

# ATLANTIC SENTINELS

NORTH ATLANTIC CONVOY ESCORT, 1942-1943

a Solitaire Naval Game  
by  
Gregory M. Smith

RULES OF PLAY



**Compass Games**  
*New Directions in Gaming*

日本語解説書

このルール・ブックは、公式 Errata と解明 (2024.5.6) を含みます。読み易さのため、重要な更新と解明は赤字で表示されます。

## 目次 TABLE OF CONTENTS

目次.....	2	[7.2] 航空支援と遭遇戦.....	15
[1.0] はじめに.....	3	[7.3] U ボートの損傷.....	16
[2.0] ゲームのプレイ方法.....	3	[7.4] 護衛艦の損傷.....	17
ゲームの目的.....	3	[7.5] 乗組員の向上.....	17
総合的な概観.....	3	[7.6] 昇進.....	17
護衛艦任務の実施.....	4	[7.7] カナダ軍の撤退と整備.....	18
護衛艦の整備.....	4	[8.0] プレイの例.....	18
ゲーム終了.....	4	[9.0] 無作為イベント.....	20
[3.0] ゲームの備品.....	4	[9.1] 概要.....	20
[3.1] 作戦マップ.....	4	[9.2] 無作為イベントの解決.....	20
[3.2] 戦術ディスプレイ.....	5	[10.0] 複数プレイヤーのルール.....	20
[3.3] 競技用駒.....	5	[10.1] 二人プレイヤー・ゲーム—連合軍とドイツ軍.....	20
[3.5] 船団ログ・シート.....	6	[10.2] 二人プレイヤー・ゲーム—両者が連合軍.....	21
[3.6] ゲーム・スケール.....	6	[10.3] 二人プレイヤー・ゲーム—THE HUNTERS との統合.....	21
[3.7] 備品目録.....	6	[11.0] 歴史的シナリオ.....	21
[4.0] ゲームのセットアップ.....	6	[11.1] 歴史的シナリオ 1 —ON113 船団.....	21
[4.1] 護衛艦グループの選択.....	6	[11.2] 歴史的シナリオ 2 —ONS154 船団.....	21
[4.2] 開始時期.....	7	[12.0] 選択ルール.....	22
[4.3] 船団ログ・シートの準備.....	7	[12.1] 標準総トン数.....	22
[4.4] 護衛艦グループ・ディスプレイ・マットのセットアップ.....	7	[12.2] 増加した歴史的目標.....	22
[4.5] 兵器と探知機.....	8	[12.3] 可変する U ボートの質.....	22
[4.6] HF/DF と 271 型レーダー.....	9	[12.4] 可変する航空機の質.....	22
[4.7] 基地.....	9	[12.5] 歴史的な船団名称.....	22
[4.8] 作戦マップ.....	9	[12.6] 新米乗組員.....	23
[5.0] ゲームの勝利方法.....	9	[12.7] 限定された爆雷.....	23
[5.1] ゲームの終了.....	9	CREDIT.....	23
[5.2] 勝利の判定.....	10	デザイナーズ・ノート.....	24
[6.0] プレイのシークエンス.....	10	推奨参考図書.....	24
[6.1] ゲーム・プレイのアウトライン.....	10	艦船の注釈.....	25
[6.2] プレイのシークエンス・カード.....	11	ルールの索引.....	28
[6.3] 船団の割当て.....	12		
[7.0] 戦闘.....	12		
[7.1] 一般的な手順.....	12		

(チャート **[T1B]**の訂正) —明白ではありますが、これは小規模船団面で、中央の2つの長方形は「小規模船団『Small Convoy』」で述べるべきです。大規模船団面はチャート T1A です。

(カウンター・シートの訂正) —2 隻のカナダ軍リヴァー級駆逐艦カウンターは、デザイナーのうっかりで省かれました。必要であれば、単に B、E、F 級カウンターのような他の駆逐艦カウンターを使用します。ゲーム内に含まれたリヴァー級カウンターは、イギリスで建造される可能性がある新型のリヴァー級フリゲート艦のためで、旧リヴァー級 DD ではありません。

## [1.0] はじめに [INTRODUCTION]

「大戦中、私が唯一真に恐れたのは U ボートの脅威だった」

ーウィンストン・チャーチル

**Atlantic Sentinels**（「大西洋の番人たち」）は、あなたを護衛艦（SOE）の先任士官の立場に置き、北大西洋で U ボート（単艦と狼群の両方）の攻撃から船団を護衛します。あなたは、大西洋を渡る航路で船団を警護している、通常 4～10 隻から構成される護衛艦グループを指揮します。あなたの任務は、可能な限り多くの連合国艦船を防護すると同時に、可能な際に U ボートを撃破することです。プレイヤー諸氏は、1942 年 2 月から 1943 年 6 月のゲーム全体で、その船団内の全ての商船を沈めずにおくことが困難であると気づくでしょう。ゲーム終了時に、プレイヤーは訓練機関又は事務仕事に配置転換されたと思なされます。

**The Hunters** に慣れ親しんだプレイヤー諸氏は、戦闘になるとゲーム・システム内に多くの類似性があることに気づくでしょうが、いわば **Atlantic Sentinels** の靴と足の関係です。U ボートの攻撃をかわそうと試みたら、乏しい資源が限界にまで達していることに気づくでしょう。

時間が経過するにつれて、艦船、レーダー、改良された兵器、航空支援が利用できるようになります。ただし、狼群内の U ボートの数もまた、ゲームを通して増大していきます。

ルールは番号付けされて大項目のセットであらわれ、各項目は多数の主事項と副次事項に分割されます。ルールは、(カッコ) を使用して他のルールを照合します。例えば、「U ボート (たち) の攻撃位置について、無作為にサイを振ります。(例外：落伍船 [7.1.6])」と述べていたら、事項 [7.1.6] がこのルールに関連することを意味します。このゲームのルールは、初読で理解を容易にするため、並びに後の参照を容易にするために編集されています。

**あなたがヒストリカルゲームを初めてプレイするか又は馴染がなくても、パニックにならないでください！** 最初に作戦マップ、戦術ディスプレイ、競技用駒を見て、ルールを素早く通して読んでください。内容を記憶しようとはなりません。プレイのセットアップ指示に従い、次にプレイの一般的な流れを述べた項目 [2.0] を読みます。項目 [4.0] は、あなたがプレイを開始するための枠組を提供します。疑問が生じたら、単にルールへ戻ります。プレイの数分後には、あなたがゲームのメカニクスに馴染んでいることに気づくでしょう。

Web 上で私たちが訪問してください。: <https://compassgames.com>

email で連絡してください。: [sales@compassgames.com](mailto:sales@compassgames.com)

Compass Games online へ到達するため、URL 又は QR を使用することも可能です。: <https://linktree/compassgames>



総合カスタマー・サービスとゲーム・パーツ・サポートは、Compass Games から提供されます。

ルールを通して、このような多数の意図的な項目が見られます。これらの項目は、例、解明、プレイのヒント、デザイン・ノート、あなたを容易に手助けするためのその他の機知を伴います。

## [2.0] ゲームのプレイ方法 [INTRODUCTION HOW TO PLAY THE GAME]

### ゲームの目的 [OBJECT OF GAME]

ゲームの目的は、船団護衛任務を実施し、商船を護衛してその目的地へ無事に送り届けることです。目的の二番目は、可能な限り多くの U ボートを撃沈することですが、あなたは商船を無事に予定通り到着させるのが主要目的であることを忘れてはなりません。

全般的な勝利段階は、ゲーム終了時に失われたトン数を基準に判定され、少なければ少ないほど良いです。この勝利段階は、あなたが多数の U ボートを撃破していたら修正され得ます。

プレイを促進させるために使用される主要なゲーム内容物は、作戦マップと戦術ディスプレイで、U ボート又は U ボートの狼群との接触が行われたら船団の実際の防御に使用されます。護衛艦グループのディスプレイ・マットは、あなたの護衛艦グループの艦船とそれらが持ついずれかのレーダー又は特殊装備の状態を管理します。最後に、船団ログ・シートは、あなたの船団の活動、商船と U ボートの沈没と損傷、損失が生じたら記録します。様々なプレイヤー補助カードは、ゲーム機能を解決するために使用されます。

### 総合的な概観 [GENERAL OVERVIEW]

概して、プレイは数多くの船団護衛任務を実施して海上遭遇戦を解決し、船団が海洋の会合点（西方又は東方に依存して）に到達して局地護衛艦に引き継いで港湾へ引き返すまでを繰り返します。各護衛任務が完了した瞬間、あなたはログ・シートを調べることで達成した成功を評価します。護衛任務の合間に、あなたの護衛艦グループは整備のために僅かな期間を持つと思なされます。あなたは、自身のグループへの増援と／又は装備の更新の可能性についてチェックします。



## 護衛任務の実施 [CONDUCTING ESCORT MISSIONS]

護衛艦グループ・ディスプレイ・マップは艦船と兵器の全般的な状態を表示し、潜在的な航空支援を含みます。護衛任務を実施しているとき、あなたのグループは任務船団記録欄上の各航路ボックスを通過して進みます。進入した各航路ボックス内で遭遇戦の可能性についてチェックし、無作為イベントの可能性を含みます。

典型的な遭遇戦は単艦又は狼群内の U ボートで、航空機遭遇戦も含みます。昼間か又は夜間かを決定した後、U ボートは接触報告を送信した(可能性)後に、あなたのスクリーンの突破を試みます。あなたが HF/DF (「ハフ・ダフ」)を持ち、U ボート(たち)の位置特定に成功したら、突破の試みの前にそれ又はそれらを攻撃できます。

U ボートが攻撃できる前に探知する二番目の機会は、それが存在したら 271 型レーダーです。成功したら、U ボートの突破試みの前にその接近サークル内で探知した U ボートを攻撃できます。

歴史的注釈：何隻かの艦船には、効果が低い初期のレーダー(286 型と SWIC 型)が装備されていましたが、ゲームでは事実上無力です。これらは、徐々に 271 型センチメートル波装置に置き換えられました。

U ボートが攻撃する前に探知する最後の機会は ASDIC (ソナー) によるものですが、これは護衛艦占有ボックス隣の接近ボックス内に U ボートがいる場合のみ発生します。2つの護衛艦ボックスがある接近ボックスを探知でき、U ボートがその接近ボックス内にいると、両護衛艦ボックスが探知の試みを獲得しますが、いったん探知されたら、二番目の探知に追加の影響はありません。—U ボートは、いずれにしても攻撃され得ます。



非探知状態の U ボートが戦闘を実施した後、あなたは使用可能ないずれか又は全ての護衛艦でそれらと交戦できます。U ボートの攻撃サークルへ到達するために戦術ディスプレイ上を 1 ボックス以上航行しなければならない護衛艦は、負の修正を受け取ります。各戦闘サイクル又はイムパルスの終了時、損傷状態の商船は落伍船ボックス内に置かれ、その時点であなたは後続の攻撃からそれらを防護するため、護衛艦ボックス S 内に護衛艦を置くか否かを決断しなければなりません。

航空機(Fw200 コンドル)遭遇戦は、あなたを追跡して位置を報告し、狼群が次の航行ボックス内であなたを攻撃する機会を増大させるため、あなたの船団を危機に陥れます。あなたが CVE (護衛空母) を支援内に持つと、コンドルは自動的に追い払われます。あなたが CAM 装備船(カタパルト航空機商船)を船団内に持つと(一時的な増援の可能性)、ハリケーンを射出させてコンドルと交戦できます。それを行うと、次の航行ボックスについての追跡罰則はありません。コンドルとの交戦に失敗したら(あなたが CAM を持たないか、又はすでに使用済)、あなたは罰則を受け取ることに

なります。支援内に護衛空母を持つと、コンドルは自動的に追い払われたと見なされます。

## 護衛艦の整備 [ESCORT REPT]

いったん護衛艦グループが現在の船団についての護衛任務を完了したら、2つの基地の1つ(ニューファンドランドのセント・ジョンズ [St. John's]、又はアイルランドのロンドンデリー [Londonderry])の適切な方へ [3.1 を参照]へ帰還します。整備中、装備の更新並びに到来する任務での航空支援の可能性についてチェックします。次の任務における航空支援は常にチェックされ、装備/更新チェックは一回おきの任務でのみ発生します(ログ・シート上に指定されたごとく、月毎に一度)。

## ゲームの終了 [END GAME]

いったん 1943 年6月までの全ての護衛任務が遂行されたら、ゲームは終了します。SOE としてのあなたの護衛艦が沈没したら、あなたは戦死したと見なされ、ゲームは決定的敗北で終了します。

## [3.0] ゲームの備品 [GAME EQUIPMENT]

### [3.1] 作戦マップ [THE OPERATIONS MAP]



作戦マップは、船団護衛任務の作戦エリアを表示します。任務の合間にあなたの護衛艦グループが位置する、2つの護衛艦基地があります。：最後の船団の航行方向に依存して、セント・ジョンズ [St. John's] (ニューファンドランド) とロンドンデリー [Londonderry] (北アイルランド) です。船団は航行ボックスに沿って、カナダ水域 [Canadian waters] から大英帝国の西方近接海域 [Western Approaches of Great Britain] へ、又はその反対方向へ航海します。あなたの護衛下船団がボックスからボックスへと航行するに従って、進入する各ボックスの遭遇戦についてチェックします(チャート [A2])。遭遇戦が発生したら、戦闘が解決されます。

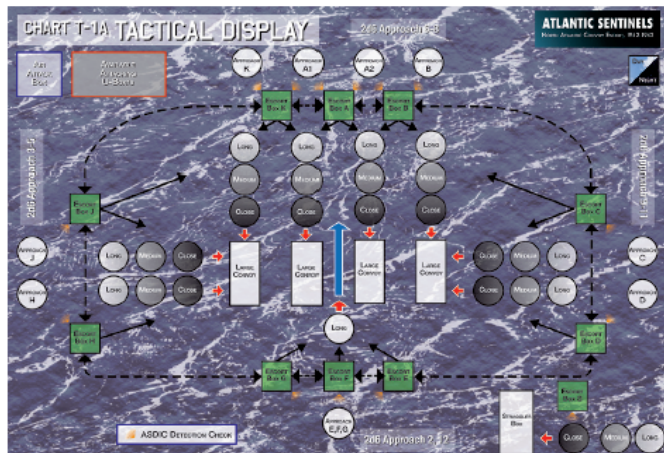
「航行ボックス [Travel Box]」は、あなたの船団が大西洋の輸送を実施している間に沿って「航行 [travel]」する、作戦マップ上のいずれかのボックスです。「基地ボックス [Base Box]」は、あなたの護衛艦グループが船団護





衛任務の合間に整備する2つのボックスの1つです。：これらは、セント・ジョンズ [St. John's] (ニューファンドランド) 又はロンドンデリー [Londonderry] (北アイルランド) です。

### [3.2] 戦術ディスプレイ [THE TACTICAL DISPLAY]



戦術ディスプレイ [T1] は、U ボートと艦船目標に対する戦闘を解決するために使用され、通常は作戦マップの側にセットします。このディスプレイは、ゲーム・プレイの中核で、その使用は適切なルール項目 [6.0] と [7.0] 内で説明されます。

### [3.3] 競技用駒 [THE PLAYING PIECES]

*Atlantic Sentinels* には、競技用駒を構成する1枚の型抜きシートが含まれます。これらの競技用駒はカウンター (又はマーカー) と呼ばれ、あなたの護衛艦グループの状態、兵器、戦闘を管理するため、作戦マップ、護衛艦ディスプレイ、戦術ディスプレイ上に置かれます。

注釈：予備パーツとして印刷された余分なマーカー—例えば、追加の魚雷マーカー—is、紛失又は傷んだ場合のものです。

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

*Atlantic Sentinels* のカウンター内容物は、あなたの護衛艦グループの状態と交戦解決を管理するためのマーカーを提供します。これらの情報マーカーは、数量又はその他の値を示すための数字を含み、又はプレイを円滑に進めるための「使用済 [used]」面を持ちます。各マーカー・タイプの説明は、下記で詳述されます。

