



Rules & Scenarios
Compass Games

日本語解説書



- 1. 0 はじめに
- 2. 0 プレイの目的
- 3. 0 内容物
 - 3. 1 ルール
 - 3. 2 マップ
 - 3. 3 カウンター
 - 3. 4 カウンターの例
 - 3. 5 戦隊編成ディスプレイ
 - 3. 6 用語の定義
 - 3. 7 セット・アップ
- 4. 0 プレイのシーケンス
- 5. 0 部隊
 - 5. 1 新たな部隊
 - 5. 2 新たな指揮官
 - 5. 3 再編成
- 6. 0 移動
 - 6. 1 一般移動
 - 6. 2 港湾
 - 6. 3 フリゲート艦の活動
 - 6. 4 指揮官&割り当て
 - 6. 5 搜索
 - 6. 6 戦隊
- 7. 0 戦闘
 - 7. 1 戦闘の解決
 - 7. 2 気象測定
 - 7. 3 戦列
 - 7. 4 指揮官&戦闘
 - 7. 5 統合指揮
 - 7. 6 交戦離脱
- 8. 0 エリアの支配&勝利ポイント
 - 8. 1 エリアの支配
 - 8. 2 エリアの勝利ポイント
 - 8. 3 喪失の勝利ポイント
 - 8. 4 通商破壊戦
 - 8. 5 総理
- 9. 0 港湾への帰還&損傷の修理
 - 9. 1 港湾への帰還
 - 9. 2 損傷の修理
- フロー・チャート
- 10. 0 シナリオ
 - 10. 1 七年戦争、1756~1762 年
 - 10. 2 海事戦争、1778~1783 年
 - 10. 3 ナポレオン戦争、1793~1805 年
 - 10. 4 短期キャンペーン、1778~1805 年
 - 10. 5 長期キャンペーン、1756~1805 年
- 11. 0 選択ルール
- 12. 0 デザイン・ノート
- 13. 0 Credits

質問、コメント、サポート

もしもゲーム内容物が欠損していたら、
email で sales@compassgames.com。又は手紙で右のボックス内の住所まで知らせてください。
もしも質問があれば、返信用封筒に切手を貼って同封してください。
ゲーム・プレイのヘルプと質問は、consimworld.com 又は boardgamegeek.com の Sovereign of the Seas のゲーム・フォルダーに投函することもできます。

Sovereign of the Seas

Edition 1.0

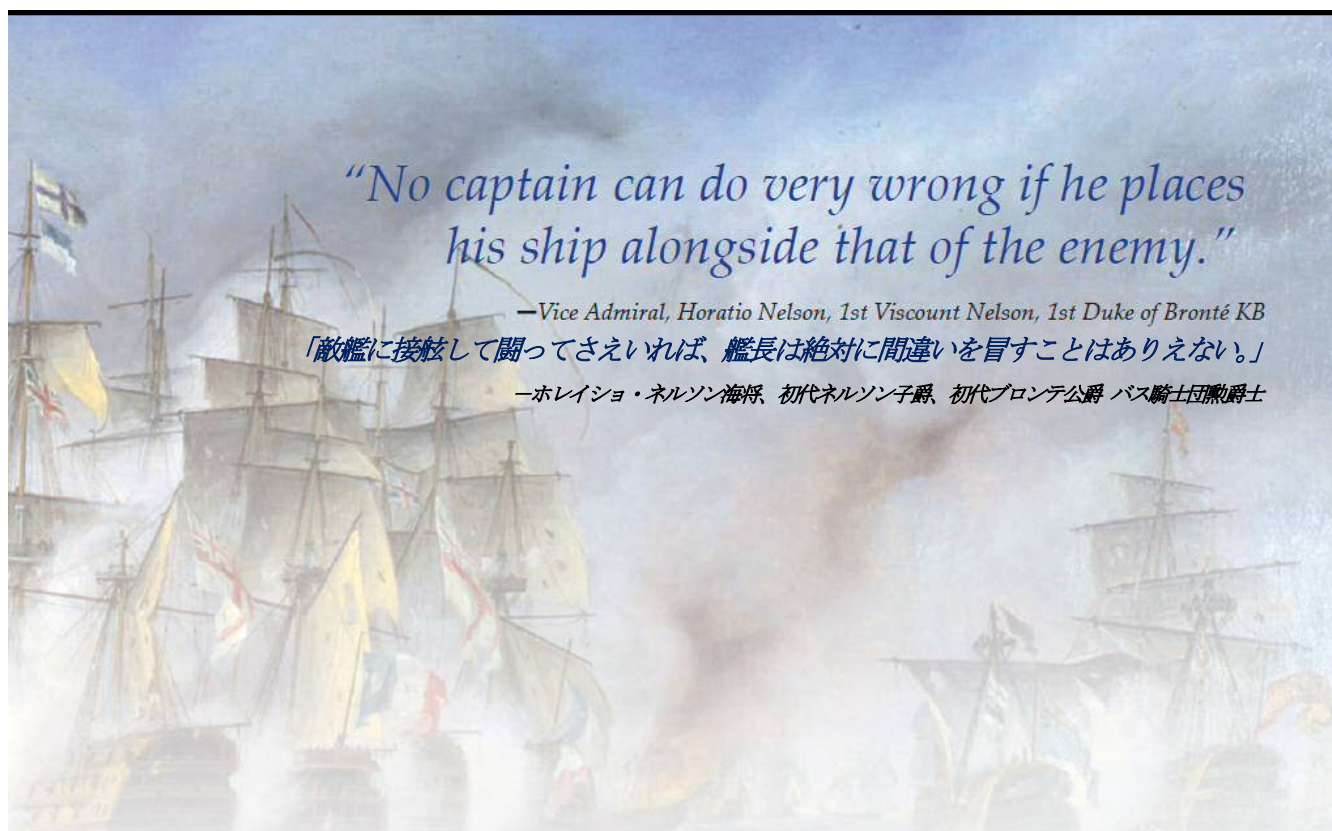


Compass Games LLC
New Directions in Gaming

Compass Games, LLC.,
PO Box 271, Cromwell, CT 06416, USA.

Copyright ©2017 Compass Games LLC,
All Rights Reserved

No portion of this product, may be reproduced for distribution except for fair-use reviews by any means without the express written permission of Compass Games LLC.



*“No captain can do very wrong if he places
his ship alongside that of the enemy.”*

—Vice Admiral, Horatio Nelson, 1st Viscount Nelson, 1st Duke of Bronté KB

「敵艦に接舷して闘ってさえいれば、艦長は絶対に間違いを冒すことはありえない。」

—ホレイショ・ネルソン海将、初代ネルソン子爵、初代ブロンテ公爵 バス騎士団勲爵士

1. 0 はじめに [Introduction]

SOVEREIGN OF THE SEA は、1756 年から 1805 年の、世界の海洋支配におけるイングランドと様々な欧州勢力との間の海上戦領域を中心に単純化されたウォー・ゲームです。ゲームは、この戦いを戦略レベルで描写し、大部分の作戦的、戦術的な詳細は、難解なメカニズムではなく、迅速で容易にプレイできるシステムによって描写されます。ゲームの目的は、プレイを楽しむ一方で、海外の歴史的事件の概観を提供することです。

SOVEREIGN OF THE SEA は、そのオリジナルな発想を、Jon Edwards と Don Greenwood によってデザインされ Avaron Hill Game Company から出版された、第二次世界大戦の大西洋の戦いを扱った **WAR AT SEA** のゲーム・コンセプトに負っています。

SOVEREIGN OF THE SEA は、開始時点でこの前作ゲームから多数の概念を借りています。例えば、エリア移動、個別主力艦、戦闘ラインの解決、6 を振ると命中ですが、帆船軍艦時代の状況を反映させるために著しく変えてあります。

2. 0 プレイの目的 [Object of Play]

英国プレイヤーにおけるゲームの目標は、欧州勢力の海上部隊を撃破して世界中の主要な海上エリアの支配を妨げることです。欧州勢力プレイヤーにおけるゲームの目標は、英国プレイヤーから部隊を逃し、様々な欧州諸国の大陸と植民地目標を支援するため、主要な海上エリアの支配を一時的に獲得することです。両プレイヤーは、マップ上の海上エリア内に自国の海上部隊を展開させ、プレイして

目標を達成しなければなりません。ゲーム・ルールの目的において、プレイヤー諸氏は、英国プレイヤーと欧州勢力プレイヤーと呼ばれます。

3. 0 内容物 [Components]

3. 1 ルール [Rules]

あなたが読んでいる小冊子は、**SOVEREIGN OF THE SEA** のプレイのためのルールを構成します。概して、ルールはあるターン中にプレイされる出来事の順番に類似した順序立てになっています。もしもあなたが質問を持つか、又は発行以来発見され得た何らかの誤りを正すためにチェックを望むのであれば、ゲーム発行者の web ページへ行ってください。

3. 2 マップ [Map]

マップ・シートは、世界を囲んでいる海、陸地かたまりの海岸線、島しょを描写します。これらの海は、それぞれ名称を持つエリアに分割されます。加えて、これらのエリアのいくつかは、エリア名称の上部にそのエリアの勝利ポイント値をあらわす数字を持ちます。このような数字を持たないエリアは、勝利ポイント値を持ちません。太い境界線と陸地かたまりは、これらのエリアを他のそれから分離します。

一般的に、移動は隣接するエリア間で行われます。いくつかの陸地かたまりの沿岸、島しょ、非常に小さな島しょのスポットは、ユニットがそこから配備され、各ターンの終了時に帰還する港湾になります。これらの港湾は、錨のシンボルでマークされます。

港湾は英国又は欧州勢力によって支配されるか又は中立で、どちらかのプレイヤーによって使用され、世界マップ上の代わりに競技用コマが置かれる、マップ上の港湾ボックスによってあらわされます。これらのボックスは、あたかもこれらの競技用コマが世界マップの部分にあるのと同様に見なされます。各港湾の評価値は、マップ競技エリア上の港湾の隣ではなく、その港湾のボックス内に記載されます。

世界全体は平らなマップ上であらわされ、マップの東側から退出して西側に出現し、西側から退出して東側に出現することが可能です。これを行っているとき、エリア間を移動するために通常の移動ルールに従い、分離したエリアの直接反対側にある他方のエリアへ直接移動させます。

3.3 カウンター [Counters]

ゲームに提供された型抜きカウンターは、戦闘部隊又は様々なゲーム機能の表示をあらわします。カウンターは、「ユニット」又は「マーカ―」と呼ばれます。各「ユニット」タイプ・カウンターは、1隻の戦列艦をあらわします。これらは、136 門艦、80 門艦、64 門艦のように、その砲門数によって示されるクラス・タイプです。これらのユニット・カウンターは両面を持ち、表面は所有しているプレイヤーをあらわし、裏面は艦船の識別を隠して戦場の霧を提供するため、所有している国家の国旗のみを表示しています。その他のカウンターは、ルールでは「マーカ―」と総称されます。マーカ―は、フリゲート艦とその他の巡航艦タイプの艦船、指揮官、エリア&港湾の支配、勝利ポイント、戦隊位置、損傷等をあらわすために使用されます。

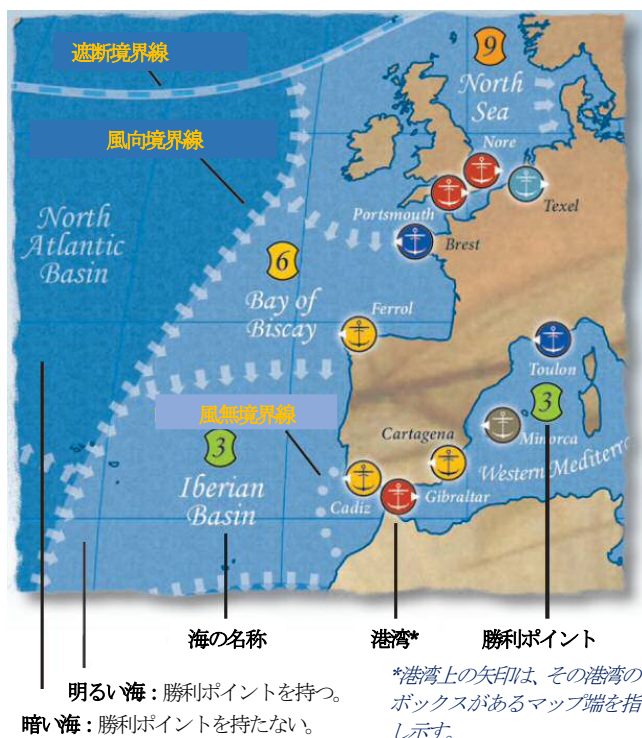
3.4 見本カウンター [Example Counters]

3.4.1 戦列艦ユニット [Ship Of The Line Units]

これらは、各プレイヤーについての主力部隊です。各カウンターは、艦船名、等級（額面上の搭載砲門数）を持ち、ユニットが第1（10.1）、第2（10.2）、第3（10.3）シナリオ又はキャンペーン・セグメントで使用可能であれば、スラッシュ（/）によって分割された1と/又は2と/又は3で、ユニットが使用可能でなければダッシュ（-）で表示されます。最後に、2つの数字はユニットの攻撃値（左）と防御値（右）です。これらのユニットは、それぞれの国家プール内に置かれなければなりません。

3.4.2 戦隊マーカ― [Squadron Markers]

これらは、1つの面に名称を持ち、所有するプレイヤーを示すため他方の面に単一のカラーのみを持つため、マップ上でプレイできますが、表に返されるまで未公開で留まります。



国 家

大英帝国



フランス (王国)



フランス (革命)



スペイン



ネーデルランド

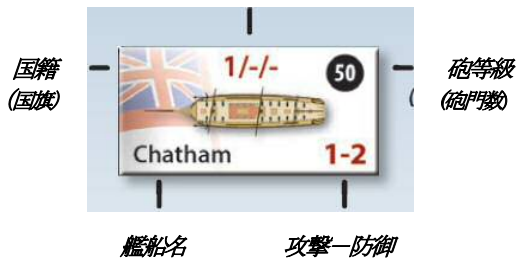


ロシア

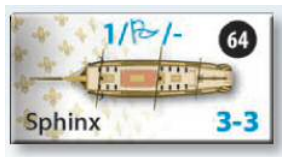


戦列艦 [Ships of the Line]

使用可能シナリオ



は、交互にフランス国旗の下で使用可能を示す。



フリゲート艦 [Frigate]

指揮官 [Leader]



