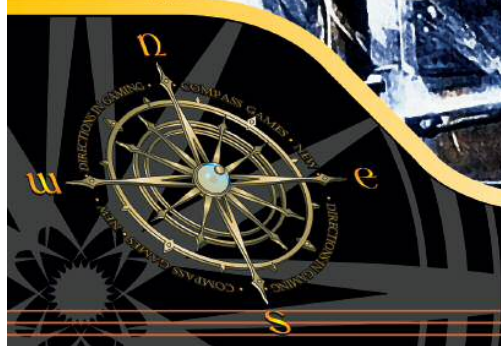
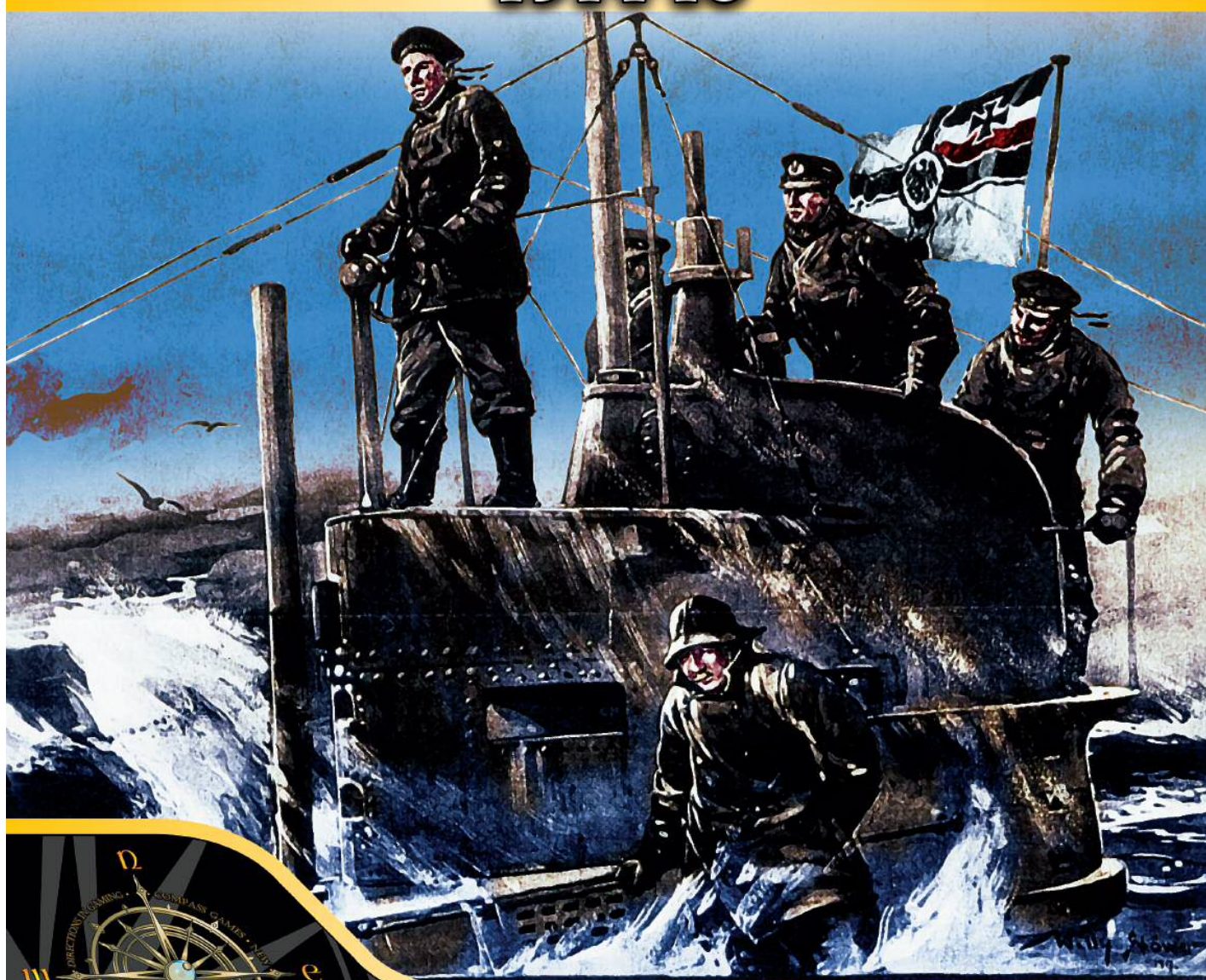


Raiders of the Deep

U-boats of the Great War,
1914-18



Rules of Play

日本語解説書

目次

1.0 はじめに	2	8.0 哨戒遭遇	8	11.0 戦役の進捗	18
2.0 ゲームのプレイ方法	3	8.1 遭遇のタイプ	8	11.1 乗組員の向上	18
3.0 ゲームの備品	3	8.2 艦船サイズと ID の判定	9	11.2 艦長の昇進	18
3.1 U ボート・ディスプレイ・マット	3	8.3 昼間と夜間の遭遇	9	11.3 勲章	19
3.2 U ボート戦闘マット	3	9.0 戦闘	9	11.4 艦長の再配属	19
3.3 競技用コマ	3	9.1 U ボート戦闘マット	10	12.0 ランダム・イヴェント	19
3.4 チャートと表	4	9.2 艦船戦闘の実施	10	12.1 ランダム・イヴェントの解決	19
3.5 哨戒ログ・シート	4	9.3 拿捕回航員、自沈、爆破等	11	13.0 複数プレイヤー	20
3.6 艦長カード・タイル	4	9.4 非護衛下艦船目標	11	13.1 二人プレイヤー用ゲーム	20
3.7 ゲーム・スケール	5	9.5 夜間浮上攻撃	12	13.2 撃沈王トーナメント	20
3.8 付属費目録	5	9.6 護衛艦の探知／爆雷攻撃サイ クル	12	13.3 生き残りトーナメント	20
4.0 ゲームのセット・アップ	5	9.7 護衛下艦船又は護送船団の追尾	13	13.4 混合ボート・トーナメント	20
4.1 艦長名	5	9.8 機雷と防潜網	14	14.0 選択ルール	20
4.2 開始時期	5	9.9 Q シップ	14	14.1 基準総量トン	20
4.3 哨戒ログ・シートの準備	5	9.10 航空機遭遇	14	14.2 減少した護送船団目標	20
4.4 U ボート・ディスプレイ・マット のセット・アップ	5	10.0 U ボートの損傷	15	14.3 歴史的目標の追加	20
4.5 魚雷の搭載	5	10.1 浸水	15	14.4 回避運動	20
4.6 砲弾マーカー	6	10.2 機関	15	14.5 オーストリア軍戦役	21
5.0 ゲームの勝利方法	6	10.3 船体	15	14.6 若齢期と最後の運命	21
5.1 ゲームの終了	6	10.4 燃料タンク	15	14.7 歴史的 U ボート艦長カード・タ イル	21
5.2 勝利の判定	6	10.5 乗組員の死傷	16	15.0 歴史的概要	21
6.0 プレイのシーケンス	7	10.6 複数損傷の結果	16	15.1 ドイツ軍トップ U ボート艦長	21
6.1 ゲーム・プレイのあらまし	7	10.7 修理	16	15.2 オーストリア軍トップ U ボー ト艦長	22
7.0 哨戒の実施	7	10.8 哨戒中止	16	16.0 デザイナーの注釈	23
7.1 哨戒任務の準備	7	10.9 自沈	17	17.0 参考文献	23
7.2 哨戒の制限	7	10.10 U ボートの整備	17	18.0 ゲーム・プレイの秘訣	25
7.3 特殊任務	8	10.11 乗組員死傷の回復	17		
7.4 哨戒の完了	8				

1914 年 8 月 4 日：「英国との雌雄を決する軍事的攻勢の準備を本日より開始せよ」

第一次世界大戦の開戦時、ドイツ、オーストリア・ハンガリー、トルコの中欧列強は、フランス、イギリス、ロシアの三国協商と対峙しました。ドイツの U ボート部隊 Deutsche Unterseeboots Flotille は、30 隻未満の U ボートからなり、その多くはガソリン動力機関で、すでに旧式化していました。それにもかかわらず、1917 年 4 月までにこの部隊は U ボート 120 隻に成長し、地球上で最強の海軍力を持つ大英帝国を独力で降伏の一手手前まで追い込みました。

ただし、1917 年までに、ドイツ敗北の種はすでに撒かれており、ドイツ皇帝ヴィルヘルム II 世の無制限 U ボート戦を維持する意思のなさ、イギリスが耐え抜くことを意味しました。1917 年 4 月、アメリカがドイツに宣戦布告し、1917 年の終盤に向かって協商国は護送船団戦術を採用し、U ボートの威力を損ないました。1918 年 10 月、ドイツ陸軍の崩壊に直面したカイザーは和平を請いました。休戦は 1918 年 11 月 11 日に効力を発揮し、カイザーの退位と帝国海軍の降伏を要求しました。ヒッパーとシェアー提督は、大英海軍に対する最後の戦闘を交える計画で反応しましたが、キールの水兵たちが叛乱を起こし、ドイツは混沌と革命の渦に飲み込まれました。最初の U ボート戦のストーリーは、波の上と下における野蛮な海賊行為と死にものぐるいの戦闘の 1 つで、この新たな種類の戦争の

現実を理解できない政治家や軍事指導者の行動によって、フラストレーションが生じました。

Raiders of the Deep は、プレイヤー諸氏がこの最初の U ボート戦のストーリーを経験する機会を提供します。それは、野蛮と騎士道精神が同程度に組み合わせられた戦役で、旧式な体系の黄昏と近代の夜明けを反映した総力戦の時代でした。

[1.0] はじめに [INTRODUCTION]

Raiders of the Deep : U-boats of the Great War, 1914-18 は、プレイヤーが WW I (当時は The Great War として知られていました) 中のドイツ軍 U ボートを指揮する、戦術レベルのゲームです。あなたの任務は、できるだけ多く三国協商の船舶を撃滅し、その間に乗員の質を向上させ、艦長の階級を上げ、休戦で終戦になるまで生き残ることです。ルールは番号化され、大項目のセットであらわれ、それぞれが大項目と副次項目に区分されます。他のルールを参照する際には、(カッコ) を使用します。ルール体系の主な目的は、可及的速やかにゲームのプレイを開始する助けをすることと、可能な限り容易にすることです。プレイ前にルールを記憶する必要はありません。代わりに、U ボート・ディスプレイ・マット、U ボート戦闘マット、

競技用コマを見て、ルールを通して読むことです。次いで、プレイのためのセット・アップ指示に従い、プレイの一般的な過程を述べる項目 2.0 を読んでください。項目 4.0 は、開始するための枠組みを提供します。疑問が生じたら、単にルールに戻って参照します。数分間のプレイ後に、あなたはゲームのメカニズムに馴染んだことに気づくでしょう。

このゲームについて、オンラインのサポートが使用可能です。

Web 上で訪問してください。:

<http://www.compassgames.com> (tip: ゲームについて Rule and Downloads area を探してください)

By email :
sales@compassgames.com

あなたのプレイ体験を他の方と分かち合うため、*Consim World* の公式ゲーム・ディスカッション・トピックを訪問することも推奨します。<http://talk.consimworld.com> を訪問し: Era: World War I, *Raiders of the deep* 個別ゲーム・ディスカッション・エリアを探してください。BordGameGeek でも私たちを見つけることができます。

[2.0] ゲームのプレイ方法

[HOW TO PLAY THE GAME]

ゲームの目的 [Object of the Game]

ゲームの目的は、ドイツ軍 U ボートの艦長として数多くの哨戒を実施し、敵艦船を沈めることです。各哨戒の成功度は、撃沈艦船のトン数又は完了した特殊任務に反映され、昇進と乗組員の向上—さらには待望のプール・ル・メリット叙勲の結果をもたらします。現実の U ボート戦と同様、ゲーム・システムは多くの機会を含みますが、究極の成功は、経歴の過程で実施する決断にかかっています。

全般的な勝利レベルは、ゲーム終了時の撃沈トン数を基準に判定されます（あなたが戦死すると、それは死後の名声にもなります）。

プレイを促進するために使用される重要なゲーム内容物は、各哨戒任務についてあなたの U ボート、乗組員、哨戒任務を管理するための U ボート・ディスプレイ・マット、艦船との遭遇戦を解決するための U ボート戦闘マット、各哨戒の結果を管理する哨戒ログ・シートです。ゲーム機能を解決するために使用される、様々なプレイヤー補助カードがあります。

概観 [General Overview]

プレイは数多くの哨戒任務実施の繰り返しで、無事港湾へ帰還するまで、海上における遭遇戦を解決します。各哨戒の完了時に、ログ・シートを調べて達成した成功度を評価し、艦長としてのあなた自身の昇進／叙勲又は可能な乗組員向上の結果となります。哨戒任務の間に、あなたの U ボートは受けた損傷に応じて一ヶ月〜数ヶ月間整備することになります。次の哨戒を実施できるようになる前に、いずれか個人の負傷を治療する必要があるかもしれません。

哨戒の実施 [Conducting Patrols]

U ボート・ディスプレイ・マットは、あなたの U ボートと乗組員、兵装を含めた全般的な状態を表示します。哨戒を実施しているときに、あなたの U ボートは哨戒任務記録欄 [the assigned Patrol Track] 上の各航路ボックス [Travel Box] を通して進み、進入した各航路ボックス内で遭遇、ランダム・イベントの可能性をチェックします。

典型的な遭遇には、艦船、機雷、防潜網、戦争後期には航空機が含まれます。艦船遭遇は、敵艦船が護衛下にあるかどうかで区分されます。護衛下の艦船と遭遇しているときには、あなたの U ボートが探知されて反復爆雷攻撃を受け得ます。各艦船遭遇の開始時、あなたは戦闘に従事するかどうか、昼間に実行するのか、浮上戦闘又は水中戦闘を実施するのか、目標艦船と交戦する距離を決定します。あなたは、戦闘中に全ての艦船について、ログ・シート上でこれらに与えた損害又は沈没を褒賞として記録します。非護衛下艦船に対して水上遭遇戦を実施しているときには、甲板砲又は魚雷を使用できます。

戦闘を実施する際には、魚雷（不発でない限り）と／又は甲板砲の射撃で目標艦船に対して与えた損害の総量についてサイを振ることになります。非護衛下艦船は比較的容易な目標ですが、もしも速やかに沈めないと、止めを刺すために追加の戦闘ラウンドを試みて

いるときに護衛艦が出現する危険があります。非護衛下艦船は、無垢な貨物船を装った重武装の囚である「Q シップ」にもなり得ます。これには英国海軍のベテランが乗組み、U ボート破壊の任務に魅力を感じていました。

護衛下の艦船に対する遭遇戦は、特に近距離で戦闘に従事することに決めた際には、危険を伴います（この場合、護衛艦はあなたが魚雷を発射できる前に探知を試みることができます）。護衛艦は、あなたの U ボートを探知する機会を持ち、いったん探知されたら、あなたの U ボートは体当たり攻撃を受けるか又は（戦争後期には）更なる探知から脱出できるようになるまで、反復爆雷攻撃下に置かれ得ます。絶望感、あなたを超過深度の試みにさへ導くかもしれません。攻撃下に乗組員の負傷を含む損傷結果を受けると、大きな危機に直面します。

いったん護衛艦の探知から離脱したら、損傷した機械装置を修理します。機能不全機械装置の修理に失敗したら、哨戒を中止して帰還させる原因となる可能性があります。いったん護衛下艦船に対する遭遇戦が終了したら、あなたは自動的に損傷状態のいずれかの艦船を追尾するか、又は護送船団との再交戦を試みる選択枝を持ちます。

Q シップ、機雷、防潜網、航空機の遭遇は稀ですが、これが発生するときにはあなたを大きな危険状況に置きます。この危機の回避を試みるためには、経験、技能、幸運が必要となり、もしも失敗したらあなたの戦役は水葬で終了し得ます。

U ボートの整備 [U-Boat Refit]

いったんあなたの U ボートが基地に帰還することで哨戒任務を完了すると（哨戒記録欄上の最後の航路ボックスでの遭遇可能性チェックの後）、整備を行います。整備期間は、受けた損傷の程度にかかっています。それに加えて、U ボート艦長の回復が遅延の結果になり得ます。新型 U ボートを割り当てられるか、又は乗組員の一部を失う可能性があります（負傷から回復又は昇進するためには、さらに時間を要します）。整備中に、乗組員の向上又はプール・ル・メリットの叙勲を含む艦長昇進の結果となり得る、あなたの哨戒に関する成功度を評価します。整備に続き、あなたの U ボートが次の哨戒任務を開始する前に、全ての機械装置が機能し、完全兵装状態で全乗組員が揃います。

ゲームの終了 [End Game]

いったん 1918 年 10 月を通して全ての哨戒任務が実施されたら、ゲームは終了します。もしも艦長としてのあなたが戦死又は捕虜になるか、あるいはあなたの U ボートが沈没、破壊、捕獲されると、ゲームは直ちに終了します。あなたは最後の哨戒（1918 年 10 月の後に終了）まで生き残るかどうかにかかわらず、達成した勝利レベルを判定するために撃沈した艦船のトン数を計算します。一般的に、全経歴を記録するために、あなたは撃沈した全ての艦船（いかなる主要艦も含む）、最終階級、獲得した叙勲を注記することを望むでしょう。もちろん、もしもあなたが自艦と共に海の底に沈んでしまったら、荣誉や成果は死後に認定されます。

[3.0] ゲームの備品

[GAME EQUIPMENT]

[3.1] U ボート・ディスプレイ・マット [U-BOAT DISPLAY MAT]

用意された U ボート・ディスプレイ・マットは、それぞれが使用可能な各ドイツ軍 U ボートのタイプに相当し、あなたの哨戒の進捗を記録するための個別航路ボックスを含みます。このマットは、あなたの乗組員と機械装置の状態、任意に使用可能な兵装を記録する手助けをします。プレイに選択した U ボートタイプに一致する、適切なディスプレイ・マットを選択します。このマットは、ゲーム・プレイと哨戒任務を実施しているときに最も重要なものです。このマットの使用方法については、適切なルール項目で説明されます。

[3.2] U ボート戦闘マット [U-BOAT COMBAT MAT]

U ボート戦闘マット [U4] は、艦船目標に対する戦闘を解決するために使用され、一般的に、プレイ中にあなたの U ボート・ディスプレイ・マットの傍に置かれます。このマットの使用方法については、適切なルール項目内で説明されます。

[3.3] 競技用コマ [THE PLAYING PIECES]

Raiders of the Deep に含まれる競技用コマはマーカーと呼ばれ、あなたの U ボートと乗組員の状態を管理するため、又は戦闘を解決しているときに U ボート戦闘マット上に置かれます。マーカーは、個々の艦船、航空機、乗組員メンバー、個々の魚雷、砲弾、ランダム・イベント、乗組員と機械装置の状態について用意されています。

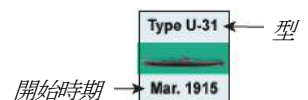
注釈：追加マーカーとブランク（例えば、追加の魚雷マーカー）は、紛失又は痛めた際のスペアです。

[3.3.1] マーカーの読み方 [HOW TO READ THE MARKERS]

Raiders of the Deep のカウンター内容物は、あなたの U ボートの状態を管理するためと、交戦を解決するためのマーカーを提供します。これらのマーカーには、プレイを促進するための、サイの目修正のような情報が含まれます。各マーカー・タイプは、下記で説明されます。

[3.3.2] ゲーム・マーカー [GAME MARKERS]

U ボート [U-BOAT]



U ボートマーカーは、あなたが選択したタイプに一致させ、あなたの哨戒任務の進捗を管理するために、U ボート・ディスプレイ・マット上に置かれます。一致するタイプと開始時期を列記した、各 19 枚の U ボートマーカーがあります。

将校階級 [OFFICER RANK]



将校階級 (11.2)

等級 (11.2)

4枚の番号付の将校階級マーカーは、あなたの U ボート艦長としての昇進レベルを管理するために用意されています (最低の1から最高の4まで)。

勲章&叙勲 [MEDAL & REWARDS]



渴望されたプール・ル・メリットを含む様々な勲章が、あなたの成功経歴に基づいて授けられます (11.3)。

乗組員の質 [CREW QUALITY]



サイの目修正

乗組員習熟レベル

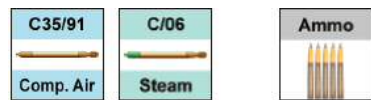
乗組員の質は、あなたの乗組員の経験と行動力に一致します。あなたの乗組員は、「訓練済」[Trained] レベルで開始します。

ランダム・イベント [RANDOM EVENT]



大部分のランダム・イベント (12.0) は直ちに解決されますが、いくつかはプレイ中の後の方で使われる可能性があり、これらのマーカーは使用されるまで U ボート・ディスプレイ・マット上に置かれます。

兵装 [ARMAMENTS]



魚雷 (4.5)

弾薬 (4.6)

魚雷マーカーは、型式毎に個々の魚雷をあらわします。: C35/91 (短射程)、C/60 (中射程)、G/6 (長射程)。弾薬マーカーは、戦闘中に各目標へ割り振る甲板砲の砲弾を管理します。



特殊任務 (7.3)

追加のマーカーには、機雷や特殊任務の秘密諜報員を含みます。

損傷 [DAMAGE]

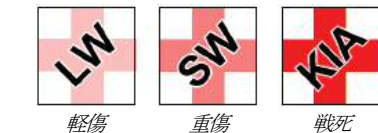


表面 裏面

機械装置損傷

船体損傷、浸水水位、機関や他の機械装置に起こり得る損傷を管理するためのマーカーが用意されています。これらのマーカーは、損傷が起きるときにのみ、あなたの U ボート・ディスプレイ・マット上に置かれます (10.0)。

乗組員の状態 [CREW STATUS]



軽傷

重傷

戦死



特殊技能

乗組員メンバー

サイの目修正

乗組員状態マーカーは、重傷や戦死の結果を管理するために用意されています。特殊技能乗組員メンバーは、プレイ中に一定の特典を提供する「熟練」[Experte] (11.1) にも上り得ます。

戦闘マット・マーカー [COMBAT MAT MARKERS]



艦船目標マーカー [Ship Target Markers]



艦船タイプ

名称 主要艦

損傷許容量

トン数

遭遇戦を解決するとき、U ボート戦闘マット [U4] のためのマーカーが用意されます。これらのマーカーには、昼間/夜間 [Day/Night]、交戦距離 [range of engagement]、目標艦船のタイプ [type of ships targeted] を含みます。

注釈: 魚雷と砲弾マーカーは、戦闘を解決しているときに、あなたの U ボート・ディスプレイから戦闘マットへ移すことに注意してください。

備忘のための補助マーカー [MNEMONIC AID FOR MARKERS]

プレイを促進させるため、いくつかのマーカーは備忘のため1つ以上のサイの目修正を表示します。下記で各修正のタイプについて述べます。これらの修正は、関係するチャートと表上に列記されます。

DRM 説明

- 攻撃 [Attack]** : U ボートが魚雷/甲
- A** 板砲の射撃を実施しているときの修正 [U1]
- 探知 [Detection]** : 護衛艦探知の修正
- D** [E2]、又は
- 急速潜航/回避 [Dive/Avoid]** : 航空機又は機雷遭遇回避の修正 [A1/M1]
- R** **修理 [Repairs]** : 修理のためのサイの目修正 [E5]

[3.4] チャートと表

[CHART AND TABLES]

ゲーム・プレイの促進を提供し、ゲーム機能を解決するために、多数の両面プレイヤー補助カードが用意されています。これらのチャートとディスプレイの使用方法は、適切なルール項目で説明されます。特定のチャートと表は、その ID [四角カッコと青文字] で区分されます。

サイ振りが要求されるときに、各表は必要なサイ振りの組合せを明記します。いくつかの場合には、各サイ振りが異なる位の数値をあらわすこともあります。このような場合には、色付のサイコロを使用して見分けます。例えば、「1d10+1d10」のサイ振りについては、最初の d10 は 10 の位で、2 番目の d10 は 1 の位をあらわします。「00」は「100」として扱い、「0」ではありません。

[3.5] 哨戒ログ・シート

[THE PATROL LOG SHEET]