#### [3.3.2] ゲーム・マーカー [GAME MARKERS]

##### 護衛艦 [ESCORTS] :

護衛艦マーカーは、あなたの護衛艦グループ内で使用可能となる艦船のタイプに一致します。使用可能な艦船を、あなたが持ち得る特殊兵器又は装備のためのマーカーと共に、護衛艦ディスプレイ・マット上に置きます。V & W 級のカウンターは、V 又は W 級駆逐艦のどちらかのために使用されます。



##### U ボート [U-BOATS] :

VII 型と IX 型の、2タイプの U ボート・マーカーが提供されます。

Type VII



U-Boat



U-Boat

##### 乗組員の質 [CREW QUALITY] :

乗組員の質は、経験と護衛艦乗組員の成績に一致します。乗組員は「訓練済 [Trained]」レベルで開始します。これは、古参 [Veteran]、次いでエリート [Elite] へ上昇する可能性があります。異なる各護衛艦は、それ自体の乗組員の質マーカーを持ちます。



乗組員技能マーカー上の記憶補助は、以下をあらわします。:

乗組員技能レベルの影響 [Crew Skill Level Effects]	
新米 [Green]	−1D (チャート B4 上の攻撃のサイの目に−1) (選択ルール 12.6)
訓練済 [Trained]	(なし)
古参 [Veteran]	−1R (271 型レーダー探知のサイの目に−1)
エリート [Elite]	−1R / −1H (271 型レーダー探知のサイの目に−1 並びにヘッジホッグの命中に−1)

##### 無作為イベント [RANDOM EVENTS] :

大部分の無作為イベントが直ちに解決される一方、いくつかはプレイ中の後の方で使用でき、これらのマーカーは使用されるまで護衛艦ディスプレイ・マット上に置かれなければなりません。



##### 武装 [ARMAMENTS] :

魚雷マーカーは、型式毎に個別の魚雷をあらわします。：蒸気式の G7a 又は電池式の G7e です。追加のマーカーには、ヘッジホッグ、Mk24 「FIDO」 追尾式魚雷と 271 型レーダーを含みます。

G7a



Steam



FIDO

##### 損傷 [DAMAGE] :

U ボートを攻撃しているときに使用するための船体損傷 [Hull Damage]、浸水レベル [Flooding Level]、機関 [Engines]、その他のシステムを管理するためのマーカーが提供されます。これらのマーカーは、損傷が発生したときに U ボート・ディスプレイ上にのみ置かれます。損傷ポイント・マーカーは、沈没していない商船上又は体当たり或いは魚雷から損傷を受けた護衛艦上に置かれます。



Damage



1

##### 戦術ディスプレイ・マーカー [TACTICAL DISPLAY MARKERS] :

遭遇戦を解決しているとき、戦術ディスプレイ [T1] のためにマーカーが提供されます。これらのマーカーには、昼間/夜間 [Day/Night] と航空機マーカーを含みます。



ASW Air

魚雷と弾薬マーカーは、戦闘を解決しているときに消費され、潜水艦ディスプレイから戦闘マットへ移されることに注意してください。

### [3.4] チャートと表 [CHARTS AND TABLES]

ゲーム・プレイを促進してゲーム機能を解決するため、何枚かの片面と両面のプレイヤー補助カードが提供されます。これらのチャートとディスプレイの使用は、適切なルール項目内で説明されます。特定のチャートと表は、その [四角カッコ] 内の ID によって参照されます。

サイ振りが要求されるとき、各表は必要なサイ振りの組み合わせを述べ、いくつかの場合は各サイが異なる位の値をあらわしています。このような例として、位の値を識別するために色付サイを使用します。例えば、「1d10+1d10」のサイ振りについては、最初の d10 は十の位の値で、二番目の d10 は一の位の値をあらわします。「00」は「0」ではなく「100」の結果として扱います。

### [3.5] 船団ログ・シート [THE CONVOY LOG SHEET]

船団ログ・シートは、各ゲーム・セッションであなたの護衛艦グループ名と護衛艦名の先任士官、個別の船団任務、艦船の損傷又は沈没、各戦団護衛任務からの注釈を記録するために使用されます。

LOG SHEET		ATLANTIC SENTINELS North Atlantic Convoy Escort, 1942-1943	
ESCORT GROUP: _____		SOE: _____	
		GRAY BOX INDICATES CHECK FOR UPGRADES	
Date	Convoy / Size	Targets	Tonnage Lost
Feb-42			
Feb-42			
Mar-42			
Mar-42			
Apr-42			
Apr-42			
May-42			
May-42			
Jun-42			
Jun-42			
Jul-42			
Jul-42			
Aug-42			
Aug-42			
Sep-42			
Sep-42			
Oct-42			
Oct-42			

### [3.6] ゲーム・スケール [GAMESCALE]

作戦マップ上の各航行ボックスは、航海の2～3日間をあらわします。各護衛艦は、個別の艦船マーカーによってあらわされます。選択したマーカーは、個別の艦船、航空機、兵器、探知機、個別の魚雷、個別のUボートをあらわします。

### [3.7] 備品目録 [PARTS INVENTORY]

*Atlantic Sentinels* の完全なゲームは、以下の内容物を含みます。:

1 枚のフル・カラー・カウンター・シート (9/16 インチ・カウンター)

1 冊のルール小冊子とデザイナーの注釈

5 枚の両面プレイヤー補助カード

2 枚の片面プレイヤー補助カード

1 枚の両面船団ログ・シート・パッド

1 枚の護衛艦グループ・ディスプレイ・マット

1 枚の作戦マップ (北大西洋)

1 枚の戦術ディスプレイ (両面、大規模と小規模船団)

11 枚のプレイのシーケンス・カード

2 つの六面体と 2 つの十面体サイコロ、1 つの二十面体サイ

1 つのゲーム・ボックスと蓋

これらの部品のいずれかが欠損していたら、以下の委託発行者に連絡してください。:

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

電話: (860) 301-0477

E-Mail: support@compassgames.com

ルール略号の注釈: 頭字語「drm」は、「サイの目修正 [die roll modifier]」又は「複数サイの目修正 [Dice roll modifier]」を意味します。これは、サイ又は複数サイの結果を上下に修正する数です。

「1d6」は1つの六面体サイを意味し、「2d6」は2つの六面体サイコロを意味し、「1d10」は1つの十面体サイを意味する等です。しばしばテキストが「1d6 を振る」又は「2d6 を振る」と述べるのを目にすることになります。

## [4.0] ゲームのセットアップ [GAMESETUP]

### ルールの概要 [GENERAL RULE]

ゲームのセットアップは、最初の任務を実施する前に、護衛艦グループのためにサイを振り、ログ・シートを準備し、護衛艦グループ・ディスプレイ・マット [E1] を正面に置き、一致する初期マーカーを配置することから構成されます。作戦マップと戦術ディスプレイ [T1] のセットを近くにセットし、敵の艦船に対する交戦を解決しているときに参照することになります。

### [4.1] 護衛艦グループの選択 [ESCORT GROUP SELECTION]

下記の 10 個の開始時護衛艦グループから、あなたが指揮するグループを判定するために 1d10 を振ることで開始します。(B グループはイギリス軍で、C グループはカナダ軍です)。二者択一で、あなたは1つのグループを選択できます。次いで、正面の護衛艦グル

ープ・ディスプレイ上に、一致する艦船を置きます。ゲーム・プレイは、船団護衛を担当する SOE（護衛艦の先任士官）になることから構成されます。時間が進むにつれて、あなたはグループの艦船を充足するため、追加の艦船、兵器、探知機、航空支援を受け取るかもしれません。

ゲームを開始するため、護衛艦グループ・マーカーをロンドンデリー [Londonderry] 又はセント・ジョンズ [St. John's] のどちらかに置きます（あなたの選択）。



1. 護衛艦グループ B-1（6 隻）：H 級駆逐艦ハリケーン [Hurricane] とタウン級駆逐艦ロッキンガム [Rockingham]、V 級駆逐艦ヴェノマウス [Venomous]、フラワー級コルヴェット艦アンチューサ [Anchusa]、ダリア [Dahlia]、マンクスブド [Monkshood]。
2. 護衛艦グループ B-2（7 隻）：H 級駆逐艦ヘスペロス [Hesperus] とタウン級駆逐艦レミントン [Leamington]、V 級駆逐艦ヴェテラン [Veteran]、フラワー級コルヴェット艦クレマチス [Clematis]、スウィートブライアー [Sweetbriar]、ヴァーベナ [Verbena]。
3. 護衛艦グループ B-3（7 隻）：H 級駆逐艦ハーヴェスター [Harvester] とタウン級駆逐艦ジョージタウン [Georgetown]、B 級駆逐艦ブルドッグ [Bulldog]、フラワー級コルヴェット艦ハーツィーズ [Heartsease]、ナルキッソス [Narcissus]、自由フランス軍のロベリア [Lobelia] とレノンキュール [Renoncule]。
4. 護衛艦グループ B-4（6 隻）：H 級駆逐艦ハイランダー [Highlander] とタウン級駆逐艦ロックスボロ [Roxborough]、W 級駆逐艦ウィンチェルシー [Winchelsea]、フラワー級コルヴェット艦アネモネ [Anemone]、ペニーワース [Pennyworth]、アスフォデル [Asphodel]。
5. 護衛艦グループ B-5（7 隻）：H 級駆逐艦ハブロック [Havelock] とタウン級駆逐艦コールドウェル [Caldwell]、V と W 級駆逐艦ヴァノック [Vance] とウォーカー [Walker]、フラワー級コルヴェット艦ピンパーネル [Pimpernel]、ゴデチア [Godetia]、サクシフリジ [Saxifrage]。
6. 護衛艦グループ C-1（6 隻）：カナダ軍リヴァー級駆逐艦アッシンボイン [Assiniboine] とタウン級駆逐艦セント・クロイ [St. Croix]、フラワー級コルヴェット艦ブクトゥーシュ [Buctouche]、キャンブリー [Chamblé]、ダイアンサス [Dianthus]、ナスタチウム [Nasturtium]。
7. 護衛艦グループ C-2（6 隻）：カナダ軍リヴァー級駆逐艦サン・ローラン [St. Laurent] とタウン級駆逐艦ブロードウェイ [Broadway]、フラワー級コルヴェット艦ブランドン [Brandon]、ドラムヘラー [Drumheller]、モーデン [Morden]、ポリアンサ [Polyanthus]。
8. 護衛艦グループ C-3（6 隻）：カナダ軍リヴァー級駆逐艦サグネ [Saguenay] とスケーナ [Skeena]、フラワー級コルヴェット艦ウェタスキウィン [Wetaskiwin]、サックビル [Sackville]、ガルト [Galt]、カムローズ [Camrose]。
9. 護衛艦グループ C-4（7 隻）：カナダ軍リヴァー級駆逐艦オタワ [Ottawa] とレスティグーシュ [Restigouche]、タウン級駆逐艦セント・フランシス [St. Francis]、フラワー級コルヴェット艦レスブリッジ [Lethbridge]、プレスコット [Prescott]、アイブライイト [Eyebright]、アルビダ [Arvida]。
10. 護衛艦グループ A-3（6 隻）：US トレジャーリー級カッター艦スペンサー [Spencer] とキャンベル [Campbell]、フラワー級コルヴェット

艦ビタースウィート [Bittersweet]、チリワック [Chilliwack]、シェディアック [Shediac]、アルゴマ [Algoma]。

歴史的注釈：A-3 は「アメリカ軍」護衛艦グループでしたが、コルヴェット艦は全てカナダ軍です。

注釈：カッター艦は、ゲームの目的において駆逐艦と見なされます。あなたの SOE はカッター艦 #1 に乗艦でき、カッター艦は最大 DD/FF ルールに対してカウントします。

列記された艦船で開始する上に、アメリカ軍と各イギリス軍護衛艦グループは、1 つの 271 型レーダーを持ち（あなたが適当と見た艦船へ割り当てられます）、7 隻のイギリス軍護衛艦グループは自動的に HF/DF 能力を持って開始します。カナダ軍グループは、HF/DF 又は 271 型レーダーを持って開始しません。

歴史的注釈：カナダ軍護衛艦グループは、レーダーと HF/DF がもたらされたときにイギリス軍護衛艦グループよりも装備率が悪く、これはプレイをやや困難にします。これらは、短期ゲームをプレイしていたら 2 か月間（1943 年 2 月 / 3 月）で撤退します（C-3 を除く）。

#### [4.2] 開始時期 [START DATE]

[4.2.1] 歴史的シナリオ（11.0）のプレイを選択しない限り、あなたの最初の船団護衛は 1942 年 2 月になります。

#### [4.3] 船団ログ・シートの準備 [PREPARE CONVOY LOG SHEET]

[4.3.1] ログ・シートの上部に以下の情報を記録することにより、あなたのゲーム戦歴を記録する準備をします。

護衛艦グループ：これは、あなたのグループの歴史的名称です（B-1、B-2 等）。

SOE：これは、護衛艦の先任士官として選択する名前です。ゲーム内ではあなたをあらわします。通常、これは少佐 [Lieutenant Commander]、中佐 [Commander]、大佐 [Captain] になります。おそらく、最も有名なイギリス軍の SOE はジョニー・ウォーカー [Jonnie Walker] でした。ゲームを開始するため、あなたは中佐と見なされます。

注釈：護衛艦グループ名と SOE 名は、あなたのゲーム・セッションを強調するために自身の戦歴やアフター・アクション・レポートを物語る以外、ゲーム・プレイに影響を持ちません。

[4.3.2] 船団ログ・シートは、U ボートや商船が損傷状態になるか沈没することを含め、あなたが護衛する各船団に関する情報を獲得するために使用され、勝利レベルを判定する助けをします（5.2）。

#### [4.4] 護衛艦グループ・ディスプレイ・マットのセットアップ [ESCORT GROUP DISPLAY MAT SETUP]

[4.4.1] 正面に護衛艦グループ・ディスプレイ・マットを置きます。プレイ中にあなたはこのディスプレイを参照し、遭遇戦が発生したときにここから戦術ディスプレイ上に艦船マーカーを取ります。



[4.4] 以下のマーカーを護衛艦グループ・ディスプレイ・マット上に置きます。:

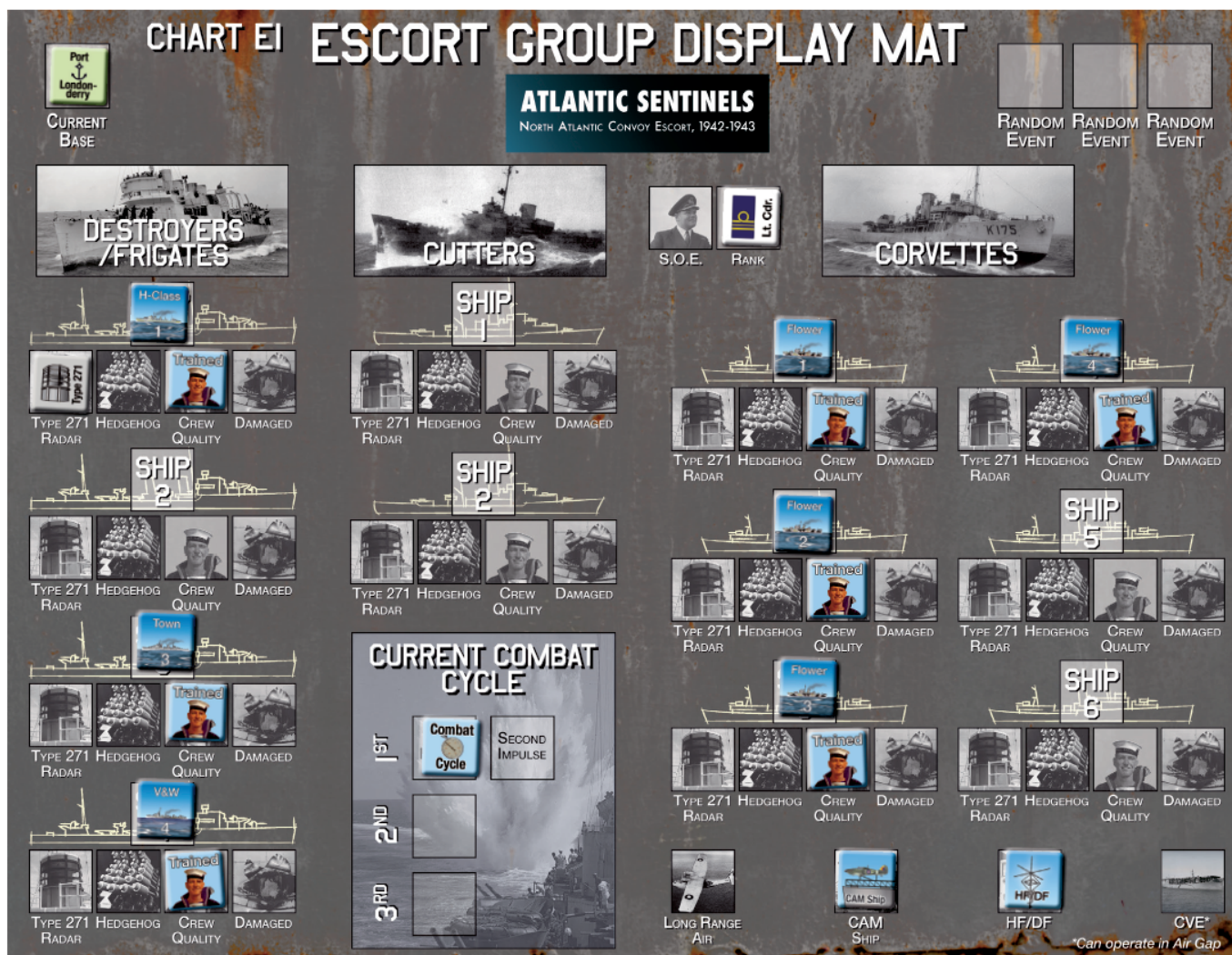
1. 港湾マーカーをセント・ジョンズ [St. John's] 又はロンドンデリー [Londonderry] 面のどちらかを上にして現行基地ボックス [Current Base Box] 内に置きます。これは、あなたの開始港湾です。護衛任務を終えたとき、あなたは反対側の港湾に到着してマーカーを裏返します。
2. 各艦船について、乗組員の質ボックス [Crew Quality box] 内に訓練済 [Trained] 乗組員質マーカーを置きます。これは、開始時の乗組員の質です。これは、時間の経過と共に古参 [Veteran] と最後にはエリート [Elite] に増加し得ます。階級ボックス [Rank box] 内に Lt. Cdr (中佐) マーカーを置きます。
3. ディスプレイ上で何らかの特殊兵器／探知機を所持する艦船の隣に使用可能マーカーを置きます。これらは、ヘッジホッグ前方投射迫撃砲と 271 型レーダーです。
4. A4 上でサイを振り、マット上に使用可能な航空支援マーカーを置きます。これは長距離 ASW 航空機、CVE (護衛空母)、CAM シップの存在のいずれかです。
5. あなたのグループが現在 HF/DF を所持すると、マット上に HF/DF マーカーを置きます。

6. 護衛艦ディスプレイ上で、各艦をあなたが適当と見た定位置内に並べます。: 駆逐艦／フリゲート艦を左へ、コルヴェット艦を右へ。#1 駆逐艦上で航行していると見なされる SOE としてのあなた以外、ゲームへの実際的な影響はありません。艦船カウンター上の番号は、ディスプレイ上の番号に一致します。これは、艦船それ自体が戦術ディスプレイ上に置かれるとき、どの艦船が 271 型レーダーとヘッジホッグを持つのかを管理するためにアシストします。

護衛艦グループ・ディスプレイ・マットの準備の例は、下記を参照してください。

#### [4.5] 兵器と探知機 [WEAPONS AND SENSORS]

コメント: *The Hunters* やその他の潜水艦ゲームと異なり、攻撃している U ボートの魚雷数は本質的に管理されません。これらは、船団に三度の攻撃を実施するために十分な魚雷を持つと見なされます。同様に、護衛艦グループは何百発もの爆雷を持ち、常に接触を遂行するために十分な数を持つと見なされるため、その使用は抽象化されます。大量の爆雷を使用したジョニー・ウォーカーの「弾幕攻撃」戦術は支援 (米用語でハンター・キラー) グループによって使用され、通常の護衛艦グループでは行われませんでした。



## 手順 [PROCEDURE]

1. 護衛艦グループ・ディスプレイ・マットは、弾薬自体のボックスを持ちません。接触を遂行するため、あなたは常に十分な爆雷を持つと見なされます。
2. ただし、護衛艦グループ・ディスプレイ・マットは、各艦船の隣に特殊兵器と探知機のためのボックスを持ちます。それらが使用可能であれば、適切なマーカーをマット上に置きます。通常、これらの兵器と探知機は消費されず、マーカーはそれが使用可能であることを示します。CAM シップは例外で、FW200 コンドルを追い払うべくハリケーン戦闘機を射出するために一度のみ使用されます。これが発生したら、CAM マーカーを「使用済 [Used]」面に裏返します。
3. ヘッジホッグ・マーカーは、特定の艦船（又は複数艦船）に関連付けられ、護衛艦グループ・ディスプレイ・マット上でそれを持つ特定艦船（又は複数艦船）に置かれます。プレイヤー諸氏は、A4 整備チャートを介して随時ヘッジホッグ迫撃砲を受け取るようになります。プレイヤーがそれを受け取るとき、護衛艦ディスプレイ・マット上の艦船ディスプレイの1つにヘッジホッグ・マーカーを置きます。最終的に、プレイヤーはこれを装備した複数の艦船を持つことになります。
4. 271 型レーダーは、ヘッジホッグと同様に、特定の艦船に装備されます。いくつかの護衛艦グループは、1つの 271 型レーダーを持って開始します。
5. 更新が発生したとき、どの艦船が更新を受け取るかはプレイヤーの選択になります。



## [4.6] HF/DF と 271 型レーダー [HF/DF AND TYPE 271 RADAR]

[4.6.1] 護衛艦グループ・ディスプレイ・マットは、HF/DF マーカーと 271 型水上レーダーの可用性を保持するために使用されます。HF/DF（短波方向探知機、別名「ハフ・ダフ」）は、グループ全体の能力なので、グループが能力を持つことを表示するためにのみマット上に表示される必要があります。単一の艦船には結び付けられません（実際には、正確に「装備」するために数隻が持たなければなりませんでした）。



[4.6.2] 271 型水上レーダーは、浮上状態の U ボートであれば 5km 先まで、潜望鏡ですら約 1 km で探知できたので、護衛艦の能力を飛躍的に向上させました。各レーダーは、船団のサイド（左、右、後方）又は船団の前方の一部のみの範囲を提供できたので、271 型レーダー・マーカーはそれを所持する艦船と共に置かれなければなりません。

## [4.7] 基地 [Basing]

あなたは、西方海洋合流ポイント [Western Ocean Meeting Point]（英国に向かっている場合は、WESTOMP）又は東方海洋合流ポイント [Eastern Ocean Meeting Point]（北米へ向かっている場合は EASTOMP）

からの船団を捕まえることになります。船団を送り届けた後、数日間の整備を受けて、船団を（通常は）別の方向へ連れていくことになります。プレイヤー諸氏は、ゲームを通して2つの基地の1つに基地を置きます。

## [4.7.1] セント・ジョンズ、ニューファンドランド [ST. JOHN'S, NEWFOUNDLAND]

現在セント・ジョンズ [St. John's] にいると、船団の割当てを受けて WESTOMP へ移動し、それらを EASTOMP に送り届けた後、整備のためにロンドンデリー [Londonderry] 内へ移動します。



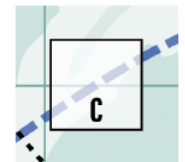
## [4.7.2] ロンドンデリー、北アイルランド [LONDONDERRY, NORTHERN IRELAND]

ロンドンデリーの護衛艦グループは、EASTOMP で船団を捕まえてそれらを WESTOMP へ送り届け、その後にニューファンドランドのセント・ジョンズで整備と補給を行います。



## [4.8] 作戦マップ [OPERATIONS MAP]

*Atlantic Sentinels* のマップは、ゲームの作戦エリアと船団が大西洋を越えて航海したときに使用した大まかな航路をあらわします。現実的には、船団は全て異なる航路を航行しましたが、ゲーム・プレイの目的においては航行ボックスの使用によって抽象化され、描写されたやや北や南に寄っていても違いはありません。問題なのは、大西洋を航海するために費やされる時間と、U ボートとの遭遇戦が発生し得る回数の可能性です。「航空間隙 [Air Gap]」（灰色地）について特にマークされた航路ボックス並びに FW200 コンドルの航続範囲内のそれがあります（「C」でマーク）。備忘のため、作戦マップ上に船団方向マーカーを置きます。



## [5.0] ゲームの勝利方法 [HOW TO WIN THE GAME]

### ルールの概要 [GENERAL RULE]

完全なゲームは、1943 年 6 月までを通しての、多数の護衛任務完了から構成されます。あなた自身の護衛艦が沈没し、護衛艦の先任士官としてのあなたが艦と共に沈んでしまったと見なされることを意味すると、ゲームは早期に終了し得ます。

各護衛任務の結果が昇進とあなたの護衛艦隊の乗組員の向上の結果になり得る一方、全体的な勝利レベルは沈没した艦船の合計トン数と U ボートの数を基準に、プレイの終了時に判定されます。

## [5.1] ゲームの終了 [ENDING THE GAME]

[5.1.1] ゲームは、1943 年 6 月まで導かれるあなたの最終哨戒の完了時に終了します。—1943 年 6 月の後には、船団護衛任務は実施さ



れません。カナダ軍の護衛艦グループ（C-3 以外）をプレイしていると、ゲームは 1943 年 1 月の終了時に一時的に停止し、1943 年 4 月に再開して通常に 1943 年 6 月の終了時に終わります。

歴史的注釈：1942 後半、いくつかの船団が大損害を受けた後、カナダ軍の大部分は訓練並みに新型レーダーと HF/DF の装備を含む整備のため、中部海洋護衛部隊から撤退しました。イギリス軍の護衛艦グループは疑いなく装備が良好だったので、カナダ軍のグループがレーダーや HF/DF を一式装備していたら、もう少し活躍していたでしょう。

[5.1.2] SOE としてのあなたが自艦を沈めたら、時期にかかわらずゲームは直ちに終了します。

[5.1.3] ゲームが終了するとき、直ちに最終の昇進の試みを行います（7.6.2）。これは、少将（O7）の位を授けられる唯一の試みです。

[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、あなたの戦歴中に U ボートによって沈められた艦船の合計トン数を合算します。

[5.2.2] 沈没した友軍艦船の合計トン数を基準に、護衛艦の先任士官としてのあなたの勝利レベルが下記により判定できます。

敗北—240,000+トン沈没：

あなたはイギリス海軍と国王に対する面汚しです。あなたが生き残っていたら、戦後の人生を陸上で過ごしたと見なされます。

引き分け—200,000～239,999 トン沈没：

あなたは、イギリスに対する義務を果たし、名誉が保たれます。ただし、戦後の書物や映画へのオファーはありそうもありません。

限定的勝利—160,000～199,999 トン沈没：

あなたは、護衛艦の先任士官としてある程度の成功を収めました。乗組員はあなたの能力を尊敬し、1943 年に司令部はあなたを訓練機関へ置きます。

実質的勝利—120,000～159,999 トン沈没：

あなたは、英国海軍のトップ護衛艦指揮官の一人で、同僚、乗組員、指揮官たちの尊敬を受けています。あなたはしばしば全国紙で報道され、1943 年に名誉職をオファーされます。

決定的勝利—119,999 以下トン沈没：

あなたは、海上の懲罰者で全英国海軍の誇りです。その偉業は、あなたを海軍エリートのトップに置き、プロパガンダで顕著に報道されます。デーニッツは、毎日のブリーフィングであなたの名前を

罵り、U ボート乗組員はあなたの護衛艦グループに遭遇しないことを祈ります。同僚は、あなたの大胆な成功に驚いています。

[5.2.3] 撃沈した U ボート 20 隻毎に、限定的勝利を 1 レベルあなたの有利にシフトできます。

[5.2.4] カナダ軍の護衛艦グループは、勝利判定の目的においてゲーム終了時にその得点に 40,000 トンを加えます（短期ゲームをプレイして利益がもたらされるためです）。カナダ軍の護衛艦グループ C3 をプレイしていたら、勝利条件のために追加の 40,000 トンは加えません。なぜならば、これは他のカナダ軍グループと異なり、撤退しないからです。

## [6.0] プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

### ルールの概要 [GENERAL RULE]

*Atlantic Sentinels* は、多数の船団護衛任務を実施するための個別プレイのシーケンスから成ります。最も抽象的なレベルでは、シーケンスは護衛任務を繰り返し、各任務の終了時に整備アクションを実施します。ターンを基準にした他のシステムのような個別に番号付けされた「ゲーム・ターン」はなく、哨戒ログ・シートによって反映されるごとく、ゲーム・プレイは月刻みの期間に分割されます。各船団は、完了するまでに概ね 2 週間ほどかかるため、各月は 2 つの任務から構成されます。

いったん護衛艦グループが選択されて護衛艦ディスプレイ・マットに全てのマーカーが置かれたら、以下のゲーム・プレイのアウトラインを開始します（4.0、ゲームのセットアップ）。

### [6.1] ゲーム・プレイのアウトライン [GAMEPLAY OUTLINE]

#### 1. 船団割当ての判定 [DETERMINE CONVOY ASSIGNMENT]

- 現在ロンドンデリーにいたら船団護衛割当て表 [A1a] を、現在セント・ジョンズに割り当てられていたら [A1b] を調べます。これがゲームの最初の任務であると、CAM 航空支援についてチェックします（通常、これは整備フェイズ中にチェックされます）。
- 船団ログ・シート上に、割り当てられた船団を記入します（開始時期に一致する列）。関連する戦術ディスプレイ（大規模船団については T1A、小規模については T1B）。
- あなたがセント・ジョンズ又はロンドンデリーで開始するか依存して、船団マーカーをそれぞれ WESTOMP 又は EASTOMP ボックスのどちらかに置きます。護衛艦グループ・マーカーを、港湾からそれに合流するために移します。

#### 2. 船団護衛の実施 [CONDUCT CONVOY ESCORT]

- 護衛艦グループと船団のマーカーを、目的地に向けて 1 ボックス移動させます。遭遇戦チャート [A2] を調べることで、現行航行ボックスの遭遇戦についてチェックします。「航空間隙」をあらわす 2 つの網掛けボックスを除き、これらの目的に



において各ボックスは同一です。CVEs が使用可能となるまで、航空間隙（網掛けボックス）内は航空支援が不可です。3つの「C」注釈付ボックスは、Fw200「コンドル」遭遇戦が発生し得る唯一のボックスです。遭遇戦が発生しなければ、進入した次の航行ボックスについてこのステップを繰り返します。遭遇戦が振られたら、下記のステップに従います。:

### 遭遇戦の解決 [RESOLVE ENCOUNTER]

- a. 無作為イベントを解決するか（それが振られたら、9.0）、又は U ボート（7.1.4）、狼群（7.1.3）、航空機（7.2.7）の遭遇戦かを判定します。戦闘における敵 U ボートとの交戦は常に任意ですが、強く推奨します。
- b. 昼間/夜間（7.1.5）を判定します。U ボートは、昼間中に攻撃できますが、より夜間攻撃を好みます。
- c. 天候を判定し（チャート [C3]）、結果を作戦マップ上にマークします。天候は狼群の規模、探知、航空支援に影響を持ち得ます。
- d. CVE 又は長距離航空機が使用可能でしかも昼間であると、航空支援任務を実施します。1 隻の U ボートは、たとえ攻撃位置に到達する前でも攻撃されます。
- e. あなたの部隊を T1 戦術ディスプレイ上に整列させ、あなたの艦船を緑色のいずれかの護衛艦ボックス内に置きます。U ボート（たち）の（各）攻撃位置について、無作為にサイを振ります。（例外：落伍船、[7.1.6]）。使用可能な U ボートの半数（端数切り上げ）は、サイクルの最初のイムパルスに攻撃を試みるようになります。U ボートが攻撃できる前に、あなたは HF/DF、271 型レーダー、ASDIC（ソナー）で U ボートの捕捉を試みます。あなたは探知した U ボートを、あなたの部隊のいずれか/全てで攻撃できます。非探知状態の U ボートは、攻撃を実施します。いずれかの艦船への攻撃が発生した後、あなたは再び U ボートへの攻撃を試みることができます。結果にかかわらず、すでに交戦している U ボートがこの戦闘サイクルにおいて攻撃を行います。U ボートがなんとか攻撃を実施し、あなたがそれと交戦するために使用可能な部隊を持たなければ、その U ボートは次の戦闘サイクルに再び攻撃します。全ての攻撃が完了した後、損傷状態の商船を落伍船ボックス [Staggerbox] 内に置きます。
- f. 残っている使用可能な半数の U ボートで、サイクルの二番目のイムパルスを実施し、上記 e. の手順に従います。重要な注釈：潜在的な遭遇戦の 3 つのサイクルの最初の戦闘サイクルのみが、2 つのイムパルスを持ちます。

**歴史的注釈:** 最初の戦闘サイクルを 2 つのイムパルスに分割し、U ボートの半数がそれぞれのときに攻撃するのはやや抽象的ですが、いくつかの重要な事実をあらわすために必要です。第一に、船団は狼群（ヴォルフパック）の全戦力によって同時に攻撃されることはなく、一糸乱れぬ攻撃は不可能でした。狼群は通常横一列に並び、接触報告があった場合は現場に急行するものの、同時に到着することはほとんどなく、同時に存在していたとしても、全艦同時に攻撃することはほとんどありませんでした。これにより、プレイヤーは

次のイムパルスに間に合わせるため、最初のイムパルスが終了した後で防御側を再配置することができます。

- g. 戦闘は、この航行ボックス内で最大 3 サイクルまで続きます。新たな各攻撃は、攻撃している各 U ボートについて、新たな無作為接近割当てで攻撃を開始します。最初のサイクルが昼間だったら、いまは夜間等です。U ボートは夜間攻撃を好み、翌日中も船団を追尾できる可能性があります。翌日中に戦闘が発生しなくても、遭遇戦はまだ完了しません。U ボートは、3 つのサイクルが完了するまで攻撃についてのチェックを継続します（昼間/夜間/昼間、又は夜間/昼間/夜間）。浸水以外の何らかの量の損傷を被った U ボートは、攻撃している部隊から取り去られます。戦闘を昼間に開始していたら（3 つのサイクルが昼間/夜間/昼間を意味します）、プレイヤーは三番目の戦闘サイクルを再び航空支援を持って（最初のサイクルに使用可能だったら）開始することが認められます。

B. 次の航行ボックスへ進み、あなたの船団が WESTOMP 又は EASTOMP 航行ボックスのどちらかへ進入するまで繰り返します。完了した瞬間、あなたの護衛艦グループ・マーカを適切な港湾内（整備）ボックス内へ置きます。

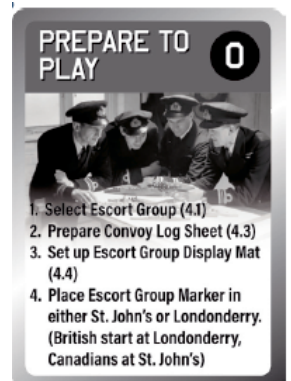
### 3. 護衛艦グループ整備フェイズ [REFIT ESCORT GROUP PHASE]

- A. 護衛艦グループ・ディスプレイ・マットから損傷状態の護衛艦を取り去ります。あなたは、それらを 1 ~ 6 カ月間失うことになります（1d6 を振る）。それらがあなたの護衛艦グループに再統合するときの備忘として、船団ログ・シート上のカラのボックスの 1 つにこの期間を記録します。
- B. 新たな護衛艦の割当てと新たな装備（各月の終了時）についてチェックします（ルール 6.2.3）。
- C. 次の任務における CAM シップ、CVE、航空支援の可能性についてチェックします（任務毎に）。
- D. 艦船の乗組員向上についてチェックします（ルール 7.5）。

ゲーム・プレイは、上記のシークエンスに従って実施され、ゲームが終了するまで繰り返され（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）。上記のアウトラインに従って実行される正確な活動は、適切なルール項目内で扱われます。

### [6.2] プレイのシークエンス・カード [SEQUENCE OF PLAY CARDS]

プレイ・カードのシークエンスには、その任務を実施しているプレイヤー諸氏の最初のいくつかの任務（又は望む限り長く）をアシストするために含まれます。その使用は選択ですが、有用なので強く推奨します。カード 0 はゲームをセットアップするため、一度のみ使用されて脇に置かれます。カード 1 ~ 10 は、船団護衛任務を通してプレイヤーを



補助します。プレイヤー諸氏は、カード上に列記されたアクションが略号化／省略化されていることを認識し、いかなる疑問点もルールブックに立ち戻ってみる必要があります。完全なルールは、カードからの説明に関して優先度を持ちます。

### [6.3] 船団の割当て [CONVOY ASSIGNMENT]

**[6.3.1] 割当て [Assignment]** 護衛任務は、主としてあなたが現在ロンドンデリー (EASTOMP の隣) 又はセント・ジョンズ (WESTOMP の隣) で機能しているかによって割り当てられます。割当てを受け取るため、適切なチャート A1a 又は A1b を使用します。「HX」「SC」「ON」の指定は歴史的な目的で、ゲーム・プレイに影響を持ちません。問題は船団が大規模又は小規模かで、あなたがそれらを防御する能力に影響します。大規模船団はより多くの横列を持ち (広い)、それ故防御するのが困難です。

**[6.3.2] 任務の長さ [Mission Length]** 各船団任務は、ほぼ2週間続きます。それ故、各月に2つの任務が実施されます。これは、月の終了時にのみ起きる更新として、あなたの整備に影響します。

### [6.3.3] 護衛艦グループの更新 [Escort Group Upgrades]

各船団護衛任務の終了時、プレイヤーは次の任務の航空支援の可能性についてチェックし (チャート [A4])、二番目の整備フェイズ毎に護衛艦グループの更新についてチェックします。いったんグループが HF/DF を持つと、プレイヤーはもはやそれについてチェックしません。ヘッジホッグと 271 型レーダーの更新は、プレイヤーの選択で、そのシステムを未だ所持していないいずれかの艦船上に搭載されます。追加の護衛艦を獲得する可能性があります、最大限度は4隻の DD/FF と6隻のボルヴェット艦 (フラワー級) です。いったん護衛艦グループが DD/FF 又はボルヴェット艦のどちらかの最大数に到達していたら、もはやそのタイプの艦船を更に受け取るためにチェックしません。いったん護衛艦グループの各艦が更新されて 271 型レーダーと／又はヘッジホッグを持つと、もはやこれらのアイテムについてチェックする必要はありません (それは幸運です)。



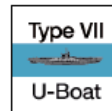
## [7.0] 戦闘 [COMBAT]

### [7.1] 一般的な手順 [GENERAL PROCEDURES]

**[7.1.1] 概括 [General]** 戦闘は、各航行ボックスについてサイクル内で解決され、各サイクルは1つ又は2つのイムパルスから構成されず。護衛艦のスクリーンを突破するための試みに攻撃が続き、探知したら爆雷攻撃の複数ターンが行われる可能性があります。最初のサイクルで、いずれかの攻撃側が損傷なしで生き残ると、同様に追加の戦闘サイクルがあり得ます。サイクルに攻撃が発生しない可能性もあります。：昼間に U ボートが攻撃しないか又は代わりに接触報告を送るかどうかチェックします。結果にかかわらず、戦闘は最大で3サイクル継続し、そのとき現行戦闘が完了します。

**[7.1.2] 遭遇戦なし [No Encounter]** チャート [A2] 上で特定航行ボックスについて遭遇戦なしが振られたら、何も発生しません。チャート上で船団を1航行ボックス前方へ移し、再びサイを振ります。

**[7.1.3] 狼群遭遇戦 [Wolfpack Encounter]** チャート [A2] 上で「狼群 (ヴォルフバック)」が振られたら、あなたを攻撃している狼群の実際の規模は、チャート A3 上の2ステップの過程で判定します。最初に、狼群の規模についてサイを振ります。次いで、狼群が8隻以上であると、その数を 1d6 だけ減少させます。調整後の数は、有効な狼群の規模です。狼群は、常に VII 型ボートから構成されます。攻撃サマリー項目 (14 頁右上) では、プレイヤー諸氏は U ボートが沈没、自沈、非探知状態になるまで探知/攻撃サイクルを継続すると述べています。ただし、プレイヤー諸氏はいつでもこれを終了できます。これは、選択ルール [12.7] (限定された爆雷) でプレイしていると賢明です。



(解明) 天候は、護衛艦又は U ボートが配置される前に振られます。

(解明) 13 頁のチャート [B8] を参照してください。ルール・ブックの裏表紙です。

*歴史的注釈：狼群の規模は時間の経過と共に増加し、1943 年にピークとなります。狼群は紙の上では大規模ですが、全てが船団と交戦したことを意味せず、多くの場合狼群は船団を発見した直後に機械的トラブルや悪天候等に見舞われました。非常に稀な場合には、狼群の一隻に列記された全艦が船団を攻撃し、それですら全てが同時ではありませんでした。むしろゲームでは、多数の U ボートがあなたを攻撃できますが、最初の戦闘サイクルの各イムパルスにはそれらの半数のみが攻撃します。*

複数の U ボートは、無作為配置のために同じ接近サークルから攻撃できますが、各隣接護衛艦は各 U ボートに対して探知のため、次から次へとサイを振ることができます。ただし、U ボートは個別に攻撃されます。護衛艦ボックス内にあなたの護衛艦を置いた後、全ての U ボートの無作為配置についてサイを振ります。次いで、攻撃している各 U ボートについて、[7.1.3] に列記された手順に従います。

あなたの護衛艦を [T1-A] 又は [T1-B] のどちらかの上に適切に並べ、U ボートが攻撃しているサイドを判定するため最初に 2d6 を振ることで U ボートを無作為に置きます。次に、そのサイドの特定接近サークルを判定するため 1d6 を振ります。[T1-A] について：1～3 [J/C] 又は4～6 [H/D]、トップ [K-B] について1～4。[T1-B] を使用していると、トップ接近について：[A1] について1～3 と [A2]



について4～6。いったん、あなたが U ボートをその無作為接近サークル内に置いたら、U ボートは 1d6 振りの3～6で接触報告を無線発信します。遭遇戦に狼群又は1隻の U ボートを含むと、チャート [C3] 上で天候についてサイを振ります。これは、戦闘に影響を持つ可能性があります。遭遇戦が昼間に発生し、プレイヤーが航空支援（長距離航空機、又は CVE が存在）を持つと、1隻の U ボートはそれが接近サークル内にいる前に、各昼間戦闘サイクルに攻撃され得ます。それ自体の探知のサイ振りは要求されず、U ボートは急速潜航して攻撃を回避できます。そうでなければ、航空機は U ボートを攻撃します。U ボートが損傷なしで生き残ると、プレイは進みますが、目標の U ボートはこのサイクルに攻撃できません。U ボートが修理されなかった損傷を受けたら、攻撃している部隊から取り去られます（遭遇戦における唯一の U ボートだったら、その遭遇戦は終了する可能性があります）。

昼間では、U ボートは 1d6 振りの「1～2」でのみ攻撃します。U ボートが攻撃しなければ、船団を追尾していると見なされ、次の戦闘サイクルに攻撃します。この戦闘サイクルに攻撃してなければ接触報告を送信し、HF/DF の探知に捕捉される可能性があります。その U ボートの隣に接触報告 [Contact Report] マーカーを置きます。



昼間に U ボートが HF/DF によって探知されたら、たとえその U ボートが船団を攻撃していなくてもそれを攻撃できます。

U ボートが接近サークル内にある間、あなたはこれを探知するための3つの方法を持ちます。:

1. あなたの護衛艦グループが HF/DF を持ち、しかも U ボートが接触報告を送信している場合にのみ、あなたは HF/DF を使用して U ボートを探知できます。HF/DF は、1～3のサイの目で U ボートを捕捉します。



2. あなたは 271 型レーダーで U ボートを探知できます。これは昼間中が 1d6 振りの「1」で、夜間中は「1～2」で成功です。単一の 271 型レーダーは、船団の各サイド（左、右、後方）上でそれぞれ全接近サークルの U ボートに対して探知を試みますが、船団前方は隣接する接近サークルに対してのみです。これはやや抽象的ですが、歴史的なリアリティとゲーム内における正確性に近づけるためです。落伍船ボックスを目標にしている U ボートは、レーダーによって探知され得ません。



**歴史的注釈:** 271 型レーダーは、浮上した U ボートを約 5km まで探知でき、潜望鏡ですら約 1 km まで探知できました。船団は、大まかな「長方形」の形状で海洋内を横向きに進んでいるため、そのサイドは正面よりも極端に狭いものでした。したがって、単一の 271 型レーダーは、船団の「サイド」全体をカバーできます。

3. 最後に、あなたは船団の突破を試みる U ボートを ASDIC (ソナー) で探知することができ、1d6 振りの 1～3 で成功です。

探知したら、U ボートを「探知済 [detected]」面に裏返します。あなたは自身の護衛艦のいくつか/全てで攻撃できます。

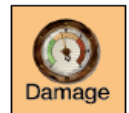
**護衛艦の移動 [Escort Movement]:** 探知済 U ボートに隣接する護衛艦ボックス内の護衛艦は、その U ボートを攻撃するために移動させる必要はなく、続く攻撃ラウンドに探知を試みているときに移動 1dm の罰則を被りません。望むのであれば、あなたは U ボートと交戦するため、T1 ディスプレイ上で護衛艦をいかなる距離でも移動させることができますが、それを行うと移動済 [Moved] 面へ裏返します。単一の護衛艦ボックス内に、複数の移動済護衛艦を置くことができますが、移動したことによる単一の -1 dm のみを被ります。



U ボートと交戦している少なくとも1隻の護衛艦がヘッジホッグを持つと、通常の（爆雷）攻撃の代わりにヘッジホッグ攻撃を実施できます。現在開いている U ボートへの損傷を管理するため、現行 U ボート目標チャート [U1] を使用します。U ボートが位置する接近サークルに隣接していない護衛艦は、U ボートに隣接する護衛艦ボックスへ移動しなければならず、その移動済面へ裏返し、続く探知の試みにチャート [B3] 上で -1 dm を与えます。



U ボートは、直ちにチャート [B4] 上の攻撃を受けます。チャート [B4] 上の各「命中」について、爆雷攻撃からの損傷を判定するためチャート [B5] 上でサイを一度振ります。損傷を U ボートに適用し、チャート [B8] 上で追加浸水についてチェックした後、サイクルが継続します。再び探知についてサイを振り、ここで以前の探知についての「+1」並びに潜航又は燃料タンク損傷のような新たな修正を適用し、再び探知されたら、チャート [B4] 上でサイを振ります。戦闘のターンは、U ボートがチャート [B3] 上で探知を脱出するか又は沈没するまで、探知/攻撃を継続します。プレイヤー諸氏は、U ボートに致命的な損傷が発生したら、続く戦闘ターンに探知を回避するのがより困難なことに気づくでしょう。



