを振る前に、その意図を宣言しなければなりません。注釈：操艦不能 [Intrans] の艦船は、ボーナス移動を行うことができません。

ボーナス移動を行っているプレイヤーは、自艦の現在の軸先に沿って次のスクエアへ艦船を前進させます。ただし、ボーナス移動を行っている艦船は、いかなる状況下でも下手回しを行いません。常に前方へ1スクエア直進します。

ボーナス移動は、艦船の索具を損傷させるリスクがあります。ボーナス移動に続き、索具の損傷についてチェックします。サイを1つ振り、以下によって修正します。：

- ・乗組員の練度
- ・+1 1ポイントの乗組員が操帆 [Sailing] に割り当てられていると
- ・+実施された持ち越し機動の数値

修正後の6以上の結果で成功し、艦船は損傷を被りません。サイ振りに失敗したら、艦船はその索具に損傷を受けます。艦船が持ち越し1機動を使用したら、失敗のサイ振りでその索具に1命中を受けます。艦船が持ち越し2機動を使用したら、失敗のサイ振りでその索具に2命中を受けます。

17.0 管理フェイズ [HOUSEKEEPING PHASE]

管理フェイズは、ゲーム状態への多数の更新から構成されます。フェイズ内のステップは、厳密に下記の順番で完了しなければなりません。

17.1 消火 [Fire Fighting]

自艦が火災を起こしているプレイヤーは、サイを1つ振って乗組員の練度により修正します。修正後の5以上の結果で、火災は消火されます。3又は4であると変化はありません。2以下であると、艦船は1命中の索具損傷を受けます。

17.2 損傷修理 [Damage Control]

損傷修理に割り当てられた各乗組員ポイントについて、サイを1つ振って乗組員の練度により修正します。5以上の結果で、1索具又は船体ボックスを修理します。修理を示すため、適切な状態マーカーを記録欄の上方へ移します。修理は、乗組員ポイントが割り当てられた船体区画（又は索具）に対して行われなければなりません。

注釈：5以上のサイの目毎に1ボックスではなく、ターン毎、記録欄毎に1ボックスのみを修理できます。サイコロが増えれば機会を向上させますが、修理できるボックスの数が増えるわけではありません。

17.3 士気チェック [Morale Check]

完全に破壊された各船体区画について、サイを1つ振って乗組員の練度により修正します。サイの目が2以下であると、乗組員の士気を1ステップだけ減少させます（サイ毎に1ステップではありません）。

17.4 降伏のチェック [Check for Strike]

「降伏チェック [Strike Check]」ボックス内の各状態マーカーについて、サイを1つ振って乗組員の練度により修正します。修正後の結果が1以下であると、艦船はその艦旗を降ろして降伏します。ブリッジ・カードのプレイによって結果が変更されない限り、ゲームは終了します。

このステップ中に両艦がその艦旗を降ろしたら、結果を無視します。

17.5 装帆状態の変更又は離脱 [Change Sail Status or Disengage]

あなたの艦船が1又は2乗組員ポイントを索具に割り当てていたら、各ポイントについてサイを1つ振って乗組員の練度により修正します。結果が3以上であると、あなたの艦船の装帆状態を戦闘帆から普通帆へ、又は普通帆から戦闘帆へ変更することができます。その索具状態マーカーを「F」とマークされたボックス内に有す艦船は普通帆へ変更できず、すでに普通帆であると戦闘帆へ変更しなければならないことに注意してください（たとえ乗組員を索具に割り当てていなくても）。

艦船が組討ち状態であると、各プレイヤーは離脱を試みる選択肢を持つことができます。主導権プレイヤーが最初に選択します。離脱を試みているプレイヤーはサイを1つ振って、以下により修正します。：

- ・+乗組員の練度
- ・-敵乗組員の練度
- ・+現在の乗組員の士気

修正後のサイの目が3以上であると、組討ち状態 [Grappled] マーカーをその離脱状態 [Disengagement] 面に裏返します。離脱に続くターンに、両艦船の使用可能な移動ポイントは半減します（他の修正に加えて）。この後のターンに艦船が組討ちしないと仮定すると、このステップ中に離脱マーカーを取り去ります。

17.6 砲煙状態の更新 [Update Smoke Status]

最初に全ての砲煙1マーカーを取り去り、次いで全ての砲煙2マーカーを砲煙1マーカーに裏返します。砲煙マーカーが留まるのであれば、それらを風が吹く方向へ1スクエア移動させます。

17.7 ブリッジ・カードの引き [Draw Bridge Card]

主導権プレイヤーは、ブリッジ・カードを1枚引きます。

18.0 ゲームの終了 [GAMEEND]

Captain's Sea のゲームは、以下のときに終了します。:

- ・ 艦船が捕獲される。
- ・ 単一艦船が艦旗を降ろす。
- ・ 艦船がマップ上を保つ方法で機動できない。

ゲームを終了させるため、どちらの艦長も任意に自艦の旗を降ろして降伏できます。降伏の結果を振るまで待つ必要はありません。これを行うことで、降伏した艦船は直ちに敗北します。