哨戒ログ・シートは、各ゲーム活動、あなたの U ボートタイプ、ID、艦長 (Kommandant/Kmdt) 名、個々の哨戒任務、艦船の損傷、沈没、各哨戒に続く整備期間を記録するために使用されます。

[3.6] 艦長カード・タイル

[COMMANDER CARDS TILES]



その付属 U ボート艦長マーカーを持つ 8 枚の長方形のカード・タイルは、史実の哨戒実施を認めます (選択)。その使用方法は、14.7 の歴史的 U ボート艦長カード・タイルで説明されます。

[3.7] ゲーム・スケール [GAME SCALE]

U ボート・ディスプレイ・マット [U4] 上の各航路ボックスは、3～4 日間の哨戒をあらわします。一般乗組員ボックスは、艦上の計約 35 名の乗組員をあらわします。選択マーカーは、個別の艦船、航空機、特定乗組員メンバー、個々の魚雷、砲弾をあらわします。

[3.8] 付属品目録 [PARTS INVENTORY]

Raiders of the Deep の完全なゲームは、以下の内容物を含みます。:

- ・ 1 枚の 1/2" ユニット・カウンターシート
- ・ 10 枚の U ボート・ディスプレイ・マット 8.5"×11"
- ・ 7 枚のプレイヤー補助カード 8.5"×11"
- ・ 1 枚の戦闘ディスプレイ・マット 8.5"×11"
- ・ 8 枚の艦長カード・タイル 2.5"×3.75"
- ・ ルール小冊子
- ・ デザイナーの注釈を持つ 1 冊のルール小冊子
- ・ 5 枚の両面プレイヤー補助カード
- ・ 1 冊の両面哨戒ログ・シート
- ・ 5 枚の両面 U ボート・ディスプレイ・マット (9 U ボートタイプ)
- ・ 1 枚の U ボート戦闘マット
- ・ U ボートと目標名簿小冊子
- ・ 1 冊の哨戒ログ・シート 8.5"×11"
- ・ 2 つの六面体、2 つの十面体、1 つの二十面体サイコロ
- ・ 1 個のゲーム・ボックス

もしもこれらの内容物が欠損していたら、e-mail で Compass Games まで連絡してください。 sales@compassgames.com

[4.0] ゲームのセット・アップ

[GAME SET-UP]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

ゲームのセット・アップには、艦長名、開始時期、U ボートタイプの選択、哨戒ログ・シートの準備、最初の哨戒を実施する前に初期マーカーを正面の一致するディスプレイ・マットに置くことを含みます。敵艦船との遭遇戦を解決しているときに関係する、U ボート戦闘マット [U4] セットも脇に持ちます。

事項 [CASE]

[4.1] 艦長名 [COMMANDER NAME]

U ボート又は開始時期を選択する前に、プレイヤー諸氏はその艦長名を無作為に決めることができます。その目的のため、ドイツ軍艦長名チャート [N1] が含まれます。

[4.2] 開始時期 [START DATE]

あなたの艦長の最初の哨戒時期と割当てられた U ボートタイプを見つけるため、開始時期チャート [S1] を使用し、次いで U ボート番号を見つけるため U ボート番号チャート [B1] を調べます。様々な U ボート・ディスプレイ・マットが使用可能です。いったんあなたが自身の U ボートを選択したら、一致するディスプレイ・マットを正面に置きます。

[4.2.1] あなたは、一定の条件下で新型 U ボートを再割当て又は選択することができますが、一般的にはゲームが終了するまで、又は沈没するまで同じボートの艦長に留まります。

[4.3] 哨戒ログ・シートの準備

[PREPARE PATROL LOG SHEET]

[4.3.1] ログ・シートのヘッダー内に以下の情報を記録することにより、あなたの U ボート経歴物語を準備します。

U ボートタイプ [Submarine type]: これは、あなたが選択した U ボートのタイプです。

ID: これは、「U####」、「UB####」、「UC####」として表示されます。

Kmdt: これは、U ボートの艦長としてあなたが選択する名前です。

階級 [Rank]: これは、あなたの経歴中に昇進し得る艦長としての階級を管理する場所です。

叙勲 [Awards]: これは、あなたの経歴中に達成する叙勲を入れる場所です。

注釈: U ボート ID と艦長名は、あなたの経歴や逸話を創作し、ゲーム例会やアフター・アクション・レポートを高めるため以外に、ゲームへの影響はありません。

[4.3.2] ログ・シートは、各哨戒についての情報保存のために使用され、目標艦船が損傷、沈没、捕獲されたのかを含め、あなたの勝利レベルの判定を手助けします (5.2)。

[4.4] U ボート・ディスプレイ・マットのセット・アップ

[SUBMARINE DISPLAY MAT SET-UP]

[4.4.1] 選択した U ボートタイプに一致する U ボート・ディスプレイ・マットを正面に置きます。哨戒実施中にあなたのボートと乗組員の状態を記録するため、このディスプレイを継続的に参照することになります。

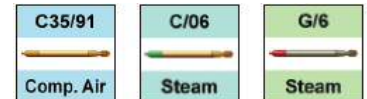
[4.4.2] 最初に、あなたのディスプレイ・マット上に以下のマーカーを置きます。

- ・ 開始時の階級を選択するか、又は 11.2.2 のチャートを使用して創出し、選択した階級のマーカー—少尉 (Leutenant zur See)、中尉 [Olt zS] (Oberleutnant zur See)、大尉 [KptLt] (Kapitänleutnant) を階級ボックス [Rank box] 内に置きます。
- ・ 乗組員練度 [Crew Quality] ボックス内に訓練済乗組員練度 [Trained Crew Quality] マーカーを置きます。これは、あなたの開始時乗組員の質です。
- ・ あなたの U ボート・マーカーを港湾 (整備) [In Port (Refit)] ボックス内 (哨戒セクションの右上に位置します) に置きます。
- ・ ディスプレイ・マットの兵装 [armaments] セクション内に、適切な魚雷 [Torpedo] と甲板砲弾 [Deck Gun Ammo] マーカーを置きます (4.5 と 4.6)。

いったん全てのマーカーが置かれたら、ゲームのセット・アップは完了です。プレイを開始して最初の哨戒任務を判定する準備ができました。

[4.5] 魚雷の搭載 [TORPEDO LOAD]

解説: 開戦当初、通常 U ボートは旧型の C35/91 (圧縮空気動力式) 又は C/06 (蒸気動力式) と新型の G/6 (蒸気動力式) 魚雷を組み合わせて搭載しました。圧縮空気式魚雷は、極めて近距離で使用しなければなりません。蒸気式は高速で信頼性が高く、より長距離で使用できました。これら全ての魚雷型式は泡の航跡を残し、昼間には油断ない艦船乗員によって発見され得ました。



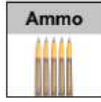
手順 [PROCEDURE]

1. ディスプレイ・マットのヘッダー内の初期魚雷搭載情報 (勲章 & 褒賞 [Medall & Rewards] ボックスの脇) を調べます。
2. 合計魚雷搭載数に一致する魚雷マーカーの合計数を選択します。
3. 個々の魚雷マーカーを数字付の前部と後部の発射管 [Tube] ボックス内に置きます。ボックス毎に、1 つの魚雷マーカーのみを置くことができます。
4. 残っている魚雷マーカーを前部と後部の再装填 [Reloads] ボックス内に置きます。再装填ボックスの合計許容量と、魚雷マーカーの数が許容量と一致することに注意してください。
5. 魚雷搭載数の合計は、常に U ボートの許容量と一致します。
6. 魚雷は、いったん搭載されてディスプレイ・マット上に置かれたら、決して前部と後部の間で交換又は移管ができません。再装填のみが可能です (4.5.1)。
7. 戦闘中に、いったん魚雷が前部/後部発射管から発射されたら、その発射管は再装填できます。前部魚雷発射管は、前部再装填ボックス内の魚雷で再装填されます。同様に、後部魚雷発射管は、後部再装填ボックス内の魚雷で再装填されます。

注釈: 容易に識別できるよう、前部再装填ボックスは、魚雷の型式によって個別のボックスを提供します。

[4.5.1] 再装填は、もしも一致する再装填ボックス内に魚雷マーカーが残っている場合にのみ可能です。いったん当該区画の再装填ボックスが消費されたら、哨戒中に再装填することは不可能です。

[4.6] 砲弾マーカー [Ammo Markers]



[4.6.1] ディスプレイ・マットは、各戦闘ラウンドに甲板砲が使用可能な砲弾数を管理するために使用されます。

[4.6.2] 砲弾 [Ammo] ボックス内に甲板砲のための2砲弾を置きます。

[4.6.3] 各砲弾マーカーは、砲撃戦闘のために使用される砲弾の数をあらわします。戦闘ラウンド毎に、2砲弾ポイントまで目標に割当てることができます。

[5.0] ゲームの勝利方法

[HOW TO WIN THE GAME]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

戦争は1918年11月11日に終了しますが、全てのUボートは10月21日にドイツへ帰還するよう命じられました。ゲーム全体は、1918年10月までの多くの哨戒完遂から成ります。もしもあなたのUボートが沈没するか、又は艦長としてのあなたが戦死するか、又はあなたのUボートが撃破された後に捕虜になると、ゲームは早期に終わるかも知れません。各哨戒の結果は、昇進と乗組員の向上（又は逆にまずい行為のため乗組員の質低下又は更迭）の結果となり、全般的な勝利レベルは沈めた艦船の合計トン数を基準に、ゲーム終了時に判定されます。

事項 [CASE]

[5.1] ゲームの終了 [ENDING THE GAME]

[5.1.1] ゲームは、あなたの最後の哨戒が完了又は1918年10月まで経過すると直ちに終了し、その時期の後に哨戒任務は実施しません。

[5.1.2] もしも整備期間を計算後に、次の哨戒任務が1918年10月の後に決定されると、ゲームは終了します。

[5.1.3] 時期にかかわらず、艦長としてのあなたが指揮権を剥奪されるか、戦死するか、捕虜になると、ゲームは直ちに終了します。

[5.1.4] いったんゲームが終了したら、勝利を判定できます。

[5.2] 勝利の判定

[DETERMINING VICTORY]

[5.2.1] プレイの終了時にログ・シートを調べ、あなたの経歴中に沈めた艦船のトン数を合計します。

[5.2.2] 沈没した敵艦船のトン数を基準に、あなたの勝利レベルとUボート艦長としての実行結果が下記により判定できます。

敗北 [DEFEAT] : 0~49,999 トンを撃沈するか又はあなたのUボートが自沈の試み(10.13)に失敗して捕獲されたら。

注釈 : あなたのUボートが自沈に失敗して捕獲された瞬間に、撃沈した艦船トン数にかかわらず、自動的に「敗北」の結果となります。

あなたの家族とあなた自身は、カイザー海軍に顔向けできません。もしも生き残ったとしても、戦後の経歴を陸上で過ごすは見なされます。もしもあなたのUボートが捕獲されたら、ドイツ軍の暗号帳その他の機密を協商側の手に委ね、Uボート戦全体を害する可能性があります。

引き分け [DRAW] : 50,000~99,999 トンを撃沈。

あなたは国家の義務を果たしました。ただし、戦後の書籍や映画へのオファーはおそらくないでしょう。

限定的勝利 [MARGINAL VICTORY] : 100,000~149,999 トンを撃沈。

あなたは、Uボート艦長として、ある程度の成功を収めました。あなたの乗組員はあなたの能力を尊敬し、帝国海軍は戦後あなたを訓練機関に入れます（あなたが戦死又は捕虜になっていなければ）。

実質的勝利 [SUBSTANTIAL VICTORY] : 150,000~199,999 トンを撃沈。

あなたは、カイザー海軍のトップUボート・エリートの一で、同僚、乗組員、司令官からの尊敬を獲得します。あなたは、しばしば全国紙で紹介され、戦後のドイツ海軍再建を援助する機会を提供されます（あなたが戦死又は捕虜になっていなければ）。

決定的勝利 [DECISIVE VICTORY] : 200,000+ トンを撃沈。

KptLt

Medal & Rewards

Torpedo Load 6
3x C/06, 3x G/6
until Jun '16,
6x G/6 after Jun '16

Type U-31

(U-31 to U-41: available March 1915)

Random Event

Forward Torpedo Tubes

C/06
Steam

C/06
Steam

Deck Gun

8.8cm
Status

Unlimit
Ammo Ammo

Aft Torpedo Tubes

C35/91
Comp. Air

C35/91
Comp. Air

Forward Reloads
(total capacity 2)

C35/91
Comp. A C35/91
Comp. Air

Aft Reloads
(none)

Damage

Hull	Hull	+1m refit	+2m refit	+3m refit	[SUNK]
Flooding					[SURFACE]

Engines

Electric 1	Electric 2
Diesel 1	Diesel 2

Patrols

British Isles	Transit	Transit	British Isles	British Isles	British Isles (A)	British Isles	Transit	Transit
The Med	Transit	Transit	The Med	The Med	The Med	The Med	The Med	Transit

Misc.

Periscope	Wireless
Hydro phones	Batteries

U31 型 U ボートの初期セット・アップ

艦長は大尉 (11.2.2) で、乗組員の経験レベルは「訓練済」(4.4.2)であることに注意してください。

船体と浸水損傷マーカーは、脇に置かれます。

魚雷と甲板砲弾は、搭載されています。

最後に、ゲームの最初の哨戒任務を判定するためにサイを振る前に、Uボート・マーカーを「港湾」[In Port] ボックス内に置きます。

6

© 2018 Compass Games, LLC.

Raiders of the Deep

あなたは海上の悪魔であり、カイザー海軍の誇りです。あなたの伝説的偉業は、あなたを U ボート・エリート の頂点に置き、プロバガンダで脚光を浴びます。同僚たちは、あなたの勇敢な成功に驚嘆します。戦後あなたは、希望に満ちて退役します。

[5.2.3] もしも艦長として戦死したら、それでも (死後の) 勝利レベルを判定します。もしも捕虜になっても、同様に適用します。

[6.0] プレイのシーケンス

[SEQUENCE OF PLAY]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

Raiders of the Deep は、多くの U ボート哨戒を実施するため、不連続のプレイのシーケンスを厳守します。最も抽象的なレベルでは、シーケンスに哨戒実施の周辺と各哨戒終了時の整備を含みます。連続的に番号付けされた「ゲーム・ターン」はなく、ターンを基本とした別のシステムで、ゲーム・プレイは一ヵ月単位の時間増加に分割され、ログ・シートに反映されます。ゲームは、選択した U ボートタイプが使用可能な時期に開始し (最初の哨戒任務)、哨戒は 1918 年 10 月まで続きます。各哨戒は、完了するまでに少なくとも一ヵ月かかり、整備が完了するまでに要求される月数は、状況によって変化します (U ボート損傷と／又は乗組員死傷)。

以下のゲーム・プレイのあらましは、いったん U ボートが選択され、一致するディスプレイ・マットに全てのマーカーが置かれた後に開始します (4.0、ゲーム・セット・アップ)。

[6.1] ゲーム・プレイのあらまし [GAME PLAY OUTLINE]

1. 哨戒任務の決定 [DETERMINATION PATROL ASSIGNMENT]

- U ボート哨戒任務表を調べます (7.0) [P1]
- ログ・シート (哨戒開始時期に一致する列) 上で哨戒任務に入ります
- U ボートマーカーをディスプレイ・マット上で哨戒任務ボックスの最初の航路ボックスの脇におきます。

2. 哨戒の実施 [CONDUCT PATROL]

- 遭遇チャート (8.0) [E.1] を調べること、占める航路ボックスについての遭遇をチェックします。もしも遭遇が起きなければ、次に進入した航路ボックスについて、このステップを繰り返します。もしも遭遇が振られたら、以下のステップに従います。

遭遇戦の解決 [RESOLVE ENCOUNTER]

- ランダム・イベントの判定 (もしも振られたら、12.0)、あるいは航空機又は艦船遭遇を解決します (8.0)。戦闘で敵艦船と交戦することは、常に任意です (8.1.4)
- あなたは、遭遇戦が完了するまで、非護衛下艦船に対して必要に応じて追加のラウンドを実行でき (9.4.3)、あ

るいは遭遇戦が完了するまで護衛下艦船又は護送船団 (9.7) の「追尾」を試み、その間に魚雷を再装填します。

- あなたの U ボートが探知されて反復爆雷攻撃を受けると、追加の戦闘ラウンドも起こり得ます。このサイクルは、あなたの U ボートが護衛艦探知から逃れるか、沈没させられるまで自動的に繰り返します。
- いったん全ての戦闘ラウンドが完了したら、損傷したいずれかの U ボート機械装置の修理を試みます (10.7)。

注釈: いったん探知から逃れたら、それでも「追尾」が認められます。

- 次の航路ボックスへ進み、U ボートが最終航路ボックスに進入して遭遇の可能性を解決するまで、これを繰り返します (7.4)。完了した瞬間に、U ボートマーカーを港湾 (整備) ボックス内に置きます。

3. U ボートの整備 [REFIT SUBMARINE]

- U ボートの損傷と全ての修理を完了するために必要な期間 (10.10) を判定します (次の哨戒を開始する時期を決定するために、ログ・シート上に整備期間を記録します)。

注釈: もしも次の哨戒開始時が 1918 年 10 月の後であると、ゲームは終了します。

- 乗組員の回復と交代の可能性をチェックします (10.11)。
- 乗組員の向上についてチェックします (11.1)。
- 艦長の昇進と／又は叙勲についてチェックします (11.2 と 11.3)。
- U ボートの再割当ての可能性についてチェックします (11.4)。
- 次の哨戒の前に、充填した魚雷搭載 (4.5) をセットし、2 枚の砲弾マーカー (4.6) を補充します。予め次の哨戒任務の U ボート・ディスプレイ・マットから、全ての損傷と乗組員負傷マーカーを取り去ります。

ゲーム・プレイは、ゲームが終了するまで上記のシーケンスに従って実施され (5.1、ゲームの終了)、そのときに勝利を判定できます (5.2、勝利の判定)。上記のあらましで実行された実際の活動は、適切なルール項目内で扱われます。

[7.0] 哨戒の実施

[CONDUCTING PATROLS]

解説: 哨戒は、戦争の進捗に従って哨戒ゾーンがシフトしていく、主として時間の機能として割り当てられます。多くの獲物を持つ地中海の哨戒が 1915 年 5 月に開始され、ドイツ帝国海軍は英仏軍のダーダネルス戦役への対応として地中海に初めて潜水艦を送りました。

ルールの概要 [GENERAL RULE]

あなたは U ボート艦長として、自身の経歴を通じて多くの哨戒任務を割り当てられます。

最終目標は、各哨戒を成功裏に終わらせ、戦争に生き残ることです。哨戒の成功は、あなたの階級を上げ、又はあなたの乗組員を向上へと導くことができます。哨戒は、特殊任務又は U ボート型式又はこの項目内に注記されたその他の制限から構成されます。各哨戒任務は、U ボート・ディスプレイ・マット上の個別名称付哨戒記録欄であらわされ、それぞれ U ボートが航行して通過する複数の航路ボックスから構成されます。哨戒は、哨戒任務に一致する記録欄上に置かれた U ボートマーカーを前進させ、基地へ帰還するまで、進入した各航路ボックスについて遭遇の可能性をチェックすることで実施されます。

手順 [PROCEDURE]

哨戒任務は、それが行われる月に U ボートが割当てられた戦隊 [Flotilla] を基準に判定されます。各哨戒の前に、U ボート番号チャート [B1] 上であなたの U ボート番号を見つけ、その色を哨戒の月に注記します。次いで、それを哨戒任務チャート [P1] 上の戦隊哨戒任務と交差照合します。もしも U ボート番号がもはや存在しないか (もしも史実の U ボートが以前の月に沈没していたら)、又はあなたが異なる戦隊へ転任したら、単にあなたが最後に割当てられた戦隊へ進みます。もしも戦隊が解散していたら、あなたは哨戒任務チャート [P1] で述べられたごとく、他の戦隊に組み込まれます。

事項 [CASES]

[7.1] 哨戒任務の準備

[PATROL ASSIGNMENT PREPARATION]

U 型ボートについては、もしも次の哨戒の哨戒記録欄が (A) を伴うボックスを持つと、2d6 を振ります。:

2d6 を振る 結果

2~11	通常哨戒
12	秘密諜報員の便乗

UB 型ボートは、常に通常哨戒を実行します。UC 型ボートは、常に機雷敷設哨戒を実行します。

[7.1.1] ログ・シート上の哨戒開始時に一致する列で哨戒に入ります。

[7.1.2] ディスプレイ・マットの哨戒セクション内で哨戒任務を設定し、あなたの U ボートマーカーを最初の航路ボックス (移送ボックス) の脇に置き、いったん進入すると哨戒が開始されます。

[7.1.3] 哨戒任務を開始するために、U ボート・ディスプレイ・マット上に元々置かれる全てのマーカーを一致させます (4.0、ゲーム・セット・アップ)。

[7.2] 哨戒の制限

[PATROL RESTRICTIONS]

[7.2.1] バルト海 [THE BALTIC] バルト海作戦への U ボートの割当ては、4 月から 11 月のみです。

[7.3] 特殊任務 [SPECIAL MISSIONS]

ゲームには、秘密諜報員の便乗と機雷敷設の2タイプの特殊任務があります。これらは、U ボート・ディスプレイ・マット上でそれぞれ (A) と (M) として表示されます。秘密諜報員便乗任務は、一定の U ボートについて稀な任務で、機雷敷設任務は UC II 型ボートの定型的業務です。

[7.3.1] 便乗者の輸送 (T) [TRANSPORT A PASSENGER]

秘密諜報員を敵国又は中立国へ運ぶため、U ボートは



「任務」ボックスへ到着したときに、特殊任務遭遇チャート [E1] 上でサイを振り、作業員を降ろすことを試みます。もしも遭遇がなければ任務は成功です。もしも遭遇が発生したら、最初にその遭遇を解決しなければなりません。もしも U ボートが攻撃されて生き残ると、作業員を降ろすことが可能となる前に他の遭遇の可能性についてサイを振らなければなりません。遭遇なしになるまでこの過程を継続し、作業員を降ろすか、あるいは U ボートが沈没するか又は帰還を強制されます。

[7.3.2] 機雷敷設 [MINELAYING] (M)

この特殊任務は、UC II 型 U ボートのみに、秘密工員便乗と同様の方法で実施されます。ただし、UC II



ボートは、常に機雷敷設任務を実行します。機雷は影響が遅れる兵器であるため、機雷による艦船の沈没は現行哨戒に続く月に目標名簿を使用して判定されることになります。いったん機雷の敷設に成功したら、下記の手順に従って効果を判定するために 1d6 を振ります。

1d6 を振る 結果

1～3 翌月に機雷による 1 隻の艦船沈没を要請し、目標艦船タイプを判定するために遭遇チャート [E1] 上でサイを振り、次いで犠牲者のサイズを判定するために翌月の目標名簿上でサイを振る。

4～5 上記と同じ方法を使用して翌月に機雷による 2 隻の艦船沈没を要請するが、犠牲者のサイズを判定するためにサイを 2 回振る。

6 上記と同じ方法を使用して翌月に機雷による 3 隻の艦船沈没を要請するが、犠牲者のサイズを判定するためにサイを 3 回振る。

[7.3.3] 特殊任務中 (U ボートが任務 (M/A) 航路ボックスを占めている間に任務を遂行しているとき) の航空機遭遇は、U ボートが浅い海での作戦を強制されるため、航空機遭遇チャート [A1] で 1 修正を受け取ります。この修正は、特殊任務を実施している間の他の航路ボックスには関係しません。

[7.3.4] 特殊任務哨戒の成否は、哨戒中にいか

なる艦船が沈没したかにかかわらず、任務 (M/A) 航路ボックス内で特殊任務が成功裏に実施されたか否かに依存します。これは、7.4.2 の例外です。沈没させたトン数は、それでも全ての目的においてその U ボートによって沈められた合計トン数に対してカウントします。

[7.3.5] ランダム・イベント (12.0) は、特殊任務中に任務 (M/A) 航路ボックス内で発生し得ません。これらは、任務中のその他のボックス内で起こり得ます。

[7.4] 哨戒の完了 [COMPLATING PATROLS]