指揮官
名前
シナリオ
評価値

勝利ポイント・マーカー

ターン



支配

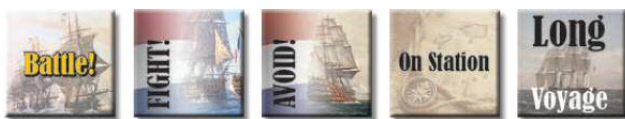
中立支配

帝国

戦隊



損傷
戦闘不能状態&
沈没



戦闘

交戦/回避

任務配置

長期航海

3. 4 3 ターン&勝利ポイント・マーカー

[Turn & Victory Point Markers]

これらは、所有しているプレイヤーを識別するために、やはり名称付でカラー化されています。

3. 4 4 戦闘、戦闘不能状態、損傷マーカー

[Battle, Disabled, & Damage Markers]

これらのマーカーは、交戦状態の戦隊又は戦闘不能状態ユニット又はユニットが受けた損傷を示します。

3. 4 5 指揮官&フリゲート艦活動マーカー

[Leader & Frigate Effort Markers]

指揮官マーカーは3つの列を持ち、最初には指揮官の名前、2番目はルール 3.41 で使用可能なユニットを示すために述べたのと同様の方法で、シナリオと/又はキャンペーンの見地で指揮官が使用可能な時期を示しており、3番目の列は指揮官についての単一の評価値を持ちます。フリゲート艦活動マーカーは、1つの面にそれ自体とその国籍を示し、裏面にその国家カラーのみを持ちます。

3. 4 6 海上支配マーカー&港湾支配マーカー

[Sea Control Markers & Port Control Markers]

海上支配マーカーは、支配下になった海上エリアを示すために欧州勢力プレイヤーによって使用され、一方、港湾支配マーカーは港湾の名称を示し、現在その港湾をどの国家が支配するかカラーを示すために使用可能です。

3. 4 7 長期航海&任務配置マーカー

[Long Voyage & On Station Markers]

これらのマーカーは、海上で費やされる長期間に関する選択ルール 11.A で使用されます。

3. 4 8 フランス王国&革命 [French Royale & Revolution]

フランス革命のため、いくつかの艦船と艦船、指揮官を識別するためと、両方の時期を通して使用可能な戦隊マーカーのような、2つの国旗があります。プレイするシナリオについて、正しいそれ(のみ)を使用します。例えば、七年戦争と海軍戦争シナリオについては、同様にこれらの時期を扱うキャンペーンの一部として、黄色い星の背景地を持つ王国国旗カウンターを使用します。ナポレオン戦争シナリオについては、その時期を扱うキャンペーンの一部と同様、青、白、赤の3色背景地を持つナポレオン国旗カウンターを使用します。どのような場合でも、同時に両方のアイテムで使用される艦船又はマーカーはありません。

歴史的注釈: 王国時代中、大部分のフランス艦船はしばしば純白の旗を掲げ、限られた場合にのみ、白い旗と一緒にフルール・ド・リス(ブルボン家の紋章)を掲げました。ただし、純白は見た目に映えず識別が容易でなかったため、代わりに王国のフルール・ド・リスを使用することを選択しました。

3. 5 戦隊編成ディスプレイ [Squadron Composition Displays]

戦隊編成ディスプレイは、6つの六面体サイコロのセットと、参照プレイのシークエンスの要約版と共に、ゲームのためのプレイ補助を構成します。各プレイヤーの編成ディスプレイ・シートは、自軍部隊を分割できる主要な要素(戦隊)の名称が記された厚紙のカードです。これらのディスプレイは、自軍ユニットとマーカーの多くを整理するため、各プレイヤーによって使用されます。このゲームに独立ユニットはないので、全てのユニットといくつかのマーカーは、これらの戦隊に割り当てられる必要があり、又は港湾内に留まらなければなりません。

3. 6 用語の定義 [Definitions Of Terms]

戦列 [Battle Lines]—戦列とは、単一エリア内で1つ又は複数の戦隊競技用型抜きカウンターによってあらわされるユニット(戦列艦)たちのことです。戦隊は、継続的な砲撃戦のために戦列を維持する部隊をあらわします。

海軍 [Navies]—大国の海軍は、戦隊編成ディスプレイ上に描かれた枠内に戦隊を編成します。英国プレイヤーは、英国部隊を指揮します。欧州勢力プレイヤーは、全欧州国家の部隊を指揮します。

マーカー [Markers]—マーカーは、艦船統率集団化、指揮官、フリゲート艦、勝利ポイントの管理等、その他のゲーム機能を扱うために使用されます。

国家プール [National Pools]—各プレイヤーは、多数の国家プールを持ちます。英国プレイヤーについては、英国ユニット(戦列艦あるいは SOLs)についてのそれと、英国指揮官についてのそれです。欧州勢力プレイヤーについては、各欧州国家(フランス、スペイン、オランダ)についてのそれと、各欧州国家の指揮官についてのそれです。国家プールは、単にそのタイプの型抜きカウンター競技用コマのパイルです。一緒に置いて表面を伏せておくか、又は不透明容器(コヒー・マグのような)内に入れて、必要に応じて、無作為の方法で国家プールのパイルからカウンターを引きます。

港湾 [Ports]—港湾は、いくつかの海上エリアに隣接する陸地ゾーンと、いくつかの海上エリア内の島しょ上に存在します。港湾は、その国家によってあらわされる1人又はその他のプレイヤーによって所有を受けます。いくつかの港湾は、シナリオの間に所有権が自動的に変更され、いくつかの港湾は捕獲されることによって所有権が変更され得ます。その他は、常に1人のプレイヤー又はその他のプレイヤーによって所有され、決して所有権が変更されません。全ての戦隊についての移動開始は、常に最初の移動として港湾から隣接する海上エリアです。ただし、この移動は移動ポイントとしてカウントせず、自動的です。全ての戦闘は海上エリア内で発生し、次いで勝利ポイントの判定完了後、残っている部隊(ユニットとマーカー)は1つ又は複数の、それぞれの国家又は中立の港湾へ戻されなければなりません。

海上エリア [Sea Areas]—マップは、各海上エリアの限度を示す陸地ゾーン(港湾を含むいくつか)に沿って隣接する海洋を通過する境界線を持つ名称付の海上エリアに分割されます。各ターンのエリア支配&勝利ポイント・フェイズ中、支配されたいくつかの海上エリアは、欧州勢力プレイヤーによってエリア支配のために得点された勝利ポイントの数を判定します。ルール 9.0 を参照してください。

先任指揮官 [Senior Leader]—戦隊内の最高位指揮官は、先任指揮官です。もしも友軍指揮官の1人又は2人が同じ階級であると、所有しているプレイヤーは、これらの最高位指揮官の1人を先任として選択しなければなりません。

戦隊 [Squadrons]—戦隊は、ゲーム内で唯一の統率組織をあらわします。戦隊は、その他の戦隊と同じ海上エリア内にあろうが他のどこかにあろうが、独立して配備されます。ただし、同じエリア内に移動している複数の友軍戦隊は、そのエリア内の戦闘において組み合わせられます。戦隊マーカーは、その統率組織内のこれらのユニットについてのマップ容器として機能します。

ユニット [Units]—海軍の主力艦は、ラージ・カウンターによってあらわされ、ユニット又はユニット・タイプ部隊と呼ばれます。各ユニット・タイプ・カウンターは、1隻の戦列艦あるいは SOL をあらわします。

3. 7 セット・アップ [Set Up]

英国プレイヤーは、マップの東端に座ります。欧州勢力プレイヤーは、反対側に座ります。各プレイヤーは、自軍戦隊編成ディスプレイ・シートをマップの右へ置きます。次に、プレイするシナリオ又はキャンペーンを選択します。登場ターンの年番号により、カウンターを国家プール内に分けします。ユニットと指揮官を国家によって、各個別プール内に表面を伏せて置きます。ゲームをイン・プレイで開始するカウンターは、この項目のセット・アップについてのルール並びに下記6項の移動ルールに見られるエリア、港湾、フリゲート艦、戦隊に従って置かれることになります。最後に、新たな部隊と各特定シナリオ又はキャンペーンのセット・アップについて明記するシナリオ項目(ルール 10)を参照します。

戦隊編成ディスプレイ上に置かれるユニットは、最初に両プレイヤーによって同時に置かれなければならない、ユニットはその内容を隠すため裏返して置かれます。望むのであれば、相手側の視界からこのセット・アップを覆うため、ボックス蓋&底箱を使用することが出来ます。マップ上に置かれるユニットとマーカーは、相手側プレイヤーに隠すためやはり表面を伏せて置かれます。ユニットとマーカーは、戦闘を解決するために表面に返されるとき、又は所有しているプレイヤーが自軍ユニットの確認を望むときを除き、ゲームを通して常に裏返された状態に留まります。

次に、ターン・マーカーがターン記録欄のターン1の上に置かれ、勝利ポイント×1&×10 マーカーが勝利ポイント記録欄のゼロ・ボックス上に置かれ、エリア支配マーカーがマップ上に置かれます。各シナリオとキャンペーン開始時のエリアの支配は異なるため、シナリオ項目(ルール 10)にそれぞれ明示されます。

最後に、シナリオ開始時にイン・プレイの全ての国家についての戦隊マーカーを、ゲームを開始する港湾内に置かなければなりません。少なくとも、1つの戦隊を各本国港湾に置かなければなりません。例えば、英国プレイヤーは、少なくとも1つの戦隊をポーツマス [Portsmouth] と1つをノア [Nore] に置かなければなりません。その他の戦隊は、プレイするシナリオ又はキャンペーンのシナリオ部分に従って、その国家によって支配されたいずれかその他の港湾内に置くことができます。戦隊は、少なくとも1つのユニットと1人の指揮官を含まなければならない、さもなければイン・プレイに置くことができません。プレイヤー諸氏は、欧州勢力プレイヤーから開始して、交互に戦隊マーカーを置き、1人のプレイヤーが尽きたときは、他方が残りの配置を終了させます。

4. 0 プレイのシーケンス [Sequence Of Play]

ゲームの各ターンは、フェイズと呼ばれる、以下の出来事のシーケンスから構成されます。いくつかのフェイズは、やはりセグメントのシーケンスに分割されます。英国プレイヤーは、通常は部隊と呼ばれる英国カウンターを指揮し、欧州勢力プレイヤーはフランス、スペイン、オランダの部隊を指揮します。各ターンの終了時、ターン記録欄上でターン・マーカーを次のボックスへ移します。

A. 部隊フェイズ [Force Phase] : このフェイズは、以下の順番でプレイされなければならない一定数のセグメントで構成されます。:

1. 基準部隊レベルまで退役させる
2. もしもレベルを下回ると基準部隊を選択する
3. 新たな部隊を選択する
4. 戦隊を再編する

各プレイヤーは、一定数のユニットの国家「プール」を創出し、シナリオで使用可能なユニットを構成し、同様に指揮官の国家プールを創出します。新たな部隊は、シナリオと新たな部隊のルールによって示された割合で各ターンの開始時に使用可能となる、無作為に選択されたユニットと指揮官です。これらは、プレイヤーが望むように、正しい国家の戦隊編成上に置くことにより、戦隊編成限度内で戦隊に供給されます。全ての新たな部隊は、相手側プレイヤー

に見えぬよう表面を伏せて置きます。

同様に、プレイに投入される新たな指揮官は、このときに出現します。部隊と共に、これらの指揮官マーカーは、シナリオのセット・アップ要件に従って国家プール内に置かれることになり、これらのプールから無作為に選択されてプレイに置かれます。

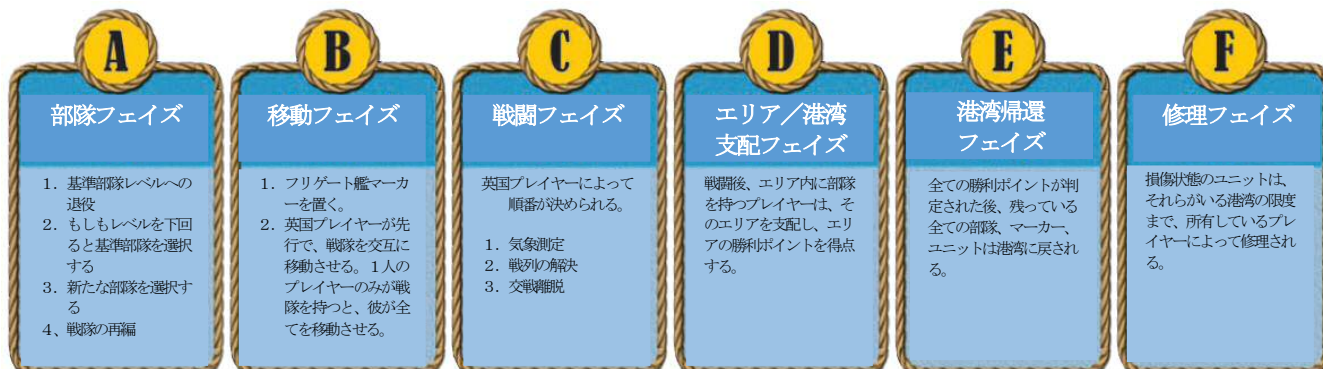
最後に、所有しているプレイヤーは、自由に（他のいかなるルール制限も破らずに）特定の戦隊内に含まれたユニットを又は戦隊マーカーが同じ港湾内にある他の戦隊へ、統率再編をあらわすため、いずれかの戦隊間の指揮官を再割当てできます。

B. 移動フェイズ [Movement Phase] : このフェイズは、2つのセグメントから構成されます。最初に、プレイヤー諸氏はフリゲート艦ルールに従ってフリゲート艦マーカーを置きます。次いで、プレイヤー諸氏は、英国プレイヤーから最初に移動を開始して、1人のプレイヤーが移動させる戦隊マーカーが尽きるまで交互に1つの戦隊マーカーを移動させ、さもなければパスし、移動が行われてしまったことを示します。次いで他方のプレイヤーは、やはり移動が行われてしまうまで、交互ではなく、残っている自軍戦隊マーカーを移動させることができます。欧州プレイヤーの複数国家が活性状態であるターンに、欧州プレイヤーは1つではなく2つの戦隊を移動させなければなりません。それぞれを個別に移動させ、同じ道筋を取ること、又は同じ目的地に移動することは要求されません。