**重要なプレイ・ノート:** 何隻の護衛艦を割り当てていたとしても、チャート [B3] 上の探知のサイ振りとはチャート [B4] 上の護衛艦の攻撃は、攻撃されている U ボート毎に一度のみ振られます。接触を遂行するために複数の護衛艦が割り当てられたら、通常は1隻の護衛艦が接触の維持を試み、二番目の護衛艦が爆雷を投下することになります。各護衛艦は、サイクル又はイムパルス毎に1隻のみの U ボートを攻撃できますが、たとえ何隻の護衛艦を1隻の U ボートに割り当てても、それに対する攻撃は1つのみです。

結果にかかわらず、いったん攻撃された U ボートは、損傷したか無事に逃れたかにかかわらず、この戦闘サイクルは行われています。U ボートが損傷なしで生き残り、参加するための戦闘サイクルがまだあると、次の戦闘サイクルに参加します。U ボートが何らかの損傷を受けていたら、次の戦闘サイクルのために使用可能 U ボートのプールから取り去られ、遭遇戦は完了します。ただし、このルールの目的において、浸水は損傷としてカウントしません。

U ボートが HF/DF、271 型レーダー、ASDIC によって探知されていなければ、船団を攻撃します。1d6 を振り、1～2の出目で近接射程、3～4で中射程、5～6で遠射程です。U ボートが近接



射程を選択していたら、それが攻撃する機会を持つ前に、あなたは ASDIC で探知する別の機会を獲得します。

あなたがカバーしている護衛艦を持たないエリアから U ボートが接近していると、それは近接射程からでさえ自動的に攻撃できることになります。

U ボートの攻撃位置に最寄りの目標の規模を判定するため、3つのサイコロを振ります。1～3は小型貨物船、4～5は大型貨物船、6はタンカーです。

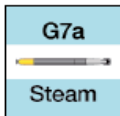


船団は、通常は単艦の U ボートが攻撃できるよりも多くの艦船を持ちます。ゲームでは、小規模船団は大まかに 40 隻、大規模船団は約 60 隻です。それ故、多数の艦船の 3 隻のみは、その戦闘サイクルにおける U ボートの「機会の窓」内に存在しているものとしてあらわされます。

次いで、百分位数サイコロ (1d10+1d10) を使用することで、チャート M1、M2、M3 上で遭遇した正確な商船を判定するため、各 U ボートについて振ります。船団ログ・シート上に艦船名とトン数を書きます。

U ボートによって攻撃される艦船 (たち) を判定するため、チャート C1 上で 2d6 を振ります。注釈：このステップは、二人のプレイヤーでプレイしていたら飛ばします。U ボートを指揮しているプレイヤーは、全ての目標と戦闘の決定を行います。

魚雷を発射して命中についてチェックし (チャート B1)、次いで不発についてチェックします (チャート B6)。爆発した魚雷は、チャート B2 に従って損傷を与えます。その規模に従って、艦船を沈没させるために必要な量に対する損傷をチェックします。あなたの最終得点に対してカウントするため、船団ログ上で沈没艦を丸で囲みます。損傷を受けただけの艦船は、落伍船ボックス内に置かれなければならない、それらは後の戦闘サイクルに攻撃され得ます。



U ボートの攻撃後、あなたはチャート B3 を使用することでそれらの探知を試みます。使用した接近/攻撃サークルに隣接する護衛艦を持たず、あなたがこの探知の実施を望むのであれば、隣接する護衛艦ボックスへ護衛艦を移動させなければなりません、チャート B3 上に列記されたごとくサイ振りに -1 修正を受けます。

各戦闘サイクル又はイムパルスの終了時、プレイヤーは落伍船ボックス内に損傷商船を置きます。生き残っている護衛艦を好むように再整列させ、落伍船の防護を試みることを望むのであれば、護衛艦ボックス S へ 1 隻以上を割り当てます。

この手順を追加の 2 戦闘サイクル (合計 3) まで、又は攻撃するために使用可能な U ボートが残っていない状態になるまで繰り返します。

U ボート損傷への注釈：ソリティア・ゲーム・プレイでは、多数の効果なしの結果がありますが、2 人のプレイヤーで使用するゲーム

又は *The Hunters* と組み合わせるときのために、損傷チャートが残されました。それには、乗組員の死傷、甲板砲命中等を含みます。7.3.9 を参照してください。

#### 攻撃のサマリー [Attack Summary] :

**U ボートの探知 [U-Boat Detected] :** 隣接する護衛艦と/又は移動して隣接した護衛艦で攻撃します。B4 上でサイを振り、B5 上で損傷を判定し (もしもあれば)、サイクルは B3 へ戻ります。U ボートが沈没するか、自沈するか、非探知状態に留まるまで、探知/攻撃サイクルを継続します。全ての護衛艦が投入されるか又は全ての U ボートが攻撃されてしまうまで、探知された他の U ボートを、もしもあれば他の護衛艦で攻撃します。

**非探知状態の U ボート (たち) [U-Boat(s) Undetected] :** 3つの目標艦船規模 (1～3 : 小型、4～5 : 大型、6 : タンカー) について 1d6 を振り、次いで適切な M1、M2、M3 上の特定艦船目標を振ります。U ボートの攻撃射程 (1～2 : 近接、3～4 : 中、5～6 : 長) について、無作為に 1d6 を振ります。チャート C1 に従って攻撃した後、損傷状態/沈没艦船を記録します。望む/可能であれば、護衛艦 (たち) を U ボート位置に隣接する護衛艦ボックスへ移動させ、チャート B3 に従って探知を試みます (-1 移動済 drm)。U ボートが沈没、自沈、非探知状態になるまで、探知/攻撃サイクルを継続します。

注釈：損傷状態の商船は落伍船になり、落伍船ボックス内に置かれます。

**U ボートが攻撃しており/又は攻撃を受けた後 [After U-Boats have attacked and/or been attacked] :** 全ての護衛艦マーカーをその非移動済面に裏返し、T1 ディスプレイ上に好きなように整列させます。これには、落伍船を防護するために護衛艦を護衛艦ボックス S へ割り当てることを含みます。昼間/夜間マーカーを反対面へ裏返し、戦闘サイクル・マーカーを進め、攻撃するための U ボートが残っていたら、新たな戦闘サイクル (又はこれが最初のサイクルだったら二番目のイムパルス) を開始します。

**[7.1.4] 単艦 U ボートの遭遇戦 [Single U-boat Encountered] :** 本質的に、単艦 U ボートの遭遇戦は、1 隻のみの U ボートが手順を進めることを除き、狼群の遭遇戦と同じ手順です。加えて、単艦 U ボートが VII 型の代わりに IX 型になる小さな可能性があります (チャート A3 下部)。

単艦 U ボートについては、最初の戦闘サイクル内に 1 イムパルスのみがあることに注意してください (二番目のイムパルスは U ボートを持たないため、2 イムパルスの代わりに)。

歴史的注釈：中部大西洋の狼群と単艦 U ボートは、ほぼ大部分が VII 型でした。これは、数が少ない IX 型は、アフリカ西岸、アメリカ等、その長大な航続力を要求されるエリア内で作戦を行うために必要とされたからです。ゲームの期間中、船団が IX 型によって攻撃されるのは稀な機会になります。

**[7.1.5] 昼間と夜間 [Day and Night] :** 遭遇戦を開始するため、その日の時間を判定するために 1 つのサイを振ります。：1～3 は昼間、4～6 は夜間です。当然ながら、夜間浮上攻撃は夜間のみ実行できます。昼間中は、蒸気式魚雷の航跡発見が容易だったので、チャート [B3]



上でチェックしているとき、「+1」探知修正がこれらの攻撃に適用されます。U ボートは、通常は夜間に船団を攻撃しました。昼間中に攻撃するための僅かな機会を持ちましたが (1d6 振りの 1~2)、常に夜間に攻撃します。昼間/夜間の初期時間は、遭遇戦の全 3 サイクルのパターンを判定します。それは、昼間~夜間~昼間又は夜間~昼間~夜間になります。

デザイナーの注釈: 昼間に発射された G7a 蒸気式魚雷の +1 探知修正は、最初のそれだけでなく各探知の試みに留まります。理不尽に思えるかもしれませんが、その理由は蒸気の航跡が U ボートの開始位置を護衛艦に極めて明瞭に与え、戦闘全体について重要な探索エリアを減少させたためです。この修正は、U ボートが G7e (電池式) 魚雷を使用していたら適用しません。

**[7.1.6] 落伍船 [Straggled]**。損傷状態の商船は、損傷を受けた戦闘サイクル (又はイムパルス) の終了時に落伍船ボックス内に置かれ、以前の損傷ポイントを保持します。これらは、その船団の期間中そこに留まることになります。続くいずれかの戦闘サイクル又はイムパルスの開始時、1 隻の U ボート (攻撃のために使用可能であると) は、自動的に落伍船ボックスの隣にある 3 つの射程ボックスの 1 つ内に無作為に置かれることになります。他の U ボートは、通常の手順に従って無作為に置かれます。S 護衛艦ボックス内に置かれた護衛艦は、U ボートが近接射程から攻撃を試みているのでない限り、戦闘の前に攻撃している U ボートを探知するためにサイを振りません。ただし、これらはその攻撃後に通常に攻撃している U ボートと交戦します。

落伍船は、荒天 [Poor] 又は悪天 [Bad] の天候によっても創出され得ます (チャート [C3] を参照)。規模や性質を判定するためにサイを振り、ログ・シート上に注記します。天候が落伍船を創出したら、それらを防護するため、直ちに護衛艦を護衛艦ボックス S へ割り当てることができます。これらの落伍船は一時的なもので、現在の遭遇戦に生き残ると、次の航路ボックス内で船団に再合流します。



戦闘の完了時に落伍船ボックス内に落伍船があると (沈没しなかった損傷艦船)、プレイヤーはそれらを防護するために護衛艦を割り当ててことを望むのか決めなければなりません。そのような護衛艦は、到来する攻撃で整列するために使用不能で、戦闘又は航路ボックスの終了時に解除されるまで S (落伍船) 護衛艦ボックス内にいます。プラス面は、これらが落伍船に対する Fw 200 コンドルの攻撃を妨げることです (ルール [7.2.7] を参照)。

(解明) U ボートは、昼間又は夜間に落伍船を自動的に攻撃します。

**[7.1.7] U ボート戦闘マット [The Uboat Combat Mat]**。U ボート戦闘マット [B7] は、望むのであれば商船に対する戦闘中にアシストするために提供されています。その使用は強制的ではありませんが、プレイヤー諸氏はどの魚雷がどの目標に向かっているか等を管理するのに重宝することに気づくでしょう。

## [7.2] 航空支援と遭遇戦 [AIR SUPPORT AND ENCOUNTERS]

**[7.2.1] 概要 [General]**。航空支援は、2 つの種類からやって来ます。: 長距離航空機支援 (ASW) と CVE (護衛空母) 支援です。U ボート又は狼群遭遇戦の開始時には非常に強力で、自動的に U ボートを目標にし、遭遇戦全体でないにしても、少なくとも最初の戦闘サイクルからそれを取り去ります。



航空機遭遇戦は、Fw 200 「コンドル」長距離偵察機による船団の追尾を含みます。これは、3 つの最東航行ボックス (「C」でマーク) 内でのみ発生します。



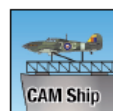
長距離航空機支援 (西方の「Canso」カナダ軍 PBVs と東方のアイスランドからの B-24 リベレーター) は、いずれかの白色航行ボックス (2 つの「航空間隙」航行ボックスではない) を支援できます。プレイヤーが長距離航空機支援を持つと、いずれかの白色航行ボックス内で使用できます (その位置に依存して、使用可能な両タイプを持つものと見なされます)。



CVE 航空支援は、いかなる航行ボックス内でも作戦できます。



CAM シップ支援は、コンドルの航続範囲内の「C」で注記された、いずれかの白色航行ボックス内 (Fw 200 コンドルが遭遇する唯一の場所です) のコンドルを追いかけるためにハリケーン戦闘機を射出できます。



**[7.2.2] U ボートの急速潜航 [U Boat Crash Dive]**。長距離航空機又は CVE が使用可能であると、各昼間戦闘サイクルで、1 隻の U ボートは無作為に接近上に置かれる前に攻撃されます。修正後に 6 以上の目が振られたら (チャート [C4])、戦闘はありません。航空機の発見が間に合ってボートは急速潜航し、それ以上は何も発生しません。ただし、U ボートは最初の戦闘サイクルについて、使用可能な攻撃 U ボート (たち) のプールから取り去られます。このボートは続くサイクルに参加し、その復帰を表示するためサイクル・トラッカー上に置きます。

**[7.2.3] 急速潜航に失敗したための航空機攻撃 [Aircraft Attack due to Failure to Crash Dive]**。修正後の 5 以下のサイの目が振られたら、チャート [B4] 上で 1 (又は 2 の可能性) 攻撃が振られ、航空機攻撃についての「+2」修正を適用します。損傷が適用されます。U ボートは、flak 砲 (又は複数の砲) の射撃を獲得します (チャート C2)。戦闘は同時と見なされるため、U ボートが自らを撃沈した航空機を撃墜する可能性があります (史実では、しばしば発生しました)。航空機への flak 攻撃を基準に、ここで何らかの成果が発生します。:

航空機が撃墜されたら、二番目の攻撃 (チャート [A4] 上で修正後の「1」が振られたら) は発生しません。更なるアクションは起きません。

航空機が損傷したら、二番目の攻撃 (チャート [A4] 上で修正後の「1」が振られたら) が発生します。ただし、更なるアクションは起きません。損傷した航空機は、直ちに基地へ帰還しなけ

ればならず、航空機攻撃は完了します。

flak 攻撃によって航空機が完全に外したら、自身の攻撃が完了した後で潜水艦を追尾します。潜水艦は、この時点で潜航したものと見なされます。たとえ完全に無傷であっても、この U ボートは遭遇戦全体について攻撃に使用可能な U ボートのプールから取り去られます。

航空機によって沈められた U ボートは、勝利条件に対してカウントします。

**[7.2.4] 特定 Flak 修正 [Specific Flak modifiers]**。2つの Flak 兵器を持つ潜水艦は、両方が機能していたら（両方の対空砲セットを意味する）、命中修正へ「-1」を受けます。1つが機能不全状態であったら、修正なしで射撃します。古参/エリート乗組員は、やはり flak のサイの目に「-1」drm を与えます。もちろん、いずれかの U ボート型式が持つ全ての flak 砲が機能不全状態であると、航空機に対して射撃できません。甲板砲は、航空機を射撃できません。ゲームの目的において、flak の弾薬は無限です。

U ボートは、浮上中に航空機と「交戦」をしません。不幸にもその flak で射撃しなければならないと、その後は急速潜航するものと見なされます。

*歴史的注釈：1943 年5～7月、U ボート司令部は、ビスケー湾を航行している U ボートのグループに「Flak で反撃せよ」との指令を発しました。彼らは何機かの航空機を撃墜しましたが、ほぼ常に損失を被り、命令は8月上旬に撤回されました。ただし、命令が効力を持つときでさえ、いったん大西洋へ進入した U ボートにこの方針は適用されなかったため、ゲームでは適用できません。*

**[7.2.5] FIDO 追尾式魚雷 [FIDO Homing Torpedo]**。1943 年5月から開始して、U ボートに対する航空機攻撃（CVE 又は長距離航空機）は、Mk 24 「FIDO」追尾式魚雷を含むことができます。航空機攻撃の前に、1d6 を振ります。「1」は特別攻撃が発生、すなわち「FIDO」が投下されたことを示します。この攻撃を解決するため、FIDO 攻撃チャートを使用します。