[7.4.1] いったん哨戒任務が完了したら、U ボートは移送を完了し、哨戒記録欄の最終航路ボックスに進入することによって基地に帰還し、そこでのいかなる遭遇の可能性も解決します。哨戒が終了し、次の哨戒任務が決定される前に整備フェイズが発生することを表示するため、U ボートマーカーを港湾 (整備) ボックス内に置きます。

[7.4.2] プレイヤーは、撃沈した敵艦船のトン数を合計することでログ・シートを更新し、ログ・シート上の哨戒月の隣にそれぞれ「S」又は「F」を書くことで哨戒の成否を示します。哨戒は、もしも少なくとも 1 隻の敵艦船が沈めば成功で (例外：7.3.7)、さもなければ哨戒は失敗です。これは、乗組員の向上が起きるかもしれないときに、見失わないように行われます (11.1)。

[8.0] 哨戒遭遇 [PATROLENCOUNTERS]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

一定の哨戒中に、いくつかのタイプの遭遇 (敵の艦船や航空機を含みます) が起きるかもしれませんが、自然遭遇の可能性は哨戒任務自体に反映されています。艦船遭遇は、あなたが交戦できる艦船の数やタイプによって変化します。

手順 [PROCEDURE]

哨戒記録欄上で進入する各航路ボックスについて、遭遇が発生するかどうか判定するために、遭遇チャート [E1] を調べます。もしも遭遇が発生しなければ、U ボートマーカーを次の航路ボックスへ前進させて再びチェックすることにより、直ちにプレイを前へ進めます。艦船遭遇が起きるときには、交戦している目標艦船の数とタイプ、その規模と ID、護衛下かどうか、遭遇が発生する 1 日の時間を判定するため遭遇チャートに従うことで前へ進みます。航空機遭遇については、直ちに航空機戦闘を解決します (9.10、航空機遭遇)。

事項 [CASE]

[8.1] 遭遇のタイプ [TYPES OF ENCOUNTERS]

[8.1.1] 航路ボックス毎に一度、遭遇の可能性についてサイを振ります。もしも遭遇が起きなければ、何も発生せず、U ボートを次の航路ボックスへ前進させて再びサイを振ります。
例外：いくつかの場合、遭遇増加 (8.1.7) が哨戒中に航路ボックス内で 1～8 遭遇を創出し、これは次の航路ボックスへ前進する前に、遭遇について複数回サイを振らなければならないことを意味します。特殊任務 (7.3.1、7.3.2) の実行を試みているときには、やはり

追加の遭遇についてサイを振らなければなりません。機能不全ディーゼル機関は、やはり追加の遭遇サイ振りを要求することになります (10.2.1)。

[8.1.2] 遭遇チャート [E1] は、発生する遭遇のタイプが敵艦船又は敵航空機に対する遭遇であるのかを判定します。

艦船に対する遭遇は、艦船の数とタイプ (8.2、艦船サイズと ID の判定)、同様に護衛艦が存在するか否かによって変化します。

[8.1.3] 護送船団は、常に 4 隻の艦船から構成され、主要艦と護送船団の遭遇は常に敵護衛艦を含みます。以下の遭遇は、護衛艦を含みません。以下の遭遇は、護衛艦を含みません：「艦船」[「ship」]、「2 隻の艦船」[「Two Ships」]。

注釈：護送船団は、もちろん多くの場合 4 隻を超える艦船から構成されます。ただし、ゲームの目的において、これらの 4 隻の艦船は、あなたが目標にできる最寄りの艦船をあらわします。

[8.1.4] 艦船に対する戦闘は、常に任意です。プレイヤー諸氏は、目標 (又は複数目標) を確認後、一緒に戦闘を回避することを決定できます。もしもそうすると、単に U ボートマーカーを次の航路ボックスへ前進させ (あるいは、もしも哨戒で遭遇増加があり、要求されたサイ振りを反復していなければ次のサイ振りをを行い)、遭遇は終了して U ボートは非探知下です。

[8.1.5] もしも航空機遭遇が起きたら、直ちに戦闘を解決します (9.10、航空機遭遇)。あなたは、航空機との戦闘を回避することを選択できません。

[8.1.6] 遭遇は、ランダム・イベントが誘発されるときには無視されます (12.0、ランダム・イベント)。

[8.1.7] 遭遇増加 [ENCOUNTER MULTIPLIER]

哨戒中、プレイヤーが遭遇増加を獲得している最初の結果 (ランダム・イベント結果でもあります) を含む、素の「12」の遭遇のサイの目 (6+6) 毎に、単一の哨戒で各哨戒ボックス (すなわち、移送ボックスは含めません) について遭遇の数を増加させます。ただし、イギリス諸島、イギリス海峡、地中海のみです。各遭遇増加は直ちに使用でき、又はプレイヤーは発生したらそれらを書き留めておき、後の哨戒のために留保できます。

遭遇増加を使用するため、哨戒中のいずれかのとき (最大の効果を上げるためには、最初の哨戒ボックスに進入する前)、増加数を判定するために 1d6 を振ります (もしもエリート乗組員を持つと +1 DRM 並びに艦長がハンザ十字章 [Hanseatic Cross] を受けていたら +1 DRM)。現行哨戒で残っている哨戒ボックスについて、修正後のサイの目の数だけ増加させます。例えば、もしもあなたがエリート乗組員を持つもののハンザ十字章を持たず、4 を振ると、哨戒ボックス毎に 1 遭遇を持つ代わりに、5 (4 + 1 エリート乗組員について) を獲得します。

通常、プレイヤー諸氏は、艦長や乗組員が習熟し、戦略的状況が好ましいときの後の哨戒のためにこれらの修正を保持しておくのが有利であることに気づくでしょう。この特典

の注意深い使用は、艦長の運命に大きな相違をもたらす。平凡な哨戒をUボートのエース中のエースにする機会にすら転じさせます。他方、特典の使用があまりにも遅きに失すると、機雷、航空機、護衛艦からの大きな危険に晒され得ます。

遭遇増加は、特殊任務を含む哨戒で使用することも可能です。このような場合、遭遇増加は特殊任務を行う航路ボックスについてはカウントしません。いったん特殊任務が完了したら、次の航路ボックスへ移動します。

[8.2] 艦船サイズとIDの判定

[DETERMINE SHIP SIZE AND ID]

[8.2.1] 遭遇チャート [E1] を調べ、一般的サイズを判定するために、各目標艦船について1d6を振ります。最下部の艦船サイズ判定表を使用します。護送船団については、あなたの攻撃位置から最寄りの4隻の目標艦船のサイズを判定するために、4d6を振ります。

[8.2.2] 各艦船の実際のサイズと名称を判定するため、名称と各目標艦船の一致するトン数を判定すべく、現在の時期についての目標艦船名簿チャート [T1] を使用します。

[8.2.3] 各艦船のトン数を哨戒ログ・シート上に記録し、勝利のレベルを判定するときにカウントします。選択的に、あなたはゲーム・リプレイの目的のためにのみ、目標艦船の船名を記録します。

歴史的注釈: チャートは、何隻かの主要艦 (容易に識別できるよう、チャート上に赤字でマークされています) を含み、通常の貨物船のごとく攻撃できますが、これらは武装を持つため潜航中に攻撃しなければなりません。

[8.2.4] 目標艦船名を記録しているとき (選択)、目標名簿のサイ振りがすでに同じ経歴で沈没した艦船と重複する結果となる場合、サイの目に最寄りの合法的な艦船を選択します (同数の場合、次の最低が次の最高を探します)。もしも現在の月中に使用可能な合法的目標がなければ、合法的な目標を持つ最寄りの早い月の名簿上でサイを振ります。それでもなければ、現行航路ボックス内で戦闘の可能性はありません (誤報だったのです)。

 Small Freighter <5000T ②	 Large Freighter ≥5000T ③	 Large Freighter ≥10000T ④	 Cressy 12000T ⑤
---	--	---	---

歴史的注釈: 目標名簿上で識別された全ての艦船は、戦争の特定月に実際に沈没しています。

[8.2.5] 艦船目標のタイプとサイズを確認したら、戦闘を解決するためにUボート戦闘マット上に置く、一致する目標艦船マーカーを選択します。艦船マーカー上の円内数字は、艦船を沈めるために要求される損傷の量 (艦船のトン数が基準) を示します。小型と大型の貨物船について、船名なしのマーカーが用意されています。各主要艦は、固有のマーカーによってあらわされます。

[8.2.6] いったん艦船が確認されたら、プレイヤー諸氏は攻撃することを辞退できます。もしもそうすると、遭遇は終了し、Uボートは非探知下です。Uボートを次の航路ボックスへ移します (あるいは、もしも遭遇増加状態で未だに十分なサイ振りを反復していなければサイを振ります)。

注釈: なぜ攻撃を辞退するのでしょうか? あなたは魚雷が少なく、大物目標を待つことを望むかもしれません。甲板砲の砲弾のみを持ち魚雷を持たないか、又はUボートが損傷状態のため、非護衛下の目標を望んでいるかもしれません。あなたは、いかなる理由でも攻撃を辞退できます。

[8.3] 昼間と夜間の遭遇

[DAY AND NIGHT ENGAGEMENTS]



[8.3.1] 各遭遇について、遭遇チャート [E1] を調べて遭遇日の時間 (昼間又は夜間) を判定するために1d6を振ります。遭遇日の時間は、魚雷攻撃と探知に影響を持つ可能性があり、夜間浮上攻撃は夜間のみ実施できます。

[8.3.2] いったん全ての艦船が確認されたら (8.2、艦船サイズとIDの判定)、接触を失うリスクを持って、昼間から夜間への変換を試みることができます (例外: 非損傷主要艦への攻撃は、昼間から夜間へ変更できません)。夜間への変更を試みるため、遭遇チャート [E1] を調べます (昼間へ変更する理由はありません)。あなたは、目標との接触を失うリスクを冒し (修正後の5又は6のサイの目で)、この場合には直ちに遭遇が終了します。

[8.3.3] いったん遭遇日の時間が判定されたら、Uボート戦闘マット上に昼間/夜間マーカーを適切な面を上に向けて置きます。

[8.3.4] すでに損傷状態の目標艦船を追尾しているときには、サイを振る必要はなく、艦長は昼間又は夜間を選択できます (9.7.5)。

[9.0] 戦闘 [COMBAT]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

戦闘は、哨戒任務中に遭遇が起きるか、又はランダム・イベントによって要求される時に発生します。Uボート艦長としてのあなたの目標は、可能な限り多数の敵艦船を沈め、可能な限り護衛艦の爆雷攻撃や航空機攻撃に耐えることです。敵艦船に対する戦闘は任意で、複数の戦闘ラウンドから構成されます。これには、再交戦を期待して艦船又は護送船団を追尾することを含みます。もしも護衛艦が含まれると、敵の探知に続いて体当たりと/又は爆雷攻撃が起り得ます。プレイヤーは、最初の戦闘ラウンドに続き、交戦から撤退することを選択できます。ただし、Uボートは、遭遇を終了するために探知から無事脱出できるまで、護衛艦からの多数の爆雷攻撃に耐えねばならないかもしれません。機

雷遭遇と航空機攻撃は、艦船遭遇とは別に解決されます (9.8、機雷と防潜網と9.10、航空機遭遇)。

手順 [PROCEDURE]

Uボート戦闘マット [U4] は、敵艦船に対する攻撃を解決するために使用されます (9.2)。いったん全ての目標が確認されて戦闘マット上に置かれ、遭遇日の時間が判定されたら、Uボート艦長はどのように攻撃を実施するか (又は、全く攻撃を行わないか) を決断しなければなりません。潜航又は浮上攻撃 (夜間浮上攻撃を含みます)、敵目標と交戦する距離を選択します。護衛艦の存在は、選択される攻撃の様相に直接影響を持つかも知れず、これは護衛艦の探知が起きるかどうか、又は起きるときを決定することになります。

Uボート・ディスプレイ・マットから魚雷と/又は浮上砲撃砲弾マーカーを、戦闘マット上で選択した目標に一致する魚雷又は砲撃ボックス内に置きます。Uボート雷撃/甲板砲撃チャート [U1] を使用してUボートの攻撃を解決し、魚雷不発チャート [U2] 上で魚雷不発の可能性をチェックすることにより、命中を解決します。必要に応じて、全ての修正を適用します。もしもあれば艦船目標が吸収しなければならない損傷の総量を判定するため、攻撃損傷チャート [U3] 上で獲得された各命中について、サイを一度振ります。損傷艦船は、それらを管理するためにログ・シート上にチェック・マークを付けることで注記し、沈没艦船は撃沈を記録するためにログ・シート上でそれらのトン数値を円で囲みます。一定の状況下で、Uボートは別の戦闘ラウンドを開始するか、あるいは敵艦船又は護送船団の追尾を試みることができます。ただし、非護衛下目標に対する別の戦闘ラウンド開始には、遭遇チャート [E1] の追加戦闘ラウンド表でのサイ振りが含まれ、護衛艦又は航空機がその場に到着する危険があります。

護衛艦が含まれるときには、護衛艦探知チャート [Detection] [E2] を調べます。もしも探知されたら、Uボートは直ちに体当たり攻撃や爆雷攻撃を受ける可能性があり、命中が起きるか判定するために護衛艦/航空攻撃チャート [E3] を調べます。適用可能な全ての修正を適用します。Uボートは、超過耐圧殻替航の実行を宣言し、探知からのすり抜けを試みることができますが、結果として船体損傷を受けます。Uボートが受けた各命中について、戦闘マット [U4] 上に投入される命中マーカーを使用して記録し、各命中によって生じた損傷の度合を判定するために、Uボート損傷チャート [E4] を調べます。被った損傷の結果は、Uボートの損傷と修理チャート [E5] で説明されます。損傷が起きる都度、Uボート・ディスプレイ・マット上に適切な損傷マーカーを置くか又は調整します。次に、Uボートは、護衛艦探知チャート [E2] に戻ることにより、反復爆雷攻撃に耐え続けなければならないかもしれません。この手順は、Uボートが探知を逃れるか、破壊されるか、浮上を強要されるまで繰り返されます。

事項 [CASES]

[9.1] U ボート戦闘マット

[SUBMARINE COMBAT MAT]

[9.1.1] 全ての目標艦船マーカーを、U ボート戦闘マット [U4] に置きます。4つの数字付コラムがあり、各目標艦船について1つで(4隻は、遭遇戦で可能な最大の目標数です)、艦船が吸収できる損傷の総量をあらわしている数のボックスを含みます。いくつかの目標コラムは、もしも遭遇戦に4隻未満の目標を含むと無視されます。艦船のサイズと合計トン数 (t) は、沈没する前に吸収できる損傷の総量を基準に、艦船マーカーが初期に占めるボックスを決定します。

例: 7,600t の大型貨物船は、3 損傷ボックス内に置かれることになります。10,000t 以上の大型貨物船は、4 損傷ボックス内に置かれることになります。大型貨物船マーカー自体は、沈没する前に吸収できる損傷合計 (そのトン数を基準に) を示している円内の3又は4を表示します。

[9.1.2] 全ての艦船マーカーを攻撃の目標にしなければならないわけではありません。あなたは、単に魚雷と／又は浮上砲撃の資格を持つ目標の全艦船を置きます。たとえ4隻までの艦船が存在しても、1隻の目標艦のみを攻撃すると決めることができ、全く攻撃しないこともできます。もしも攻撃しないことに決めたら、遭遇は直ちに終了します。探知は飛ばします。

[9.1.3] U ボート戦闘マット [U4] 上に、遭遇の現行時間を示している適切な面を上に向けて、昼間／夜間マーカーを置きます。

[9.1.4] 距離 [Range] マーカーを、U ボートが敵艦船と交戦するために用いる距離に一致する適切なボックス内に置きます。

注釈: 甲板砲は長距離で射撃できますが、いくつかの魚雷はそうではありません。戦争初期に使用可能な魚雷型式の指針は、甲板砲が実行可能な距離で攻撃を認める十分な正確性はありませんでした。

[9.1.5] あなたの U ボートが敵艦船と交戦しているアプローチに一致する適切なボックス内に、U ボート浮上 [Surface] / 潜航 [Submerged] マーカーを置きます。

[9.1.6] もしも護衛艦が存在すると、4つの番号付き目標コラムの上に位置する護衛艦ボックス内に護衛艦マーカーを置きます。もしも護衛艦が存在しなければ、護衛艦ボックスはカラになります。

[9.1.7] もしも U ボートが攻撃下となり、使用が可能であれば、U ボート記録欄上の発生する命中の横に命中発生 [Incoming Hits] マーカーを置きます。

[9.2] 艦船戦闘の実施

[CONDUCTING SHIP COMBAT]

[9.2.1] U ボートが魚雷を発射するかどうか決め、そうするのであれば前部又は後部の魚雷を発射します。同じラウンドに両方を使用することは、あなたの探知を容易にし (護衛艦探知チャート上で+1修正、9.6)、夜間浮上攻撃 (9.5) を介して又は非護衛下目標に対してのみ行うことができます。あなたは、望

むだけ多く又は少ない発射管から発射でき、前部又は後部発射管から全ての魚雷を発射する必要はありません。あなたが目標にしている艦船に一致する戦闘マット上の魚雷又は砲撃ボックス内に、魚雷を置きます。最初の魚雷命中を確認するためにサイを振る前に、全ての魚雷が戦闘マット上に置かれなければなりません。あなたは、魚雷を望むように割り振ることができ、これには単一目標への一斉魚雷発射を含みます。

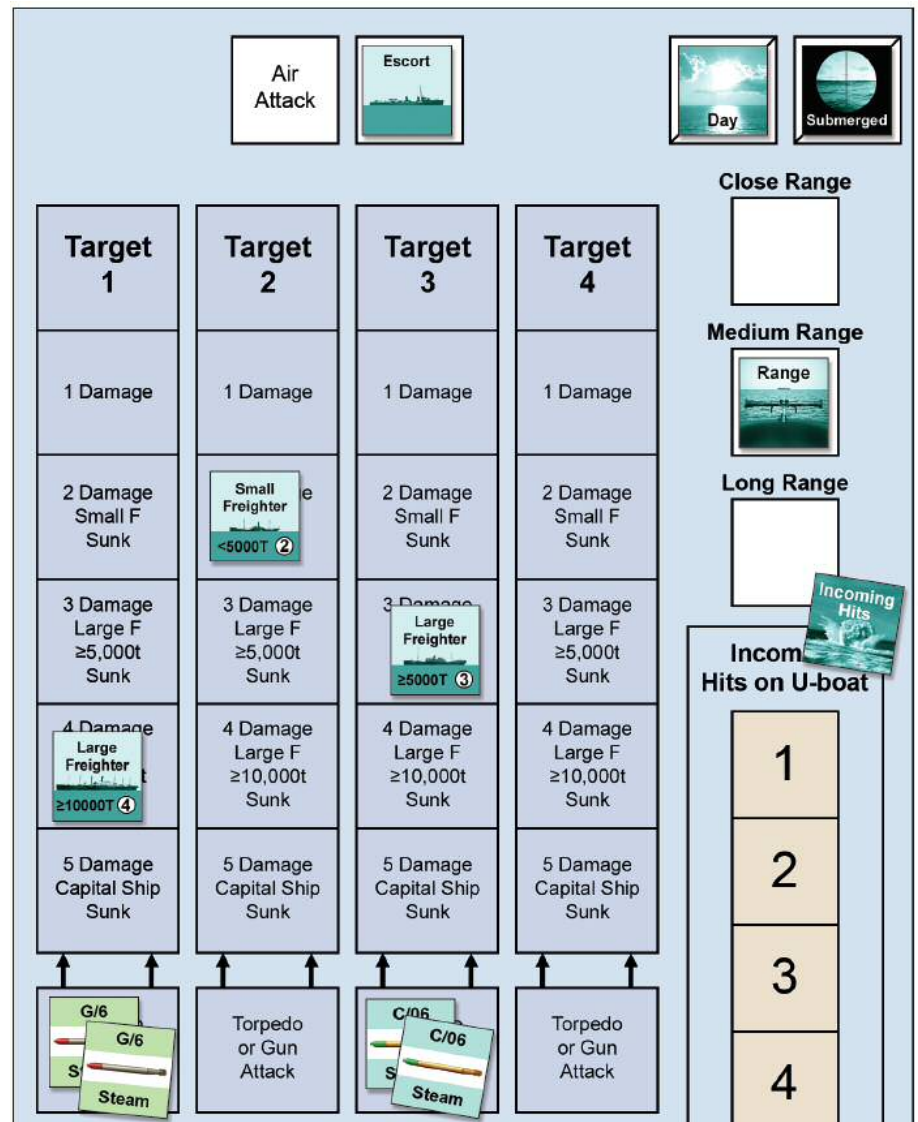
[9.2.2] もしも護衛艦を伴う艦船に対して近距離で雷撃していると、魚雷を発射する前に護衛艦探知チャート [E2] (9.6) でサイを振ります。もしも中又は遠距離であると、常に護衛艦の探知前に魚雷を斉射します。

近距離への接近を試みている U ボートは、2d6 修正後の 10 以上で探知されます。この探知のサイ振りには、プール・ル・メリットの修正 (-1) のみが適用されます。もしも艦長が SW 又は KIA であると、プール・ル・

メリットの修正は適用され得ません。もしもボートが非探知下であると、攻撃を継続できます。ただし、もしも探知下であると攻撃できず、通常に探知されていたごとく、直ちに体当たり攻撃と爆雷攻撃の可能性を受けます。探知／爆雷攻撃の手順は、この時点で通常に継続します。

もしも近距離で探知されたら、魚雷を U ボート・ディスプレイ・マットへ戻し、この遭遇中には雷撃せず又は消費しません(いまや、あなたは敵目標と交戦するために留まる機会なしで、護衛艦からの探知を逃れなければなりません)。

もしも近距離で先に探知されなければ、魚雷を発射した後に護衛艦の探知について再びチェックしなければならず、近距離による+1を含む全ての通常修正が適用されます。



戦闘マットのセット・アップ見本。 あなたの U ボートは、昼間に中距離の護衛艦団 (護衛艦マーカーが存在することに注意) と交戦しています。艦船目標 #1 と #3 のみが、2本の G/6 蒸気魚雷と 2本の C/6 (蒸気) 魚雷の斉射目標となっています。最初のコラムの大型貨物船のトン数は少なくとも 10,000 トン、コラム3の大型貨物船は5,000 から 10,000 トンの間で、それぞれが占めるスペースは、目標記録欄の数字、マーカー上のトン数、各マーカー上に表示された円内の損傷値が基準です。

注釈:これは計算されたリスクで、護衛下の敵艦に対する近距離での攻撃実施は、二重の危険な賭けです。あなたは二度の護衛艦探知についてサイを振らなければならない(一度は魚雷発射の前で、魚雷発射後に再び)、いったん探知されたら、決して敵と交戦できません。唯一の焦点が生存になるのは、再交戦のため追追を試みるかどうかを決める時点です。

[9.2.3] 命中したかどうかを判定するために、U ボート雷撃／甲板砲撃チャート **[U1]** 上で、発射した各魚雷についてサイを振ります。

注釈:命中確率は、目標艦に近い距離を基準に上昇します。一定の修正も適用され、チャート上に列記されます。

[9.2.4] 魚雷不発チャート **[U2]** を調べ、命中した各魚雷についてサイを振ります。

歴史的注釈:不発魚雷は、第二次世界大戦と同様にこの大戦でも問題でした。

[9.2.5] あなたの魚雷が命中して **[U1]** 不発でなかったら **[U2]**、攻撃損傷チャート **[S3]** 上で損傷についてサイを振ります。獲得された損傷ポイント数は、戦闘マット上の艦船目標の位置を上方へ調整することで表示されます。目標を沈没させるのに不十分な損傷量は、目標艦船が「損傷状態」[“damaged”]にあると見なされます(以下の目的において重要で、9.7.6)。艦船が受けられる合計損傷総量以上の十分な損傷を受けたときには、その艦船は沈没します。

注釈:攻撃損傷チャート **[U3]** (戦闘ディスプレイ・マット **[U4]** も同様)には、各艦船タイプを沈没させるために要求される損傷ポイント合計が列記されています。