ユニットは、定められた許容移動力を持ちません。その代わりに、これらはその戦隊ユニットの一部として移動し、エリア間の移動矢印で移動している限り、これらは指揮しているプレイヤーによって望むだけ多くのエリアを移動できます。ただし、矢印を持たないか又は存在している矢印が反対方向で示されたエリア境界線を越えて移動するためには移動ポイントの要件があり、それは戦隊指揮官の統率値に相当します。WAR AT SEA ファミリーのゲームと異なり、相手側が占めるエリアに進入するとき、移動を終了することは要求されません。その代わり、相手側が占めるエリアに進入するとき、もしもそのエリアにやはり1つ以上の相手側戦隊を含むと一時的な停止のみを要求され、しかも搜索手順が完了して解決するための戦闘がなければ、移動している戦隊は移動を継続できます。したがって、搜索の解決は移動フェイズの一部と見なされ、戦隊が移動するに連れて一度に1つのエリアで要求されて完了します。全ての移動完了時に、戦闘フェイズが開始されます。

C. 戦闘フェイズ [Combat Phase] : 戦闘は、両プレイヤーの部隊を含む各エリア内の全ての部隊について、一度に1つのエリアで解決します。戦闘解決の順番は、英国プレイヤーによって決められます。これは、戦闘で戦闘不能状態になるか又交戦離脱に成功するか、部隊の運命に関して重要となり得ます。なぜならば、これらは港湾へ帰還するため相手側支配下のエリアを通して退却できず（ただし、外へ出ることはできます）、解決の順番を慎重に選択する必要があるからです。各エリア内の戦闘解決は、以下のシークエンスに従います。:

プレイのシークエンス [The Sequence of Play]



1. 気象測定解決セグメント
2. 戦列解決セグメント
3. 交戦離脱解決セグメント

交戦離脱解決セグメントの完了時にいまだ交戦状態の部隊は、戦列解決を繰り返さなければならず、交戦離脱解決セグメントは、その順番で、含まれる全ての部隊が交戦離脱するか又は撃破され、1人のプレイヤーの戦隊部隊のみがエリア内に留まるまで要求されます。次いで、戦闘フェイズは次のエリアで開始されます。

D. エリア支配、港湾支配、勝利ポイント・フェイズ [Area Control, Port Control, & Victory Points Phase]

戦闘フェイズの終了時、概して、各エリアの支配は、エリア内に留まっている部隊を持つプレイヤーによって判定されます。これは、エリア支配とその他の要素について、勝利ポイントを判定するために使用されます。エリアの支配を扱っているルールは、エリア支配 & 勝利ポイントのルール項目 8.0 にあります。新たな支配プレイヤーを反映させるため、エリアについての支配マーカーの変更を忘れないでください。次いで、もしも港湾を捕獲するため、何らかの試みが行われたら、これらの試みを解決します。最後に、勝利ポイント記録欄上でマーカーを移動させることにより、適切なプレイヤーについて勝利ポイントを加えます。

E. 港湾帰還フェイズ [Return To Port Phase]

全ての勝利ポイント判定が完了した後、残っている全ての部隊、マーカー、ユニットは、港湾へ帰還します。部隊は、そのそれぞれの国家港湾又は中立港湾へ帰還しなければなりません。全ての部隊が扱われた後では、海上エリア内に部隊は留まらず、プレイは修理フェイズに移行します。

F. 修理フェイズ [Repairs Phase]

このフェイズ中、損傷状態のユニットは、所有しているプレイヤーによって、部隊が位置する友軍港湾の修理能力限度まで修理されます。修理は、中立港湾内では実施できません。修理の完了はターンを終了させ、次のターンが開始されるか、又はシナリオあるいはキャンペーンの最終ターンであれば、ゲームは終了します。

5. 0 部隊 [Forces]

前述したとおり、新たな部隊フェイズは、以下の順番に従ってプレイされなければならない、一定数のセグメントから構成されます。

1. 基準部隊レベルまで退役させる
2. もしもレベルを下回ると基準部隊を選択する
3. 新たな部隊を選択する
4. 戦隊を再編する

最初に、各プレイヤーは、シナリオ又はキャンペーンのシナリオ部分の開始時に使用可能なユニットと指揮官の基準ナンバーを、シナリオによって指定されます。シナリオと国家に含まれる部隊を分別した後、これらは各プレイヤーの国家毎、指揮官とユニット毎に分別プール内に置かれます。次いで、プレイヤー諸氏は、シナリオに指定された基準ナンバーまで無作為に選択します。次いで、指定された量の新たな部隊を無作為に選択します。続くターンに、この基準ナンバーは、ユニットと指揮官が生き残ったターンからターンの間に存在しているこれらを基準に、意図的に選択確保されます(無作為に引く代わりに)。この方法で、プレイヤーはユニットと指揮官の中核供給を有効に選択でき、ゲームの進捗に連れて、ターン間を基準に使用可能となる優秀なユニットと指揮官たちを確保できます。

各ターンに、プレイヤー諸氏は、各国家について、そのシナリオの基準として指定された数の指揮官とユニットをターンからターンの間に保つことが認められ(もしも以前のターンにその数が生き残っていたら)、各ターンのターン終了時にその基準を超過するいかなる数も、その国家のプールに戻さなければなりません(退役)。もしも損失のため、基準によって指定された数を維持するために十分な数を残していなければ、基準に対する不足分はこれらの特定ターン間に保留されて失われますが、基準ナンバーと新たな部隊のナンバーは、続くターンについて不変で留まり、次のターンに基準と新たな部隊について両プレイヤーの正しい合計数を得るため、国家プールから無作為に選択されることで、その差を埋めなければなりません。

プレイヤー諸氏は、自国の基準ナンバーを落とすため、意図的に退役させることができるのに注意してください。具体的には、艦船を廃艦にして指揮官を陸上に留め置き、自国の基準ナンバーまで戻すべく、望むのであれば、残っている基準ユニットと／又は指揮官がなくなるまで、より良い結果を望んで無作為に選択することができます。

5. 1 新たな部隊 [New Forces]

新たな部隊とは、前のターンからイン・プレイで維持されていないユニットと指揮官のことです。SOVEREIGN OF THE SEASでは、これは両プレイヤーに毎ターン発生します...

プレイするシナリオの詳細で指定されたセット・アップの一部として、各プレイヤーは一定数のユニット国家「プール」を創出し、シナリオに使用可能となるようこれらのユニットを編成し、指揮官の国家プールも同様に行います。次いで、新たな部隊は無作為にユニットと指揮官が選択され、各ターンの開始時にシナリオと新たな部隊についてのルールによって指定された割合で、使用可能となります。これらは、シナリオによって指定されるごとく、定められた国家プールから無作為に選択され、プレイヤーが望むように戦隊編成限度内で正しい国家の戦隊編成上に置くことにより、戦隊に供給されます。全ての新たな部隊を、相手側プレイヤーに見えないよう表面を伏せて置きます。

5. 2 新たな指揮官 [New Leaders]

同様に、新たな指揮官はこのときプレイに出現します。部隊と共に、これらの指揮官マーカーはシナリオのセット・アップ要件に従って国家プール内に置かれなければならない、プレイ内に置かれる新たな指揮官は、これらのプールから無作為に選択されます。

5. 3 再編成 [Reorganization]

最後に、所有しているプレイヤーは、自由に(他のいかなるルールの制限も破ることなく)含まれるユニットを定められた戦隊内で又はその戦隊マーカーが同じ港湾内にある他の戦隊へ再配置し、カラの戦隊を異なる港湾へ移動させ、統率の再編成をあらわすため、いずれかの港湾や戦隊間で指揮官を入れ替えることができます。**GRAND FLEET**のような、類似のシステムを使用している他のいくつかのゲームと異なり、プレイのシークエンスのこのセクション中、前のターンからイン・プレイの部隊は港湾間で移動できません。結果として、すでにマップ上にあるユニット又はマーカーは、あなたが次のターンに望む場所で終了するので、あなたは前のターンの終了時に、それらが帰還しなければならない港湾を計画することになります。いくつかの場合、これは単一ターンを超えて再計画が要求され得ます。このとき、プレイヤー諸氏は戦隊編成ディスプレイ・シート上の各戦隊セクション内に、自軍ユニットのスタックも創出できます。これらのスタックは、戦闘解決中にプレイに投入されるスタック内ユニットの戦列の順番を意図しています。このような再編成の終了時に、移動フェイズが開始されます。

6. 0 移動 [Movement]

6. 1 一般移動 [General Movement]

マップは、その限界を示すために海洋内を通過する境界線を持ち、限界としての陸地ゾーンに沿って隣接する 44 の海上エリアに分割されます。港湾は、いくつかの海上エリアの境界ゾーンの陸地上、又は島しょ上、又は両方に存在します。部隊は、港湾に入ることを除き、陸地エリアに進入できません。移動は、海上サイド境界線のみを介して、連続する隣接エリアのラインを通して行われなければなりません。加えて、もしも相手側の戦隊を含むエリアに進入していると(この場合のみ)、搜索を実施するため一時的に停止しなければなりません。

プレイヤーのユニットは、戦隊として集団で移動するため、ある戦隊内の全ユニットについてマップ上を移動するために必要な唯一のマーカーは、その戦隊のマーカーです。戦隊の実際のユニットは、戦隊編成ディスプレイ上の定められた戦隊のボックス内に留まります。加えて、ほぼ一元的に、戦隊はそれに割り当てられた指揮官を、割り当てを示すためにディスプレイ上のボックス内に置かない限り、移動できません。要するに、戦隊は単独で移動するのではなく、指揮官たちが戦隊を移動させます。

ある戦隊の移動能力は、その戦隊に割り当てられた最高位レベルの指揮官の評価値に相当します。単一の戦隊に複数の指揮官たちが割り当てられたときは、効果は累加しません。各エリアは、その間に標示を持ち、隣接エリア又は現在のエリア内(つまり、隣接エリアから)の方向を指している矢印か、又はドットがエリアを分離している境界線のどちらかです。これらのシンボルは、エリア間で優勢な風を示します。戦隊と共にいる先任指揮官の評価値は、ポイントでのその許容移動力です。1つのエリアとその他のエリア間で矢印シンボルの方向へ戦隊を移動させるためには、ゼロ移動ポイントがかかります。1つのエリアとその他のエリア間で矢印シンボルと反対の方向へ戦隊を移動させるためには(つまり、基部を越えてではなく先端を越えて)、2移動ポイントがかかります。エリア間に優勢な風を持たない、ドットの境界を越えて移動するためには、1移動ポイントがかかります。マップ北端の破線境界は、越えることができません。

戦隊についての移動の開始は、最初の移動として、常に港湾から隣接する海上エリアへです。この移動は、戦隊指揮官の許容移動力の合計に対して決してカウントせず、この目的のためにマップ上に記載されていなくても、常に風の方向へ矢印を持つと見なされます。全ての港湾は、1つの海上エリアのみと隣接し、港湾からの移動は隣接する海上エリア内へ開始しなければならないことに注意してください。移動の終了時、戦隊はその移動を友軍又は中立の港湾内で終了でき、その最終海上エリアからそのエリア内の友軍又は中立の港湾への移動も自動的な移動で、決して移動ポイントを要求されな

いことにも注意してください。これは、港湾への帰還フェイズ中にも適用します。

移動している戦隊マーカーが、相手側プレイヤーの支配下にある戦隊マーカーを含んでいるエリアに進入するとき、搜索の手順を実施するために一時的な移動の停止が要求されます。搜索手順の完了時、その結果は戦隊を移動させているプレイヤーが戦隊の移動を継続することを認めるか、又は後の戦闘解決のためにそのエリア内で移動の停止を要求されます。移動している戦隊が、戦闘に参加するためにマークされていない友軍戦隊をすでに含んでいるエリアに進入し、しかも移動している戦隊が移動をそのエリア内で終了するとき、2つの戦隊は戦隊編成ディスプレイ上の最高位指揮官の統率下で直ちに単一の戦隊に統合され、他方の戦隊マーカーはそのターンについてプレイから取り去られます。もしも2つの戦隊の先任指揮官が同階級であると、プレイヤーはどちらの戦隊をプレイに留めるか選択し、その指揮官が先任と見なされます。

もしも前のターンに支配されていたエリア内（エリア内に存在する支配マーカーによって示される）に進入して終了する友軍部隊がなければ、次のエリア支配、港湾支配、勝利ポイント・フェイズになるまで待つのではなく、移動フェイズの終了時にその支配マーカーを取り去ります。

6. 2 港湾 [Port]

港湾は、1人又は他方のプレイヤーによって支配されるか、又は中立のいずれかです。マップ上の各港湾は、それが位置するエリア内に示され、全てのシナリオで特定プレイヤーの支配下に留まる港湾の所有者を示しているカラー・コードが適用され、捕獲できません。所有権を変更できるその他の港湾は、エリア・マップ上にカラー・コードを持ちませんが、代わりに現在港湾を支配する面を表に向けて示される、カラー・コード化された両面マーカーを持ちます。加えて、マップ上には港湾名、修理その他の目的のための港湾数値、国家支配を扱っているカラー・コードを持つ港湾ボックスがあります。これらは、マップ上の混雑を解消するために港湾を示すマーカーの配置のために使用できます。



これらの港湾ボックスに、2つの異なる形態があることに注意してください。1つのセットは、決して所有者が変更されない港湾のためで、これらはマップ・プレイ・エリアの対応物と同じ要領でカラー・コード化されています。他方のセットは、支配を変更できる港湾についてのもので、各シナリオ（又はキャンペーン・ゲームのシナリオ部分）についてカラー・コードで示されたこれらの各港湾について、初期に支配しているプレイヤーを持ちます。プレイの開始時に、変更可能な各港湾についての正しいマーカーを、正しい所有者カラー面を上に向けてその港湾のボックス内に置かなければなりません。次いで、もしもシナリオ中に港湾が所有者を変更したら、現在所有しているプレイヤーの国家カラーを示すためにマーカーを裏返すことができます。ブレスト [Brest] の港湾は、ビスケー湾 [Bay Of Biscay] エリア（のみ）に存在すると見なされることに注意してください。

6. 2 1 港湾限度 [Port Limits]

港湾は、受け入れることができる戦隊の数、つまり、それらの中で開始して又はそれらに帰還できる戦隊数が限定されます。この限度は、各港湾に付随する、マップ上に記載された修理ナンバーと同じです。この限度は、ユニットを含む個別の戦隊をカウントしますが、ユニットを持たない又は配備されていない戦隊マーカーは、港湾「内」に存在すると見なされず、それ故限度に対してカウントさ