**[7.2.6] 航空攻撃中の機銃掃射 [Strafing during Air Attacks]**。機銃掃射は、CVE 航空機からの攻撃の一部として発生しますが、長距離航空機は不可です。U ボート乗組員の死傷は管理しないため、事実上これは効果を持たないので基本ゲームには適用しません。*The Hunters* と組み合わせたゲームでは適用可能で、これを管理するために *The Hunters* のルールが使用されます。

**[7.2.7] Fw 200 「コンドル」の遭遇戦 [Fw 200 "Condor" Encounters]**。船団は、[A2] 遭遇戦チャート上又は無作為イベントを介して、Fw 200 「コンドル」と遭遇し得ます。これは、アイルランドの西にある3つの航行ボックスの1つ（マップ上に「C」でマークされる）でのみ発生可能で、その他の場所で振られたら遭遇戦なしとして扱われます。コンドルによって追尾されている影響は、船団が次の航行ボックスへ移動するときに、たとえ新たなボックスがもはや「C」マ



ーク・ボックスでなくても、チャート [A2] 上でサイを二度振らなければならないことです。（例外：船団が東航しており、コンドルが最後の航行ボックス内で振られたら、他の航行ボックスがないため、コンドルが追い払われなければ直ちに二番目のサイ振りを誘発します）。この罰則は、あなたが CAM ハリケーン戦闘機を射出できるか又は CVE 支援を持つと無効化されます。プレイヤー諸氏は、長距離航空機支援（アイスランドからの B-24 リベレーター爆撃機）が Fw 200 航空機に影響しないことに注意すべきです。

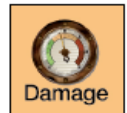
Fw 200 コンドルの遭遇戦が発生し、しかも落伍船ボックス内に少なくとも1隻の落伍船があれば、ルール [7.1.6] に従ってボックス S 内に護衛艦を提供していなかったら、コンドルは最大の落伍船を攻撃します。これは 1d6 で損傷を与え、落伍船の以前の損傷に依存して撃沈できるかもしれません。コンドルは、その主要な偵察機能も実行します。CAM ハリケーン又は CVE 支援によって追い払われるか、又はプレイヤーが護衛艦をボックス S 内に置いていたら、攻撃は発生しません。

*歴史的注釈：Fw 200 の攻撃は発生しましたが、正確に爆弾を投下するため低空へ降りなければならなかったため、大部分は単独の艦船に対してのみでした。言うまでもなく、護衛された船団への低空攻撃が起きなかったのは、恐らくそれが極めて危険だったからです。*

**[7.2.8] 天候の影響 [Weather Effects]**。悪天候中に使用可能な航空支援はありません。これは、最初の戦闘サイクルだけではなく、全てのそれに適用します。チャート [C3] を参照してください。

### [7.3] U ボートの損傷 [U-BOAT DAMAGE]

U ボートは、作戦中に海上で修理可能な致命的ではない損傷を受けます。加えて、損傷はチャート [B8] 上に列記されたごとく戦闘への影響を持ちます。影響の更なる説明は、下に列記されます。



**[7.3.1] 戦闘終了時の修理 [Repair at the End of Combat]**。戦闘サイクル（遭遇戦ではない）の終了時、U ボート乗組員は機関長の指示の下で U ボートが受けたいずれかの損傷修理を試みることができます。これはゲームに影響を持ちませんが、損傷が浸水のみであると全て排水されたと見なされ、U ボートを使用可能攻撃側のプールへ戻します。

**[7.3.2] 浸水 [Flooding]**。戦闘中、各ターンの終了時に、そのターンに1つ以上の浸水損傷を受けている U ボートのみが、追加の浸水についてチェックしなければなりません。例えば、浸水が3戦闘ターン前に発生していたら、チェックする必要はありません。5～6のサイの目で、追加の浸水損傷ポイントが受け取られます。[7.4.2] を参照してください。



全ての浸水ボックスが一杯であると、U ボートはバラストを投棄して直ちに浮上しなければならず、プレイヤーが選択したら最寄

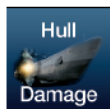


りの護衛艦による体当たり／馬乗り又は砲撃についてチェックします。

**[7.3.3] 機関と電動機 [Engines and Motors]**。電動機は潜航中に、ディーゼル機関は浮上航走中に使用されます。

電動機の損失は、チャート [B4] と [B8] に従って戦闘への厳しい影響を持ちます。

**[7.3.4] 船体 [Hull]**。船体損傷は、海上では修理不能です。ボートが各船体ボックスに損傷マーカーを持つと、総員もろとも沈没したと見なされます。



**[7.3.5] 燃料タンク [Fuel Tanks]**。燃料タンクが損傷したら、ボートは容易に探知されるため、重大な戦闘罰則もあります。

**[7.3.6] 乗組員の死傷 [Crew Injury]**。U ボートの乗組員は、大まかに 50 名で運行しました。ゲームについては、これらの損傷結果は事実上無視されます。

注釈：乗組員の死傷は、ゲームが *The Hunters* とリンクするときに影響を持ちますが、ソリテア又は二人プレイ・モードでは管理されません。

**[7.3.7] 潜舵 [Dive Planes]**。潜舵が損傷したら、ボートは水中での機動が困難になるため戦闘罰則があります。

**[7.3.8] 複数損傷結果 [Multiple Damage Results]**。チャートがすでに損傷状態（又は存在しない）システムへの損傷を要求したら、「効果なし」として扱います。「蓄積する」損傷は、浸水と船体の損傷結果のみです。

**[7.3.9] 続く戦闘サイクルからの撤去 [Removal from subsequent combat cycles]**。たとえ修理されても、完全な損傷（浸水、flak 砲、甲板砲、兵員負傷以外）を被った U ボートは、続く戦闘サイクルで攻撃するために使用可能な U ボートのプールから取り去られ、事実上その遭遇戦で終わりです。

## [7.4] 護衛艦の損傷 [ESCORT DAMAGE]

**[7.4.1] 概要 [General]**。護衛艦は、魚雷がもたらす損傷に比して小型艦です。DD/FF 級は 2 ポイントの損傷を受けることができ、魚雷の爆発に生き残るかもしれません。コルヴェット艦（フラワー級）は、1 ポイントの損傷のみを受けることができ、命中魚雷一本の爆発によって自動的に沈没します。ただし、全てのクラスは、体当たりを試みて生き残ることができます。

**[7.4.2] 体当たり [Ramming]**。U ボートが浸水のために浮上を強制されたら、最寄りの護衛艦は以下の選択肢を持ちます。:

1. 砲撃で U ボートを撃破します。U ボートは沈没します。
2. 体当たりして馬乗りを試みます。2d6 を振ります。: 2~10 で

U ボートは沈没します。11~12 で捕獲隊が暗号文書や暗号機を確保できます。ゲーム終了時の勝利段階が 1 レベル上昇します。

船体下部で体当たりすることで護衛艦の船底が損傷し、基地へ帰還して修理する間に 1 カ月間を失うことになります。

**[7.4.3] 魚雷の損傷 [Torpedo Damage]**。DD/FF が雷撃されて 1 ポイントのみの損傷を受けた場合、落伍船ボックス内でそれ自体が目標になる以外、戦闘サイクルには参加できません。生き残ると基地へ帰還し、修理のため 1d6 カ月間は戦力外です。修理中、たとえあなたが最大 4 隻の DD/FF であるとしても、整備チャート A4 上での幸運なサイ振りによって補充できます。その場合、あなたの護衛グループから分派され、新たな艦によって補充されたと見なされます。

## [7.5] 乗組員の向上 [CREW ADVANCEMENT]

**[7.5.1] 向上の手順 [Advancement Procedure]**。護衛艦の乗組員は、戦争の過程に技能を獲得でき、乗組員全体の評価は「訓練済 [Trained]」から増加できます。撃沈した U ボート 3 隻毎に、ある護衛艦の乗組員は 1 技能レベル増加します。全ての乗組員は「訓練済」で開始します。次に高いレベルは「古参 [Veteran]」で最高の技能レベルは「エリート [Elite]」です。

U ボートの撃沈はグループ全体ではなく、護衛艦毎に管理されることに注意してください。U ボート撃沈の功績は、それを最初に探知した護衛艦にいきます。これを表示するため、探知している護衛艦カウンターを横に置きます。護衛艦ディスプレイ・マット上の汎用数字カウンターで撃沈を管理するか、又はログ・シートのカラのボックスに記録してください。

**[7.5.2] 乗組員の評価 [Crew Ratings]**。護衛艦の乗組員は、「訓練済」の評価レベルで開始します。最初の向上は「古参」になることです。古参乗組員は、その 271 型レーダーのサイ振りに -1 を受け取ります。古参乗組員は、「エリート」乗組員に増加し得ます。エリート乗組員は、その 271 型レーダーのサイ振りに -1、並びにそのヘッジホッグを「命中」させるためのサイ振りに -1 を受け取ります。「新米 [Green]」乗組員は、選択ルールでプレイしていたら可能性があります [12.6]。



## [7.6] 昇進 [PROMOTIONS]

護衛艦グループの指揮官は、「SOE」或いは護衛艦の先任将校 [Senior Officer of the Escort] として知られました。ただし、その階級は少佐 [Lieutenant Commander] から大佐 [Captain] までの範囲です。ゲームでは、プレイヤーは少佐として開始します。高い階級では小さな特典がありますが、大部分の階級と昇進はロールプレイング目的です。



## [7.6.1] 護衛艦先任士官の階級 [Senior Officer of the Escort ranks] :

SOE 階級	
少佐 [Lt. Commander]	(O-4) - プレイヤーの開始階級。特殊能力なし。
中佐 [Commander]	(O-5) - 自身の護衛艦に HF/DF を自動的に受け取ることをプレイヤーに認める。
大佐 [Captain]	(O-6) - 以下の1つを要求して受け取れることをプレイヤーに認める。: ヘッジホッグの装備、271 型レーダーの装備、又は6隻限度未満であると、追加のフラワー級コルヴェット艦1隻。
少将 [Admiral]	(O-7) - これはゲーム特典を提供しないが(実際、ゲームの終了時にのみ発生する)、プレイヤー業績の追加測定基準として含まれる。

**[7.6.2] 昇進のメカニクス [Promotion mechanics].** 各昇進の試みは従軍の5番目の月後に行われ、その後は5カ月毎です。例えば、2/42 に開始したら、最初の昇進のサイ振りは 7/42 の終了時で、次いで 12/42 の終了時に再び行います。

次に高い階級への昇進は 1d6 の 1~4 で成功し、以下の修正があります。:

- 1 U ボート 3 隻撃沈毎に
- + 1 商船 10 隻喪失毎に。

プレイヤーは、年数の経過に依存して複数の+又は-の修正を持ち得ます。例えば、プレイヤーがその期間中に 10 隻の商船を失っていたため+1 修正を持ち、4 隻の U ボートを撃沈していたので -1 修正で相殺することになります。

## [7.7] カナダ軍の撤退と整備 [CANADIAN WITHDRAWAL AND REFIT]

カナダ軍の護衛艦グループ (C-3 は例外) は、渴望された装備の更新と整備を行うため、1943 年 2 月 / 3 月頃の期間に実戦任務から外されました。これらのルールは、この出来事を扱います。

**[7.7.1] 整備の手順 [Refit Procedure].** 護衛艦グループ C-1、C-2、C-4 を指揮していると、プレイヤーは 1943 年 1 月の最終任務の完了時に自身のグループをセント・ジョンズに置きます。1943 年 2 月と 3 月の開始時に、船団護衛艦ログ・シート上に「整備 [Refit]」と記入します。次いで、グループの合計 3 隻までに 271 型レーダー装備を受け取ります。幸運にもすでに 3 つ (以上) の 271 型を装備していたら、いかなる追加も獲得しません。次いで、ヘッジホッグと追加の艦船を受け取るためにサイを振ることができます。この追加装備についてチェックした後、1943 年 4 月の最初の船団護衛任務でプレ

イを再開します。二か月間の護衛任務の喪失が実際には損失トン数に有利となるため、カナダ軍のグループについては合計トン数の調整があることに注意してください。

**[7.7.2] 護衛艦グループ C-3 [Escort Group C-3].** 護衛艦グループ C-3 の指揮では、プレイヤーは特殊な整備期間を持たず、それ故このグループを他のカナダ軍グループ以外のグループとして扱います。

**[7.7.3] カナダ軍グループの勝利判定 [Victory Determination for Canadian Groups].** 2 カ月間の護衛艦任務のスキップは、実際には損失トン数について有利なので、ルール [5.2.4] に従ってカナダ軍グループについてトン数調整を行います。護衛艦グループ C-3 を指揮していたら、ルール [5.2.4] は適用しません (勝利の計算について、他の非カナダ軍護衛艦グループと同様に扱います)。

## [8.0] プレイの例 [EXAMPLE OF PLAY]

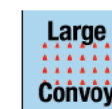
「ボブ」は護衛艦グループについて「1」を振ることでプレイを開始し、それ故イギリス軍護衛艦グループ B-1 の指揮官です。彼は 3 隻のフラワー級コルヴェット艦、H 級 DD、V&W 級 DD、タウン級 DD を護衛艦グループ・ディスプレイ上に置きます。彼はロンドンデリーの港湾内でゲームを開始することを選択します。



最初の護衛任務なので、チャート A4 上で CAM 支援について振ります (通常このステップは、各任務終了時の整備フェイズに発生します)。「6」を振ったので、この船団において艦船の 1 隻が CAM 装備であるため、護衛艦グループ・ディスプレイ・マット上に CAM マーカーを置きます。ルール 41 に従って 271 レーダー 1 基を持つため、これを H 級駆逐艦に割り当てます。ここで、彼は A1a 上でサイを振ることで任務を判定します (彼がロンドンデリーにいるため)。



1d6 の「3」は、彼が大規模 ON 船団を持つことを示します。これは、戦闘が発生するときに戦術ディスプレイ T1a が使用されることを意味します。EASTOMP スペース上に大規模船団カウンターを置き、自身の護衛艦グループと合流させて準備完了です。



最初の航路ボックスへ移動し、遭遇戦についてサイを振ります。これは 2d6 の「2」で、42 年 2 月 ~ 42 年 6 月のコラムで Fw200 遭遇戦の結果です。幸運にも彼は CAM シップを持ち、その航続範囲内に僅か 2 航路ボックスのみを残すため、この任務で他のコンドルに遭遇する可能性は低いため、コンドルを追い払うため CAM 支援を使用することに決めます。次の航路ボックス (アイスランドの真南) へ移動し、遭遇戦のために「6」を振って遭遇戦なしです。再び移動して「7」を振り、やはり遭遇戦なしです。船団が WESTOMP へ到





着するまで3航路ボックスを残すのみで彼の護衛艦グループは任務から解放されるため、まるで牛乳配達のような開始に見えます。

最初の「黒い落とし穴」航路ボックス（航空支援範囲外であるため、そのように言われました）は、「8」のサイの目結果で、またも遭遇戦なしです。

ただし、次の航路ボックスで「4」を振り、狼群（ヴォルフパック）です。これは、戦闘に備えていくつかのアクションを行わなければならない結果です。最初に、6隻の艦船をT1a戦術ディスプレイ上に並べます。自身のH級DDを護衛艦ボックスJに置きます。なぜならばこの艦は271型レーダーを持ち、左側面全体をカバーできるからです。3隻のフラワー級コルヴェット艦を、ボックスK、A、B内に置きます。V級をボックスC内、タウン級をボックスD内に置きます。

次に、昼間又は夜間についてサイを振り、1d6振りの「5」は夜間を意味します。それ故、この戦闘の3戦闘サイクルは、夜間／昼間／夜間になります。ここで、チャート[C3]上の天候チャートで振りますが、1d6の「4」は「晴天」で戦闘に影響を持ちません。