例:前頁の戦闘マットのセット・アップに従って、もしも大型貨物船(目標#1)が3損傷ポイントを受けると、4損傷スペースからあと1損傷ポイントを受けると沈没することを示す1損傷スペースへ移されます。もしも他の大型貨物船(目標#3)が3損傷ポイントを受けると、目標3スペースの最上部まで移され、沈没したものと見なされます(吸収できる損傷ポイントを残していません)。

[9.2.6] ログ・シート上のトン数を円で囲むことで、沈没した艦船を記録します。ログ・シートの隣にチェックマークを置くことで、損傷してまだに浮いている艦船を示します。

[9.2.7] 戦闘の単一ラウンドは、もしも護衛艦が存在すると(例外:近距離で探知されたUボートは敵艦船に発射できません、9.2.2)、Uボート戦闘マット **[U4]** 上の対護衛艦戦闘のあらましに従い、普通はUボートの攻撃に続く護衛艦探知の試みです(9.6、護衛艦の探知と爆雷攻撃)。もしも護衛艦の探知が成功すると、Uボートが探知を逃れられるか、又は沈没／浮上を強要されるまで、戦闘ラウンドは護衛艦の探知の試みと爆雷攻撃が繰り返され継続されることになります。Uボート艦長は、もしも非護衛下艦船と交戦していると、追加の戦闘ラウンドも開始できます(9.4、非護衛下艦船目標)。

歴史的注釈:プレイヤー諸氏は、なぜ護衛艦を攻撃できないのか不思議に思うかもしれませんが、もしも護衛艦が目標名簿に表示されたら、単にある位置から別の位置へ航行しており、護衛任務に含まれていないので攻撃できます。ただし、これらが船団又は主要艦の護衛に従事しているときは、油断なく高速で移動しているので命中させることが困難です。当時の魚雷性能では、機動している護衛艦に命中させる確率は非常に低いものでした。それは、技能よりも幸運を通してときには発生しました。

解説:第一次世界大戦中、しばしば甲板砲は降伏を促すために貨物船の船首を交差して撃つためにのみ使用されました。これらは、貨物船が逃走を図るか、又は艦船の乗組員が退避した後に船を沈めるために使用されましたが、大部分の艦長は可能であれば弾薬を惜しみ、代わりに艦船に拿捕員を送り、船底バルブを開くか又は爆薬で艦船を沈めました。甲板砲砲弾マーカーは、これら全ての方法をシミュレートするために使用されます。

[9.2.8] 遭遇の終了時に、もしも再装填が可能であれば、魚雷発射管に再装填できます(4.5の手順)。再装填は、戦闘の追加1ラウンド(9.4.3)の前、あるいは艦船又は護送船団の追尾を試みる前にも試みます(9.7)。

[9.3] 拿捕回航員、自沈、高性能爆薬等(艦船を沈める旧式な方法)
[BOARDING PARTIES, SCUTTling, EXPLOSIVES, ETC, (SINKING SHIPS THE OLD FASHIONED WAY)]

[9.3.1] 非護衛下の民間船(のみ)に対して浮上攻撃を実施しているUボートは、魚雷の斉射と組み合わせて、又はその代わりに自艦の甲板砲を使用できます。甲板砲の射撃は、護衛艦が存在するとき、又は武装を持つあるいは潜在的に武装を持つ船(目標名簿上に赤字でマークされます)に対しては、決して認められません。

注釈:砲弾の各1ポイントは、1~25発の実弾又は艦船の拿捕と自沈の試み、捕獲、高性能爆薬を使用して沈没させることをあらわします。砲弾マーカーは、拿捕活動を示すために裏返すことができますが、手順は同じで留まります。

[9.3.2] このゲームの甲板砲砲弾は、貨物船を沈めるか又はそれらを捕獲するために使用された様々な非魚雷方法をシミュレートするために使用されます。したがって、Uボート・ディスプレイ・マットは、甲板砲について無尽蔵の砲弾量を列記します。哨戒中に使用される2枚の砲弾マーカーがあり、戦闘ラウンド毎に2ポイントの砲弾を使用できることを示します。各砲弾ポイントは、異なる目標へ指向できます。

[9.3.3] 甲板砲を射撃することは、雷撃の解決と似ていますが、魚雷不発表を調べる必要はありません(砲弾は、決して不発になりません)。甲板砲の射撃を実施するため、小型貨物船がQシップ(9.9)でないことをチェックした後で、Uボート雷撃／甲板砲撃チャート **[U1]** でサイを振り、いかなる命中も目標艦船に与える損傷量を判定するために攻撃損傷チャート **[U3]** でサイを振ります。

このゲームでの甲板砲の使用はいくらか抽象化され、以下の方法で甲板砲砲弾が使用されたと見なす手助けができます。:

はずれ [Miss]:これは、当初の威嚇射撃(損害を与えない)、艦船を自沈又は拿捕するための拿捕員移乗試みの失敗、爆破の失敗、無効な甲板砲射撃を示します。

命中するも艦船はいまだに浮かぶ [Hit but ship still afloat]:これは、沈没させるか又は上記の1つの方法により艦船を奪取することが部分的に成功であることを示します。

命中と艦船の沈没 [Hit and ship sunk]:自沈を試みて高性能爆薬が艦船を沈め、あなたは甲板砲を使用せずに艦船を処分したか、又は拿捕回航員が移乗に成功して艦船を支配したかのどちらかです。

戦闘ラウンドの終了後、Uボート・ディスプレイ・マット上のボックス内に砲弾マーカーを置くことにより甲板砲は再装填され、次の戦闘ラウンドの準備ができます。使用後に捨て札される魚雷とは異なり、砲弾マーカーはラウンド毎に目標へ割り振られ、捨て札されません。

[9.3.4] 甲板砲への損傷は、移乗、自沈、拿捕の全ての試みを妨げます。艦船は、船首を交差した射撃によって強制されない限り、移乗のために停止しないのです。



[9.3.5] 哨戒の行程中、いかなる非護衛下小型貨物船も拿捕され得ます。小型貨物船への浮上砲攻撃の成功後(すなわち、「沈没」の結果)、艦長は哨戒ログ・シート上に「(P)」で拿捕艦船をマークできます。拿捕は、叙勲(11.3)を判定しているときにそのトン数を二倍にカウントします。Uボートはそのような活動のために使用可能な乗組員が限定されるため、拿捕は哨戒毎に一度のみ行うことができます。いったん拿捕が行われたら、その決定は最終的で、もしも哨戒の後の方で大型の艦船が現れても、拿捕を選択できません。

[9.4] 非護衛下艦船目標
[UNESCORTED SHIP TARGETS]

1914年8月から1915年2月まで、並びに1915年10月から1917年2月まで、全ての非護衛下商船は、浮上攻撃されなければなりません。これは、開戦時に全ての国家が「巡洋艦規則」として知られた、いかなる敵対勢力の民間船乗組員も、拿捕されるか又は破壊される前に救命ボートで艦船を放棄する時間を与えられなければならない拿捕規則に縛られました。それでも魚雷を使用できました(もしもそうすると、商船は一目見ただけで降伏し、あなたは乗組員に退避のための時間を与えたと仮定します)。1915年3月と9月の間、並びに1917年2月から、無制限潜水艦戦が有効となり、いかなる艦船も潜航状態のUボートから攻撃され得ます。遭遇チャート **[E1]** 上の交戦のルールに備忘があります。

[9.4.1] 「艦船」[“ship”]、[2 隻の艦船] [“Two Ships”] の遭遇結果は、目標艦船（たち）が非護衛下であることを意味します。これらは、事実上止まっているカモです。

[9.4.2] 護衛艦が不在のため、戦闘ラウンドについて実施される護衛艦の探知はありません。実際、U ボートは攻撃を開始する前に探知されるリスクなしで、近距離から自由に雷撃や砲撃ができます。9.2 の手順に従って艦船戦闘で最初の戦闘ラウンドを実施しますが、護衛艦の探知についてサイを振りません。

注釈: 通常このような場合には、U ボート艦長は魚雷の斉射攻撃の代わりに、又はこれに加えて甲板砲で射撃するために（2 砲弾ポイントまで）、近距離での浮上攻撃を選択することができます。

あなたは、1 つの兵器タイプ（前部魚雷、後部魚雷、甲板砲）で攻撃でき、次のタイプで攻撃する前に結果を確認します。ただし、あなたは兵器の各タイプで攻撃する前に全ての前部魚雷／後部魚雷／甲板砲砲弾を投入しなければなりません。あなたは、いかなる順番でも、兵器で攻撃できます。雷撃しているときには、9.5.1 に従い、視認性が高まるため－1 ボーナスを使用します。U ボートの両端から雷撃していることによる 9.5.2 の +1 罰則も受けません（緊急でないため）。

例: あなたは大型貨物船（13,000 トン）と遭遇し、甲板砲で射撃することに決め、2 ポイントの砲弾を投入します。両ポイントがはずれです。次いで、2 本の後部魚雷を発射することに決め、はずれと不発の結果です。頭にきたあなたは、全 4 本の前部魚雷を発射することに決めます。最初の 1 ポイントが命中し、4 ポイントの損傷を得点して大型貨物船を沈めますが、それでもあなたは 2 番目、3 番目、4 番目の魚雷を消費しなければなりません。

[9.4.3] 追加の戦闘ラウンド

[ADDITIONAL ROUND OF COMBAT]

もしも何らかの理由で、初期戦闘ラウンド中に非護衛下目標が沈没しなかったら、プレイヤーは追加の戦闘ラウンドの開始を選択できます。それを行うために、いずれかの魚雷発射管を再装填し（もしも再装填が使用可能であれば、4.5.1）、遭遇チャート [E1] 上の追加戦闘ラウンド表でサイを振ります。もしも結果が「護衛艦」[“Escort”] であると、目標艦船（たち）はここで護衛下にあると見なされ、U ボートの目標への距離にかかわらず、護衛艦の探知が直ちに解決されます。もしも U ボートがこの探知を逃れても、通常の艦船戦闘ルール（9.2.2）に従い、新たな戦闘ラウンドについて再び護衛艦の探知についてチェックしなければなりません。もしも結果が「航空機」[“Aircraft”] であると、U ボートは攻撃を中止しなければならず、直ちに急速潜航して航空機遭遇（9.8）を解決します。もしも「護衛艦」や「航空機」の遭遇がなければ、U ボートは護衛艦の探知や報復の恐れなしに、非護衛下目標を攻撃するための追加ラウンドを持ちます。

[9.4.4] U ボートが非護衛下目標に対して実施できる追加戦闘ラウンドの数に制限はありません。ただし、いったん遭遇のサイ振りの結果として護衛艦が出現したら、それらの出現に続くラウンドに追加の戦闘ラウンドを試

みることができません（代わりに、9.7 護衛下の艦船又は護送船団の追尾を参照してください）。

[9.4.5] 追加の戦闘ラウンドは、非護衛下の艦船目標に対してのみ認められます。

[9.4.6] もしも U ボートが非護衛下の目標と交戦しており、追加戦闘ラウンドについてのサイ振りの結果として護衛艦が出現したら、U ボートは自動的に潜航したものと見なされます。距離の修正は適用しません。

注釈: U ボートは、昼間に護衛艦が存在するときには決して浮上できません。これらは、接近している護衛艦によって容易に遠方で発見され、潜航したからです。

[9.5] 夜間浮上攻撃

[NIGHT SURFACE ATTACK]



[9.5.1] もしも遭遇が夜間であると、プレイヤーは夜間浮上攻撃を実施できます。これは、増加した視認性のため、魚雷の算定に僅かな優位性を認めます。最初のラウンド中のみ、夜間浮上攻撃は護衛艦／航空機攻撃チャート [E3] 上で不利な修正も被り、U ボートは事実上水面に近すぎるために超過耐圧殻潜航（9.6.4）を試みることができません。

[9.5.2] 夜間浮上攻撃を実施している U ボートは、最初の攻撃アクションの一部として、U ボートの他端（前部又は後部）から直ちに 2 回目の斉射を行うことができます。ただし、U ボート雷撃／甲板砲撃チャート [U1] で命中のためにサイを振っているときに不利な修正があり（2 回目の斉射についてのみ）、もしも護衛艦が存在すると探知される可能性も増加します [E2]。この 2 回目の斉射を実施するために、使用可能な魚雷を U ボート戦闘マップ上に置き（発射直後と反対側の装填区画からです。例えば、もしも前部魚雷を発射していたら、後部発射管から 2 回目の斉射を行うことができます）、直ちにこの攻撃を解決します。魚雷攻撃を通常に解決しますが（9.2.3）、命中に +1 です。あなたは、このアクションをいかなる魚雷も発射する前に行わなければなりません（すなわち、2 回目の発射を決める前に、最初の斉射結果を確認するまで待つことはできません。これは、結果を確認するために待つことができる、非護衛下艦船への攻撃と異なることに注意してください）。

注釈: ハンザ十字章佩用者の艦長は、2 回目の斉射についての発射罰則を無視します。

[9.6] 護衛艦の探知／爆雷攻撃サイクル

[ESCORT DETECTION / DEPTH CHARGE CYCLE]

護衛艦の探知／爆雷攻撃サイクルは、護衛艦があなたの U ボートを探知する試みから成ります。もしも成功すると、護衛艦はあなたの艦への体当たりと／又は爆雷攻撃を試みます。次いで、護衛艦はこのサイクルの開始へ進み、再びあなたの U ボート探知を試みなければなりません。このサイクルを通しての各循環は、単一の戦闘ラウンドを構成します。サイクルは、U ボートが護衛艦を逃れるか、

護衛艦の戦闘ラウンドと遭遇戦が終了するか、U ボートが沈没／浮上を強要されてゲームが終了すると終わります。

[9.6.1] 護衛下の敵艦船と交戦している U ボートは、護衛艦の探知 [E2] についてサイを振らなければなりません。このサイ振りは、近距離からの発射を実施する前と発射後（もしも U ボートが発射する前に探知されていなければ）に起こります。中・遠距離については、U ボートは最初に発射でき、次に護衛艦の探知についてサイを振らなければなりません。

[9.6.2] もしも U ボートが非護衛下艦船に対する追加戦闘ラウンドの実施を望むと、遭遇チャート [E1] の追加戦闘ラウンド表上でのサイ振りが要求されます。サイの目に依存して、護衛艦が到着し得ます。これは、護衛艦が視界に現れないだけでなく、U ボートが直ちに護衛艦探知を受けなければならないことを意味します [E2]。もしも U ボートがこのチェックで探知されなければ、同じ戦闘ラウンド中に、U ボートは 9.6.1 に従って、攻撃後に再び護衛艦探知についてチェックしなければなりません。それ故、あなたも近距離での攻撃と同じように、護衛艦の探知の試みを 2 回獲得します。

[9.6.3] 全ての修正は、護衛艦探知の試みと護衛艦／航空攻撃の両方に蓄積します。夜間浮上攻撃の修正は、各ラウンドの護衛艦探知に使用されますが、護衛艦／航空攻撃は最初のラウンドのみです。前部と後部を発射している修正は、護衛艦探知の最初のラウンドのみに使用されます。

[9.6.4] 超過耐圧殻潜航

[EXCEEDING TEST DEPTH]

U ボートは、超過耐圧殻潜航を行っている宣言をすることで、護衛艦からのすり抜けを試みることができますが、これはリスクが高い対処法です。護衛艦探知の実施に先立ち、プレイヤーは安全深度を超過する耐圧殻潜航により、護衛艦をすり抜けるための機会を増加させる試みを行うかどうか決めなければなりません。U ボートは自動的に 1 船体損傷を受け、次に 2d6 を振ります。

- もしもサイの目が現行の船体損傷ボックスの数字未満であると、U ボートは圧潰して沈没します。
- もしもサイの目が現行の船体損傷ボックスの数字と同じであると、U ボートは追加の 1 船体損傷を受け、直ちに再びサイを振ります。
- もしもサイの目が現行の船体損傷ボックスの数字よりも大きければ、影響はなく、探知から逃れる護衛艦探知のサイの目に－1 の有利な修正を獲得します（このラウンドのみ）。

[9.6.5] U ボートが超過耐圧殻潜航を試みることができる回数の制限はありませんが、上記の手順に従い、戦闘ラウンド毎に一度のみ試みることができます。上記で説明したごとく、U ボートは試みる回毎に少なくとも 1 船体損傷を吸収して 2d6 を振らなければなりません。

[9.6.6] U ボートは、夜間浮上攻撃の最初の戦闘ラウンド中に超過耐圧殻潜航を行うことができません。このときには、水面に近すぎて行うことができないと見なされます。

デザイン・ノート：もしもあなたの U ボートがすでに重大な船体損傷を被っていたら、設計されたよりも深く潜航することは明らかに自殺行為です。ただし、船体がほとんど損傷を受けていなくても、燃料タンクの漏洩や蓄電池損傷等を被っている状況もあり得ます。これらの場合には、この選択肢の使用を望むことができます。プレイヤー諸氏は、これを常時使用して乱用できると考えるかもしれませんが、強制的な 1 船体損傷は、哨戒毎に少なくとも常に追加の 1 ヶ月間を整備に費やすことになり、長期的に海上にいられる期間の減少を意味します。

[9.6.7] 護衛艦の探知についてチェックするため、単一の増/減サイの目修正 (DRM) を得るために、護衛艦探知チャート [E2] に列記された全ての修正を増/減させます。2d6 を振り、DRM を適用します。修正後の 8 以下又は修正前の 2 で、U ボートは探知されず、遭遇は終了します。修正後の 9～11 で、U ボートは探知されて護衛艦/航空攻撃チャート [E3] 上で攻撃を受けます。もしも修正後の 12 が振られると、U ボートは適用される他の全ての DRM に加えて、+1 の DRM で護衛艦/航空攻撃チャート [E3] 上の攻撃を受けることになります。

[9.6.8] 体当たりと爆雷の攻撃 [RAMMING AND DEPTH CHARGE ATTACK]

解説：第一次世界大戦の開戦時、U ボートは潜航できるまでに 2 分間かかったため、体当たり攻撃は対潜戦術上有効でしたが、それは U ボートが 30 フィートよりも深い安全な深度に潜るまでのみ有効でした。1916 年 3 月から、爆雷は U ボートに対する最も効果的な兵器となり、終戦までに少なくとも 28 隻の破壊を積み上げました。ただし、体当たり攻撃は、U ボートを沈めるための確実な方法として終戦まで留まり、少なくとも 25 隻の U ボート撃沈の役割を演じました。

護衛艦探知/爆雷攻撃サイクル中に U ボートが探知される最初のとき、最初に体当たり攻撃の試みを受けます。これは、護衛艦/航空機攻撃チャート [E3] 上でサイを振ることにより遂行され、もしも浮上中に探知されたら、他の適用可能な修正に加えて +2 修正を伴います。通常の結果と異なり、修正後の 7 以下の結果は効果なしで、体当たり攻撃は失敗です。

体当たりの試みの後 (そして同じ戦闘ラウンドに)、もしも哨戒が 1916 年 3 月から終戦までに発生していたら、護衛艦/航空攻撃チャート [E3] 上でサイを振ることにより、U ボートは爆雷攻撃を受けます。この攻撃を解決するため、護衛艦/航空攻撃チャートに列記された全ての増/減修正と、(1917 年 7 月までのみ) 最初の爆雷攻撃の後の各爆雷攻撃について -1 (最大 -3 まで) を加えます (この修正は蓄積可能なので、二番目の攻撃は -1 を獲得し、三番目は -2 を獲得し、四番目以降の各攻撃は最大 -3 を獲得します)。次いで、2d6 を振ります。これは、U ボート戦闘マット [U4] 上で命中発生 [Incoming Hits] マーカーを使用して管理でき、U ボートに与えられる命中の数を判定します。修正後の 2

～3 のサイの目で、U ボートは何ら損傷を被りませんが、それでも別の護衛艦探知の試みを受けなければなりません。修正後の 13 以上の目で、U ボートは直ちに沈没してゲームは終了します。勝利を判定するために 5.2 を参照してください。もしも修正後のサイの目が 4～12 であると、示された数の命中が U ボートに与えられることになります。

注釈：修正「KMDT は PLM」は、その艦長がブルール・メリット侖用者であることを意味します。

[9.6.9] もしもいずれかの命中を受けたら、あなたは各命中について 1d6+1d6 を振らなければなりません。色が異なる 2 つのサイコロを使用し、1 つは「10」の位でもう一つは「1」の位を示します。これは、11 から 66 までの結果を創出します。受けた各命中について、2 つのサイコロを一度に振り、U ボート損傷と修理チャート [E4] 上で結果を見つめます。次のサイを振る前に、各命中について直ちに損傷マーカーで損傷をマークします。もしもいずれかの命中が乗組員に影響を与えると、次の命中を解決する前に U ボート損傷と修理チャート [E5] 上で直ちに解決します (手順については、下記 9.6.10 を参照)。後ろに「×2」を伴う命中は、そのタイプの命中を 2 としてカウントします (ただし、命中判定のサイの目の数は減少しません)。もしもいずれかの命中が U ボートを沈没させるか (直ちに又は船体損傷蓄積のため)、又は浮上を強要されると (浸水の増大により)、ゲームは終了します。あなたの勝利レベルを判定するために 5.2 を参照してください。

[9.6.10] 乗組員命中の解決 [CREW HIT RESOLUTION]

もしも損傷の影響についてサイを振っている間に乗組員命中の結果となると、U ボート損傷と修理チャート [E5] へ進みます。どの乗組員メンバーが影響を受けるのかを判定するために 2d6 (修正なし) を振ります。もしも影響下の乗組員メンバーがすでに KIA 又は存在しなければ (秘密諜報員は、そのタイプの任務でのみ存在します)、「効果なし」として扱います。さもなければ、負傷の度合いを判定するために 1d6 を振ります。

[9.6.11] もしも船体損傷 [Hull Damage] マーカーが最後のボックスに到達すると、U ボートは沈没します (船体は、損傷と水圧によって破壊されました)。もしも浸水 [Flooding] マーカーが最後のボックスに到達すると、U ボートは浮上を強要され、あなたは 10.9 に従って自沈を試みなければなりません。どちらの場合でも、ゲームは終了し、5.2 を参照して勝敗を判定します。

[9.6.12] いったん探知されたら、9.6.3 へ戻るによってサイクルを継続します。サイクルを通しての 2 番目以降の全循環については、護衛艦は以前にあなたの U ボートを探知していることによる +1 (合計で、循環毎に累加しません) DRM を受けます。サイクル (と遭遇) は、護衛艦による探知のサイ振り失敗を通じて U ボートが逃れるか (9.6.7)、あるいは U ボートが沈没するか又は浮上を強要される (9.6.11) と終了し、この場合ゲーム

は終了します。

例：1916 年に、あなたの U ボートは、中距離で潜水中に攻撃した後に探知されます。魚雷攻撃は昼間に行われたため、護衛艦は探知の試みに +1 を受け取ります。護衛艦は 8 の目を振って 9 となり、あなたは探知されます。もしもあなたが爆雷攻撃に生き残ったら、護衛艦は昼間攻撃についての +1 と、以前に探知済についての +1 (そして、あなたが受けた損傷に応じて、追加のサイの目修正の可能性があります) の合計 +2 を受け取ることになります。次のサイ振り、護衛艦は 9 の目を獲得して 11 となり、あなたは探知されます。もしもあなたが生き残ったら、他の損傷がないと仮定して、護衛艦は +1 (昼間魚雷攻撃についての +1、以前の探知についての +1、二番目の爆雷攻撃についての -1) を受け取るようになります。2 回目の以前に探知済についての +1 は、加えません。

[9.7] 護衛下艦船又は護送船団の追尾 [FOLLOWING ESCORTED SHIP OR CONVOY]

[9.7.1] 通常、いったん最初の戦闘ラウンドが完了したら、遭遇戦が終了してプレイヤーは適切な哨戒記録欄上で自身の U ボートマーカーを次の航路ボックスへ前進させます。ただし、もしもプレイヤーが護衛下の艦船又は護送船団との交戦継続を望むと、U ボートマーカーを現在の航路ボックス内に留め、U ボートは交戦している艦船又は護送船団の追尾を試みることができます。護送船団と護衛下艦船の結果 (艦船+護衛艦、2 隻の艦船+護衛艦) の両方に属するルール項目内の全てのルールに注意してください。