注釈: 艦船がマップを退出しようとしたら、通常に両艦をマップの中心に向かって移すことができます (10.3 を参照)。

19.0 勝利条件 [VICTORY CONDITIONS]

帆船時代の多くの海戦では、1 隻の艦船が規模、砲数、乗組員数で大きな優位性を持ちました。*Captain's Sea* で勝利を獲得するには、単に劣勢な艦船を打ち負かすよりも多くのことが要求されます。

プレイヤーの勝利ポイントを決定するため、戦闘終了時にプレイヤーの艦船が敵に与えた命中の数を合計します (船体、索具、乗組員)。(注釈: そう、これは艦船の修理が相手から VP を取り上げることを意味します。) シナリオの指示にあるごとく、プレイヤーの艦船について獲得された命中に VP 乗数を掛けて倍化します。敵艦が艦旗を降ろして降伏していたら 5 ポイントを加えます。敵艦が捕獲されていたら、10 ポイントを加えます。最後に、弱体な艦船は、そのプレイヤーの合計にシナリオの説明で注記されたボーナス・ポイントの数を加えます。

ポイントでの差が 5 ポイント以下 (±5) でない限り、最高の合計を有すプレイヤーが勝利します。前者であると、ゲームは引き分けです。

オプション [OPTION]: 陣営を決定する前に、プレイヤー諸氏はゲーム終了時に相手側の合計に加える勝利ポイントの数を入札できます。これは個別に行うことができ (この場合、各プレイヤーはプレイを望む艦と、相手側に許容するポイントの数を指定します)、又は誰が最初に入札するか示すために順次サイを振ります。トーナメントでプレイしているときは、このオプションを推奨します。

20.0 シナリオ・カード [SCENARIO CARDS]

Captain's Sea は、シナリオの選択を通じてプレイされます。シナリオは 2 隻の艦船による歴史的な戦いを描写し、海上で実現する可能性があったいくつかの詳細を提供します。各シナリオ・カードは、艦船が初期にマップ上に置かれる詳細を含みます。この手順を補助するため、4 つのスクエアが示されます (A、B、C、D)。シナリオ・カードは、艦船が開始するスクエアとその初期方向を指定します (マップ中央部の羅針盤に従います)。加えて、シナリオは初期の風向、各艦船によって獲得された命中が適用される勝利ポイント乗数 (その計算に含まれた数値と共に)、艦船によって獲得される勝利ポイント・ボーナス (もしあれば) を定めます。

注釈: プレイヤー諸氏は、これらシナリオのプレイに限定された感覚を持ってください。いかなる艦船も、*What if* シナリオを工夫するために他の艦船としてプレイできます。バランスの目的において、各プレイヤーの指揮下にある間に艦船をフェアに見るため、単純に陣営を入れ替えると良いでしょう。

20.1 あなた自身のデザイン [Design Your Own]

プレイヤー諸氏は、オプションが歴史的な戦闘を含めて終わると思わないでください。ここに提供された指針を使用して、「What if」の組み合わせを一緒にまとめることは容易です。

最初に、戦闘に参加する艦船を決定します。理想的なのは、これらの性能が近似していることですが、そうでなくても構いません。次に、闘う戦闘のタイプが遭遇戦なのか又は追撃戦なのかを決めます。前者であると、1 隻の艦船は「A」スクエア内で開始し、他方は「B」スクエア内で開始します。追撃戦では、狩人は「C」スクエア内で開始し、獲物は「D」スクエア内で開始します。標準のセットアップ手順に従い、残りのコンポーネントをセットアップします。

戦闘の準備が整いました! ただし、扱いにくいパートは、誰が勝者でいつ戦闘が終わるかです。これを行うため、各艦船の相対的な戦力を決定する必要があります。これは、最初に誰がその艦船で闘うのかを選択しているときに考慮されなければなりません。

各艦船には、火力 (FP) 値が注記されています。2 つが異なると、低い数値を有す艦船は、差に相当するボーナス値を獲得します。各艦船には、乗組員の練度も注記されます。2 つが異なると、低い数値を有す艦船は差に相当するボーナスを獲得します。風上を持たずに開始している艦船 (遭遇戦では、その他のボーナスに加えて 0.5 ポイントのボーナスを獲得します。史実で敗北した陣営 (歴史的成果) は、0.5 ポイント・ボーナスも得点できます。各艦船は、その個別ボーナスを合計します。各ボーナスから低い合計ボーナスが差し引かれます (したがって、一方の陣営は、ゼロのボーナスで残されます)。次いで、各艦船のボーナスが +1 ずつ増加します (したがって、一隻の艦船は 1 (0 + 1) のボーナスを持ち、他方は 1 よりも 1 高いボーナスを持ちます)。このボーナスは、戦闘の過程に獲得された全勝利ポイントに適用される VP 乗数になります。