れないことに注意してください。中立の港湾については、このナンバーはプレイヤー毎の最大数です。

6. 2 2 中立の港湾 [Neutral Ports]

4つの永久中立港湾があり、どちらの陣営のユニットもこれらを帰還するための港湾に使用できます。ただし、これらは、基本ルールでは、いかなる陣営のいかなるユニットについても修理を提供できません。加えて、次の移動フェイズ中、中立の港湾に帰還したユニットは、その港湾を離れて現行プレイヤー・ターンの終了時に再び中立の港湾へ帰還できません。つまり、中立の港湾内で移動を開始したユニットは、移動の終了時に中立の港湾へ帰還できません。



様々なときに様々なシナリオで、特定の国家がそのシナリオ又はキャンペーンで未だ参戦しておらず、中立と見なされることに注意してください。ある国家が中立であると見なされる間、その港湾は中立港湾と見なされ、

上記ルールに注記されたごとく機能します。いったんある国家がシナリオ・ルールに従って参戦したら、そのターン年に開始して、その国家の港湾はもはや中立と見なされません。もはや中立状態ではない最初のターン中にもはや中立でない港湾を離れない相手側の部隊は撃破されたと見なされ、その参戦の最初のターンについてユニットを所有しているプレイヤー・ターンの終了時に、あたかも戦闘で失われたごとく取り去ります。

最後に、いくつかのシナリオとキャンペーンのシナリオ部分で、様々な北アメリカの港湾は、中立として開始して通常所有者を変更できるか、又はシナリオ・ルールによってゲーム中に中立となります。いったんこれらの港湾が中立になると、これらはもはや所有権を変更できず、シナリオ又はキャンペーンの残りについて中立に留まります。

6. 2 3 港湾の捕獲 [Capturing Ports]

変更可能な支配マーカーを持つ港湾のみが捕獲できます。相手側プレイヤーからこのような港湾を捕獲する試みのため、攻撃しているプレイヤーはそのエリア内の海上に存在する唯一の部隊を持たなければなりません。つまり、港湾を含む海上エリア内の海上にある戦隊で、その戦隊は少なくとも2つのユニットと1人の指揮官を含まなければなりません。その港湾は、エリア支配が判定された後に捕獲されますが、勝利ポイントの割り当てと各ターンの終了時に港湾へ帰還する前です。もしも港湾が位置するエリアを支配しているか、又はそのエリア内に部隊を持つ唯一のプレイヤーであると、現在支配しているプレイヤーの選択で、ターン毎にそのエリアから1つの港湾支配の奪取を試みることができます。

この支配の試みを解決するため、現在港湾を支配しているプレイヤーはサイを1つ振り、相手側プレイヤーに攻撃されている港湾の戦力をサイの目に加えます。港湾を攻撃しているプレイヤーはサイを1つ振り、エリア内にある友軍戦隊の最高位指揮官の評価値をサイの目に加えます。高い合計を持つプレイヤーは、港湾の支配に勝利します。もしも合計が同数であると、港湾はターン開始時にそれを支配しているプレイヤーの支配に留まります。もしも支配が変換されたら、新たな支配プレイヤーのカラーを示すため、港湾ボックス内の国家カラー・マーカーを裏返します。捕獲された港湾内の相手側の指揮官は、やはり捕獲されたと見なされ、港湾内の相手側ユニットは直ちに沈没したものと見なされます。捕獲された指揮官は、1ターンについてプレイ後の後、あたかも戦闘で負傷したかのごとくプレイに復帰します（ルール7.4を参照）。

6. 2 3 1 ニュー・フランスA [New France A] :

ケベック・シティ [Quebec City] は、捕獲に関して特異な港湾です。英国プレイヤーは、最初にエリア内の他のフランス港湾ルイブール [Louisburg] を捕獲していなければなりません。ケベックが捕獲されているとき、ニュー・フランスは英国プレイヤーの手に落ちたと見なされ、プレイされるシナリオ又はキャンペーンの以降の全ターンについて英国

に留まります。つまり、奪回はできません。

6. 2 3 1 ニュー・フランス B [New France B] : ルイブール [Louisburg] は、やはり捕獲に関して特異です。英国プレイヤーは、それを破壊したと見なされ、プレイされるシナリオ又はキャンペーンにかかわらず、後のターンにいかなるプレイヤーも使用不能です。

6. 2 3 3 フランス東インド会社 [French East India Company] : ポンディシェリ [Pondicherry] は、捕獲に関して特異です。英国プレイヤーは、それが接する海上エリア (ベンガル湾 [the Bay Of Bengal]) を、通常の1ターンではなく2ターン支配しなければなりません。

6. 3 フリゲート艦 [Frigates]

6. 3 1 概括 [General]

各シナリオは、参加している各国について、指定された数のフリゲート艦マーカーで開始します。このマーカーの数は、そのシナリオ又はキャンペーンの部分について不変で留まります。フリゲート艦マーカーは、探索や通商破壊戦のような一定数のルールでプレイに投入されます。フリゲート艦マーカーは決して戦闘で失われず、そのシナリオ又はシナリオ部分中の各ターンに再使用できます。



6. 3 2 配置 [Placement]

各ターンの移動フェイズ開始時、戦隊又はその他のマーカーの移動に先立ち、プレイヤー諸氏はそのターンに使用可能な自軍フリゲート艦マーカーを配置できます。プレイヤー諸氏は、一度に1枚のフリゲート艦マーカーを交互に配置します。英国プレイヤーが最初で、1枚のフリゲート艦マーカーをマップ上の海上エリア内に単純に置くことで配置します。これらのマーカーは表面を向けて置かれ、フリゲート艦の高い活動レベルを示すために使用されます。裏面で何もしないその他の巡航艦は、年の過程で確認されないことになります。欧州勢力プレイヤーは、全ての欧州国家について、シナリオ又はキャンペーンのシナリオ部分でそのターンに使用可能なフリゲート艦マーカーを置きます。全ての場合、各フリゲート艦マーカーは、その他の各フリゲート艦マーカーと同一と見なされます。フリゲート艦は、移動や戦闘に従事しませんが、探索と通商破壊戦に影響を与えます。一人又は両プレイヤーによって、特定の海上エリア内に配置できるフリゲート艦マーカーの数に限度はありません。

6. 4 指揮官&割り当て [Leaders & Assignment]

一般移動ルールで示されたごとく、最高位指揮官の評価値は、それらが割り当てられた戦隊の許容移動力として機能します。加えて、各指揮官は、単一の戦隊に割り当てられなければならない、その統率下にあるユニットと直接スタックしなければなりません。指揮官は、物理的にスタック内のユニット上に乗艦していると見なされ、戦隊編成ディスプレイ上に置くときに最上部へ置かれます。このように置かれない指揮官 (戦隊編成ディスプレイ内のスタック内ユニットの最上部) は、プレイに影響を持ちません (事実上、彼らは陸上に留まり、後のプレイで自国の本国港湾に置くことができます)。余分な指揮官たちは、そのユニットと一緒にいると見なされるスタック内の他のユニットの上部に置かれて戦隊に同行でき、その位置から戦闘に影響を与えることができます。

ある戦隊に同行できる余分な指揮官の数に、限度はありません。ただし、単一指揮官の直接指揮下における艦船の数には、限度があります。16ユニットを超えて移動又は戦闘を指揮できる指揮官はいません。16ユニットを超えて持つ戦隊の先任指揮官は、それ故副次指揮官を持たなければならない、これらは戦隊編成ディスプレイ上の同じ戦隊ボックス内に、分離したユニットのスタックを持つことにより示されなければなりません。先任指揮官の表面を向けて置くことによりこれを行い、一方、全ての副次指揮官は表面を伏せて置かれ、ディスプレイの戦隊ボックス内で、左から開始して右へ一列に、

スタックの航走と戦闘の順番に置きます。

6. 5 探索 [Search]

ある戦隊は、相手側の戦隊マーカーを含んでいるエリアに進入したら、少なくとも一時的に停止して探索手順を実施しなければなりません。ただし、他の戦隊がすでにそのエリア内で戦闘状態にある場合、進入している戦隊はすでに示された戦闘への加勢を試みることができます。もしもそれに失敗したら、エリア内の友軍又は中立の港湾に進入するか、又はたとえその通常移動能力を超過しても移動を継続してエリア外に出るか、どちらかを行わなければなりません。通常移動能力を超過する場合、この移動は最寄りの中立又は友軍の港湾で終了しなければなりません。もしもある戦隊があるエリア内の港湾で開始し、そのエリア内の海上に移動すると、そのエリア内に留まることができ、次いであたかもそのエリアに移動したかのごとく探索を行うことが認められます。

各プレイヤーは、探索解決マーカー・カウンターの2枚セットを持ちます。1枚には「**交戦**」 [FIGHT] と標記され、他方には「**回避**」 [AVOID] と標記されます。探索を実施するため、各プレイヤーは密かにこれらの2枚のマーカーの1枚を選択し、両プレイヤーが選択したら他方のプレイヤーに公開します。もしも両プレイヤーが「**回避**」を選択していたら、探索の成功はありません。移動しているプレイヤーは、そのエリア内の友軍又は中立の港湾内に進入することによって、そのエリア内に任意で停止できます。ただし、エリア内の海上に留まることはできないので、たとえその通常移動能力を超過しても、単純に移動を継続しなければなりません。通常移動能力を超過する場合、この移動は最寄りの友軍又は中立の港湾で終了しなければなりません。もしも両プレイヤーが「**交戦**」を選択していたら、直ちにそのエリア内で戦隊の移動を停止させ、2つの戦隊マーカーを戦闘 [Battle] マーカーと一緒にスタックさせます。戦闘は、戦闘フェイズ中にこれらの戦隊間で発生し得ます。

もしも1人のプレイヤーが「**回避**」を選択し、他方のプレイヤーが「**交戦**」を選択したら、各プレイヤーは戦隊内の自軍先任指揮官の統率値に、その戦隊内の各ユニットについて1をプラスし、エリア内の各自軍フリゲート艦について3をプラスし、「**交戦**」を選択したプレイヤーについて単一のサイ振りの出目と、「**回避**」を選択したプレイヤーについて3つのサイ振りの出目を合計します。合計が高いプレイヤーが勝利し、その指定したどちらかの探索結果を適用します。同数の場合、再びサイを振ります。もしも探索の結果が「**回避**」であると、移動している戦隊はそのエリアの海上でフェイズの移動を終了できないことに注意してください。その戦隊は、移動を終了させるため、友軍又は中立の港湾内へ移動でき、さもなければ、たとえその通常移動能力を超過するとしても、その移動を終了させるために別のエリアへ移動しなければなりません。通常移動能力を超過する場合、この移動は最寄りの友軍又は中立の港湾で終了しなければなりません。

探索がすでに相手側の戦隊を発見して戦闘マーカーが置かれた後で、もしも1つ以上の友軍戦隊がエリアに進入したら、更なる探索は行いません。その代わりに、所有しているプレイヤーは、新たに進入している各戦隊が、すでに存在して戦闘に参加することを示された友軍戦隊に加勢できるかどうか判定しなければなりません。到来する戦闘で、この追加戦隊が相手側戦隊を発見した戦隊と共に統合できるかどうか判定するため、新たな友軍戦隊についてサイを1つ振り、戦闘マーカーの下に現在ある友軍戦隊とその戦闘への統合を試みている友軍戦隊の両方の先任指揮官の評価値を加えます。もしも合計が7以上であると、2つの戦隊は互いに発見し、より高位の指揮官 (又はもしも同等であればプレイヤーの選択) の統率下に統合された戦隊として、その戦闘に両者が参加できます。戦隊編成ディスプレイ上で、戦隊の構成ユニットを移動させて先任指揮官の戦隊のボックスに吸収させ、ターンの残りについて新たなカラの戦隊マーカーをプレイから取り去ります。

もしも3番目、4番目、それ以上の追加友軍戦隊があると、やはりそれらが参加するために統合できるかどうかを調べるため、この

手順を繰り返します。統合されない戦隊はその戦闘に参加できず、あたかも回避の結果を獲得したかのごとく、エリア内の港湾へ進入するか又は他のエリアへ移動を継続するかのどちらかでなければなりません。その他の唯一の場合は、すでにそこの海上に友軍戦隊を持つものの、相手側の戦隊が存在しないエリア内に進入している戦隊です。この場合は、検索が要求されません。移動している戦隊は、自動的に他の友軍戦隊と統合するか、又はエリア内の友軍あるいは中立の港湾内へ移動でき、又は他のエリアへの移動を継続できます。繰り返しますが、もしもこれがその通常移動能力を超過する場合、この移動は最寄りの友軍又は中立の港湾で終了しなければなりません。

6. 6 戦隊 [Squadrons]

戦隊は、SOVEREIGN OF THE SEA で唯一の統率組織をあらわします。これらは、分離して配備でき、又は同じエリアに複数が配備できます。戦隊マーカーは、戦隊編成ディスプレイ上のその戦隊についての全部隊もあらわします。マーカーを移動させることは、事実上、戦隊内の全部隊の移動と同じですが、1枚のみのカウンターを移動させることで、このような物理的な移動を繰り返す必要がなくなります。少なくとも1つのユニットと1人の指揮官を含まない戦隊マーカーをマップ上のプレイ内に置き、カラの戦隊又はデコイとして移動させることができます。



6. 6 1 カラの戦隊マーカー [Empty Squadron Markers]

その全てのユニットが失われたか、又はユニットが割り当てられなかった戦隊は、その国家のいずれかの港湾内でターンを開始できます。各ターンの開始時、このようなカラの戦隊マーカーを、ユニットを含む戦隊のマーカーと共に港湾内に置きます。これらは、同じものと見なされます。つまり、相手側プレイヤーは、現実移動した部隊を持つ戦隊と一緒に偽の情報を集めることになります。カラの戦隊に、指揮官は割り当てられません。これらは、全ての移動と検索の目的において、あたかもユニットと2の評価値の指揮官を持つ通常の戦隊として移動します（しかも、選択ルールからその移動に付随するマーカーは、あたかもそれらが戦隊で満たされているごとく上に置かれます）。これらは、もしも検索している相手側の戦隊が、自身の検索選択として「回避」を選択しなければ、そのターンにカラであることが明らかにされてプレイから取り去られます。ターンの終了時、いまだに海上にある全てのカラの戦隊マーカーは、港湾に帰還し、続くターンにユニットを含むか又は再びカラとしてのどちらかで使用することが可能です。