[9.7.2] 追尾は、非護衛下艦船に対しては認められません。その代わりに、U ボート艦長は追加の戦闘ラウンドを検討することができます (9.4.3)。

[9.7.3]すでに探知されており、恐らく護衛艦によって損傷さえて受けている U ボートは、以前に交戦していったん探知から逃れた艦船又は護送船団の追尾を試みることができます。追尾を試みる前に、U ボートの修理 (10.7) を実施します。

[9.7.4] その本来の速度により、主要艦は損傷していない限り追尾され得ません。これは、昼間を夜間へ変更するために追尾できず、8.3.2 の例外であることも意味します。これに加えて、損傷状態の主要艦は、常に自身の護衛艦を持ちます (9.7.6 に従い、護衛艦と一緒に留まるかどうか判定するためにサイを振る必要はありません)。

[9.7.5] もしも追尾に成功したら (手順については 9.7.6 を参照)、日の時間 (8.3) を判定するためサイを振ります。もしも昼間が振られたら、U ボート艦長は夜間への転換を試みることができます (8.3.2)。もしも目標艦船がすでに損傷していたら、サイを振る必要はなく、艦長は昼間又は夜間を選択できる。

[9.7.6] もしもいずれかの艦船が損傷していたら (哨戒ログ・シート上で U ボート戦闘マット上の現在位置にある目標の隣にチェック・マークで注記します)、追尾は自動的です。以下のチャートでサイを振ります。:

1d6 を振る 結果

- 1～4 艦船（たち）は、護衛下に留まる。
- 5～6 艦船（たち）は非護衛下の落伍船となって分離する。

全ての場合、元の遭遇からの非損傷艦船は、もはや存在しません。損傷状態の艦船が護衛下に留まる場合、損傷艦船のいずれか又は全ては、次の戦闘ラウンド中に目標になり得ます。損傷艦船が分離した場合、ここで U ボート艦長は、次の戦闘ラウンド中にどの損傷艦船を追尾して目標にするのか決めなければなりません（この場合、1 隻の艦船のみを選択できます）。

[9.7.7] 護衛下艦船（たち）の追尾又は護送船団の再遭遇を試みているとき、以下のチャートでサイを振ります。：

1d6 を振る 結果

- 1～4 成功
- 5～6 失敗（遭遇は終了する）

全ての場合、元の遭遇からの非損傷艦船は、もはや存在しません。損傷状態の艦船が護衛下に留まる場合、損傷艦船のいずれか又は全ては、次の戦闘ラウンド中に目標になり得ます。損傷艦船が分離した場合、ここで U ボート艦長は、次の戦闘ラウンド中にどの損傷艦船を追尾して目標にするのか決めなければなりません（この場合、1 隻の艦船のみを選択できます）。

護送船団の場合、もしも成功したら、遭遇した 4 隻の艦船を確認するためにサイを振ります（遭遇チャート [E1] 上で、あたかも「護送船団」が振られたごとく）。ここでは、U ボートが異なる局面から護送船団の新たな目標艦船の組に接近していると仮定します。5～6 の目で、護衛下艦船（たち）又は護送船団艦船は離れ、遭遇は終了します。U ボート・マーカーを 1 航路ボックス前進させ、哨戒を継続します。もしも艦船+護衛艦又は 2 隻の艦船+護衛艦を追尾していると、確認について再度サイを振りません。

注釈：掌中の護送船団は、いわば二度おいしい獲物です。あなたが他のタイプの遭遇を強く望まない限り、護送船団を追尾することはほぼ常にお得です。護送船団は自動的に護衛下なので、酷く損傷を受けている U ボートはこの決断に影響を受けるかもしれません。

[9.7.8] 艦船又は護送船団と交戦しているときには、決断するための 2 つの基本的な追尾の選択肢があります。あなたは、いずれかの損傷艦船を追尾するか（9.7.6 に従って自動的に）、あるいはその代わりに 9.7.7 に従い、損傷艦船を無視して護衛下の非損傷艦船又は護送船団の追尾を試みることを選択できます。護送船団の一部だったいずれかの損傷艦船の追尾を選択するときには、護送船団との接触が失われ再び追尾できません。事実上、遭遇戦は追尾した目標の損傷艦船に止めを刺す範囲に減少します。

注釈：ここでの含意は、損傷艦船に対して自動的に追尾する代わりに護送船団を追尾することは、U ボートの状況次第で得になるかもしれないということです。

[9.7.9] 追尾に成功した U ボートは、到来する戦闘を 2 番目の戦闘ラウンドではなく、あたかも新たな遭遇戦として扱います。ただし、不適当なステップは飛ばします（例えば、もしもあなたが損傷艦船又は 1 隻又は 2 隻の損傷艦船+護衛艦を追尾したら、あなたはすでに知っている目標の ID を確認しません）。あなたは、前の攻撃と同じ戦術（距離、夜間浮上、前部/後部等）を使用する必要はありません。あなたは、魚雷発射管に再装填できます（再装填が可能という条件で。4.5.1 を参照してください）。

[9.7.10] あなたは、護衛艦が損傷艦から離れる機会を更に得るために、攻撃を辞退することはできません。もしもいまだに護衛下の損傷艦船の追尾後に、少なくとも 1 本の魚雷で攻撃しなければ、遭遇戦は終了します。もちろん、護衛艦が離れることを期待してそれが適わなかったとしても、攻撃を強制されることはなく攻撃を辞退できます。ただし、それは遭遇戦を終わらせ、損傷艦船は逃れることになります。

概要：あなたが最初の戦闘ラウンド（護衛艦の爆雷攻撃又は航空攻撃下から来ている U ボートはカウントしません）を越えて交戦を延長できる、2 つの基本的な方法があります。追加の戦闘ラウンドと艦船又は護送船団の追尾を選択していることの区別は、追加の戦闘ラウンドは非護衛下の艦船目標に対してのみ認められるということです。追尾は選択ではありません。護衛下艦船又は護送船団を含んでいる交戦の場合には、追尾は交戦を延長するための唯一使用可能な選択肢です。

[9.8] 機雷と防潜網 [MINES AND SUBMARINE NETS]

解説：第一次世界大戦では、機雷は U ボートにとって大きな潜在的脅威でした。少なくとも 23 隻の U ボートが機雷で失われ、その数は 43 隻まで上り得ます。防潜網は、それほど有効ではありませんでしたが、護衛艦が探知して攻撃する原因となる可能性があります。

[9.8.1] 機雷遭遇が発生したとき、プレイヤーは機雷遭遇チャート [M1] を使用します。命中は、単純に +9 修正を使用して護衛艦/航空攻撃チャート [E3] 上で判定されます。

[9.8.2] 防潜網遭遇が発生したとき、プレイヤーは護衛艦探知チャート [E2] 上でサイを振らなければならない、+1 事前探知修正と適用されるその他の修正を使用します。

[9.9] Q シップ [Q-SHIPS]

解説：U ボートが代表する重大な脅威への最初の回答は、重武装を隠した小型商船を餌として使用することでした。当初「デコイ船」又は「ミステリー・シップ」と呼ばれ、1916 年後半までにイギリスは、これらが基地を置いたアイルランドの港クイーンズタウン [Queenstown] に因み、公式にこれらを「Q シップ」と表示しました。ドイツ軍は、単にこれらを「U ボート・トラップ」と呼びました。

1915 年 3 月以降、イギリス諸島とイギリス海峡内周辺でのみ、U ボート艦長が単独の非護衛下小型貨物船を浮上攻撃することに決めた全ての場合、命中を判定するために [U1] U ボート魚雷/甲板砲射撃チャートでサイを振る前に、2d6 を振って以下の表を調べます。：

2d6 を振る 結果

- Q シップ！ どの Q シップか確認するため、Q シップ目標名簿（貨物目標名簿 [T1] 内）上でサイを振り、次いで護衛艦/航空攻撃チャート [E3] 上で、全ての標準（非体当たり攻撃）DRMs に以下をプラスしてサイを振ります。：
- 中距離： +1
近距離： +2

3～12 標準貨物船。通常に進む。

もしも Q シップの結果が 1915 年に発生し、しかもそれが U ボート艦長の Q シップとの最初の経験であると、自動的に近距離修正を得ます。これは、ドイツ軍が未だ十分にこれら船舶からの脅威に気づいていなかった事実をシミュレートします。

もしも U ボートが Q シップによって攻撃され、この最初の攻撃に生き残ると、U ボートは Q シップと交戦しなければならず（艦長は、甲板砲を使用しなければなりません）、2 回砲火を交えることになり、常に U ボートは U ボート魚雷/甲板砲射撃チャート [U1] と攻撃損傷チャート [U3] を使用して最初に射撃し、続いて護衛艦/航空攻撃チャート [E3] を使用して Q シップが射撃し、適用可能な全ての修正に、前に列記した距離修正をプラスします。船舶は応射していますが、射撃は同時と見なされます。U ボートは潜航して、Q シップの射撃が判定された結果の後で、直ちに戦闘を打ち切ることができます（ただし、最初の Q シップの射撃後は不可で、したがって Q シップは常に少なくとも 2 つの攻撃を獲得し、これに対して U ボートは最小限 1 つの攻撃を獲得します）。もしも U ボートが Q シップを沈めたら、相当するトン数を与えられます。

もしも U ボートが潜航して戦闘を打ち切ると、それが 1916 年 3 月の前に発生したら遭遇は終了します。1916 年 3 月以降、Q シップは爆雷攻撃を実施し（1 攻撃のみ）、結果を護衛艦/航空攻撃チャート [E3] 上で判定します。

[9.10] 航空機遭遇 [AIRCRAFT ENCOUNTERS]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

解説：第一次世界大戦中の航空機は、U ボートにとって重大な脅威ではなく、たった 1 隻の U ボートが航空機によって沈められたと考えられます。

1917 年 8 月の前には、航空機遭遇がありません。1917 年 8 月から 1918 年 11 月まで、航空攻撃は護衛艦/航空攻撃チャート [E3] 上で -2 を獲得します。

あなたの U ボートは、哨戒中の航空機遭遇に過敏になるかもしれません。航空機遭遇は、特殊任務を実行しているとき、移送ボックスを通過しているとき、追加の戦闘ラウンド表でサイを振っているときにより発生します。運よく敵機を発見し、急速潜航で航空攻撃を回避するのです！

手順 [PROCEDURE]

航空機遭遇が発生するときには、航空機遭遇チャート [A1] を調べることで開始します。その結果は、航空攻撃が起きるか否かを示します。もしも攻撃が起きなければ、遭遇戦は終了します。



[10.10.1] 航空機遭遇が発生するとき、U ボートは攻撃から逃れるため直ちに急速潜航を試みることになります。航空機遭遇チャート [A1] を調べ、2d6 を振ります。もしも修正後に6以上の目が振られると、航空攻撃はありません。幸運にも航空機はちょうどよいときに発見され、U ボートは損傷を避けるための急速潜航に成功して遭遇戦は終了します。もしも修正後に5以下の目が振られると、護衛艦／航空攻撃チャート [E3] 上で1度の攻撃を解決しなければなりません。もしも非護衛下艦船に対する追加戦闘ラウンドを試みているときに遭遇の目が振られたら、たとえ航空機が攻撃できなくても目標は脱出します。航空機は、U ボートを追い払ったのです。

[10.10.2] 航空機が攻撃実施可能であれば、護衛艦／航空攻撃チャート [E3] 上で-2修正を適用することで戦闘を解決します（その他の修正は適用しません）。U ボートが受けた各命中について、U ボートの損傷タイプを判定するために、U ボート損傷と修理チャート上で1d6+1d6を振る必要があります。さらに、発生した他のいかなる損傷にも加えて、1 U ボート乗組員死傷が自動的に発生します（要するに、U ボート損傷チャート上で「乗組員死傷」の結果となる、フリーのサイが振られたと見なします）。

[10.10.3] 攻撃が解決された後、敵機は基地に帰還し、航空機遭遇は終了します。

[10.0] U ボートの損傷

[SUBMARINE DAMAGE]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

U ボートが攻撃下にあるときには、損傷の結果が起り得ます。U ボート・ディスプレイ・マットは、特定の機械装置や乗組員への死傷／KIA（戦死）の結果を管理するために使用されます。損傷マーカー（一般的損傷マーカーと機械装置のタイプによって識別される特定名称付マーカーの両方）は、全ての機械装置が損傷状態又は機能不全になったかどうかを管理するために用意されています。同様に、特定の乗組員メンバーを含む U ボート乗組員の状態を管理するために、死傷 [Injury] と KIA のマーカーが用意されています。いったん全ての戦闘ラウンドが完了したら、損傷状態の機械装置の修理を試みることができます。通常は遭遇戦の終了時ですが、追尾の試み (9.7) が振られる前です（例外：遭遇戦の各

個別戦闘ラウンド終了時に、追加の浸水がチェックされます）。

特定名称付機械装置又は乗組員メンバーの非致命的損傷による U ボートへの影響は、U ボートの損傷と修理チャート [E5] 上に包括列記されています。特定機械装置と乗組員の損傷についての更なる説明を下記で扱います。

手順 [PROCEDURE]

護衛艦／航空攻撃チャート [E3] 上で2d6振った結果として U ボートに損傷が発生するときには、U ボート戦闘マット上で U ボート記録欄の適切な数値スペースに命中発生 [Incoming Hits] マーカーを置くことにより、命中の数を記録します。各命中について、受けた損傷のタイプを判定するために、U ボート損傷と修理チャート [E4] 上で1d6+1d6を振ります。U ボート・ディスプレイ・マット上で、受けた損傷のタイプに一致する場所に適切な損傷マーカーを直ちに置きます。例えば、U ボート・ディスプレイ・マット上で受けた損傷のタイプに一致する名称付スペース上に、一般損傷マーカーを置くことができます。結果が「乗組員死傷」[Crew Injury] であると、乗組員への影響を判定するため、直ちに U ボートの損傷と修理チャート [E5] の乗組員死傷表を調べ、KIA 結果の可能性を含む死傷度合を判定するためにサイを振ります。一致する軽傷 (LW) [Light Wound]、重傷 (SW) [Severe Wound]、戦死 (KIA) [Killed in Action] マーカーを U ボート・ディスプレイ・マット上の一致する乗組員スペースに置きます。

損傷結果は直ちに適用し（たとえ、10.7に従って修理を試みることができる前でも）、当該遭遇中の戦闘に従事している間に不利な影響を持つ可能性があります。遭遇戦の残りについて、損傷した機械装置のために不利な影響があるかどうか判定するために、U ボートの損傷と修理チャート [E5] を調べます。

例：潜航艇 [Dive Planes] 又はあなたの艦長が重傷を負う結果では、直ちに護衛艦探知 [E2] に不利な修正が付き、U ボートが探知を逃れることをより困難にし、現行の遭遇戦中に更なる爆雷攻撃に耐えることになります。

事項 [CASE]

[10.1] 浸水 [FLOODING]

[10.1.1] 最初に受けた浸水命中について、U ボートディスプレイ・マット上の浸水損傷記録欄の最初のスペース内に浸水マーカーを置きます。追加の浸水命中を受ける毎に、浸水損傷記録欄上で浸水マーカーを1スペース右へ前進させます。



[10.1.2] 浸水マーカーが浸水損傷記録欄の最終スペースへ進入するときに、乗組員はバラストをブローして直ちに浮上し、U ボートの自沈 (10.9) を試みなければなりません。この行動は直に行われ、いまだに解決されていない残りの命中は無視します。

[10.1.3] 追加浸水 [ADDITIONAL FLOODING]

U ボートが少なくとも1浸水損傷結果を維持した戦闘ラウンドに続き、U ボートは追加

の浸水損傷についてチェックしなければなりません。1d6を振り、5～6で追加浸水の結果となり、浸水記録欄上で直ちに浸水マーカーを1スペース前進させます。4以下のサイの目で、追加の浸水は起きません。もしも LI（機関長）[Engineer] が「熟練」[Expert] にランクされていたら、-1の有利なサイの目修正を受取ります。もしも機関長が KIA 又は SW であると、追加の全浸水のサイの目は、不利な+1修正を受けます。

[10.1.4] いったん遭遇戦が終了したら（敵との接触が断たれたら）、全ての浸水はポンプで汲み出されます。もしも追尾して再び接触したら、それは新たな遭遇戦になるため、全ての浸水損傷はポンプで汲み出されていることになるので注意してください。

[10.2] 機関 [ENGINES]

解説：電動機は U ボートが潜航中に使用され、ディーゼル機関は水上航行中に使用されます。

[10.2.1] もしもディーゼル機関1基が機能不全状態になると、U ボートは哨戒から帰還し（10.8、哨戒中止）、母港へ向かうに連れて進入した各航路ボックスについて、遭遇の可能性をチェックするために2度サイを振らなければなりません。もしも両ディーゼル機関が機能不全で、母港の1航路ボックス以内にいと（哨戒記録欄の最終航路ボックス）ボートは母港に曳航されます。さもなければ、U ボートは直ちに自沈しなければなりません（10.9.4）。

[10.3] 船体 [HULL]

[10.3.1] 最初に受けた船体命中について、U ボートディスプレイ・マット上で船体損傷記録欄の最初のスペース内に船体損傷 [Hull Damage] マーカーを置きます。追加で受ける各船体命中について、船体損傷記録欄上で船体損傷マーカーを右へ前進させます。



[10.3.2] 船体損傷は、海上では修理不能です。船体損傷マーカーが船体損傷記録欄の最終スペースに進入したときに、U ボートは沈没して全乗組員と共に失われます。

[10.3.3] 船体損傷の総量は、U ボートの整備期間に影響することになります（10.10）。

[10.3.4] U ボートが探知を逃れるために耐圧殻潜航 (9.6.4) を試みるときに毎に、U ボートは自動的に1船体命中を受けなければならず、船体損傷記録欄上で船体損傷マーカーを1スペース前進させます。加えて、U ボートが耐圧殻潜航の際に追加船体損傷の結果となり得る2d6を行います。

[10.4] 燃料タンク [FUEL TANKS]

[10.4.1] 燃料タンクの損傷結果は、護衛艦探知と護衛艦／航空攻撃について不利な修正が付きません。

[10.4.2] もしも燃料タンクの修理に失敗したら、U ボートは哨戒から帰還しなければなりません（10.8）。

[10.5] 乗組員の死傷 [CREW INJURY]

解説: U ボート乗組員は、ボートの型を基準に大体 35 名程度から成ります。ゲームの目的においては、5 名の個別に指定された乗組員（加えて、秘密諜報員の可能性）は、残りの艦内乗組員をあらわしている 4 つの一般乗組員ボックスと共に、個別に管理されます。



軽傷 重傷 戦死

[10.5.1] U ボート損傷チャート [E4] で乗組員死傷結果のときには、乗組員死傷を判定するため、直ちに U ボートの損傷と修理チャート [E5] の乗組員死傷表を調べます。乗組員死傷について起こり得る 3 つの結果は、軽傷 (LW) [Light Wound]、重傷 (SW) [Severe Wound]、戦死 (KIA) [Killed in Action] です。乗員死傷が発生したときにボートが潜航していたら、受けるいかなる負傷も軽傷です。

[10.5.2] もしも U ボート艦長が戦死 (KIA) すると、ゲームは直ちに終了します。勝利レベルのチェックへ進みます (5.2)。

[10.5.3] もしも結果が SW 又は KIA であると、影響下の乗組員は自身の義務を果たせず、以下の影響を受けます。:

艦長 [COMMANDER]: もしも艦長が SW になると、先任将校 (1WO) がボートの指揮を執ります (チャートの修正に従い、雷撃/甲板砲撃 [U1] と護衛艦探知 [E2] に不利な修正結果となります)。

1WO (先任将校): 艦の指揮を執っていない限り、影響はありません。もしもそうであると、二等航海士が U ボートの指揮を執ります (チャートの修正に従い、雷撃/甲板砲撃 [U1] と護衛艦探知 [E2] に不利な修正結果となります)。

2WO: 艦の指揮を執っていない限り、影響はありません。この場合には、機関長が U ボートの指揮を執り、直ちに哨戒から帰還して基地へ戻らなければなりません (10.8、哨戒中止)。

軍医 [DOCTOR]: 全ての SW 乗組員は、生命を失うかもしれません。新たな航路ボックスに進入するとき、遭遇についてチェックする前に、各 SW 乗組員について 1d6 を振ります。1~3 の目は結果なしで、4~6 の目は KIA の結果です。もしも軍医が SW 又は KIA でなければ、SW 乗組員について生存のサイを振る必要はありません。

歴史的注釈: 大部分の U ボートは、本物の軍医を便乗させていませんでした。一人の乗組員が医療訓練を受けており、これはその乗組員をあらわします。

LI (機関長) [Engineer]: 全ての修理のサイの目は +1 の不利な修正を被り、これには戦闘ラウンド間の追加浸水についてチェックするときを含みます。

乗組員 [CREW]: 影響はありません。ただし、もしも全ての一般乗組員ボックスが SW 又は KIA であると、人手不足の U ボートを機能させるのが困難であることを反映し、いかなる

る機雷又は航空機の遭遇 (9.8) も -1 修正を受けます。負傷していない一般乗組員は、以前に負傷した乗組員ボックスに適用する前に負傷を吸収しなければなりません。いかなる LW 乗組員スペースも、SW 乗組員の前に 2 番目の負傷を吸収しなければなりません。

秘密諜報員 [SECRET AGENT]: もしも哨戒に秘密諜報員が不在であれば、この特殊任務を実施していないか又はすでに作業員を降ろしているため、この結果を無視します。ただし、もしも秘密諜報員の便乗を含む特殊任務を実施しており、その作業員を送り届ける前に重傷又は戦死したら、哨戒で艦船を沈めたかにかかわらず、任務に失敗したと見なされます。

[10.6] 複数損傷の結果 [MULTIPLE DAMAGE RESULTS]

[10.6.1] 浸水と船体損傷の結果は、蓄積します。U ボート・ディスプレイ・マット上で船体又は浸水の損傷記録欄に夫々の損傷マーカーを配置又は前進させることで、各損傷結果を管理します。

[10.6.2] 乗組員の死傷も、U ボートの損傷と修理チャート [E5] 上の乗組員死傷表に従って蓄積 (例えば、2×LW=SW、2×SW=KIA) し得ます。ただし、LW の結果は、すでに SW の乗組員スペースには何ら影響を持ちません。

[10.6.3] 他の損傷結果は蓄積しません。すでに損傷した (又は UBI 型ボート上の甲板砲のように存在しない) 機械装置の再損傷は、「効果なし」として扱われます。例外: 10.6.1 と 10.6.2。

[10.6.4] 「甲板砲 (たち)」の結果は、もしも U ボートが複数の甲板砲を搭載していると、全ての甲板砲を損傷させます。

[10.7] 修理 [REPAIRS]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

損傷した機械装置の修理は、哨戒中にいったん全ての戦闘ラウンドが完了し、一般的には遭遇戦の終了時に実施されますが、追尾の試み (9.7) が振られる前です。修理の試みの結果は、修理に成功して損傷マーカーを取り去るか、又は失敗して哨戒の残りについてその機械装置が機能不全になるか、どちらかの結果を U ボート・ディスプレイ・マット上に反映させます。機能不全状態の機械装置は、整備中に修理されます (10.10)。



手順 [PROCEDURE]

いったん全ての戦闘ラウンドが完了し、いかなる追尾の試み (9.7) も振る前に、浸水マーカーを取り去ります (全ての浸水損傷は、常にポンプで汲み出されます)。次いで、現行の遭遇で戦闘実施の結果として損傷状態になった各機械装置について、U ボートの損傷と修理チャート [E5] 上で 1d6 を振ります。

[10.7.1] 損傷状態となり、そのスペース内に現在損傷マーカーでマークされている名称付損傷を、U ボート・ディスプレイ・マット上で、確認します。これら全ての機械装置は、ここで修理を試みることになります。

[10.7.2] 修理に成功したかどうかを判定するために、U ボートの損傷と修理チャート上の損傷した機械装置に一致する表で 1d6 を振ります。

[10.7.3] 「熟練」LI (機関長) は、SW 又は KIA でない限り、全ての修理の試みについて -1 修正を提供します。



[10.7.4] もしも修理の試みに成功すると、U ボート・ディスプレイ・マットから直ちに一致する損傷マーカーを取り去ります。いまや、その機械装置は完全機能状態と見なされます。