ここで、チャート[A3]を使用して狼群の規模を見つけます。幸運にも2d6の「7」を振り、1942年なので「5」に減少します。

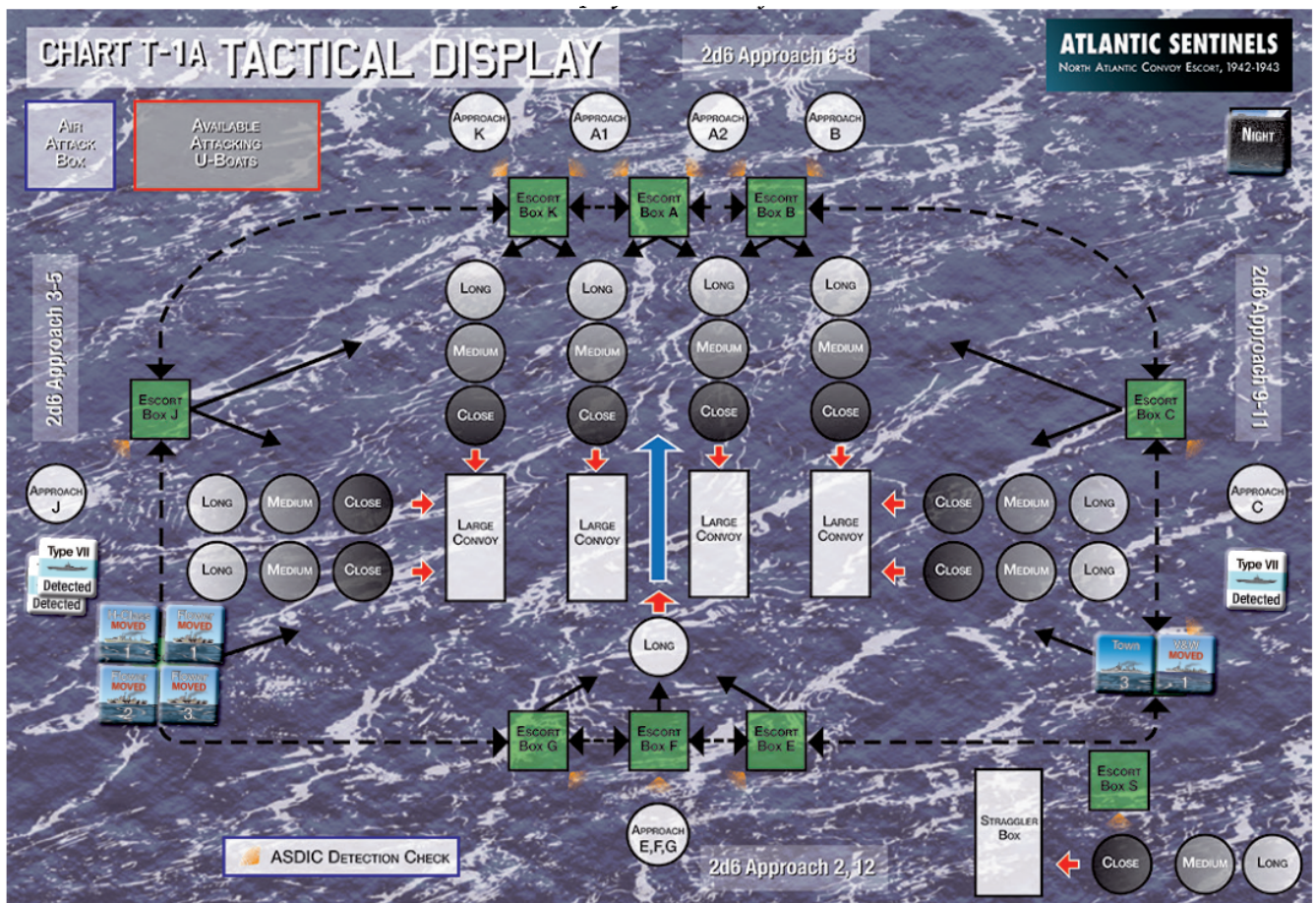


これは（最初のサイクルは2つのイムパルスに分割されるため）、最初のイムパルスに3隻のボート、二番目のイムパルスに2隻のボートによって攻撃されることを意味します。狼群は8隻未満のボートで開始するため、狼群の効果的規模を減少させるためサイを振りません。ここで攻撃している3隻のUボートが来るサイドについて2d6を振ることでこれらが無作為に並べ、次いで各艦が使用する実際の接近サークルについて再び無作為にサイを振ります。ボブは3、5、9を振り、2隻のUボートが左から攻撃し、1隻が右から攻撃することを意味します。その実際の接近を無作為化し（1d6で高／低）、接近サークルH、H、Dを獲得します。

ここで、これらの捕捉と探知を試みます。各サイドの1隻のUボートが接触報告を送信します。ボブのグループはHF/DFを持つため、探知のためにサイを振り、接近サークルH内のUボートの1隻を探知します。接近サークルD内のUボートは、探知されませんでした。護衛艦ボックスJ内のH級DDは271型レーダーを持つため、HF/DFによって捕捉されなかったUボートを探知するためにサイ振りを獲得します。夜間なので、これは1d6の1～2で機能し、ボブは「1」を振り、接近サークルH内の両Uボートがここで探知されます（接触報告を送信したボートがHF/DFから1隻、271型から1隻）。探知の最終部分は、護衛艦ボックスD内の



#### 戦闘開始時の戦術ディスプレイ





タウン級 DD は、最後の U ボートに対して ASDIC の機会を持つことです。彼は「3」のサイの目で成功します。一攻撃している全3隻の U ボートが探知されたわけで、素晴らしいニュースです。

ここで、自身の護衛艦を攻撃のために並べるときです。タウン級は幸いにも位置内にいますが、ボブは V 級 DD (V&W) を支援のために移動させ、「移動済」面に裏返します。これは、不利な **drm** を与えることになりますが、それはやむを得ません。左サイドでは、H クラス DD とフラワー級 1 が 1 隻の U ボートを攻撃するために護衛艦ボックス H へ移動し、二番目の U ボートはフラワー 2 とフラワー 3 によって攻撃されます。これら全 4 隻の護衛艦は、「移動済」面へ裏返されます。接近サークル D の攻撃で、ボブはチャート 4 上で「7」を振り、U ボートに 2 命中を与えます。チャート B5 に従い、それぞれ 41 と 11 を振った後でこれらは船体命中と蓄電池です。次いで、チャート B3 に進みます。護衛艦の 1 隻が移動したことによる不利な **drm** は、2 隻の護衛艦を使用する **drm** によって無効化されますが、1942 年についての +2 年 **drm** と以前の探知についての +1 のため、最終 **drm** は実質 +3 になります。ただし、「5」は U ボートがすり抜けたことを意味します。この遭遇戦では、非浸水損傷を受けたらプレイから取り去られます。接近サークル H にある最初の U ボートは、チャート B4 上で攻撃を被りますが、「5」のサイの目は 1 損傷をもたらし、チャート B5 上の「52」のサイの目はこれが船体命中であることを示します。両護衛艦は移動しましたが、後続攻撃についてのチャート B3 のサイの目は +2 **drm** です (2 隻の護衛艦 +1、両艦が移動済は各 -1 で -2、1942 年の +2、以前の探知 +1)。このサイの目は「4」に修正されるため、この U ボートも脱出しますが、船体損傷を受けたのでこの遭遇戦については完了で復帰しません。最後の U ボートが攻撃されますが、チャート B4 上の「6」は 1 ポイントのみの損傷を意味します。チャート B5 上の「66」は燃料タンク命中ですが、後を追っている護衛艦には良いことです。ここで戦闘サイクルはチャート B3 へ戻り、+3 のサイ振りです (+1 以前の探知のため、+2 1942 年のため、+1 燃料タンクの漏洩、+1 2 隻の護衛艦を持つ、-2 両護衛艦が移動したため)。「3」の目で U ボートは再び脱出しますが、燃料タンクが漏洩しているため、やはりプレイから取り去られてこの遭遇戦に復帰しません。

(訂正) 護衛艦の移動一たとえ複数の護衛艦が移動していても、チャート B3 では単一の -1 のみが適用されます。[7.1.3] が正しく、プレイの例はこの部分が誤りです。

これで最初のイムパルスは完了しました。ここで最後の 2 隻の U ボート (狼群の後半部分) が攻撃します。ボブは、自身の護衛艦を位置内に置きます (又は、状況に応じて調整します) が、最初のイムパルスの開始時と同じセットアップにするかどうかを決めます。「7」と「9」のサイの目は、U ボートが正面と右サイドから来ていることを意味します。無作為に接近サークルについてサイを振り、1 隻の U ボートは接近サークル A1 で、他方は接近サークル D から来ます。まだ夜間なので (最初の戦闘サイクルは 2 イムパルスを持つため、それ故最初の戦闘サイクルの昼間/夜間判定の一部です)。接近サークル A1 内の U ボートは接触報告を送りませんが、接近サークル D 内のそれは送信します。ただし、HF/DF によって探知されません。271 型レーダーは船団の左側面をカバーしているため、プレイの外です。ASDIC はボブの最後の機会で一正面は両

方の試みが失敗しますが、接近サークル D では成功したため、その U ボートは探知されます。これは損傷しますが、上記例の U ボートと同様に脱出します。

ただし、接近サークル A1 内の U ボートは探知されなかったため、船団を攻撃します。3 隻の目標についてサイが振られ—この場合、2 隻の小型貨物船と 1 隻のタンカーです。射程は無作為に中と判定され、2d6 振りの「7」は全 4 本の魚雷がタンカーに発射され、他の目標は無視されることを示します。チャート B1 の 6、4、7、9 に従ってそれらの 3 本が命中し、命中した 3 本の 1 本は不発です。2 本が爆発し、チャート B2 の 3 と 2 のサイ振りに従ってそれぞれ 2 ポイントと 3 ポイントです。9,500 トンの「Kongsgaard」と判定されたタンカーは、5,001~9,999 トンの艦船を撃沈するため 3 ポイントの損傷を受けるだけなので、容易に沈没します。ボブは、これをログ・シート上に記入します。

ここで、護衛艦は探知するためにチャート B3 上でサイを振り、フラワー 1 とフラワー 2 は移動する必要がなく、両艦が接近サークル A1 に隣接するため +1 **drm** でサイを振ります。「8」を振って「9」に修正され、U ボートは探知されます。ここで、チャート B4 上で攻撃を行い、「4」は微々たる 1 命中を示しています。「16」の結果は、これが電動機 1 であることを示し、ボブはこの損傷をチャート U1 上にマークします。サイクルはチャート B3 に戻り、いまや彼は +4 **drm** を持ちます (+1 2 隻の護衛艦、+2 1942 年、+1 以前の探知)。幸運なドイツ軍のサイの目「4」は「8」になり、U ボートはかろうじて脱出します。ただし、重要なことに、U ボートは非浸水損傷を被ったので、復帰しないことになります。

これで遭遇戦は終了です。全ての U ボートが損傷を被ったため、潜在的な二番目と三番目の戦闘サイクルは決して発生しません。沈没した U ボートはありませんが、ボブは 1 隻のみの艦船を失いました。最終ボックス内の遭遇戦についてサイを振り、なしで West OMP に到着し、ここで護衛任務から解放されて現行港湾マーカーをセント・ジョンズに置き、次の任務準備のために護衛艦整備フェイズの活動を実行します。

## [9.0] 無作為イベント [RANDOMEVENTS]

### [9.1] 概要 [GENERAL]

哨戒毎に [A3] 遭遇戦チャート上で振られた最初の「12」は列記された遭遇戦ではなく、代わりに無作為イベントが発生します。哨戒毎に 1 無作為イベントのみが発生でき、哨戒の [A3] チャート上で二番目の「12」が振られたら、列記されたごとく遭遇戦です。

### [9.2] 無作為イベントの解決 [RANDOMEVENTRESOLUTION]

いったん無作為イベントが発生したら、プレイヤーは何が発生したかを調べるため [C5] 上でサイを振ります。いくつかの無作為イベントは直ちに解決する必要があり、いくつかは未来の作戦に影響し (幸運を祈る) のような、プレイヤーが護衛艦グループ・ディスプレイ上にマーカーを置くことを要求されます。幸運のまじない



「幸運を祈る」は、使用されるまで無期限にとって置くことができ、複数を蓄積できます。

## [10.0] 複数プレイヤーのルール [MULTIPLAYER RULES]

### [10.1] 2人プレイヤー・ゲーム—連合軍とドイツ軍

[TWO PLAYER GAME—ALLIES AND GERMANS]

一人のプレイヤーは通常ゲーム・ルールに従って護衛艦グループを操り、二番目のプレイヤーは U ボートを操ります。通常のルールを適用しますが、各戦闘イムパルスの前に、U ボート・プレイヤーは攻撃している各 U ボートの接近サークルを密かに記録します。正確に同じ接近サークル内に、2 隻までのボートを割り当てることができます。加えて、目標を選択しているルーティンは使用されません。U ボート・プレイヤーは、全ての射程と攻撃の決定を行います。勝利はプレイヤー個別に判定されますが、ゲームの通常の勝利条件を基準にします。連合軍の敗北は、ドイツ軍の決定的勝利です。連合軍の引き分けは、U ボート・プレイヤーの実質的勝利です。限定的勝利は、U ボート・プレイヤーの限定的勝利です。実質的勝利は、U ボート・プレイヤーの引き分けで、最後に決定的勝利は U ボート・プレイヤーの敗北です。

### [10.2] 2人プレイヤー・ゲーム—両者が連合軍

[TWO PLAYER GAME—BOTH ALLIED]

プレイヤー諸氏は、無作為の護衛艦グループで開始します（ただし、同じそれではありません。プレイヤーは最初にサイを振って無作為に選択します）。次いで、プレイヤー諸氏は反対側の基地で開始します（一人はセント・ジョンズと一人はロンドンデリーで、最初のプレイヤーはロンドンデリーです）。プレイは通常に進み、各プレイヤーは自身の船団護衛任務を実施して大西洋を渡ります。ただし、遭遇戦のときは、他方のプレイヤーが上記 [10.1] のルールに従って攻撃している U ボートを操ります。項目 [5.0] に従って最高の勝利結果を挙げたプレイヤーが勝利します。

### [10.3] 二人プレイヤー・ゲーム - *THE HUNTERS* との統合

[TWO PLAYER GAME—COMBINED WITH *THE HUNTERS*]

*The Hunters* は、プレイヤーが WW2 の前半で U ボートを操るゲームです。この項目は、両ゲームを統合するための基本フォーマットを説明します。このフォーマットは、本質的に上記 [10.1] に類似していますが、ドイツ軍プレイヤーは攻撃しているときに *The Hunters* のチャートを使用し、1942 年 2 月にフランスに基地を置く VII C 型でゲームを開始します。通常の「*Hunters*」ルールに従って各哨戒を開始することになりますが、哨戒の割当てについてサイを振らず一常に大西洋の哨戒を割り当てられます。*The Hunters* プレイヤーは、通常にビスケー湾を移送し、次いで二番目の移送ボックスについてサイを振ります。この時点で、彼は大西洋の「定位置」にいと見なされますが、遭遇戦についてはサイを振りません。プレイは *Atlantic Sentinels* へ戻され、連合軍プレイヤーは自身の船団護衛任務を開始します。U ボート又は狼群の遭遇戦には、*The Hunters* プレイヤーが参加します。上記 [10.1] に従って *Atlantic*