結局のところ、「優れた」艦船（x 1 の VP 乗数を有す）は、それが与えた損傷のみを基準に VP を得点し、「弱い」艦船は VP ハンディキャップの恩恵を受けることができます。

例：*Constitution* が *Java* と闘っています。*Constitution* は 4 の *FR* を持ち、一方 *Java* は 2 の *FR* を持ちます。両艦は同じ *CR* を共有するため、これは相殺されます。加えて、*Java* はこの遭遇戦で風上を持ちますが、史実では *Constitution* が勝利したため、風上と歴史的成果のボーナスが相殺されます。*Java* は *FR* 差のために x 2 の初期修正を持ち、一方 *Constitution* は x 0 を獲得します。各修正と x 1 から低い合計修正（x 0）が差し引かれ、x 1 が結果に加えられます。これは、*Java* に x 3 修正を、*Constitution* に x 1 修正を残します。

最後に、各艦船状態のカードに命中に耐えられる最大数である損傷許容量（DC）が注記されます。低い損傷許容量を有す艦船は、追加平衡として各艦船の差に一致する VP ボーナスも得点します。

21.0 複数艦船のオプション MULTISHIPOPTIONS

大部分の帆船時代艦船戦闘ゲームとは異なり、*Captain's Sea* は同時に敵対している 2 隻のみを扱うためにデザインされました。この理由は、ルールを通して読むことで明らかで、できればシナリオを 1 つか 2 つ試してみてください。このゲームのデザインで他のゲームと違う最も重要なことは、艦船と風との間の相対的な移動という特徴です。この機能によって、戦闘中の風上を支配することの優位性により大きな光を当てています。このため、各ターンの始めに、2 隻の艦船が風に対する相対関係も 64 通りの方法があります。これは、基本移動ポイント・チャートによって容易にモデル化できます。ただし、追加の艦船を加えて開始したら、これらの選択肢は指数関数的に増加します（8 の X 乗で、X はイン・プレイの艦船数）。3 隻対 3 隻の艦船による比較的小規模な遭遇戦では、262,144 通りの位置の可能性を導くことになります。明らかに、何かを犠牲にしない限り、これを表でモデル化することは不可能です。ここで提供される選択肢は、両陣営に「些事を捨てる」代償で複数艦船を与えることを認めます。

ゲームは、3 隻の艦船のために十分なマーカーのみを含む形で出版されたことに注意してください。複数艦船の遭遇戦のために追加の艦船を加えるには、別のセットを購入するか又は追加のマーカーを自作する必要があります。

21.1 相対移動の分割 [Fractional Relativity]

このオプションは、相対移動の効果をいくらか残しますが、移動率を決定するために大きな複雑性が課されます。物理的な面でも混乱が生じ、一部の純粋主義者を悩ませるかもしれません。

移動速度を決定するとき、最も軸先が離れた 2 隻の艦船間で移動率を決定し（すなわち、最高の基準移動ポイントを与える 1 隻の艦船と、最少の移動ポイントを与える 1 隻です）、高速の艦船のみの速度を設定します。次に二番目の最高と最少の位置にある艦船を選択します。最低速度艦と最高速度艦が、再び前のペアから容易に選択され得ることに注意してください。この手順を、通常に 2 隻の艦船のみが残り、その相対速度が設定されるまで繰り返します。次に、全ての艦船の基準速度から、ゼロを超える速度を有す最低速度艦（操艦不能を除く）から差し引きします。最後に、船体タイプのボーナス移動について通常に各艦船のサイを振ります。

艦船の速度から最低速度艦の速度を差し引くことは（例えば、その移動をゼロ・ポイントに設定する）、この手順によって悪化する速度差を減少させる手助けをします。何隻かの艦船は、通常の物理的な移動よりも高速又は低速になるかもしれませんが、移動コストを考えると他のスクエア内へ越えるためには移動コストがかかるので、この誤差の割合はそれほど酷くはありません。

21.2 ゼロ相対移動 [Zero Relativity]

このオプションは、相対移動を完全に無視するものです。手軽で簡単な方法ですが、プレイヤー諸氏は風向の恩恵を感じます。風に関連した物理的な移動の大部分はそのままです。

移動率を決定しているとき、艦船は以下により、風に関連するその位置に従って基準移動ポイントを受け取ります。: A 又は B : 9、C : 7、D 又は E : 5、F 又は G : 3、H : 0。次いで、各艦船は船体タイプ・ボーナス移動について通常にサイを振ります。

21.3 勝利に関する考察 [Victory Considerations]

一方の陣営が複数の艦船でプレイする際、勝利ポイントの乗数とボーナスは、友軍艦船の統計数値（火力と乗組員練度）を一緒に加えることで計算されます。最終の乗数とボーナスは、統合された統計数値を使用して、通常の要領（20.11 を参照）で計算されます。

21.4 プレジデント vs. ベルビデラ (1812 年 8 月 23 日)

[President vs. Belvidera (23 August 1812)]

史実の 2 隻の戦いシナリオを 3 隻に修正したもので、裏面に記載されています。

Fin