[10.7.5] もしも修理の試みに失敗すると、いまや機械装置が機能不全であることを示すために、一致する損傷マーカーを裏返しします。海上では、機能不全機械装置の修理を試みることはできません。



[10.7.6] もしも哨戒の残りについて損傷機械装置が機能不全になると、不利な影響を判定するために、U ボートの損傷と修理チャート [E5] を調べます。機能不全システムは、U ボートが現行哨戒から帰還しなければならない結果となり得ます。

例: もしも失敗した修理の試みのために燃料タンクが機能不全になると、U ボートはその哨戒から帰還しなければなりません。

[10.7.7] 全ての機能不全機械装置は、いったん U ボートが基地へ戻って哨戒が完了すると、整備中に自動的に修理されます (10.10、U ボートの整備)。

備忘: これは繰り返し発生します。損傷結果は、直ちに適用され (たとえ修理を試みることができる前でさえ)、当該遭遇戦で交戦している間に、あなたの U ボートに不利な影響を及ぼす可能性があります。

[10.8] 哨戒中止 [PATROL ABORT]

[10.8.1] 一定の結果は、U ボートの損傷と修理チャート上に注記されるごとく、あなたの U ボートの損傷機械装置が機能不全になる直接的結果として、哨戒中止を要求します。

[10.8.2] 哨戒から帰還するために、直ちに U ボートマーカーを最寄りの移送ボックス・スペース内に置き、遭遇について通常に振ります。基地に向けて移動を継続し、基地に到達するまで各移送ボックス内で遭遇についてサイを振ります。

注釈: U ボートは、もしも最寄りの移送ボックスが哨戒任務に出撃した場所に位置すると、後方へ向けて移動できます。以後、U ボートが基地に到達するまで後方へ向けて移動を継続します。

[10.8.3] もしも U ボートが 1 基の非機能ディーゼル機関を持つと、遭遇の可能性について、進入した航路ボックスについて 2 度振らなければなりません。

[10.8.4] 哨戒から帰還している U ボートは、戦闘に参加することが認められませんが、もしも艦船又は航空機によって探知されると攻撃され得ます。これには、非護衛下艦船の遭遇を含み、U ボートは戦闘に参加できません。

[10.8.5] 艦長は、常に任意に哨戒から帰還できます。これは、プレイヤーが望むいかなる理由によっても可能ですが、通常は重大な U ボートの損傷又は魚雷の欠乏によります。哨戒からの帰還は、その哨戒が失敗であると意味づける必要がありません。任務の成功/失敗基準については、7.4.2 と 7.3.4 を参照して下さい。

[10.9] 自沈 [SCUTTLE]

[10.9.1] 一定の結果は、艦長が乗組員に U ボートの自沈を命じることを要求します。例えば、浸水損傷記録欄上で浸水マーカーが最後のスペースに進入すると、U ボートは直ちに浮上しなければならず、乗組員は自沈を試みることができます。

2d6 を振る 結果

2~11 成功

12 失敗 (U ボートは捕獲される)

[10.9.2] 浸水のための自沈の試みは、2d6 を振ることで解決されます。2~11 のサイの目で、自沈は成功です。もしも 12 の目であると、自沈に失敗して U ボートは鹵獲されます。どちらの場合でも、乗組員は捕えられて捕虜となります。

[10.9.3] もしも艦長が SW であると、自沈の試みに不利な +1 修正を適用します。

[10.9.4] もしも両ディーゼル機関が機能不全で、U ボートが港湾から複数の航路ボックス離れていると、U ボートは自動的に自沈に成功したと見なされます。ただし、乗組員の救出に成功するかどうか判定するために 2d6 を振ります。2~10 のサイの目で、乗組員は救助されます (そして、11.4.2 に従って艦長は U ボートの再割当てを受け、ゲームは継続します)。11~12 のサイの目で、乗組員は海の藻屑となってゲームは終了します。

[10.9.5] もしも U ボートの無線通信機が機能不全であると、乗組員救助の試みに不利な +4 修正を適用します。

[10.10] U ボートの整備 [SUBMARINE REFT]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

哨戒が完了したとき、U ボートは次の哨戒任務に出撃する前に整備を行います。乗組員の死傷からの回復も判定されます。U ボートは、常に最低 1 ヶ月間の整備を行います。U ボートの損傷又は艦長死傷の度合は、整備が完了して次の哨戒任務を開始する資格を持つために必要なヶ月数を長期化させ得ます。

手順 [PROCEDURE]

整備の基準となる最低期間は、1 ヶ月間です。もしも 3 つ以上の機械装置が機能不全であると、これに追加の 1 整備ヶ月を加えます。各 2 あるいは 3 船体損傷 (又は U ボートの型式に依存して、その端数) の増加について、さらに 1 ヶ月間を追加します。整備のヶ月数を合計し、哨戒完了直後に続く哨戒ログ・シート上の月 (又は複数月) の隣に「R」と記します。整備期間を越える翌月は、次の哨戒を開始する時期を示します。

事項 [CASES]

[10.10.1] 各 U ボートは、次の哨戒任務を開始できるようになる前に、整備を実施するために最低 1 ヶ月間を自動的に消費します。

[10.10.2] 基地に帰還する時点で修理されていない、いかなるタイプ (船体損傷は除く) の損傷も、2 機械装置 (U ボート・ディスプレイ・マット上で機能不全とマークされた 2 つのボックス) まで「フリーで」修理されます。つまり、損傷は 1 ヶ月間の強制整備中に修理されます。整備開始時に、もしも 3 つ以上の機械装置が機能不全でマークされていると、整備期間に追加の 1 ヶ月が加えられます。整備のために加えられる最大期間は、機能不全機械装置の数にかかわらず、1 ヶ月間のみです (2 つを超えるいかなる数の損傷機械装置も、追加の 1 ヶ月間のみを加えます)。

[10.10.3] 整備の長さは、吸収した船体損傷のレベルを基準に変化し得ます。(U ボート型式と損傷の度合に依存して) 船体損傷の 2 あるいは 3 スペース (又はその端数) 毎に、整備期間に追加の 1 ヶ月が加えられます。例:

UBIII 型で、船体損傷を受けた 4 スペースについて、整備期間は 2 ヶ月間だけ延長することになります。もしも 6 スペースの船体損傷を受けていたら、整備期間は 3 ヶ月間だけ延長することになります。

注釈: U ボート・ディスプレイ上の船体損傷記録欄は、整備の長さが延長されるポイントを分割している太線を持ち、忘れないよう記録欄に沿って赤字で注記されています。

例: 潜望鏡、燃料タンク、潜航舵、5 船体損傷を持つ U87 型 U ボートが基地へ帰還します。整備期間は、以下のごとく計算されて 4 ヶ月間です。: 1 ヶ月間 (基本の最低期間、10.10.1)、プラス 2 つを超える機械装置損傷についての 1 ヶ月間 (10.10.2)、プラス船体損傷についての 2 ヶ月間 (10.10.3) です。

[10.10.4] 整備に要求される各ヶ月について、哨戒ログ・チャート上で哨戒完了直後に続く月 (又は複数の月) の隣に「R」を記します。整備期間を越える最初の月は、次の哨戒の開始時期を示します。

[10.10.5] もしも U ボートが帰還して整備の実施に 5 ヶ月間+を要求されると、11.4.2 に従って、プレイヤーは自動的に同じ型の新たな U ボートを受け取ります。

[10.11] 乗組員死傷の回復 [CREW INJURY RECOVERY]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

重傷 (SW) を受けている個々の乗組員メンバー又は一般乗組員ボックスのどちらかの乗組員は、その傷から回復するための期間を要求されます。回復は、U ボートの整備期間中に起こり、もしも U ボートが次の哨戒を開始する準備が完了するときまでに、いずれかの乗組員が完全に回復することができなければ、その乗組員は交代させられます。唯一の例外は艦長の回復で、あなたが回復するまで次の哨戒を実施できません。

手順 [PROCEDURE]

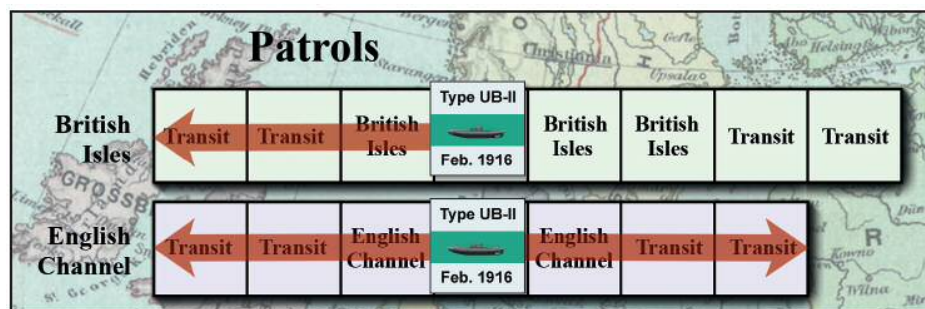
いったん基地に帰還して U ボートの整備を実施している間に、SW 乗組員の不能期間を判定するために 1d6 を振ります。振られた数字は、その乗組員が次の哨戒の資格を持つために回復を要求されるヶ月数です。LW 乗組員は、自動的に整備の最初の月中に治癒します。KIA 乗組員は、補充されます。

事項 [CASES]

[10.11.1] 「熟練」[「Experte」] 軍医は、基地へ帰還している航海中に施した治療による回復期間短縮をあらわす、有利な -1 修正を各乗組員回復のサイの目に提供します (軍医が SW 又は KIA でない限り)。



[10.11.2] もしも U ボートの整備を完了させるために必要な期間よりも不能期間が長い場合には、その乗組員は交代されます (そして、あなたは彼らが提供できたいかなる特殊な恩恵も失います)。



哨戒中止の例: 哨戒を中止しているとき、U ボート・マーカーを最寄りの移送ボックス (10.8.2) 内に置き、どちらかの基地へ帰還するまで各移送ボックスについて通常に遭遇について振ります。もしも最寄りの移送ボックスが両方向とも同じであれば、どちらか 1 つを選択します。

[10.11.3] もしも単一の哨戒後に、全ての一般乗組員が交代させられると（一般乗組員の KIA を含みます）、U ボートの乗組員の質が 1 レベルだけ減少します（最低の「訓練済」[“Trained”] へ低下します）。

[10.11.4] もしも艦長が重傷（SW）を負って立ち直るまで 5 ヶ月間以上を要求されると、プレイヤーは自動的に新たな開始時期チャート [S1] 上で現在の時期と同じ U ボート・クラス（U、UB、UC）の最高番号の U ボート型式を割り当てられ、次いで U ボート番号チャート [B1] に進み、U ボート・タイプと現在の時期を見つけ、その時期の新たな U ボート番号を見つけるためにサイを振ります。艦長は、特殊能力を持たない「訓練済」レベルで開始する完全に新たな乗組員と組み合わせられます。艦長は、回復に続く月に次の哨戒を開始します。戦隊と哨戒任務が変更され得ることに注意してください。

[11.0] 戦役の進捗

[CAMPAIGN PROGRESSION]

整備フェイズ中、あなたは乗組員の経験と昇進の可能性についてサイを振る可能性を持ちます。もしもあなたも叙勲されたら、このフェイズ中に受け取ります。あなたは、新たな U ボートも割り当てられるかもしれません。

[11.1] 乗組員の向上

[CREW ADVANCEMENT]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

乗組員の技能レベルは「訓練済」[“Trained”] で開始し、戦争の過程を通して向上し得ます。経験を増加させる能力は、実施した哨戒の成功数に連動します。成功した 3 哨戒毎に、プレイヤーは練度向上が起きるかどうか判定するため（もしもあれば）、整備中に一度サイを振ります。これらのサイ振りは蓄積せず、あなたの経歴過程で成功した 3 哨戒毎に一度のみサイを振ります。

手順 [PROCEDURE]

成功した 3 哨戒が完了する毎に（7.4.2 と 7.3.4）、以下の表で 1d6 を振ります。

1d6 を振る 乗組員

1	LI 機関長「熟練」（全ての修理のサイ振りは、有利な－1 修正を受ける）
2	軍医「熟練」（全ての乗組員死傷回復のサイ振りは、有利な－1 修正を受ける）
3	1WO「熟練」（もしも彼がボートの指揮を執っても罰則なし）
4	2WO「熟練」（もしも彼がボートの指揮を執っても罰則なし）
5	乗組員の練度は、1 レベル増加する*
6	乗組員の練度は、1 レベル増加する*

*乗組員の技能レベルは、新米 [Green]、訓練済 [Trained]、古参 [Veteran]、エリート [Elite]。



[11.1.1] 発生した乗組員の向上を記録するため、U ボート・ディスプレイ・マット上に適切なマーカーを置きます。乗組員の質は、U ボート・ディスプレイ・マットの最上部で管理されるのに対して、特定乗組員の技能はそれらのボックス内に一致する熟練マーカーを置くことで注記されます。

[11.1.2] もしも 1～4 が振られて、その個別乗組員メンバーがすでに「熟練」状態を保持していると、結果は無視します。

[11.1.3] U ボート乗組員は、「訓練済」[“Trained”] の訓練レベルで開始します。もしも 5 又は 6 が振られたら、乗組員レベルは「古参」[“Veteran”] に上昇します。古参乗組員は、「エリート」[“Elite”] 乗組員に上昇し得ます。古参とエリートの乗組員は、チャートや表に注記されたごとく、有利なサイの目修正を提供できます。乗組員は、「エリート」状態を超えて向上又は「新米」状態を下回ることができません。「新米」乗組員は、不利なサイの目修正を持ちます。

[11.1.4] 哨戒中に、もしも 4 つ全ての一般乗組員ボックスが SW 又は KIA を受けると、乗組員全体の技能レベルが 1 レベル減少します（ただし、決して「訓練済」を下回りません）。もしも U ボートが 3 連続して哨戒に失敗すると、乗組員レベルは 1 だけ減少し、「新米」レベルまで落ち得ます。

[11.1.5] 各哨戒の終了時、あなたの 1WO が「熟練」であると、1d6 を振ります。6 のサイの目で、彼は自身で指揮する U ボートを与えられ、新たな 1WO と交代しなければなりません（「熟練」状態は、取り去られます）。

[11.1.6] もしも U ボートが昇進や死傷を通じて 1WO を失い、2WO が「熟練」として評価されていると、その 1WO は U ボートの前任将校に昇進し、その「熟練」状態に留まります。U ボートは、事実上「熟練」1WO と新たな 2WO を持つことになります。

[11.1.7] あなたの乗組員のいかなる損失又は変更にもかかわらず（死傷又は新たな U ボートの割り当てによる）、成功した各 3 哨戒後に乗組員の向上についてサイ振りが発生します。

[11.2] 艦長の昇進 [COMMANDER PROMOTION]

解説：U ボートの艦長は、様々な階級を保持し得ます。階級が高いほど、艦長は U ボートの指揮により影響力を持ち、これはゲーム・プレイに様々な積極的影響を持ちます。

ドイツ軍



将校階級 等級

オーストリアーハンガリー軍



[11.2.1] 艦長の階級は以下のとおりで、昇進の順番です。：

少尉 [Leutnant zur See] (Lt zS) 可能性がある最低の階級。特殊能力なし。

中尉 [Oberleutnant zur See] (Olt zS) 特殊能力なし。

大尉 [Kapitänleutnant] (KptLt) 艦長は、1d6 の 6 の目で、特定戦隊への転任を要請できる。もしも成功すると、プレイヤーは紹介任務チャート [P1] から任意に新たな戦隊を選択できる。

[11.2.2] 開始時の階級 [STARTING RANK]

少佐 [Korvettenkapitän] (KKpt) 上記と同じだが、5～6 の目で成功。整備期間を 1 ヶ月間短縮する（もしも元の整備期間が 1～2 ヶ月間のみ又は 5 ヶ月間であると無視する）。より大きな影響力と修理を早めるために体系を巧みに処理する能力をあらわす。

プレイヤーは、少尉 [Leutnant zur See]、中尉 [Oberleutnant zur See]、大尉 [Kapitänleutnant] のいずれかの階級で開始します。1d6 を振り、出目を基準に開始時の階級を判定するために下のチャートを調べます。

1d6 を振る 開始時の階級

1	少尉 [Leutnant zur See]
2～4	中尉 [Oberleutnant zur See]
5～6	大尉 [Kapitänleutnant]

U ボート・ディスプレイ・マット上の階級スペース内に一致する艦長階級マーカーを置きます。

注釈：4 枚の艦長階級マーカーは、階級の段階を示すために 1～4 に個別番号付されています。

[11.2.3] 昇進の獲得 [GETTING PROMOTED]

解説：第一次世界大戦のドイツ軍 U ボート艦長の昇進は極めて稀でした。戦争全体を通じて、最高のスコアを上げた 10 名の U ボート艦長中の 6 名のみが昇進を受けました。

手順 [PROCEDURE]

昇進について 1d6 を振り、6 以上の出目で成功です。以下のサイの目修正を適用し、これらは蓄積します。：

DRM 説明

+2 もしも艦長が少尉であると

+1 もしも艦長が中尉であると

+1 12 ヶ月間中の叙勲毎に

－1 12 ヶ月間中に失敗した各哨戒について

[11.2.4] 昇進のサイ振りに失敗しても影響はありません。プレイヤーは現在の階級に留まり、再審査のために 12 ヶ月間待たなければなりません。

[11.3] 勲章 [DECORATION]

解説: 第一次世界大戦中のドイツはまた帝政であり、叙勲はこれを反映します。

二回目の哨戒後、艦長は U ボート戦勲章を受けますが、1918 年 2 月 1 日の後のみです（この時期より前に、この勲章は存在しませんでした）。初回と二回目の成功した哨戒の後、二級鉄十字章と一級鉄十字章をそれぞれ受けます。海軍戦傷章黒章は、いずれかの重傷について授けられます。鉄三日月章 [Iron Crescent] は、地中海又は黒海で艦長が武装船舶（目標名簿 [TI] に赤字でマークされます）を沈めたら授けられます。これらの叙勲は、歴史的風味のみです。

[11.3.1] ハンザ十字章

[Hanseatenkreuz] (Hanseatic Cross) 「HK」 マーカー) を受けるためには、50,000 トンの艦船を沈めるか、又は現行月の主要艦名簿上に列記された指定主要艦の 1 隻を沈めなければなりません。



[11.3.2] ホーエンツォレルン

家勲章 [Hausorden von Hohenzollern] (Hohenzollern House Order) 「HH」 マーカー) を受けるためには、プレイヤーは 75,000 トンの艦船を沈め、以前に獲得したハンザ十字章の後に指定主要艦の 1 隻を沈めるか、又は以前に獲得したハンザ十字章の後に 25,000 トンの艦船を沈めなければなりません。



[11.3.3] プール・ル・メリット

[Pour le Merite] (For Merit) 「PLM」 マーカー) を受けるためには、プレイヤーは合計 100,000 トンの艦船を沈め、以前に獲得したホーエンツォレルン家勲章の後に指定主要艦の 1 隻を沈めるか、又は以前に獲得したホーエンツォレルン家勲章の後に 25,000 トンの艦船を沈めなければなりません。



[11.3.4] レオポルト勲章

[Orden Leopold] (Order of Leopold) 「OL」 マーカー) を受けるためには、プレイヤーは合計 200,000 トンの艦船を沈め、以前に獲得したプール・ル・メリットの後に指定主要艦の 1 隻を沈めるか、又は以前に獲得したプール・ル・メリットの後に 100,000 トンの艦船を沈めなければなりません。



注釈: 叙勲の目的において、捕獲は撃沈としてカウントしますが、列記されたトン数を 2 倍にします。

[11.3.5] 艦長が上記の叙勲 (HK, HH, PLM, OL) のいずれかを受ける哨戒の終了時、プレイヤーは新型 U ボートを申請できます (11.43) を参照。

[11.3.6] 有利な修正 [FAVORABLE MODIFIERS]

プレイヤー諸氏は、授けられた叙勲を基準に、プレイの目的に有利な修正を受けます。

ハンザ十字章 [Hanseatic Cross] (HK) 夜間浮上攻撃中に後部発射管から二回目の斉射時に、命中させるためのサイの目 + 1 罰則はありません。

ホーエンツォレルン王家勲章 [Royal House Order of Hohenzollern] (HH) 上記と同じです。加えて、夜間浮上攻撃中に後部発射管から二回目の斉射時に命中させるためのサイの目罰則を受けない上に、発射時 [U1] に有利な - 1 サイの目修正があります。

プール・ル・メリット [Pour le merite] (PLM) 上記全ての能力です。前の全ての能力に加えて、護衛艦探知 [E2] について有利な - 1 があります。

レオポルト勲章 [Order of Leopold] (OL) 上記全ての能力です。加えて、艦船又は護送船団の追尾の試み (9.7) は自動的に成功します。

解説: レオポルト勲章は、オーストリア軍の叙勲で、ときには顕著な功績があったドイツ軍将校に授けられました。

[11.4] 艦長の再配属

[COMMANDER REASSIGNMENT]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

一定の状況下で、あなたは新型 U ボートを再割り当てされるかもしれません。もしもそうしたら、戦隊配属は無効になります。新たな任務は、新たな U ボートの戦隊任務が基準になります。

事項 [CASES]

[11.4.1] もしも艦長が重傷 (SW) で、回復するまでに 5 ヶ月間以上を要求されると、プレイヤーは自動的に新たな U ボートを再割り当てられます (10.11.4)。

[11.4.2] もしも U ボートが帰還して整備の実施に 5 ヶ月+が要求されると (11.2.1 の階級によって可能な - 1 ヶ月間を考慮する前)、プレイヤーは自動的に同じ型式の新たな U ボートを受取ります。 (10.11.4) に示された手順に従い、例外として艦長は同じ乗組員と、彼らが持つかもしれない特殊能力も一緒に維持し、最速で基地に戻った 1 ヶ月後 (最少整備期間) に海上へ出撃するか、又は艦長が負傷から治癒するために必要な時期まで延期できます。負傷から治癒するために艦長よりも長い期間が必要な乗組員メンバーは、交代させられます (10.11.3 と 10.11.4)。戦隊と哨戒任務が変更され得ることに注意してください。もしも同じタイプで型式の U ボートが使用可能でなければ、11.4.3 に従います (新たな U ボートの申請は、自動的に成功します)。

[11.4.3] 艦長がハンザ十字章又は更に高い勲章を受取る哨戒の終了時に、プレイヤーは新型 U ボートを要求できます。1d6 のサイ振りの、1 ~ 3 で成功です。もしも成功したら、プレイヤーは、後の月に使用可能な現在の級 (U, UB, UC) から新たなボートを選択できます (ただし、乗組員は新たなボートで 1d6 ヶ月間訓練しなければならず、哨戒ログ・シ

ート上に整備のために「R」とマークするのと同様に、このようなカ月を「T」でマークします)。訓練を終えた翌月が、次の哨戒の開始時期です。代わりに (もしも U ボート・ディスプレイ・マットが関連する哨戒記録欄を持つ)、自身の現在のボートを保持し、異なる戦域の別の戦隊に転任することを選択できます (例えば、自身のボートをフランダース戦隊からアドリア海/地中海のボーラ戦隊に持って行きます)。この場合、彼の次の哨戒は、一カ月後です。望むのであれば、プレイヤーはまだ使用可能でない新型 U ボートのために、これらの全ての要求を後の月まで保留 (未来の整備期間中) することができます。望んだときに、この選択を忘れぬよう、U ボート・ディスプレイ・マット上に U ボート更新 [Submarine Upgrade] マーカーを置きます。このような場合、艦長は以前の乗組員の保持ができます (10.11.2 に従って、より不能期間を要求されない限り)。

[11.4.4] 通常、艦長たちは U ボートのクラス間で転換できません。2 つの例外があります。: 1915 年 3 月、ドイツ軍艦長は U から UB へ転換でき、1916 年 9 月にはいずれかの U ボート・クラスのドイツ軍艦長は UC へ転換できます。次の哨戒は、11.4.3 に従い、乗組員が訓練した後の 1d6 ヶ月間後に発生します。再び、訓練期間を終えた翌月が、次の哨戒の開始時期です。

[12.1] ランダム・イベント

[RANDOM EVENTS]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

ランダム・イベントは、哨戒毎に一度発生でき、航路ボックス内で遭遇 [E1] の可能性についてチェックしているときに誘発されます。ランダム・イベントが発生するとき、遭遇の結果は無視します。