7. 0 戦闘 [Combat]

7. 1 戦闘の解決 [Combat Resolution]

同じエリア内で検索に成功して互いに発見した敵対する戦隊の戦闘は強制的で、各エリア内で一連の戦闘として行われ、一度に1つのエリアで解決します。最初に気象測定の解決が判定されなければならず、一方の陣営に戦闘回避を認める可能性があります。これは、編成ディスプレイから含まれた戦隊のユニットと指揮官による戦闘の解決に続きます。

7. 2 気象測定 [Weather Gauge]

どちらのプレイヤーが気象測定を持つか判定するため、各プレイヤーはサイを1つ振り、エリア内で戦闘に参加する戦隊を率いる単一最高位指揮官の評価値を加えます（もしも同数であれば、どちらかを使用します）。次いで英国プレイヤーは、操艦術の優越をあらわすため、合計に2を加えます。より高い合計結果を持つプレイヤーは、気象測定に勝利します。もしも同数であると、どちらか1人が勝利するまで繰り返します。気象測定に勝利したプレイヤーは、戦闘に参加しようとしている相手側の戦隊（又は複数の戦隊）と指揮官の編成を調べることができます。相手側の部隊を調べた後、気象測定に勝利したプレイヤーの選択で、そのプレイヤーは直接戦闘に

移行するか、又は戦闘へ継続する代わりに交戦離脱することができません。もしもいかなる戦闘も解決される前に交戦離脱したら、そのプレイヤーはエリア内の全友軍戦隊をそのエリア内の友軍又は中立の港湾内へ、又は相手側の戦隊を持たない隣接エリアへ移動させなければなりません。交戦離脱しているプレイヤーは、エリア支配の考慮において、いかなる戦闘にも敗北したと見なされます。

7. 3 戦列 [Battle Lines]

敵対している戦隊についての戦闘を解決するため、各プレイヤーは戦闘に参加する戦隊の編成シートからのスタックを用いて、スタックの最上部から最下部へと自軍ユニットを整列させます。戦列は、戦隊編成ディスプレイ上のスタックを左上端から開始して右へと並べ、次いで、同様にディスプレイの下に持つスタックを次の横列内に並べます。ユニットは、2つのラインとなるよう、相手側のカウンターに相対して整列させます。もしも重複したら、つまり、一方の陣営が他方の陣営よりも多くのユニットを持つと、より多くのユニットを持つ陣営は少ない数を持つ陣営に重複相対を開始することができます。最初の（又は唯一の）戦隊の最上部ユニットによって示された戦列開始点から開始します。重複相対ユニットは、相手側戦列の先頭から開始して、全ての追加ユニットが置かれてしまうまで、相対している各ユニットに対して、1つを追加して置かなければなりません。もしも重複の1段階を超えると、全てのユニットが置かれるまで同じ方法を繰り返します。

7. 3 1 結果 [Results]

いったん戦列をセット・アップしたら、砲撃戦ラウンドが開始されます。各プレイヤーは、相対している相手側ユニットに対して、各ユニットについてその攻撃値に一致する数のサイコロを振ります。重複のため、相手側ユニットに対して二倍（又はそれ以上）の攻撃側がある場合、それらのユニットについて攻撃値の合計が使用されます。全ての場合に、防御側は先頭（二倍でない）ユニットです。もしもサイの目が6であると、各目標ユニットに対する各6の出目について、命中と損傷についてサイが振られることになります。もしも5のサイの目であると、戦闘不能の結果で、そのユニットは戦列から落後してそのターンの更なる戦闘に参加できません。戦闘不能状態のユニットは、その損傷レベルにかかわらず、戦闘解決ラウンドの終了後直ちに最寄りの（移動ポイント又はもしも移動ポイントが同数であるとエリアの数による）友軍港湾へ戻されます（又は、もしもユニットが1を超える損傷ポイントを持ち、中立の港湾が友軍の港湾よりも近ければ最寄りの中立港湾へ、又はもしも複数の友軍港湾が同じ距離にあると、どちらか又はそれらを組み合わせへ行きます）。各6の命中について再びサイを振り、その出目は目標が受ける損傷ポイントの数です。

受けた損傷をあらわすため、各損傷状態ユニットを損傷マーカーでマークします。同様に、現行戦闘ラウンドの終了時に友軍又は中立の港湾に戻ることを上記と同じく示すため、各戦闘不能状態ユニットを戦闘不能マーカーでマークします。その防御値を超えて損傷マーカーを蓄積させたユニットは、沈没して現行戦闘ラウンドの終了時に取り去られることに注意しなければなりません。ただし、各砲撃戦のラウンドについては、全てのユニットが射撃してその射撃からの結果が割り当てられるまで、有効となる結果はありません。この時点でラウンドは終了し、プレイヤー諸氏は交戦離脱が発生するかどうか判定します。もしもそれが発生したら、戦闘は終了します。そうでなければ、別の砲撃戦ラウンドが実施されます。これは、一方又は両陣営が交戦離脱するか、又は一方の陣営が部隊を持っていない状態のどちらかになるまで継続します。どちらの場合でも、部隊を保持しているか又は交戦離脱をしなかった陣営が戦闘に勝利します。他の WAR AT SEA ファミリーのゲームと異なり、沈没したユニットは、勝利ポイントについてカウントした後、新造又は再建されたユニットとして、その国家のプールに戻されます。このゲームにおいて、「沈没」が実際の沈没をあらわすことは滅多にありません。

戦列 [7.3]

フランスの戦列 (スタック)

- 1st: Souverain (スタック最上部)
 2nd: Superb
 3rd: Téméraire
 4th: Zodiaque
 5th: Thésée
 6th: Soleil Royal



英国の戦列 (スタック)

- 1st: Mars (スタック最上部)
 2nd: Culloden
 3rd: Burford
 4th: Dorsetshire
 5th: Norwich
 6th: Chatham

重複相対ユニット (1つ後方で開始)

- 1st/2nd row: St. Albans
 2nd/2nd row: Lancaster

7. 3. 2 損傷 [Damage]

戦闘不能状態になっていない非損傷状態ユニットと損傷状態ユニットは、続く戦闘ラウンドで闘いを継続しなければなりません。ただし、これらはその損傷のために修正されたユニット数値でそれを行います。各損傷ポイントは、続く戦闘ラウンドにおいてユニットの攻撃値を1ポイントずつ減少させます。ただし、残している攻撃値ポイントが1未満になるユニットはありません。



7. 3. 3 戦列の再形成 [Reforming Battle Lines]

もしも交戦離脱が発生しなければ、戦闘ラウンドの後に新たな相対戦列を形成するため、最初に損傷状態ユニットを取り去り、それらを列の後尾に置きます。その際、損傷ポイントが最も低い数から最も高い数の順番で並べます。例えば、最も低い損傷ポイントを持つユニットは、最後尾にある非損傷ユニットの右後ろになります。同じ損傷の場合、所有しているプレイヤーがこれらの同じ損傷合計を持つユニットの順番を選択できます。次いで、沈没又は戦闘不能状態になったユニットを取り去った後、残っているユニットの順番を単純に詰めます。したがって、戦闘シークエンスの同じ列が維持され、結果的に生じる新たな重複を再判定します。損傷状態のユニットは、相対している列の先頭から重複できず、代わりに相対している列の最後尾から重複させます。したがって、相手側を数で凌駕している場合、非損傷状態のユニットが相対する列の先頭に重複し、一方、損傷状態のユニットが相対している列の後方に重複し、相対している列の中央で二重の重複が生じる潜在的可能性もあります。

7. 4 指揮官&戦闘 [Leader & Combat]

指揮官は、戦闘で自身が乗艦するユニットとその他のユニットに直接的な影響を持ち得ます。指揮官の評価値は、その指揮官が各戦闘ラウンドに提供する追加のサイ振りの数です。これらの追加のサイ



イ振りは、指揮官を乗艦させたユニットから開始して、最寄りの指揮官評価値の数のユニットまで、ユニット毎に1つを適用します。例えば、2の評価値を持つ指揮官は、自身が乗艦するユニットとそれに先行するユニット（もしもあれば）又はそれの後に続くユニット（もしもあれば）のどちらかに、追加の1サイ振りを与えることになります。複数の指揮官を乗艦させることができるユニットはなく、この追加のサイ振りは複数の指揮官から単一のユニットへ適用できません。例えば、二人の指揮官の両者が、戦闘であるユニットに追加のサイ振りを適用できるユニット上に置かれていたら、1人のみがそれを行うことができます。他方は、その戦闘サイの指揮統率ボーナスを、もしも最寄りのユニットのルールに違反しなければ、スタック内の他の方向へ適用でき、違反するのであれば追加のサイ振りは単に失われます。

戦闘解決に指揮官を持つユニットが参加し、指揮官が乗艦する艦船が損傷又は沈没したら（戦闘不能ではない）、戦闘ラウンドの終了時にサイを2つ振り（2d6）結果を合計します。2～7の目で、影響はありません。8～11の目で、指揮官は負傷します。指揮官マーカーをエリアからターン記録欄へ移し、完全な1ターンをプレイから外れた後に戻すためにそこへ置きます。12の結果で、指揮官は戦死します。そのような指揮官をプレイから取り去り、ゲームの残りについてプレイ外に留まるため、それらを国家プールへ戻しません。もしも指揮官が乗艦するユニットが戦闘不能になると、指揮官の運命についてチェックした後、もしもユニットが損傷状態でもあったら、指揮官はそのユニットと共に戦闘エリアを離れ、そのターンについてそのエリア内の更なる戦闘ラウンドに存在すると見なされません。

7. 5 統合指揮 [Joint Command]

もしも欧州プレイヤーが、ある戦闘で複数国家のユニットを持つと（例えば、フランスとスペインの両国）、その戦闘の全ての戦闘ラウンドにおいて各欧州プレイヤーが振るサイ振りの数から1を差し引きします。

7. 6 交戦離脱 [Disengagement]

交戦離脱は強制的なもので、戦闘に敗北した陣営の指揮阻喪状態をあらわします。もしもある戦闘ラウンドの終了時に、エリア内で一方の陣営の全ユニットが沈没、損傷状態、と／又は戦闘不能状態で港湾に戻っていると、交戦離脱が発生します。基本的に、一方の陣営が非損傷状態のユニットを残していなければ、直ちに戦闘が終了します。他方の陣営は、戦闘に勝利したことを示すため、生き残っている戦隊の上に戦闘マーカーを置きます。そのエリア内では、その戦闘で更なる戦闘ラウンドはプレイされません。この交戦離脱は、砲撃戦闘ラウンドの解決途中で発生せず、参加した全ユニットが射撃して全ての損傷が判定された後でのみ発生することに注意してください。あるユニットが損傷状態と戦闘不能状態の両方になる可能性が非常に高いため、戦闘から外されて損傷で港湾への帰還を強制されることにも注意してください。

交戦離脱が強制される時、敗北している戦隊は戦闘不能状態と見なされ、敗北したプレイヤーの生き残っている損傷状態のユニットは、あたかも戦闘不能状態となり、7.31 で示されたごとく最寄りの友軍又は中立の港湾に直接移されます。もしも両陣営が非損傷状態のユニットを残していない戦闘ラウンドの終了時に発生したら、つまり両陣営が交戦離脱を強制されていたら、両陣営が交戦離脱ルールに従い、どちらもその戦闘に勝利したと見なされません。エリア支配の観点から、これが発生したらエリアは非支配下に留まるものと見なされます。

8. 0 エリアの支配&勝利ポイント

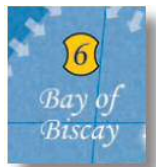
[Area Control & Victory Points]

8. 1 エリアの支配 [Area Control]

エリア支配、港湾支配&勝利ポイント・フェイズ中、ある海上エリアを支配していると見なされるためには、欧州勢力プレイヤーがエリア内の海上に戦隊（フリゲート艦活動カウンターは、カウントしません）を留めている唯一のプレイヤーでなければなりません。あるエリアの港湾内のユニットは、決してエリアの支配に対してカウントしません。全ての場合、海上エリアを支配するためには、その戦隊内に少なくとも2ユニットを含まなければなりません。これらのユニットは損傷状態であることができ、指揮官が留まっている必要はありません。概して、これは欧州勢力プレイヤーがエリアを競合なしの状態にしなければならず、しかもそのような戦隊を存在させるか、又は相手側の全部隊を沈没又は戦闘不能にして本国又は港湾へ送ることでエリアについての戦闘に勝利し、戦闘後に友軍戦隊が存在することを意味します。最後に、もしも十分なタイプと量の部隊が存在しなければ、そのエリアは非支配下と見なされます。支配下エリアの状態を示すため、欧州プレイヤーの海上支配マーカーが置かれなければなりません。

8. 2 エリアの勝利ポイント [Area Victory Points]

いくつかの海上エリアは、エリア内に大きな勝利ポイント・ナンバーを持つことにより、勝利ポイントの価値があることが示されています。欧州勢力プレイヤーのみが、エリア支配について勝利ポイントを得点します。戦闘フェイズの終了後、このナンバーを判定し、そのターンに欧州勢力プレイヤーが支配したエリアについて合計することにより、勝利ポイント記録欄上で欧州プレイヤー勝利ポイント・マーカーを前進させます。英国プレイヤーは、決してエリア支配のポイントを得点しません。多くのエリアは支配ポイントを示されておらず、それらがいかなる目的においても支配のために判定されないことに注意してください。



8. 3 喪失の勝利ポイント [Losses Victory Points]

WAR AT SEA ファミリーの他のゲームと異なり、**SOVEREIGN OF THE SEAS** での勝利ポイントは相手側部隊の撃破について英国プレイヤー（のみ）によって得点されますが、両プレイヤーは自軍部隊を失うことでポイントを失います。エリア支配&勝利ポイント・フェイズ中、エリア支配について勝利ポイントの計算完了後、次に完了したターン中に沈没した欧州勢力部隊についてカウントし、勝利ポイント記録欄に量をマークします。沈没した相手側の 74 砲門等級艦以上の SOL タイプは、2 勝利ポイントにカウントします。各 74 砲門等級艦未満については、1 勝利ポイントにカウントします。次いで、砲門等級にかかわらず、ターン内に沈没した各自軍ユニットについて、英国プレイヤーの合計から 1 勝利ポイントを差し引きします。沈没したユニットについて考慮し、記録欄上にプレイヤーの勝利ポイント・マーカーで合計をマークした後、次のターンの使用のため、ユニットをその国家プールへ戻します。