手順 [PROCEDURE]

進入した各航路ボックスについて、遭遇チャート [E1] 上で遭遇の可能性についてチェックしているとき、修正前の 12 が振られる最初るとき、ランダム・イベントが誘発されます。どのイベントが発生するか判定するため、直ちにランダム・イベント・チャート [R1] を調べます。ランダム・イベントの結果は、直ちに解決されます。

事項 [CASES]

[12.1] ランダム・イベントの解決

[RESOLVING RANDOM EVENTS]

[12.1.1] ランダム・イベントは、遭遇チャート [E1] 上で遭遇の可能性についてチェックしているとき、修正前の 12 が振られる最初るとき直ちに解決されます。ランダム・イベントが発生するとき、遭遇チャート上に列記された遭遇はもはや適用されないで無視します (たとえ、そのランダム・イベントが無視されることになっても)。

[12.1.2] ランダム・イベントは、哨戒任務毎に一度のみ発生します。もしも同じ哨戒中に、遭遇の可能性についてチェックするとき再び 12 が振られると、遭遇チャート [E1]

上に列記された遭遇の実行に進みます。ランダム・イベントは発生しません。

[12.1.3] 「優良魚雷」[Superior Torpedoes]、「幸運」[Hals und Beinbruch] ランダム・イベントは、U ボート・ディスプレイ・マット上のランダム・イベント・スペース内に置けるマーカーを受取る2つのイベントです。これらは、ランダム・イベントが振られた後に恩恵をもたらすマーカーです。優良魚雷は現在の哨戒のみに恩恵をもたらし、一方「幸運」イベントは現在又はその後の哨戒(と哨戒間)のどちらかで使用できます。いったん使用されたら、これらのマーカーはあなたのU ボート・ディスプレイ・マットから取り去られます。



[12.1.4] いくつかのランダム・イベントは、一定の哨戒任務中に起き得ないことに注意してください。無視されるランダム・イベントの例外は、ランダム・イベント・チャート [R1] 上に注記されます。

[12.1.5] もしも、何らかの理由で、ランダム・イベントが発生できず、それを無視するよう指示されると、同じ哨戒中に遭遇についてチェックしているときに修正前の12が振られる次のときに、再びランダム・イベントが誘発され得ます。個々のランダム・イベントは何度でも起り得ますが、哨戒任務毎に一度のみランダム・イベントが起り得ます。

[12.1.6] いったんランダム・イベントが解決されたら(それが実施できたか否かにかかわらず)、次の遭遇の可能性についてチェックするため、哨戒記録欄上で次の航路ボックスへU ボートマーカーを進めます。

[12.1.7] ランダム・イベントは、特殊任務(7.3)哨戒中に任務(M/A)航路ボックス内で発生し得ません。これらは、任務中に他のいずれかのボックス内で起こり得ます。

歴史的注釈: 全てのランダム・イベントは、ドイツ軍U ボート戦中に起きた事件-Q シップの艦長がU ボート乗組員の虐殺を命じたバーロンク事件を含みますが元になっています。何人かのプレイヤーは、このような突然のゲーム終了に「わかつく」と叫ぶかもしれませんが(ただし、これが起きる確率は極めて低いものです)、物事の全てにあなたの直接的支配が及ぶわけではない、ゲームの混沌理論への敬意を払っているものと見なします。馬鹿げた出来事は、現実を超えるものだとすることを忘れないでください。

[13.0] 複数プレイヤーとトーナメント

[MULTI-PLAYER AND TOURNAMENTS]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

Riders of the Deep は、ソリテアー・ゲーム体験としてデザインされましたが、複数プレイヤー・ゲームの項目とトーナメント・プレイ(いくつかの場合、複数のゲームが必要となります)の両方がプレイの追加選択肢として提供されます。

事項 [CASES]

[13.1] 二人プレイヤー用ゲーム

[TWO PLAYER GAME]

[13.1.1] 両プレイヤーは、同じ月に同じボートで開始し(例えば、両者は1914年8月にU19型Uボートで開始できます)、両方のUボートが沈没するまで、又は事前に合意した終了時期に到達するまで続けます。

[13.1.2] プレイヤー諸氏は、交互に哨戒を行い、1人のプレイヤーが自身のUボートを操り、他方のプレイヤーが敵の攻撃についてサイを振ります。もしも回避運動(選択、14.4)が使用されると、現行のUボート・プレイヤーは、どの回避運動を使用するのか決定し、他方のプレイヤーは両者が明らかにする前に護衛艦の向きを選択します。

[13.1.3] 最も多くのトン数を沈めたプレイヤーが勝利します。

[13.2] 撃沈王トーナメント

[TOP TONNAGE TOURNAMENTS]

[13.2.1] 全てのプレイヤーは、合意した時期に同じ型式のUボートで開始し、戦死するか終戦になるまで哨戒を行います。最も多くのトン数を沈めたプレイヤーが勝利します(生死にかかわらず)。

[13.3] 生き残りトーナメント

[SURVIVAL TOURNAMENT]

[13.3.1] これは、撃沈王トーナメントと同じフォーマットを使用しますが、勝利するため、プレイヤーは終戦まで生き残ることが要求されます。

[13.4] 混合ボート・トーナメント

[MIXED BOAT TOURNAMENT]

[13.4.1] これは、上記のいずれかのトーナメントと同じフォーマットを使用しますが、全てのプレイヤーが同じボートの使用を要求されることは破棄されます。

[14.0] 選択ルール

[OPTIONAL RULES]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

Riders of the Deep には、以下の選択ルールを含み、プレイヤーの選択でいかなる組合せでも採用できます。

事項 [CASES]

[14.1] 標準総量トン

[STANDARD TONNAGE AMOUNTS]

[14.1.1] もしもプレイヤーが望むと、無作為に艦船についてサイを振る代わりに、標準総量トンを使用できます。これは、変化や歴史的興味を犠牲にして、サイ振りの回数を減少させてプレイのスピードをアップさせます。

小型貨物船 [Small Freighter] 3,500 トン

大型貨物船 [Large freighter] 7,000 トン

[14.1.2] 主要艦の遭遇は、それでも主要艦目標名簿(貨物船目標名簿の一部 [T1])上で個別に振られます。

[14.2] 減少した護送船団目標

[REDUCED CONVOY TARGETS]

[14.2.1] 通常、プレイヤー諸氏は、護送船団

内で最小の艦船を無視することを選択できます。時間節約のため、プレイヤー諸氏は護送船団と遭遇しているときに、4隻の代わりに3隻の目標艦船を確認するためにサイを振ります。

[14.3] 歴史的目標の増加

[INCREASED HISTORICAL TARGETING]

[14.3.1] 追加の記録管理により歴史的なプレイヤーを加えることを望むプレイヤーは、哨戒ログ・シート上でトン数値と共に目標の名称を記載します。

[14.4] 回避運動 [EVASIVE MANEUVERS]

[14.4.1] 護衛艦/航空攻撃チャート [E3] 上で護衛艦の爆雷攻撃を解決する際、ユニットが受けた命中を判定するために護衛艦/航空攻撃チャートでサイを振る前に、Uボート艦長は回避方向を示すため1~6の数字を挙げます。:

数字	方向
1又は2	左方回避
3又は4	右方回避
5又は6	直進回避

プレイヤーは、次いで護衛艦の方向をランダム判定するために1d6を振ります。:

数字	方向
1~2	護衛艦左方
3~4	護衛艦右方
5~6	護衛艦直進

[14.4.2] もしも護衛艦の方向がUボートの回避方向と異なると、Uボートは護衛艦/航空攻撃チャート [E3] 上の結果から1命中を差し引きします。もしも護衛艦の方向がUボートの方向と一致して数字が同じでなければ、Uボートは護衛艦攻撃結果に1命中を加えます。もしも護衛艦が振った数字がUボートの回避方向と一致すると、Uボートは戦闘結果に3命中を加えます。

[14.4.3] もしも合計命中数が5を超えると、Uボートは自動的に沈没します。Uボート損傷チャート [E4] 上で、単に各命中について個別にサイを振ります。

例: Uボート・プレイヤーは、直進回避のために6の数字を選択します。可能性がある護衛艦探知のサイの目は、以下のとおりです。:

1d6 を振る	結果
1~4	間違った方向。- 1命中。
5	正しい方向だが、正確に数字が一致したわけではない。追加1命中。
6	正しい方向で、正確に数字が一致。追加3命中。

[14.4.4] 二人プレイヤー・ゲームでは、両プレイヤーが密かに選んだ数字を上にして六角形サイコロを同時に明らかにすることで、方

向を選択します。

[14.4.5] 回避運動は、もしも U ボートの水中聴音器が損傷したら不可能です（その瞬間にこのルールを飛ばします）。

[14.5] オーストリア軍キャンペーン **[AUSTRIAN CAMPAIGN]**

ゲームは、オーストリアーハンガリー軍 U ボート艦長としてプレイするオプションを含みます。この目的のために、U ボート・ディスプレイ・マットとマーカーが含まれます。オーストリア軍キャンペーンをプレイしているとき、以下のごとく標準ルールを改めます。:

[14.5.1] オーストリア軍キャンペーンは通常の状況ではないため、時期基準の遭遇チャートの使用は無視し、1914 年 8 月から 1917 年 2 月までのチャート **[E1-2]**、以後はチャート **[E1-6]** を使用します。オーストリア軍 U ボート艦長は、艦長名 **[N2]**、開始時期 **[S2]**、目標名簿 **[T2]** について標準チャートのオーストリア軍ヴァージョンを使用します。

[14.5.2] 遭遇増加は、ありません。ルール (8.1.7) は無視します。

[14.5.3] 1916 年~1918 年 (含む) の間は、いかなる主要艦遭遇も結果なしとして扱います。

[14.5.4] 階級と勲章 [RANKS AND MEDALS]

オーストリア軍キャンペーンについては、以下のごとくドイツ軍の階級と勲章をオーストリア軍に相当するもので代用します。:

ドイツ軍階級 オーストリア軍階級

少尉 Leutnant zur see (Lt zS)	Seefahnrich (SFr)
--------------------------------	-------------------

中尉 Oberleutnant See (Olt zS)	Fregattenleutnant zur (FLt)
---------------------------------	--------------------------------

大尉 Kapitän- Leutnant (KptLt)	Linienfahrleutnant (LSLt)
---------------------------------	------------------------------

少佐 Korvetten- Kapitan (KKpt)	Korvettenkapitän (KKpt)
---------------------------------	----------------------------

ドイツ軍勲章 オーストリア軍勲章

ハンザ十字章 (HK)	戦功十字章 (MVK)
----------------	-------------

ホーエンツォレルン 王家勲章 (HH)	鉄の王冠勲章 (OEK)
------------------------	--------------

プール・ル・ メリット (PLM)	レオポルト勲章 (OL)
----------------------	--------------

レオポルト勲章 (OL)	マリア・テレジア勲章 (MTO)
-----------------	---------------------

注釈: オーストリア軍の経歴についての有利な修正は、ドイツ軍のそれと同じです。[11.3.6] を参照してください。

オーストリア軍の勲章(と勝利レベル)は、以下の手順を使用して授けられます。:

Militarverdienstkreuz
(戦功十字章) を受けるためには、プレイヤーは **5,000** トンの艦船を沈めるか、又は **10,000** トンの艦船を損傷/撃沈しなければなりません。

勝利レベル: 引き分け。

Orden der Eisernen
Krone (鉄の王冠勲章)
を受けるためには、プレイヤーは合計 **10,000** トンの艦船を沈めるか、

又は **15,000** トンの艦船を損傷/撃沈しなければなりません。勝利レベル: 限定的勝利。

Orden Leopold (レオポルト勲章) を受けるためには、プレイヤーは合計 **15,000** トンの艦船を沈めるか、又は **20,000** トンの艦船を損傷/撃沈しなければなりません。勝利レベル: 実質的勝利。

Maria Theresien Order
マリア・テレジア勲章) を受けるためには、プレイヤーは合計 **20,000** トンの艦船を沈めるか、又は **30,000** トンの艦船を損傷/撃沈しなければなりません。勝利レベル: 決定的勝利。

注釈: 叙勲の目的において、捕獲は撃沈としてカウントしますが、列記されたトン数を 2 倍にします。

[14.5.5] オーストリアーハンガリー軍の経歴は、短い傾向がありました。二回目の哨戒の終了時、並びに以後の各哨戒の終了時に 1d6 を振り、6 の目で訓練部隊又はデスク仕事に転任の結果となります。

[14.6] 若齢期と最後の運命

[EARLY LIFE AND FINAL FATE]

プレイヤー諸氏は、自身の艦長についての幅広い歴史を生み出すことができます。この目的のために、若齢期 **[F1]** と最後の運命 **[F2]** チャートが含まれています。これらのチャートは、第一次世界大戦のトップ U ボート・エースの戦前の現実人生と戦後の生涯を元になっています。

[14.7] 歴史的 U ボート艦長カード・タイル **[HISTORICAL U-BOAT COMMANDER CARD TILES]**

プレイヤー諸氏は、トップ中欧列強艦長の追体験を望むことができます。それを行うためには、用意された艦長カードを利用します。各艦長は、歴史的な事柄や事実を元にした、一定のゲーム能力を認める 1 つ以上の特殊能力を持ちます。カードは、開始時に使用した U ボート、任務を開始した基地、開始時期、歴史的な哨戒ゾーンを指定します。

[14.7.1] 「自由哨戒」対「歴史追体験」プレイヤー諸氏は、適切なリストからサイ振り無しで無作為に哨戒ゾーンを選択するか、又は艦長本人が割り当てられた実際の哨戒ゾーンの使用を望むことができます。「自由哨戒」では、プレイヤーは沈没、戦死、終戦になるまで、哨戒を継続できます。「史実反映」では、プレイヤーは史実艦長の合計に一致させて哨戒しな

ければならず、次いでその結果を評価します。

[14.7.2] 勝利。トン数にかかわらず、プレイヤー諸氏はカード上に列記された艦長の歴史的トン数に合致又は超過しなければ、敗北します。これはおそらく達成することが非常に困難で、特に歴史追体験モードではそうであることに注意してください。

[14.7.3] 歴史的哨戒リスト。各艦長のカードは、彼の歴史的哨戒ゾーンについて述べます。

[14.7.4] プレイ中に U ボート・ディスプレイ上に置けるマーカーが、一致する各艦長カード・タイルについて用意されています。

注釈: マーカーは表面的な目的についてのみ用意され、ゲーム・プレイに何ら影響を持ちません。

[15.0] 歴史的概要 [HISTORICAL BRIEF]

[15.1] ドイツ軍トップ U ボート艦長 **[TOP GERMAN U-BOAT COMMANDERS]**

第一次世界大戦最高の U ボート艦長に対抗する結果を知りたい方のために、トップ 10 人のドイツ軍 U ボート・エースの撃沈トン数スコアをここに載せます。

1. ロタル・フォン・アルノー・ド・ラ・ペリエール [Lothar von Arnaud de la Perière]

193 隻 計 453,369 トンを撃沈

最も成功した空前の U ボート指揮官です。戦争の経歴中、彼は常に拿捕規定に厳格に従って行動しました。彼の叙勲は、ハンザ十字章、ホーエンツォレルン王家勲章、プール・ル・メリット、レオポルト勲章でした。



2. ヴァルター・フォルストマン [Walter Forstmann]

148 隻 計 390,797 トンを撃沈

1914 年にフォルストマンは U-12 を指揮し、緒戦時の北海で複数回の任務に赴きました。彼は U-39 で地中海の成功で名が知れ渡りました。その傑出した計画と作戦のため、彼は 1916 年 8 月にプール・ル・メリットを受けました。



3. マックス・ヴァレンチナー [Max Valentiner]

143 隻 計 298,802 トンを撃沈

ヴァレンチナーは、イギリス諸島周辺を哨戒し、後には U-38 へ行きました。1916 年 12 月 26 日、彼はプール・ル・メリットを授けられた 6 人目の U ボート艦長になりました。彼は 1915 年 12 月 30 日に警告なしで旅客船ペルージャを撃沈し、国際法規とドイツ海軍の旅客船攻撃禁則の両方を破り、協商国陣営によって戦争犯罪者の烙印を押されました。



4. オットー・シュタインブリンク [Otto Steinbrinck]

204 隻 計 233,072 トンを撃沈

1916年、シュタインブリンクは *UB-18* で勤務し、14回の哨戒で敵艦船を 74,781 トン撃沈しました。彼の勝利は、全てイギリス諸島周辺の危険水域での哨戒で獲得されました。1916年3月29日、彼はプール・ル・メリットを受けた3人目のUボート艦長になりました。



5. ハンス・ローゼ [Hans Rose]

81 隻 計 220,892 トンを撃沈

ハンス・ローゼは、1916年に *U-53* の指揮を執りました。戦闘における勇気と正義感で知られ、船舶を沈めた後に救命ボート内の乗組員に食料を与え、救助船が現れるまでその場を去らずに待ちました。彼は1917年12月20日にプール・ル・メリットを授けられました。



6. グスタフ・シーエ [Gustav Sieß]

53 隻 計 159,545 トンを撃沈

1915年8月、ハンス・シーエはキールで *U-73* の指揮を執りました。次いで、彼はポーラの地中海戦隊へ送られました。そこに在る間、彼は *U-33* と *U-65* を指揮しました。1918年4月24日の叙勲で、彼はプール・ル・メリットを授けられました。



7. ヴァルター・シュヴィーガー [Walther Schwieger]

49 隻 計 185,212 トンを撃沈

ヴァルター・シュヴィーガーは、*U-20* と *U-88* を指揮しました。彼は1915年5月7日に旅客船ルシタニアを撃沈した男として悪名を高めました。ルシタニアは、失われた当時軍需品を運んでいました。1917年9月5日、*U-88* は機雷に接触したと考えられます。全ての乗組員が失われました。



8. ヴォルフガング・シュタインバウアー [Wolfgang Steinbauer]

49 隻 計 185,212 トンを撃沈

シュタインバウアーは、卓越した指揮統率、海上での優秀な計画、成功したUボート作戦により、プール・ル・メリットを授けられました。1918年10月18日、彼は戦争における最後の勝利の1つを奪いました。彼の獲物は18,000トンの仏戦艦 *ヴォルテール* でした。



9. クラウス・リュッカー [Claus Rücker]

80 隻 計 174,655 トンを撃沈

「意地悪で臆病者」だったと言われ、彼はトップ10人で唯一プール・ル・メリットを授けられませんでした。リュッカーは、*U-34* と *U-103* を指揮し、1915年3月から1918年3月の間にイギリス周辺水域と地中海を哨戒しました。



10. ラインハルト・ザルツヴェーデル [Reinhold Saltzwedel]

111 隻 計 172,824 トンを撃沈

1916年9月15日、ザルツヴェーデルは *UC-21* の指揮を執りました。彼が大部分の戦果を上げた *U-21* は、機雷敷設Uボートでした。1917年6月に彼は *UC-71* を指揮し、8月20日にはプール・ル・メリットを授けられました。1917年12月2日の夜、*UC-71* はワイト島の近くで触雷しました。ザルツヴェーデルは、前部発射管を何とか上方の海面へ向け、イギリス軍の哨戒艇がUボートに体当たりする前に7名の乗組員が脱出しました。ザルツヴェーデルは、その乗組員と共に戦死しました。



[15.2] オーストリアーハンガリー軍 トップUボート艦長 [TOP AUSTRO-HUNGARIAN U-BOAT COMMANDERS]

1. ゲオルク・ヨハネス・リッター・フォン・トラップ [Georg Johannes Ritter von Trapp]

14 隻 計 61,328 トンを撃沈

オーストリアで最も功績を上げたUボート指揮官で、*SM U-5* と *SM U-14* を指揮しました。彼はコトルのオーストリア軍Uボート基地司令官として戦争を終えました。



1935年の経済破綻が彼を一文無しにしたため、彼とその妻は家族をコンサートで歌うファミリー合唱団に仕立てました。ナチに抵抗して、フォン・トラップ・ファミリーはイタリアへ、次いで1938年5月にUSAへ逃れました。

2. ズデンコ・フデチェク [Zdenko Hudeček]

11 隻 計 45,423 トンを撃沈

1915年12月9日、フデチェクは *SM U-17* の艦長になりました。



1916年7月、彼はイタリア軍駆逐艦 *イムペトウズ* 680 トンを雷撃で沈めました。1917年6月26日、彼は *SM U-28* の艦長となり、間もなく彼のスコアは上昇し始め、7月3日に旅客船 *モンガラ* を沈め、8月にはメッシナ海峡で *Q* シップの *ブラッドフォード・シディ* を沈めました。

戦後、彼は新たに建国されたチェコスロヴァキアに戻り、民間人となりました。

3. ルドルフ・ジングル [Rudolf Singler]

17 隻 計 22,273 トンを撃沈

ジングル最大の成功は、1915年7月18日のドゥブロヴニクにおけるイタリア軍巡洋艦 *ジュゼッペ・ガリヴァーディ* の撃沈でした。以後、イタリア海軍はオーストリアーハンガリー沿岸に対する大規模な活動に参加しませんでした。



WWIIで、彼はドイツ海軍に従軍しました。彼はドイツ降伏の直前に、酔ったソヴィエト軍兵士から女性を守ろうと試みて殺されました。

4. レオ・プラシル [Leo Prášil]

3 隻 計 14,784 トンを撃沈

戦争中、プラシルは *SM U-10* と *SM U-29* を指揮しました。1917年4月15日、彼は8100トンのイギリス汽船 *マジョーバ* を沈めました。



5. フリードリヒ・シュロッサー [Friedrich Schlosser]

1 隻 計 7,929 トンを撃沈

1915年11月、シュロッサーはフォン・トラップから *SM U-5* の艦長を引き継ぎました。



1916年6月8日、シュロッサーはリグエッタ岬の沖でイタリア軍仮装巡洋艦 *プリンシペ・ウムベルト* を雷撃しました。巡洋艦は1,750名を失いました。プリンシペ・ウムベルトは、*U-5* によって攻撃を受けた最後の艦船でした。シュロッサーは *SM U-43* の指揮に移りましたが、戦果はありませんでした。

6. ヨーゼフ・ホルブ [Josef Holub]

32 隻 計 7,722 トンを撃沈

ホルブの戦果は、戦争後半に *SM U-27* を指揮している間に起きました。彼の最初の勝利は、4,000トン超のイタリア汽船 *アンドリア・コスタ* でした。ただし、大部分のホルブの勝利は多数の小船舶でしたが、1918年5月に765トンの駆逐艦 *HMS フェニックス* 並びに8月に2,200トンの汽船 *アンパイ* を雷撃しました。



7. ヨハン・クルシュニャヴィ [Johann Kršnjavi]

2 隻 計 7,556 トンを撃沈

ヨハン・クルシュニャヴィは、*SM U-40* を指揮している間に戦果を挙げました。彼は3隻の大型商船も損傷させ、それには何とかマルタの港湾にたどり着いた大型汽船 *デモドゥカス* を含みます。



8. ローベルト・トイフル・フォン・フェー ンラント [Robert Teufel von Fernland]

3隻 計7,435 トンを撃沈

トイフル・フォン・フェー
ンラントは SM U-27 を指揮
し、2隻の汽船と1隻の帆船
を沈め、日本軍駆逐艦 *さかき* も損傷させました。



彼は戦後に故郷のウィーンで引退しました。

9. フリードリヒ・ファーンドリヒ [Friedrich Fährndrich]

5隻 計6,582 トンを撃沈

ファーンドリヒは、SM U-
15 を指揮している間に5回
の成功を記録しました。1917
年初頭、彼は SM U-30 の指
揮を新たに与えられ、おそら
く哨戒艇 HMS *ブラウ・ボーイ* によって撃沈
され、全乗組員を失いました。



10. ライヒスフライヘル・フーゴ・フォン・ ザイファースティッツ [Reichsfreiherr Hugo von Seyffertitz]

2隻 計5,554 トンを撃沈

1917年8月、フォン・ザ
イファースティッツは、ゲオル
ク・フォン・トラップの先任
将校として大戦の前半を過ご
した後に、SM U-21 の指揮を
与えられました。



[16.0] デザイナーの注釈

DESIGNER'S NOTES

Raiders of the Deep は、私が最初に手がけ
たゲーム *Ace of Aces* で第一次世界大戦にと
りつかれた 1980 年にその開発が開始されま
した。年月が経過するにつれて、私は第一次
世界大戦期のベスト・ゲームを捜し求めまし
たが、それらは常に私の好みからすると複雑
過ぎました。

グレゴリー・スミスのゲーム *The Hunters*
を目にしたとき、全てが変わりました。私は
ソリテアの形式が気に入り、僅か 15 頁に過
ぎないコア・ルールを本当に好きになりました。
私の本棚で埃を被っている多数のゲーム
と異なり、このゲームのプレイにのめり込み
ました。ゲームは WWI がテーマでしたが、
WWI の続編が用意されることを望み、ある
いはそれがうまくいかないのであれば、最初
の U ボート戦の洞察をプレイヤー諸氏に与
えるため、ゲームを一日で修正できるのでは
ないかと考えました。

当初、私は考え抜いたアイデアを提供でき
ませんでした。WWII の U ボート戦ゲームを
WWI の U ボート戦ゲームに修正することは、
膨大な量の仕事になりました。1990 年代後半
から 2000 年代初頭に、私は *Red Baron 2* や
Silent Hunter III のような大きなスケールの
コンピューター・ゲームを多数扱い、*Ace of
Aces* のようないくつかの小さなスケールのウ
ェリアントのゲームを作りました。もしも
WWII の U ボート戦ゲームを基礎に WWI
の U ボート戦ゲームを製作しようと試みた

ら、事態は全く異なり、ヴァリアントであ
っても重要なルールの変更となり、おそらくル
ール・ブックとチャート全体の書き直しが必要
になることを意味しました。2014 年初頭の
この時点で、私は以前に試みたあらゆるもの
よりも規模が大きな別のプロジェクトに深く
関わり—それは *The Hunters* の歴史的メ
ガ・モジュール・ヴァリアントになりました。
これはプレイヤー諸氏により奥深さとディテ
ールをもたらしましたが、ゲームの焦点は変
わっておらず、未だに WWII の U ボート戦
ゲームでした。

歴史的メガ・モジュールの仕事を終えた
とき、私は再び *The Hunters* の WWI ヴァリ
アントについて考え始めました。私はこのフ
ィクション・ゲームのボックス・アートを描
きました。それを *The Killing Time* と呼び、
Board Game Geek に投函しました。

良いレスポンスがあったので、私は最初の
U ボート戦のシミュレーションを製作するた
め、*The Hunters* から変更しなければならな
いルールについて考え始めました。

グレゴリー・スミスのシステム最大の利点
は、*B-17: Queen of the Skies* のような旧来
のソリテア・ゲームを扱うことで、プレイ
ヤーが意味のある選択ができる能力を持つこ
とです。そこで私は可能な限り *Raiders of the
Deep* にこれを保持し、それを行うに足る 1
つか 2 つの事柄も加えました。

私はこの新たなゲームを *The Hunters* の
ファンが受け入れてくれることを希望し、可
能な限りルールを馴染みがあるものに留め、
この WWI の U ボート戦ゲームがプレイの
し易さを留め、*The Hunters* と同様に楽しめ
ることを望みました。ただし、私はゲームが
正確なシミュレーションで、第一次世界大戦
に従軍した U ボート艦長の特異な挑戦の感
覚を与えることも必要としたため、重要な変
更の必要が生じ、そのいくつかは潜在的に大
きな難問を孕んでいました。

第一に、私は戦争の過程で政策や技術的進
歩がどのように変化したかを示さなければな
りませんでした。ドイツ政府は中立国につい
ての世論に訴えるために U ボート艦長をど
のような制限下に置き、協商国の海軍が窮余
の策として開始した体当たり攻撃が、爆雷と
海軍航空の発展によってどのように取って代
わられたかです。これら全ての要素はゲーム
内でシミュレートされますが、その大部分は
プレイヤーが遭遇チャートを参照するときに
明確に示され、これらの変化が端的に起こ
った時期に分割されます。

第二に、U ボートが行動した様々な戦域内
で、戦術や戦略が非常に異なることを示す必
要がありました。勝利のために激しい闘いが
行われた北海やイギリス海峡と、第一次世界
大戦で U ボートの「幸福な時代」でもあった
地中海の正確な哨戒をシミュレートする方
法を見つけなければならませんでした。これら
は、デザイン見通しの最も困難な挑戦でした。
私は一定の戦域と時期に有効で、エリート乗
員を持つ古参艦長によって賢く使用され
るときに最も効果的な「遭遇増加」を用いるこ
とで解決しました。

ゲームが第一次世界大戦の U ボートが直

面した脅威を正確に描写するため、防潜網や
機雷のような対潜戦術も含める必要がありま
した。戦争のこれらの面を正確にモデル化す
るため、私はいくつかの単純であるものの効
果的なルールを含めました。

最後に、私はゲームにロールプレイングの
感覚を持ち込みたいと望みました。ただの U
ボート戦の戦術や戦略のシミュレーションで
はなく、現実の世界で生きていた艦長や乗組
員の感覚をプレイヤー諸氏に与えるゲームに
することを望みました。その目的のため、私は
歴史的メガ・モジュールで発展させたチャ
ートやルールのいくつかを修正しました。現
実の WWI U ボート艦長名を元に艦長命名を
創出し、プレイヤー諸氏が戦争のいずれかの
時期から開始することを認める開始時期チャ
ート、プレイヤー諸氏がカイザーの海軍にあ
った大部分の U ボートから包括的な U ボ
ート番号を選択できるようにし、WWI 中に U
ボートによって沈められたほぼ全ての艦船を
特徴づける目標目録（文字通り、数週間かか
る仕事でした）を含めました。最後に、私は
戦時の U ボート艦長の経歴を再現するこ
とを望むプレイヤー諸氏のために、戦前戦後の
経歴の無作為な創出を含めました。

皆さんがこのゲームのプレイを、私が製作
に楽しんだのと同じくらい楽しむことを望み
ます。私にとって、それは愛情を込めた労働
で、皆さんが第一次世界大戦の U ボート艦長
として「fette beute」（「大量の獲物」）を捜
し求めて海を放浪することで、その印象を与
えられることを望みます。

グレゴリー・スミスの支援と提言に感謝し
ます。Board Game community、特に Alexei
Borodkin (Buklamang)、Jim Moore (Capn
Tucker)、Steel Blue、Chick Lewis、Cole
Biere、James Herbert の全ての提案と支援
にも感謝します。

Ian B. Cooper

[17.0] 参考文献 [BIBLIOGRAPHY]

The Adventures of the U-202 – Freiherr Edgar von Spiegel
von und zu Peckelsheim

Find and Destroy: Antisubmarine Warfare in World War I
– Dwight R. Messimer

*German Submarine Warfare 1914-1918 in the Eyes of
British Intelligence*

– Hans Joachim Koerver

HMS Drake: Rathlin Island Shipwreck – Ian Wilson

Naval Weapons of World War One

– Norman Friedman

The Journal of Submarine Commander Von Forstner –
Freiherr Georg-Günther von Forstner

The Killing Time – Edwyn Gray

*Österreich-Ungarns U-Boot-Kommandanten 1914 bis
1918*

– Harald Eggenberger

Q Ship vs. U-boat 1914-18

– David Greentree

Raiders of the Deep – Lowell Thomas

To the Last Salute – Georg Freiherr von Trapp

U-boats of the Kaiser's Navy – Gordon Williamson

Verschollen: World War I U-boat Losses – Dwight R.
Messimer

The Voyage of the "Deutschland" – Paul König

Raiders of the Deep Patrol Log Sheet

U-boat Type: U5 ID: U6 Kmdt: Reinhold Lepsius Rank: Olt zS Awards: Iron Cross 1st class ^{2nd class}

DATE	PATROL	TARGETS (tonnage)								SUNK TONS
Aug-14										
Sep-14										
Oct-14										
Nov-14										
Dec-14										
Jan-15										
Feb-15										
Mar-15										
Apr-15	British Isles	(1400)	200 (p)	(3400)						5600 5
May-15	R									
Jun-15	R									
Jul-15	British Isles	(400)	900 (p)	(500)	(200)	(700)	(400)	(600)	(700)	4400 5
Aug-15	R	Presto	Wansbeck	R. Hansen	Norte					
Sep-15	British Isles	(200)	(500)	1300 (p)	(200)	SUNK!				2200
Oct-15										
TOTAL PATROLS: <u>3</u>		SHIPS SUNK: <u>15</u>		TOTAL TONNAGE: <u>11,600</u>						

例: Kmtl Lepsius のための哨戒ログ・シート

彼は U5 型 U ボート U-6 を指揮しました。彼の最初の哨戒は 1915 年 4 月に開始し、開始時の階級 (11.2.2) は中尉 (Oberleutnant Zur See : Olt zS) でした。

彼の U ボートが撃沈される (ゲームの終了) までに、3 回の哨戒が完了しました。U-6 は 1915 年 5 月と 6 月の間に U ボート整備 (10.10) に入り、1915 年 8 月も同様に、哨戒コラム内に「R」が記入されました。

目標艦船の記入は、異なる方法であることに注意してください。最初の 2 回の哨戒では、トン数のみが記入されました。3 回の哨戒で拿捕 (9.3.5) が行われ、これらは (p) でマークされました。1915 年 7 月の哨戒では、8 隻を撃沈又は拿捕しました。もしもプレイヤーがスペースを使い果たしたら、上のラインを使用するか、又はトン数を別のシートに列記できます。

1915 年の哨戒については、艦船名が記録されます (トン数の上)。多数のトン数が円で囲まれています。遭遇した艦船が沈没又は捕獲したことを示しており、損傷して脱出した艦船はありません。各列最後の「S」は、哨戒が成功で終了したことを示します。もしも U ボートが 3 回目の哨戒を完了していたら、三番目の S は乗組員の向上チェックを示すために円で囲われます。

短い経歴にもかかわらず、Kmtl Lepsius は最初と二回目の哨戒の後で、それぞれ二級鉄十字章と一級鉄十字章を授けられました。

対向頁: Linda Blanche の沈没、1915 年、Willy Stöwer

18.0 ゲーム・プレイの秘訣

[GAME PLAY TIPS]

*Raiders of the Deep*は、プレイヤー諸氏に第一次世界大戦の海上における多くの戦域でUボートの指揮を体験させるゲームです。あなたは地中海でUボートを指揮することで、戦争のトップ・エースの一人になるか、又はイギリス諸島周辺で英国海軍とのより挑戦的な経歴を送ることに決めるか、又は戦争で忘れられた戦域の1つでのUボート艦長の人生がどのようだったかを調べることを選択できます。あなたはゲームで有名なエースの一人としてプレイすることも選択できます。二者択一で、運命から完全に離れて、サイコロに任せて自らの能力で導くことも選択できます。

多くのゲームと異なり、*Raiders*は最もエキサイトする時期又は戦争の最も危険な戦域のみに焦点を当てておらず、あなたはこれらの戦域でプレイし、そのゴールを思い描くことができますが、教育レベルのシミュレーション・ゲームとして、より軽視された前線の探求を望むプレイヤーは、最高の幸運とスマートさを持つUボート艦長から、忘れられた辺境水域でわずかに行動できる艦長にすることに気づいた最も運が悪いUボート艦長までの経験を見識として持つことができます。あなたは、エースの一人としてプレイするか、又は極寒で情け容赦ないバルト海の水域で作戦しなければならなかったUボート艦長の

人生を知ることを選択できます。選択はあなたの次第です。どのようにゲームをプレイするか選択しても、あなたは第一次世界大戦中のUボート戦の現実的で生々しい光景を獲得することになります。

ここでは、あなたが開始するためのいくつかのヒントと秘訣を提供します。

ゲームを開始する際、あなたは初期ゲーム・チャートがあなたの艦長名、あなたが配属される場所、割当てられるUボートを判定することに気づくでしょう。これらに拘束され過ぎないようにしてください。あなたは自身の好みを元にこれらを決めることができますが、あなたが運命に決めさせることを望む場合にはチャートがあります。

あなたが高いスコアを望むのであれば、地中海に配属してください。エキサイトを欲するのであれば、イギリス諸島の哨戒です。

あなたのボートが港湾にいる間に、向上させる機会の特典を得ることを確かめてください。あなたは次の哨戒のために、自身のUボートと乗組員を可能な限り良い状態にしておく必要があり、乗組員の訓練、ボートの更新、昇進、立てた勲功による勲章の叙勲を忘れないようにしてください。

「遭遇増加」—あなたがエリート乗組員とハンザ十字賞を持ち、Uボート戦の制限がなくなり、目標が豪華となり、地中海のように軍艦が少ない有利なときになるまで、これらの

いくつかを哨戒ログに注記しておいてください。ただし、あまり長く保持し過ぎてはなりません。ゲームの一定の時点で、高いスコアを得られる機会は減少します。

必要のない限り、魚雷は使用しないでください。艦船を自沈させることや拿捕は、危険に気づかない商船を潜航中に奇襲攻撃するほど格好良くはありませんが、もしも主要艦がやって来たときに魚雷を切らしていることは望まないでしょう。

魚雷と同様に、「幸運を」マーカーも浪費しないようにしてください。それを使用する前に、あなたのUボートを最大限脅かすものかどうか最初に評価する必要があります。

機雷は、WWIにおけるUボートの天敵でした。ゲームでも現実と同様です。機雷遭遇に対する唯一の保証は、訓練された乗組員です。最上の乗組員向上の機会には、常に気をつけていてください。

あまりにも多くの機会に飛びつかないでください。戦争とは、十分に危険なものです。

端的に言うと、賢くプレイすれば、あなたは良いスコアを積み上げるために長生きでき、全てが終わったときに故郷へ帰ることになります。



Type U-5	Type U-19	Type U-31	Type U-43	Type U-51	Type U-57	Type U-63	Type U-81	Type U-87	Type U-93
Aug. 1914	Aug. 1914	Mar. 1915	Mar. 1916	Jul. 1916	Jul. 1916	Apr. 1916	Oct. 1916	Apr. 1917	Apr. 1917
U-Cruiser	Type UB-I	Type UB-II	Type UB-III	Type UC-II	Type SMU-3	Type SMU-5	SM U-14		
Feb. 1917	Mar. 1915	Feb. 1916	Aug. 1917	Sep. 1916	Aug. 1914	Aug. 1914	Jun. 1915		





































[illegible]

Aboukir	Cressy	Hogue	Formidable	Triumph	Majestic	Ariadne	Amalfi	Drake	Escort
L. Gambetta	G. Garibaldi	Danton	Cornwallis	Petersvot	Russell	R. Margherita	Gaulois	Britannia	Escort
12.400T ⑤	7.200T ⑤	18.300T ⑤	14.400T ⑤	13.500T ⑤	14.000T ⑤	13.400T ⑤	11.100T ⑤	16.400T ⑤	
⑤ 1.000Z1	⑤ 1.000Z1	⑤ 1.000Z1	⑤ 1.000Z1	⑤ 1.000Z1	⑤ 1.000Z1	⑤ 1.000Z1	⑤ 1.00101	⑤ 1.000Z1	














































































































[illegible][illegible]

Damaged		Damaged		Damaged		Damaged		Damaged		Damaged		Damaged		Damaged		Damaged		Damaged	
---------	---	---------	---	---------	---	---------	---	---------	---	---------	---	---------	---	---------	---	---------	---	---------	---

UKA € 1 2 € K 1 ywa € 5
 5 K 5 || 5 p m w r
 € 5 m y k w € k
 € 5 m y k w

8.8cm Status	8.8cm Status
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	


The diagram illustrates a 2D game environment. At the top, there is a light blue sky area containing two white clouds. Below the sky is a green ground area. A yellow player character, resembling a small robot or vehicle with a single wheel and a rectangular body, is positioned on the ground. The player is facing right. To the right of the player, the word "Attack" is written in black text. The entire scene is enclosed within a light blue rectangular frame.

Superior Torpedoes																																																																																																																						
-----------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Lt.z.S ¹ Olt.z.S ² KptLt ³ KKpt ⁴
 SFr ¹ FLt ² LSLt ³ KKpt ⁴

A 3x3 grid of KIA logos. Each logo is black and tilted at an angle. The background is a red and white checkered pattern.

μ	μ
μ	μ
μ	μ
μ	μ
μ	μ



Wolfgang Steinbauer	Hans Rose	Max Valentinher	Lothar von Arnould de la Perière
Georg von Trapp	Walther Schwioger	Otto Steinbrinck	Walter Forstmann

Wolfgang Steinbauer	Hans Rose	Max Valentiner	Lothar von Arnault de la Perle
Georg Ritter von Trapp	Walther Schwieger	Otto Steinbrink	Walter Forstmann

The screenshot shows two cards from the game. The top card is 'U-boat Upgrade' with a blue background and a submarine icon. It has a cost of 2 and a value of 3. The bottom card is 'Hull Damage' with a green background and a ship icon. It has a cost of 1 and a value of 1. Both cards are part of a deck of 10 cards.

[illegible][illegible][illegible]

Kaiserlicher Orden der Eisernen Krone (Iron Crown)	Minia- reuz -kreuz (Military Service Cross)	Eiserner Halbmond (Iron Crescent)	Vervunden- -abzeichen (Wound Badge)	Eisernes Kreuz I. Klasse (Iron Cross 1st Class)	Eisernes Kreuz II. Klasse (Iron Cross 2nd Class)	Ungarisches Kriegs- abzeichen (U-boat War Badge)	Hanseaten -kreuz (Hanseatic Cross)
	Militär Maria Theresen (Order of Maria Theresa)	Orden Leopold (Order of Leopold)	Orden Leopold (Order of Leopold)	Pour le Mérite (For Merit)	Hansarden von Hohenzollern (House Order)		

Copyright Compass Games, LLC



生き残りトーナメント [13.3]	20
オーストリア軍戦役 [14.5]	21
オーストリアーハンガリー軍トップ U ボート艦長 [15.2]	22
開始時期 [4.2]	5
回避運動 [14.4]	20
艦船サイズとIDの判定 [8.2]	9
艦船戦闘の実施 [9.2]	10
艦長カード・タイル [3.6]	4
艦長の再配属 [11.4]	19
艦長の昇進 [11.2]	18
機関 [10.2]	15
Q シップ [9.9]	14
魚雷の搭載 [4.5]	5
機雷遭遇 [9.8.1]	14
機雷敷設 [7.3.2]	8
勲章 [11.3]	19
撃沈王トーナメント [13.2]	20
ゲーム・スケール [3.7]	5
ゲームの終了 [5.1]	6
ゲームの勝利方法 [5.0]	6
ゲームのセット・アップ [4.0]	5
ゲームの備品 [3.0]	3
ゲーム・プレイのあらまし [6.1]	7
ゲーム・プレイの秘訣 [18.0]	25
ゲームのプレイ方法 [2.0]	3
ゲーム・マーカー [3.3.2]	3
減少した護送船団目標 [14.2]	20
幸運を [12.1.3]	20
航空機遭遇 [9.10]	14
護衛下艦船／護送船団の追尾 [9.7]	13
護衛艦の探知 [9.6]	12
混合ボート・トーナメント [13.4]	20
参考文献 [17.0]	18
自沈 [10.9]	17
修理 [10.7]	16
哨戒中止 [10.8]	16
哨戒中止図	17
哨戒遭遇 [8.0]	8
哨戒任務の準備 [7.1]	7
哨戒の完了 [7.4]	8
哨戒の実施 [7.0]	7
哨戒の制限 [7.2]	7
哨戒ログ・シート [3.5]	4
哨戒ログ・シート図	24
少尉 [11.2.1]	18
少佐 (KKpt) [11.2.1]	18
勝利の判定 [5.2]	6
浸水 [10.1]	15
戦役の進捗 [11.0]	18
船体 [10.3]	15
戦闘 [9.0]	9
戦闘マップ・セット・アップ図	10
戦闘マップ・マーカー [3.3.2]	4

選択ルール [14.0]	20
遭遇増加 [8.1.7]	8
遭遇のタイプ [8.1]	8
体当たり攻撃 [9.6.8]	13
大尉 (KptLt) [11.2.1]	18
拿捕回航員、自沈、爆破等 [9.3]	11
中尉 (Olt zS) [11.2.1]	18
昼間から夜間への変更 [8.3.2]	9
昼間と夜間の遭遇 [8.3]	9
超過耐圧殻潜航 [9.6.4]	12
追加の戦闘ラウンド [9.4.3]	14
デザイナーの注釈 [23.0]	23
ドイツ軍トップUボート艦長 [15.1]	21
特殊任務 [7.3]	8
燃料タンク [10.4]	15
乗組員死傷の回復 [10.11]	17
乗組員の向上 [11.1]	18
乗組員の死傷 [10.5]	16
乗組員命中の解決 [9.6.10]	13
爆雷 [9.6.8]	13
はじめに [1.0]	15
ハンザ十字章 [12.1.3]	20
標準総量トン [14.1]	20
秘密諜報員の便乗 [7.3.1]	8
複数損傷の結果 [10.6]	16
複数プレイヤーとトーナメント [13.0] ...	20
付属品目録 [3.8]	5
二人プレイヤー用ゲーム [13.1]	20
プール・ル・メリット [11.3.3]	19
プレイのシーケンス [6.0]	7
防潜網遭遇 [9.8.2]	14
砲弾マーカー [4.6]	6
ホーエンツォレルン家勲章 [11.3.2]	19
夜間浮上攻撃 [9.5]	12
Uボート戦闘マップ [3.2, 9.1]	3、10
Uボートの損傷 [10.0]	15
機関 [10.2]	15
浸水 [10.1]	15
船体 [10.3]	15
燃料タンク [10.4]	15
複数損傷の結果 [10.6]	16
乗組員の死傷 [10.5]	16
Uボート・ディスプレイ・マップ [3.1] ...	3
Uボート・ディスプレイ・マップ・セットアップ [4.4]	5
Uボート・ディスプレイ・マップ・セットアップ図	6
Uボートの更新 [11.4.3]	19
Uボートの整備 [10.10]	17
優良魚雷 [12.1.3]	20
ランダム・イベント [12.0]	19
ランダム・イベントの解決 [12.1]	19
レオポルト勲章 [11.3.4, 14.5.4]	19、21
歴史的概要 [15.0]	21
歴史的目標の増加 [14.3]	20

[9.7.6] 損傷艦船の追尾

1d6 を振る 結果 (追尾は自動的)

1～4	艦船(たち)は、護衛下に留まる。
5～6	艦船(たち)は、非護衛下の落伍 船となって分離する。

[9.7.7] 護衛下艦船(たち)又は護送船団の追尾

1d6 を振る 結果

1～4	成功
5～6	失敗(遭遇戦は終了)

[11.1] 乗組員の向上

1d6 を振る 乗組員

1	LI 機関長「熟練」(全ての修理のサイ振りは、有利な－1修正を受ける)
2	軍医「熟練」(全ての乗組員死傷回復のサイ振りは、有利な－1修正を受ける)
3	1WO「熟練」(もしも彼がボートの指揮を執っても罰則なし)
4	2WO「熟練」(もしも彼がボートの指揮を執っても罰則なし)
5	乗組員の練度は、1レベル増加する*
6	乗組員の練度は、1レベル増加する*

*乗組員の技能レベルは、新米 [Green]、訓練済 [Trained]、古参 [Veteran]、エリート [Elite]。

GAME CREDITS

Game Design Ian B. Cooper	Series Game Design Gregory M. Smith
Graphic Design Ian B. Cooper	Box Design Knut Grünitz, Brien Miller
Project Director John Kranz	Rules Editor Jack Beckman

Contributors
Alexei Borodkin (Buklamang), Jim Moore (Capn Tucker), Steel Blue, Chick Lewis, Cole Biere, James Hebert, Elisabeth Lang

Produced by
Ken Dingley and Bill Thomas
for Compass Games, LLC.

Front Cover Art
Gebt für die U-Boot Spende (Give to the U-boat Donation), 1917, Willy Stöwer (1864-1931)

Raiders of the Deep
U-boats of the Great War, 1914-18
Copyright ©2018 Compass Games, LLC.

Visit us at: compassgames.com
or Like us on Facebook:
[facebook.com/compassgamesllc](https://www.facebook.com/compassgamesllc)