8. 4 通商破壊戦 [The War On Commerce]

欧州勢力のフリゲート艦活動マーカーは、もしもエリア内の相手側通商を攻撃できるために置かれていたら、勝利ポイントを直接得点できます。ターンの終了時にエリア支配を判定した後で港湾に帰還する前、欧州勢力のフリゲート艦活動マーカーが、相手側支配下の港湾を持つものの、戦隊を持たないエリア内にあるかどうかチェックします。フリゲート艦マーカーは、もしも相手側の戦隊が存在しなければ、そのようなエリア内の相手側商船に対する作戦に成功したと見なされます。このような各欧州勢力フリゲート艦活動マーカーについて、所有しているプレイヤーは 3 勝利ポイントを得点し、VP 記録欄上で欧州勢力プレイヤーの勝利ポイント・マーカーでマークされなければなりません。もしも相手側の戦隊がエリア内に存在し、その戦隊が戦隊編成ディスプレイ上に 2 つ以上のユニットを留めて持っていると、そのエリア内のフリゲート艦による通商破壊戦について得点できるポイントはありません。ただし、もしも相手側の戦隊が少ないユニットを持つ場合、欧州勢力のフリゲート艦活動マーカーは、それでも勝利ポイントを得点します。

8. 5 勝利 [Victory]

ゲームの最終ターン終了時、勝利ポイント記録欄からの合計で勝者を判定します。もしも一方のプレイヤー又は他方についての合計が 50 ポイント以上高ければ、そのプレイヤーは大勝利で勝ちます。もしも一方のプレイヤー又は他方についての合計が 25~49 ポイント高ければ、そのプレイヤーは小勝利で勝ちます。25 ポイント未満の差については、ゲームは引き分けと見なされます。

9. 0 港湾への帰還&損傷の修理

[Return To Port & Damage Repair]

9. 1 港湾への帰還 [Return To Port]

全ての勝利ポイント判定が完了した後、残っている全ての部隊、マーカー、ユニットは、港湾へ帰還させられます。部隊は、その国家の港湾、活性友軍国家の港湾、中立の港湾へ帰還しなければなりません。全ての部隊に対処した後、海上エリア内にもはや部隊が留まらなくなったら、プレイは修理フェイズに移ります。戦隊を港湾へ帰還させるために、指揮官マーカーは必要ありません。帰還する港湾は、帰還している戦隊のいずれかの国家の港湾又は中立であることができ、その港湾へ帰還するための航海距離は考慮しません。もしもユニットが活性友軍国家の港湾へ帰還すると、続くターンにこれらのユニットは国籍の差異を考慮することなしに、その他の国家の戦隊（又は複数の戦隊）と自由に統合できます。

9.2 損傷の修理 [Damage Repair]

ユニットに割り当てられた損傷ポイントは、ある程度の範囲と期間で修理できます。各プレイヤーは、その各国家港湾についてマップ上に記載された修理能力ナンバーを持ちます。このナンバーは、その港湾がその国籍のユニット又は損傷修理フェイズ中にその港湾内にある活性友軍国籍のユニットから取り去ることができる、損傷ポイントの最大合計数です。プレイヤー諸氏は、各港湾内で指定されたポイント限度まで選択したユニットから、単に損傷ポイントを取り去ります。例えば、もしも各4損傷を持つ3つのユニットが8の能力を持つ港湾内にあると、2つのユニットを完全に修理して1つを4損傷で残すか、又は2つが3修理を受けて1つが2修理を受ける等です。

所有しているプレイヤーは、特定ユニットの全ての損傷又は損傷の一部のみを修理できます。あるユニットは、戦隊に割り当てられて各移動フェイズに出帆することを決して要求されないの、可能な限り修理した後損傷状態に留まるユニットは、単にその港湾内に残って続くターンに修理を続けるか、又は移動する戦隊に割り当てることにより未修理状態で出帆することができます。ユニットの損傷は、中立の港湾内で修理できません。

9.3 フロー・チャート [Flow Charts]

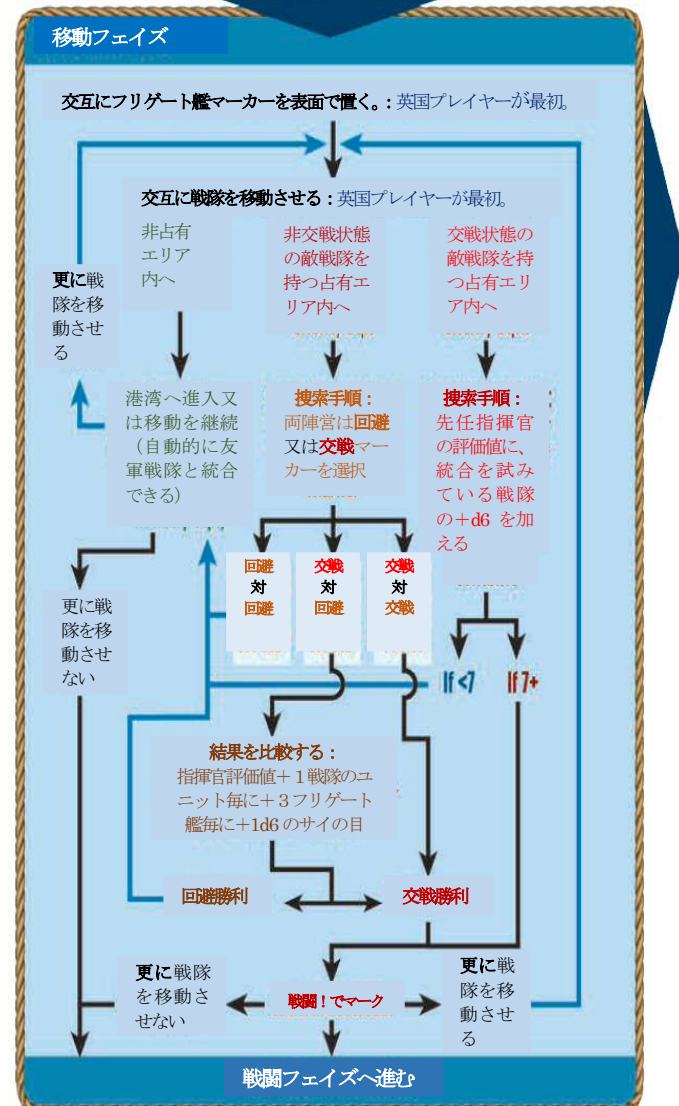
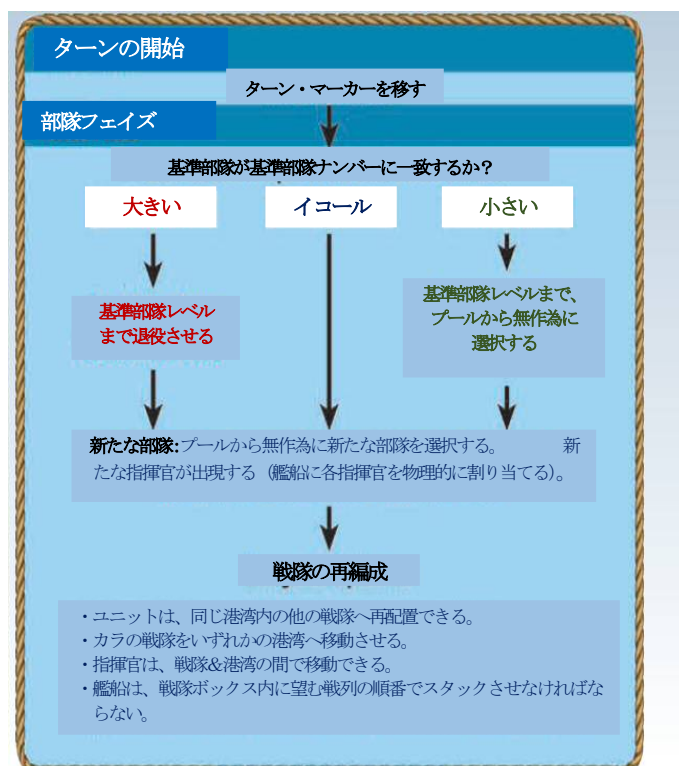
プレイのシークエンスに従い発生する選択肢を選ぶ中でプレイヤーを手助けするため、ゲームのフロー・チャートが用意されています。不明確又は矛盾する場合、テキストのルールがフロー・チャートに優先します。

移動の注釈

- 戦隊は、指揮官なしで移動できない。
- 戦隊が使用可能な MP=指揮官評価値
- ダミー戦隊は2MPを持つ
 - 0MP コスト 風に乗って移動する
 - 1MP コスト 風を克服して移動する (ボックス・シンボル)
 - 2MP コスト 風に逆らって移動する

例外:

隣接海上スペースへ&からの港湾への移動は0MP コスト



戦闘フェイズ

各エリア内で相対している部隊の戦闘を解決する
(英国プレイヤーが順番を決める)

気象測定

1d6+指揮官評価値+英国であれば2。
勝者は相対している戦隊のユニットを調査する

交戦継続

戦列を形成し、超過相対
であると二重にする

d6の数を振って攻撃する。
d6サイコロ=攻撃値

6=命中: 損傷度合について別にd6を
振る。損傷>防御値=沈没、プールへ
戻る

5=戦闘不能

ある陣営の全艦船が戦闘不
能、損傷、沈没しているか?

Yes

No

強制的な交戦離脱

損傷又は沈没した、指揮官を持つ全艦船:
2d6=8~11 負傷、完全な1ターン外れる
2d6=12 戦死、プレイから取り去る

エリア支配、港湾支配&勝利ポイント・フェイズへ進む

エリア支配、港湾支配&勝利ポイント・フェイズ

エリアの支配 (欧州プレイヤーのみ)

- 海上エリア内に2+ユニットを持つ欧州勢力戦隊

港湾の捕獲

- 可変支配マーカーを持つ港湾のみを捕獲できる
- 海上エリア内で唯一戦隊を持つプレイヤーは、港湾の奪取を試みることができる

防御側は1d6を振り+港湾戦力

攻撃側は1d6を振り+エリア内の友軍戦隊最高の評価値を持つ指揮官
もしも攻撃側の数値が高ければ支配を獲得し、相手側指揮官は捕獲され(負傷として扱われる)、相手側ユニットは沈没する

特別な場合

- Quebec City は、Louisburg が捕獲されるまで捕獲できない。
- いったん Quebec City が陥落したら、欧州プレイヤーは捕獲できない。
- いったん Louisburg が捕獲されたら、破壊されたと思われ使用不能
- Pondicherry は、Bay of Bengal が連続2ターン支配されるまで捕獲できない

エリアの勝利ポイント (欧州プレイヤーのみ)

- 欧州プレイヤーが得点する値=支配する海上エリアの VP ナンバー

喪失の勝利ポイント (英国プレイヤーのみ)

- このターンの沈没した76+砲門の各欧州勢力 SOL=2VP
- このターンの沈没した<76 砲門の各欧州勢力 SOL=1VP
- このターンの沈没した各英国 SOL=-1VP

通商破壊戦

- 相手側支配下の港湾を持ち、2+ユニットが存在する相手側の戦隊を持たない、あるエリア内の各欧州フリゲート艦は、3VPを得点する

勝利 (ゲームの最終ターンに判定される)

- 他方のプレイヤーよりも25VPを超えて高い=大勝利
- 他方のプレイヤーよりも10~24VP 高い=小勝利
- 他方のプレイヤーよりも0~10VP 高い=引き分け

戦闘の注釈

指揮官評価値の追加サイ振り

指揮官評価値=使用可能な追加サイ振り

指揮官が乗艦するユニットから開始して、ユニット毎に1を割り当て、次いで最寄りのユニットへ拡張する。

欧州の統合指揮

ある戦闘で、もしも欧州プレイヤーが複数国家のユニットを持つと、戦闘の各砲撃ラウンドで各欧州プレイヤーのユニットについて、攻撃のサイ振りから1を減少させる (-1d6)。

港湾帰還フェイズ

部隊は、航行する距離を考慮することなしに友軍又は中立の港湾へ帰還しなければならない。注釈: そのターンを中立の港湾で開始した艦船は、中立の港湾へ帰還できない。

修理フェイズ

港湾修理評価値は、その港湾内のユニットから取り去ることができる損傷ポイントの合計数。注釈: 中立の港湾内では修理できない。

ゲーム終了のチェック

最終ターンでなければ、次のターンを開始する

10. シナリオ [Scenarios]

プレイの開始に先立ち、プレイヤー諸氏はプレイするシナリオ又はキャンペーンを選択しなければなりません。3つのシナリオと2つのキャンペーンが使用可能で、下記に詳述されます。概して、シナリオは短時間なので、最初にゲームをプレイしてルールを使用するのに最適です。両キャンペーンは、単に2つ以上のシナリオを統合して連続的にプレイするもので、よりルールに熟練して長いプレイ時間を使用可能なプレイヤー諸氏に最適です。

各シナリオは、参加する各国についてユニットと指揮官のプール毎に、開始時と進行中の新たな部隊について詳述されます。「基準部隊」として述べられた部隊は、その国家の中核部隊を編成するため初期に無作為に選択される部隊です。各シナリオ又はキャンペーンのシナリオ部分の開始時、シナリオと国家のために含まれる部隊を分けした後、指揮しているプレイヤーは、シナリオに指定されたごとく、その国家の基準部隊を選択しなければなりません。次に、新たな部隊として指定された分を無作為に選択します。もしも特定のプール内に、新たな部隊ナンバーによって指定された完全な量についてカウンターが不十分であれば、その追加分は受け取られません。受け取られなかった量は蓄積されず単に失われ、通常に後続ターンに進みます。シナリオ内のいずれかの期間に中立の国家は、中立であるターンにユニットや指揮官を蓄積しないことに注意してください。

10.1 七年戦争 1756～1762年

[The Seven Years War, 1756-1762]

港湾支配マーカーは、可変港湾支配ボックスの面を示してマップ上へ。

開始時の欧州プレイヤー支配下エリア

ビスケー湾 [Bay Of Biscay] & 西インド諸島 [West Indies]

指揮官

「1」で示された全ての指揮官たちを国家の指揮官プールへ。

フリゲート艦

5 英国、3 フランス、0 オランダ、0 スペイン

戦列艦

シナリオについて「1」で示された全ての戦列艦ユニットを国家の戦列艦プールへ。

英国基準部隊

15 ユニット & 4 指揮官

英国新部隊

15 ユニット + 1 サイ振り、& 5 指揮官。

フランス基準部隊

15 ユニット & 3 指揮官

フランス新部隊

5 ユニット + 1 サイ振り、& 4 指揮官。

スペイン基準部隊

5 ユニット & 2 指揮官

スペイン新部隊

5 ユニット + 1 サイ振り、& 1 指揮官。

七年戦争シナリオの状況1

中立国家。スペイン、オランダ・ネーデルラント、その全部隊が中立で、このシナリオの最初の6ターン又はこのシナリオで開始するフル・キャンペーン・ゲームの最初の6ターンについて、移動又は

戦闘に従事しません。その港湾は、どちらかのプレイヤーによって進入できますが、どちらのプレイヤーにも修理能力を提供しません。その港湾は、このシナリオの最初の6ターン中又はキャンペーン中のその期間に捕獲できません。シナリオの最終ターン又はキャンペーンの7番目のターンに、スペインとその部隊は欧州勢力プレイヤーの指揮下になりますが、オランダの部隊はその7番目のターンについて中立に留まります。

七年戦争シナリオの状況2

ルイブール漁場。グランド・バンクは、漁業場のみならず、フランス水兵の訓練場でもありました。フランスがルイブール [Louisburg] を支配する限り、欧州勢力プレイヤーはそのターンの新たな部隊ユニットについて追加の1サイ振りを獲得します。いったんルイブールが英国プレイヤーによって奪取されたら、その港湾は直ちに破壊されたと見なされ、その時点からいかなるプレイヤーによっても使用できず、その後の全ターンについてフランスの新たな部隊ユニットは、2つのサイの目の合算を使用するのではなく、上記に示された5ユニットにプラスして単一のサイの目に戻ります。

10.2 海事戦争 1778～1783年

[The Maritime War, 1778-1783]

港湾支配マーカーは、可変港湾支配ボックスの面を示してマップ上へ。

開始時の欧州プレイヤー支配下エリア

ビスケー湾 [Bay Of Biscay] & 西インド諸島 [West Indies]

指揮官

「2」で示された全ての指揮官たちを国家の指揮官プールへ。プラスして、フランス & 英国の 1756 年国家プールから国家毎に2つを無作為に引きます。

フリゲート艦

6 英国、3 フランス、0 オランダ、0 スペイン

戦列艦

シナリオについて「2」で示された全ての戦列艦ユニットを国家の戦列艦プールへ。

英国基準部隊

25 ユニット & 5 指揮官

英国新部隊

10 ユニット + 2 サイ振り、& 4 指揮官。

フランス基準部隊

10 ユニット & 4 指揮官

フランス新部隊

10 ユニット + 1 サイ振り、& 4 指揮官。

スペイン基準部隊

20 ユニット & 2 指揮官

スペイン新部隊

5 ユニット + 1 サイ振り、& 3 指揮官。

オランダ基準部隊

0 ユニット & 1 指揮官

オランダ新部隊

5 ユニット + 1 サイ振り、& 1 指揮官。

海事戦争シナリオの状況1

宣戦布告国家。スペイン、オランダ・ネーデルラント、その全ての部隊は中立で、このシナリオの1778年ターン又はこのシナリオで開始する又はこれを含むフル・キャンペーン・ゲームのそのターンについて、移動又は戦闘に従事しません。1779年ターンに開始して、スペインは欧州勢力プレイヤーの指揮下になりますが、オランダの部隊はそのターンについて中立に留まります。1781年ターンに開始して、オランダも欧州勢力プレイヤーの指揮下になります。これらの国家が中立である間、その港湾はどちらかのプレイヤーによって進入できますが、どちらのプレイヤーにも修理能力を提供しません。その港湾は、このシナリオの初期期間又はキャンペーン中のその期間中に捕獲できません。

海事戦争シナリオの状況2

アメリカ独立革命。このシナリオのターン又はキャンペーンのこのシナリオ部分について、欧州プレイヤーは北アメリカ海岸線の区分するエリア、つまりアウター・バンク [Outer Bank] とグランド・バンク [Grand Banks] エリアの支配について、2倍の勝利ポイントを得点します。

海事戦争シナリオの状況3：

ルイブール [Louisburg] とボンディシェリ [Pondicherry]。このシナリオ並びにこのシナリオ部分で開始する短期キャンペーンの全ターンについて、ルイブールとボンディシェリの港湾は、すでに破壊されていると見なされ、ゲームの期間中にどちらのプレイヤーも使用不能です。

10.3 ナポレオン戦争 1793～1805年

[The Napoleonic Wars, 1793-1805]

港湾支配マーカーは、可変港湾支配ボックスの面を示してマップ上へ。

開始時の欧州プレイヤー支配下エリア

ビスケー湾 [Bay Of Biscay] & 西インド諸島 [West Indies]

指揮官

「3」で示された全ての指揮官たちを国家の指揮官プールへ。プラスして、国家毎に1783年国家プールから4つを無作為に引きます。

フリゲート艦

1799年ターンになるまで6英国、3フランス、1オランダ、0スペイン。1799年以降：7英国、3フランス、1オランダ、1スペイン

戦列艦

シナリオについて「3」で示された全ての戦列艦ユニットを国家の戦列艦プールへ。

英国基準部隊

30ユニット&6指揮官

英国新部隊

5+3サイ振り&4指揮官。

フランス基準部隊

20ユニット&4指揮官

フランス新部隊

15ユニット+1サイ振り&4指揮官。

スペイン基準部隊

20ユニット&3指揮官

スペイン新部隊

5ユニット+1サイ振り&3指揮官。

オランダ基準部隊

0ユニット&1指揮官

オランダ新部隊

5+1サイ振り&2指揮官。

ナポレオン戦争シナリオの状況1

宣戦布告国家。スペイン、オランダ・ネーデルラント、その全ての部隊は海軍の立場から中立で、このシナリオの1793年&1794年ターン又はこのシナリオで開始する又はこれを含むフル・キャンペーン・ゲームのそのターンについて、移動又は戦闘に従事しません。1795年ターンに開始して、オランダは欧州勢力プレイヤーの指揮下になり、スペインはそのターンについて海上目的において中立に留まります。1796年ターンに開始して、スペインも欧州勢力の指揮下になります。これらの国家が中立である間、その港湾はどちらかのプレイヤーによって進入できますが、どちらのプレイヤーにも修理能力を提供しません。その港湾は、このシナリオの初期期間又はキャンペーン中のその期間中に捕獲できません。

ナポレオン戦争シナリオの状況2

アミアンの和約。1799年ターンから開始して、ターンの開始時にその他のいかなる活動も始める前に、欧州勢力プレイヤーは単一のサイを振ります。1799年に1～3、1800年に1～4、1801年に1～5、1802年に1～6の出目で、単一年の和平が有効です。いったんサイ振りに成功したら、続くターンに再び振られません。アミアンの和約の年の間、戦闘の解決、海上支配の判定、勝利ポイントの得点を除く全ての通常活動に従事できます。プレイヤー諸氏は、通常に増援と補充を行うことができ、指揮統率又は距離は考慮せず望むように戦隊割当ての再編ができ、修理を実施できます。ただし、プレイヤー諸氏の間では相互作用が発生せず、全てのエリア支配マーカーが取り去られ、もしもミノルカ [Minorca] がスペインの支配下でなければ、和平ターンの終了時にスペインの支配に復帰します。

ナポレオン戦争シナリオの状況3

英国侵攻。もしも1802年、1803年、1804年ターンの終了時に、欧州勢力プレイヤーがイギリス海峡 [English Channel] エリアを支配すると、ゲームは直ちに終了し、勝利ポイント合計を考慮することなしに欧州勢力プレイヤーがゲームに勝利したと見なされます。これらの条件は、両キャンペーン・ゲームにも適用します。

ナポレオン戦争シナリオの状況4

ニュー・オリンズ [New Orleans] の港湾は、このシナリオをスペイン支配下で開始します。ただし、1803年ゲーム・ターンから開始して、この港湾は中立となって再び攻撃され得ず、ゲームの残りについて中立に留まります。

ナポレオン戦争シナリオの状況5

ルイブール [Louisburg] とボンディシェリ [Pondicherry]。このシナリオの全ターンについて、ルイブールとボンディシェリの港湾は、すでに破壊されていると見なされ、ゲームの期間中にどちらのプレイヤーも使用不能です。

10.4 短期キャンペーン 1778～1805年

[The Short Campaign, 1778-1805]

このゲームは、海事戦争とナポレオン戦争のシナリオを連続してプレイし、1つの終了と次の開始の間に勝利ポイントを保持します。各個別シナリオの状況や特別ルールその他の全てについて、プレイされるキャンペーンのその部分に適用します。したがって、キャンペーンの各部分は、指揮官、ユニット等について新たなプールのセットで開始し、前の部分からのこれらはプレイから外されて戻されません。

10.5 長期キャンペーン 1756～1805年

【The Long Campaign, 1756-1805】

このゲームは、七年戦争、海事戦争、ナポレオン戦争のシナリオを連続してプレイし、1つの終了と次の開始の間に勝利ポイントを保持します。各個別シナリオの状況や特別ルールその他の全てについて、プレイされるキャンペーンのその部分に適用します。したがって、キャンペーンの各部分は、指揮官、ユニット等について新たなプールのセットで開始し、前の部分からのこれらはプレイから外されて戻されません。

11.0 選択ルール [Optional Rules]

これらのルールは、プレイを複雑にする追加ですが、ゲームにより歴史性を反映させることができます。これらはプレイの開始前に両プレイヤーが同意することで、個別に又は組み合わせで使用できます。加えて、いくつかのルールは、明らかに一方又は他方の陣営に有利となるため、熟練度に差があるプレイヤー諸氏のバランスをとってゲームをより良くするために加えることができます。

11.A 海上期間 [A Sea Time]

任務配置又は拡張された航海のどちらかで長期間を海上で費やすことは、乗組員に貴重な経験を積ませることで手助けできますが、このような作戦における戦隊の艦船上の消耗のため、部隊の意欲を蝕むかもしれません。これを反映するため、英国プレイヤーが使用可能な「任務配置」[“On Station”]と両プレイヤーが使用可能な「長期航海」[“Extended Cruise”] マーカーがあります。

11.A1 任務配置 [On Station]

英国戦隊について、もしもその戦隊が2エリアのみを移動したら、英国プレイヤーは、戦隊を移動させた後、その戦隊の上に任務配置マーカーを置きます。このようにマークされた戦隊は、そのターンのエリア内のいかなる搜索についても搜索の合計に3を加えますが、消耗を判定するために単一のサイも振ります。サイの目結果は、戦隊内のユニットに割り当てなければならない損傷ポイントの合計数です。これらのポイントは、ユニット間で均等又は不均等に、英国プレイヤーの望むように割り当てることができます。このマーカーは、港湾帰還フェイズ中に取り去られます。

11.A2 長期航海 [Long Voyages]

8エリア以上を移動している戦隊は、移動の8番目のエリアに進入したら、戦隊上に長期航海マーカーを置きます。もしも同じ戦隊が16エリア以上移動して移動の16番目のエリアに進入したら、戦隊上に2番目のマーカーを置きます。もしも同じ戦隊が24エリア以上移動して移動の24番目のエリアに進入したら、戦隊上に3番目のマーカーを置きます。その戦隊についての移動が完了した後、戦隊が獲得した長期航海マーカー毎に1つのサイを振ります。サイの目の結果は、戦隊内のユニットに割り当てなければならない損傷ポイントの合計数です。これらのポイントは、ユニット間で均等又は不均等に、所有しているプレイヤーの望むように割り当てることができます。長期航海（損傷ではない）マーカーは、港湾帰還フェイズ中に取り去られます。

11.B 天候 [Weather]

このルールは、ゲームに導入する幸運の要素を増大させることとなりますが、実際には天候が戦役に持ち得た何らかの影響に調和します。戦隊が港湾を離れることを試みるときはいつでも、サイを1つ振らなければなりません。戦隊と共にいる最高の評価値を持つ指揮官の数字がサイの目に追加されます。修正後の5以上の目で戦隊は通常に海上へ移動し、天候の影響はありません。修正後の3又は4のサイの目で、戦隊は港湾内に留まらなければならない、そのターンに全く移動できません。修正後の1又は2の結果で、重大な嵐の損傷が発生します。戦隊内の各ユニットについて、単一のサイを振ります。1～4の結果で、嵐の損傷がそのユニットに割り当てられます。この損傷は、戦闘で受ける損傷と全ての面で同じです。5～6の結果は、そのユニットに損傷を与えません。加えて、戦隊はそのターンに港湾を離れることができません。

11.C 革命 [Revolution]

フランス革命は、海軍を含む全フランス部隊の指揮構造に大きな変化をもたらしました。特に、旧貴族体制に付随した高級将官はしばしば罷免され、処刑すらされました。これをあらわすため、欧州勢力プレイヤーは、1793年ターンから開始して1795年ターンまでのターン開始時に、革命の影響についてサイを1つ振ります。サイ振りの結果は、フランスの指揮官プールから無作為に取り去る指揮官の数です。これらの取り去られた指揮官は、別の集団として脇に置かれ、1796年の開始時から始めて、各ターンに1人が無作為に選択されてフランス指揮官プールに戻されます。

11.D 変更遅延修理 [Alternate Delayed Repair]

ターンの出来事は長期間に亘って起きているので、単純化のため、修理はターン進行中のどこかで起きているものと仮定します。ただし、プレイヤー諸氏は、長期間の問題を反映させてゲームを少しでも単純化するため、修理の遅延を望むことができます。これを試みるため、修理している港湾内にターン全体について留まったユニットのみが、現行ターンの修理フェイズ中に修理できます。

11.E 競り [Bidding]

いくつかの状況で、その陣営について有利な認識を持つため、両プレイヤーは同じ陣営のプレイを望むことができます。これが発生したら、どちらのプレイヤーがどの陣営をプレイするか判定する前に、両プレイヤーは望む陣営をプレイするためにどれだけ多くの勝利ポイントの競りをするのか、密かに紙片に記します。これを行った後、両プレイヤーは自身の競りを明らかにし、より高い競りを持つプレイヤーは自身が選択する陣営をプレイし、他方のプレイヤーは別の陣営をプレイします。ただし、競りに負けたプレイヤーは、ゲーム開始前に勝利したプレイヤーによって競りに出された数字に相当する勝利ポイント・レベルで開始することが許されます。同数の場合、コインを投げて勝者が最初に陣営を選択し、追加の勝利ポイント得点はありません。



1 1. F ハンディキャップ [Handicapping]

もしもプレイヤー諸氏のプレイ又はゲームのスキルや経験が同一でない場合、ハンディキャップとして開始時に弱者プレイヤーに勝利ポイントを与えることで、プレイのバランスをとることができます。ハンディキャップ・レベルの判定は常に困難ですが、プレイヤー間の差と可能な限り公正に選択ルールを反映させるため、試みなければなりません。加えて、何人かのプレイヤーは、何度もゲームをプレイした後、一方の陣営又は他方にバランスが傾いていると見なすかもしれません。これが発生したら、不利であると認識される陣営の開始時レベルを単純に調整し、開始時にゼロではなく一定数の勝利ポイントでゲームを開始するようにします。これは、バランスが悪いと考えるプレイヤー諸氏の考えを反映します。

1 1. G 戦場の霧 [Fog Of War]

SOVEREIGN OF THE SEAS の標準ルールは、**GRAND FLEET** や **SETTING SUN**, **RIISING SUN** と同様、このファミリーの他の初期ゲームよりも、戦場の霧面が強く指向されています。もしもプレイヤー諸氏がゲームをソロでプレイするか、この戦場の霧面を減少させることを望むと、戦闘を解決するために部隊を並べるまでユニットとマーカー・カウンターを裏返し、戦隊マーカーを使用して更に部隊の構成内容と名称を偽装してゲームをプレイする代わりに、プレイヤー諸氏は単にカウンターの表面を向けてプレイし、いつでも相手側プレイヤーによる調査を受けます。これは、帆船時代における海事状況の歴史的な不確実性をかなり減少させますが、潜在的な戦闘で追加の事前計算を認めることにより、ゲームにチェス感覚をもたらします。加えて、この様式でプレイすることで、ゲームのソリテア・プレイを認め、ソロ・ゲームとして機能します。

1 1. H 自動的なキャンペーン勝利 [Automatic Campaign Victory]

標準ゲームでは、キャンペーンの勝利は、最終ターンの終了時のみ判定されます。ただし、緊張を高めるため、自動的勝利はキャンペーンでのみ使用できます（通常のシナリオでは不可）。自動的勝利は、プレイヤーが 100 以上の得点を持ついずれかのターン終了時に発生し、それ故ゲームは最終ターンの終了前に終わります。

1 1. I 北方同盟 [The Northern Alliances]

戦争毎にはほぼ一度、バルト海エリアにロシア、デンマーク、スウェーデンが出現して英国を脅かし、その対処について考慮する必要があります。これをあらわすため、各シナリオ又はキャンペーンの新たな各シナリオ部分で、欧州勢力プレイヤーは各ターンの開始時にサイを 1 つ振ります。1756 年と 1778 年のシナリオ又はキャンペーンの部分で、これは最初のターンに開始します。1793 年シナリオ又はキャンペーンの部分で、これは 1800 年ターンに開始します。6 の結果で、そのターンについてのみ、もしもそのターンの終了時にバルト海エリアが、少なくとも 12 の SOL ユニットのによって含まれておらず、しかもいずれかの欧州勢力プレイヤー国家のいかなるレベルのユニットの戦隊も全くいなければ、欧州勢力プレイヤーはバルト海エリアで 4 勝利ポイントを得点します。シナリオ又はキャンペーン部分で、この 6 が振られた最初のときにこの手順に従いますが、その時点でそのシナリオ又はキャンペーン部分の残りについて、北方同盟の発生は停止されます。つまり、この勝利ポイントの機会、シナリオ又はキャンペーン部分毎に一度のみ起こります。

1 1. J ネルソンの年休 [Nelson's Year Off]

もしもネルソン・マーカーがイン・プレイで、ネルソンを含んでいるエリア内で戦闘があると、そのエリア内の相手側ユニットの少なくとも 75%（四分の三、端数切捨て）が沈没又は捕獲されたら、ネルソン・マーカーはそのターンの残りについてプレイから取り去られ、続くターンにプレイ外で保持され、その後のターンに復帰します。単に、それが復帰する正確なターンにマーカーを置き、すでに選択された活性指揮官マーカーとして開始する年にプレイ内へ戻

します。

1 1. K スペインの早期参戦 [Spanish Early Entry]

七年戦争シナリオ全体と七年戦争の時期で開始するフル・キャンペーンで、スペインはフランス陣営になります。この選択ルールにおいて、スペインとその港湾並びに部隊は、ゲーム全体について完全に欧州勢力プレイヤーの支配下にあります。

1 1. L 斬りこみと捕獲 [Boarding And Capture]

この時代の戦闘では、しばしば相対している艦船に斬りこんで捕獲しました。驚くべきことに、捕獲艦を新たな所有国家の艦船建造と一定部署の官僚的な要件に合致させることが困難であったため、新たな所有国は少数を現役に復帰させ、極少数が長きに亘って現役に留まりました。標準ルールでの「沈没」結果は、実際の沈没に加えて、完全に活動外、自沈、廃艦、捕獲を反映しています。捕獲と新たな所有国の下で再就役の可能性を反映させるため、もしも戦闘結果がユニットを戦闘不能又は損傷させる 5 又は 6 であると、それを行う前にそのユニットについて再び 2 つのサイを振り、合計結果が 11 又は 12 であると、港湾へ帰還する代わりにユニットは捕獲されてそれを脇に置きます。もしもそれ以外の結果であると、通常の解決を継続します。続く勝利ポイント・フェイズ中、捕獲しているプレイヤーは、誰がユニットを捕獲したかにかかわらず、ユニットについて通常に英国プレイヤーが得点する勝利ポイントの 2 倍を得点します。次いで、捕獲しているプレイヤーは、その次のターンのみに使用できる追加の新たな部隊ユニット（基準のためでない）を到来する新たな部隊に加ええます。捕獲しているプレイヤーは、捕獲国家の未使用部隊から可能な限り同じ攻撃と防御の数値を持つか又はそれに近いユニットを選択し、必要であれば捕獲ユニットの砲門等級を無視し、最初の選択肢として、通常はシナリオ又はキャンペーンの部分で使用可能ではない部隊を使用し、シナリオについてのそれを 2 番目の選択肢にします。もしも相手側の指揮官が捕獲されたユニット上にいたら、戦闘に生き残るとその指揮官は同様に捕獲されたかと思われ、実際に負傷したか否かにかかわらず、あたかも指揮官が負傷したごとく、1 ターンについて座視した後通常的所有プレイヤーへ執行猶予としてプレイに復帰するため、ターン記録欄上に置かれます。

1 1. M 永久「沈没」 [Permanently "Sunk"]

SOVEREIGN OF THE SEA で「沈没」の結果は、実際に沈没した時期をあらわすことを意図するものでなく、戦闘不能の重大な損傷を形成します。それ故、「沈没」ユニットは、その国家プールへ戻されることを介して使用可能常態に戻ります。後に構造上の回復なしで実際に沈没することをあらわすため、この選択ルールを使用します。通常の戦闘システムを使用し、そのターンについての「沈没」ユニットについて勝利ポイントを計算した後、これらのユニットをその国家プールへ戻す前に、各「沈没」ユニットについて最初に単一のサイを振ります。1～5 の結果で、ユニットをその国家プールへ通常に戻します。6 の結果で、ユニットは永久に沈没したと見なされます。沈没についての勝利ポイントを得点し、再びその損失について得点して全ての面で 2 倍とし、プレイしているシナリオ又はキャンペーンの部分についてプレイにもはや復帰しないので、脇に置きます。ユニットは、もしもキャンペーンをプレイしているのであれば続くキャンペーン部分に、又はこれらが通常にイン・プレイであるシナリオの続くプレイのために戻されます。

1 1. N 戦闘解決の簡素化 [Simplified Combat Resolution]

このルールは、サイコロのバケツの代わりに、戦闘を大砲&指揮官の優越によって解決しようというルールです。参加した艦船毎に 1 命中にプラスして、より低い陣営に対して、合計した砲と指揮官の差をプラスします。戦列内の相手側各艦船に対して戦列の先頭から開始して単一のサイを振ることで命中を割り当て、5 又は 6 の命中で命中なしですが、その他の数字ではサイを振った艦船に対して

命中です。その陣営についての全合計命中が使用されるまで行います。もしも戦列内の各ユニットに対するサイ振りが最初の終了まで全て使用されなければ、すでに沈没又は戦闘不能状態が示されたユニットを含み、列の先頭から再び開始します。この手順を行うことは、戦闘の1ラウンドをあらわします。もしも通常のルールによって要求されたら繰り返します。

1.1.0 ロシア [Russians]

一定数のロシア艦船と指揮官マーカーがあります。これらは、1795年ターンから開始して、新たな部隊としてイン・プレイになることができますが、英国プレイヤーについての他の部隊限度に対してカウントしません。各ターンの開始時に、これらロシア部隊を異なるプール内に置き(除去されていない限り、以前のターンにイン・プレイになり得たそれを含みます)。各ターンのロシア部隊を判定するため、単一のサイを振って結果に6を加えます。次いで、18のロシア艦船ユニット・カウンターからその数の艦船と、5枚のロシア指揮官マーカーの2枚を無作為に選択します。これらは、1つ又は2つの集団として、少なくとも1人の指揮官と共に、いずれかの英国戦隊と共に置くことができます。全ての面で、これらはあたかも英国ユニットとして扱われますが、決して欧州陸地かたまりに隣接していないエリアへ移動できません。これは、事実上これら(並びにこれらに割り当てられた英国戦隊)をバルト海 [Baltic Sea]、北海 [North Sea]、ビスケー湾 [Bay of Biscay]、イベリア流域 [Iberian Basin]、東地中海 [Eastern Med]、西地中海 [Western Med]、黒海 [Black Sea] エリアに限定します。ロシア部隊は、1795、1796、1797年ターンについて、この方法で使用されます。1798年ターンに開始して、英国プレイヤーはこれらがそのターンに使用可能かどうか調べるため、サイを1つ振らなければなりません。もしも1798年についてのサイの目が3以下であると、ロシア・ユニットはゲームの残りについてプレイから取り去られます。1799年ターンについては、もしもサイの目が4以下であると、ロシアは取り去られます。1800年については、もしもサイの目が5以下であると、ロシアは取り去られます。1801年からゲームの終了まで、ロシア・ユニットは、サイ振りを完了する必要なしに、もはや使用されません。

1.2.0 デザイン・ノート [Design Notes]

私のゲーム・デザインのほとんど全てがそうであるように、このゲームも私が興味を持ったトピックから開始しました。既存のゲームが扱っていなかったのも、自身でこれをまとめあげることを考え、進化させました。

SOVEREIGN OF THE SEAS は、私の長期に亘る古典的な旧 Avalon Hill game の **WAR AT SEA** の総合的な概念への興味が背景にあります。その単純さとプレイし易さの一方で、プレイヤー諸氏に戦略レベルで歴史の一般的な流れを与えることを、私は常に賞賛してきました。**WAR AT SEA** は第二次世界大戦の大西洋と地中海を扱い、John Edwards がデザインしました。後に、Avalon Hill はファミリーの2番目のゲームとして、第二次世界大戦の太平洋をデザインした **VICTORY IN THE PACIFIC** を出版しましたが、水陸両用作戦と航空母艦作戦を加える必要性からより複雑になりました。しかし、この時点で Avalon Hill は売却され、ファミリーのその他のゲームは出版されませんでした。

私は常にこれを残念なことだと思っていました。中核のアイデアである、戦闘解決のために相対している名称付の戦艦列は、エリアの海上支配に集約された戦略ゲームに戦術的プレイバーを与えました。相対する艦隊のアクションは、マハンの鑄型に非常にマッチし、おそらく第二次世界大戦に適合した以上に、より早い時期の海上状況によく適合しそうでした。遂には、これらの中核アイデアを使用した第一次世界大戦の戦略レベルのゲーム、**GRAND FLEET** を2010年に出版しました。

そう、我々はここで1916年に戻り、そこからファミリーを更に少し戻して1904~1905年の日露戦争へ進むことが自然に思え、結果的に2016年の **SETTING SUN, RISING SUN** の出版となりま

した。ただし、それが出版される前に、この概念が戦列と戦艦自体のアイデアの開始時点へと遡るゲームに機能するのではないかと思います。つまり、帆船時代です。今あなたが手にしているものは、この間いかけの結果です。

言うまでもなく、第二次世界大戦についてのデザインと帆船時代のそれとの間には、かなりの差異があります。もう一つのマハン概念のゲームとして、海上エリアの支配と戦列の艦隊戦が中核ですが、いくつかの明確で重大な変更も必要でした。特に、帆走船はその航続力に現実的な燃料制限を持ちません。ただし、これらは風にも対抗しなければなりません。これは、無限の移動を認める移動システムを導きますが、現実的な限度に役立つ理にかなった規制を導入します。この時代に艦船を建造することは、遥かに容易で速かったのですが、実際の考慮から超過建造を避ける傾向があり、ルールはこれを反映しなければなりません。このゲームのデザインは2010年に開始し、印刷が終了する約6年前でした。このデザインが、ファミリーの開始からどれだけ経っているかの指標です。

いずれにしても、私にとってこれは **WAR AT SEA** ファミリー・ゲームの終わりではありません。私はもう1つ最新のデザインに現在取り組んでおり、Compass Games の Bill の激励なしではたぶん飛び込みませんでした。**DAWN OF EMPIRE** は、ファミリーを1898年の大西洋とカリブ海における米西戦争に持っていきます。これをディヴェロップしてテストするには1~2年かかりますが、ほどなく、我々は1756年から1945年の間の、主要な海上戦を網羅することになります。その合間に、**SOVEREIGN OF THE SEAS** のプレイを楽しまれることを望みます。

Stephen Newberg

*North Oyster, British Columbia, Canada,
September, 2016*

1.3.0 Credits

Design & Development: Stephen Newberg.

Rules Editing: Eric Feifer & Charles McLellan

Flow Charting: Fen Yan

Graphics & Layout: Brien J Miller

Play Testing: Art Brochet, Roger Clewley, Stephen Graham, Bill Gustafson, Michael Junkin, Brian Moore, Bryon Salanoir, Ian Weir, Jay White, Mark Woloshen, & The W.I.T. Group (they may be getting older, but they are also getting better!).

Vassal Module: Charles McLellan

Cover Painting

H.M.S. Temeraire

by Oliver Hurst

Used with Kind Permission



(翻訳: 松谷健三 2017.5.31)