*Sentinels* のルールが使用されますが、*The Hunters* プレイヤーは接近ボックスを通り抜けることに成功したら、全ての攻撃の決断を行います。全ての戦闘サイクル後、*The Hunters* プレイヤーは哨戒から帰還するか又は継続でき、船団プレイヤーが他の遭遇戦を振った場合にのみ再び船団を攻撃します。*The Hunter* プレイヤーは、*The Hunters* のルールに従って通常に整備しなければならず、常に（少なくとも）2 船団護衛任務を失うことを意味します。これらは、上記のルール [10.1] に従ってプレイされます。最後に、*Atlantic Sentinels* は 1942 年 2 月に開始するため、*The Hunters* プレイヤーは（新たに開始する代わりに）、1939 年 9 月に開始した *Hunters* ゲームから VII 型（A、B、C、D のいずれかのタイプ）を、獲得していた特典と共に持ち込んで使用でき、これが彼にやや優位性を与えることを理解してください。このような統合ゲームの勝利レベルは関連せず、それぞれのゲームによって判断されます。一理論的には、両プレイヤーが敗北するか又は両者が勝利で勝つ可能性があります。

## [11.0] 歴史的シナリオ [HISTORICAL SCENARIOS]

### [11.1] 歴史的シナリオ 1—ON 113 船団 [CONVOY ON 113]

ON 113 は、37 隻の商船とカナダ軍グループ C-2 からの 6 隻の護衛艦から構成された低速船団でした。1942 年 7 月 17 日にリヴァプールから出航し、アメリカへ向かっていました。プレイは EASTOMP で開始します。プレイヤーは、下に列記された護衛艦グループ C-2 を指揮します。:

タウン級 DDs HMS バーナム [Burnham]、HMCS セント・クロイ [St. Croix]、フラワー級コルヴェット艦 HMCS ブランドン [Brandon]、HMCS ドーフアン [Dauphin]、HMCS ドラムヘラー [Drumheller]、HMS ポリアンサス [Polyanthus]。このグループは HF/DF、271 型レーダー、ヘッジホッグを持ちません。航空支援についてサイを振ります。CAM 支援は自動的に使用可能です。

最初の 4 航路ボックス内で通常に遭遇戦についてサイを振りますが、狼群遭遇戦は無視します。二番目の航空間隙航路ボックス（5 番目の航路ボックス）は、自動的に単艦 U ボートです。最終航路ボックスは、自動的に狼群です（ヴォルフバック・ヴォルフ U ボート 11 隻。チャート A3 に従って規模の減少についてサイを振ります）。

ON 113（表 H-1）の実際の艦船一覧から、要求された商船目標についてサイを振ります。37 隻の目標があるため、1d6+1d20 を使用します（1d6 1～3＝ゼロを加え、4～6＝1d20 の結果に 20 を加えます）。38～40 の結果を振り直します。

選択ルール：攻撃している 6 隻の U ボートは、「新米」（ルール 12.4）と見なされます。

勝利条件：プレイヤーは、商船の損失が 4 隻以下であると勝利します。これら条件の目的において、各 U ボートの撃沈は商船 1 隻の損失を相殺します。

史実の結末：別の低装備カナダ軍護衛艦グループ C-2 が ON 113 と合流して西へ向かいました。幸運にも、ヴォルフバック・ヴォルフの 11 隻のみの疲労したボートがその途上にあり、更にこれらの大部

分には新任指揮官が乗り込んでいます。7月24日の昼間、浮上したU-90を捕捉して撃沈しました。ただし、その夜に狼群が攻撃し、護衛艦に271型レーダーが欠けているためスクリーンを突破できました。5隻の商船が失われ、1隻が損傷しました。

[11.2] 歴史的シナリオ2—ONS 154 船団 [CONVOY ON 154]

ONS 154 は、50 隻の商船、1 隻の救難船、カナダ軍グループ C-1 からの 6 隻の護衛艦から構成される低速船団でした。1942 年 12 月 18 日にリヴァプールを出航し、アメリカに向かいました。プレイは EASTOMP で開始します。プレイヤーは下に列記した護衛艦グループ C-1 を指揮します。

リヴァー級 FF HMCS サン・ローラン [St. Laurent]。フラワー級コルヴェット艦 HMCS バトルフォード [Battleford]、チリワック [Chilwack]、ケノガミ [Kenogami]、ナパニー [Napznee]、シェディアック [Shediac]。このグループは HF/DF、271 型レーダー、ヘッジホッグ、航空支援を持ちません。

最初の航路ボックスは、自動的に単艦 U ボート遭遇戦を持ちます。二番目の航路ボックスは、自動的に狼群遭遇戦を持ちます。三番目の航路ボックスはやはり狼群遭遇戦を持ちますが、規模のための -2 の代わりに 2d6+2 です。航路ボックスの残りは、通常にサイが振られます。

ONS 154 (表 H-2) の実際の艦船一覧から、要求された商船目標についてサイを振ります。50 隻の目標があるため、1d6+1d20 を使用します (1d6 1~2=ゼロを加え、3~4=20 を加え、5~6=1d20 の結果に 40 を加えます)。51~60 の結果を振り直します。

勝利条件：プレイヤーは、商船の損失が 12 隻以下であると勝利します。これら条件の目的において、各 U ボートの撃沈は商船 1 隻の損失を相殺します。

史実の結末：HF/DF、271 型レーダー、航空支援さえ機能しておらず、ONS 154 は出航する前から災厄に向かっていたと言えます。最悪の部分は、1 つではなく 2 つのヴォルフパック合計 20 隻の U ボートがいたことでした (ヴォルフパック・ウンゲシュテュームとヴォルフパック・スピッツ)。数日間にわたる複数の戦いで、13 隻の商船が失われました。これは、戦争中にカナダ軍が護衛した船団の最悪結果でした。

[12.0] 選択ルール [OPTIONAL RULES]

[12.1] 標準総トン数 [STANDARD TONNAGE AMOUNTS]

プレイヤー諸氏が望めば、艦船について無作為にサイを振る代わりに標準トン数を使用できます。これは、可変性と歴史的な興味と引き換えに、サイ振りを減少させることでプレイのスピード・アップになります。それらは、以下のとおりです。:

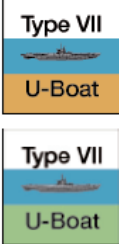
小型貨物船	3,500t
大型貨物船	7,000t
タンカー	9,000t

[12.2] 増加した歴史的目標 [INCREASED HISTORICAL TARGETING]

ゲームにより歴史的なフレーバーを加えることを望むプレイヤー諸氏は、引き換えに哨戒ログ上にトン数の下に目標の名称を書くことで、追加の記録管理の手間をかけなければなりません。これらの艦船のいずれかが沈没したら、ゲームの後のいずれかのときに目標として再びサイを振り、目標が以前に沈没した艦船でなくなるまで繰り返しサイを振ります。それ故、U ボートは生涯に同じ艦船を二回撃沈することはありません。テスト中は単一の経歴中に滅多に起きなかった (ただし、ときには発生しました)、これはカジュアルなプレイでは普通ではありません。

[12.3] 可変する U ボートの質 [VARIABLE U-BOAT QUALITY]

U ボート指揮官の質には、重大な差がありました。何人かは極端に臆病 (と鈍感、淡泊) で、一方他は極端に攻撃的で、断固として、その攻撃や戦術は粘り強いものでした。これをあらわすため、望むのであればプレイヤー諸氏はこのルールを使用できます。艦船 (又は複数艦船) を攻撃する前又は探知のサイを振る前に、1d6 を振ることで U ボートの質をチェックします。:



1942 年			
1=新米	2~5=訓練済	6=古参	

1943 年			
1=新米	2~4=訓練済	5=古参	6=エリート

新米の U ボートは、チャート [B1] 上で命中に +1 とチャート [C4] 上で航空機からの急速潜航のときに -1 です。訓練済の U ボートは、通常にチャートを使用します。古参 U ボートは、[C4] 上で航空機からの急速潜航のときに +1 です。エリートの U ボートは、チャート [B1] 上で命中に -1 とチャート [B3] 上で探知に -1 です。

[12.4] 可変する航空機の質 [VARIABLE AIRCRAFT QUALITY]

潜水艦狩をしている連合軍搭乗員の質には、重大な差がありました。何人かは非常に技能者で、その他は正確に爆雷や爆弾を投下しませんでした。加えて、異なる航空機は使用可能な兵器が異なりました。これらの要素をあらわすため、望むのであればプレイヤー諸氏はこのルールを使用できます。急速潜航に間に合わなかった後で、航空機攻撃についてサイを振る前に、1d6 を振ることで航空機の質についてチェックします。:



1940~1941 年			
1=新米	2~5=訓練済	6=古参	

1942~1943 年			
1=新米	2~4=訓練済	5=古参	6=エリート

新米航空機は、チャート [B4] 上で振られたサイの目にかかわらず、1 少ない命中を与えます。訓練済航空機は、通常にチャートを使用します。古参航空機は、チャート [B4] を使用するときに振られた命中数に +1 命中を与えます。エリート航空機は、チャート



[B4] 上で+1命中を与えることに加えて、自動的に（自動的な1の代わりに）自動的に2乗組員死傷をもたらします。

## [12.5] 歴史的な船団名称 [HISTORICAL CONVOY IDENTIFICATION]

プレイヤー諸氏が護衛している船団に ID 番号を割り当てることを望むと、以下はゲームの作戦エリアと時間枠内の船団です。これは厳密に歴史的な興味で、ゲーム・プレイに意味を持ちません。

1942 年 2 月		
ON-62-ON-71	HX-173-HX-177	SC-68-SC-72

1942 年 3 月		
ON-72-ON-81	HX-178-HX-182	SC-73-SC-77

1942 年 4 月		
ON-82-ON-90	HX-183-HX-187	SC-78-SC-82

1942 年 5 月		
ON-91-ON-99	HX-188-HX-192	SC-83-SC-85

1942 年 6 月		
ON-100-ON-108	HX-193-HX-196	SC-86-SC-89

1942 年 7 月		
ON-109-ON-117	HX-197-HX-200	SC-90-SC-94

1942 年 9 月		
ON-127-ON-134	HX-206-HX-209	SC-99-SC-103

1942 年 10 月		
ON-135-ON-142	HX-210-HX-213	SC-104-SC-107

1942 年 11 月		
ON-143-ON-149	HX-214-HX-217	SC-108-SC-111

1942 年 12 月		
ON-150-ON-157	HX-218-HX-221	SC-112-SC-115

1943 年 1 月		
ON-152-ON-163	HX-222-HX-225	SC-116-SC-118

1943 年 2 月		
ON-164-ON-169	HX-226-HX-228	SC-119-SC-121

1943 年 3 月		
ON-170-ON-176	HX-229-HX-231	SC-122-SC-125

1943 年 4 月		
ON-117-ON-181	HX-232-HX-236	SC-126-SC-128

1943 年 5 月		
ON-182-ON-186	HX-237-HX-242	SC-129-SC-132

1943 年 6 月		
ON-187-ON-190	HX-243-HX-246	SC-133-SC-135

## [12.6] 新米乗組員 [GREEN CREWS]

プレイヤー諸氏がゲームの難易度をやや増加させることを望むと、「新米」乗組員技能レベルについて認めることができます。ゲームの開始時に、各艦船について 1d6 を振ります。「1」の結果は、その艦船が訓練済乗組員の代わりに新米乗組員で開始します。新米乗組員は、U ボートに対する損傷についてチャート [B4] 上で -1 dm のサイを振ります。これらは、ルール [7.5.1] に従って、他の乗組員と同様に高い技能レベルへ上昇できますが、その最初の増加は訓練済レベルをもたらします。



## [12.7] 限定された爆雷 [LIMITED DEPTH CHARGES]

再び、プレイヤー諸氏がゲームの難易度をやや増加させることを望むと、限定された爆雷を認めることができます。護衛艦が多数の爆雷を積んでいたことは明白ですが、無尽蔵ではありませんでした。これが関連することは稀ですが、追加の時間と引き換えに、プレイヤー諸氏は以下のルールで爆雷の消費を管理できます。:



1. 爆雷の各ポイントは、ほぼ爆雷 10 発（1 攻撃）に相当します。
2. 全てのフラワー級コルヴェット艦は、4 ポイントの爆雷を持ちます。
3. 他の全ての艦船は、11 ポイントの爆雷を持ちます。
4. たとえ複数艦船が単艦 U ボートを攻撃していても、各爆雷攻撃は 1 ポイントの爆雷を消費します。これは典型的な複数艦船攻撃では 1 隻が接触維持に従事し、他方が攻撃するからです。プレイヤーが選択した艦船から消費します。
5. 艦船がもはや爆雷を持たなければ、それでも完全に複数艦船攻撃に参加できますが、ASDIC 接触を維持している艦船と見なされ、複数艦船 dm は適用されます。
6. ヘッジホッグは無限と見なされ、消費は管理されません。
7. U ボートと交戦している全ての艦船が爆雷を持たなければ（又は探知／攻撃サイクル中に枯渇したら）、U ボートは潜航し続けますが、たとえ何らかの損傷を受けていても脱出したと見なされます。U ボートが損傷していなければ、次の戦闘サイクル

で再び攻撃することになります。

8. 全ての爆雷は、ロンドンデリー又はセント・ジョーンズに到着した瞬間に完全に積載されます。

### [12.8] 選択回避運動 [OPTIONAL EVASIVE MANEUVERS]

戦闘サイクルに追加の時間がかかるのと引き換えに、プレイヤー諸氏は爆雷を回避している U ボートについて追加のヴァリエーションを与えるため、この選択ルールを使用できます。各戦闘のサイコロ振りの前に（探知が発生していると仮定して）、U ボートは 1～6 の数字を選択し（又は 1d6 を振り）、それは回避方向（左、右、直進）です。

1、2	3、4	5、6
左回避	右回避	直進回避

次いで、プレイヤーは 1 つのサイを振ります。：

1、2	3、4	5、6
護衛艦左	護衛艦右	護衛艦直進

護衛艦の方向が U ボートの回避方向と異なると、攻撃についてサイが振られたときに、U ボートは攻撃チャート (E3) 上で 1 少ない命中を受けます。護衛艦の方向が U ボートの方向と一致するものの、数字が正確に一致しなければ、U ボートは攻撃チャート上で追加 1 命中を受けます（ただし、どれだけ多数の命中を振っても—例えば、「12」が振られたら、U ボートは 5 命中ではなく 6 命中を受けることになります）。

護衛艦の数字が、U ボートの選択した回避数字と正確に一致したら、U ボートは追加 3 命中を受けます。

例：U ボートは数字「6」を選択し、これは直進回避していることを意味します。ここでは、護衛艦の方向についてサイを振ったときの結果の可能性です。：

1 = 誤方向、1 少ない命中

2 = 誤方向、1 少ない命中

3 = 誤方向、1 少ない命中

4 = 誤方向、1 少ない命中

5 = 正方向、ただし正確に一致しない、チャート E3 上で追加 1 命中。

6 = 正方向、正確に一致、チャート E3 上で追加 3 命中。

二人プレイヤー・ゲームでは、両プレイヤーが密かに選択した数字を上にしたサイを同時に明らかにすることで、方向を選択します。

回避運動は、U ボートが水中聴音機損傷を持つと使用できません。

## CREDITS

GAME DESIGN: Gregory M. Smith

GRAPHIC DESIGN: Nadir Elfarra

PLAYTESTERS: Christopher Schall, Alan Eagle, Ian Cowley, Brett Grimmond

PROOFING: Brittani-Pearl MacFadden

SPECIAL THANKS TO: John Kranz and “Stuka Joe” Jose Fernandez

## デザイナーズ・ノート [DESIGNERS NOTES]

*The Hunters* がリリースされた後、ゲームのヴァージョンについて多数の様々な要望が寄せられましたが、それは護衛艦側からのものでした。最初にいくらかリサーチした後、これをどのように表現すればよいのか戸惑いました。一人でゲームをプレイする通常のゲーム「方式」（たとえフラワー級コルヴェット艦の艦長であっても）では意味を成しませんでした。護衛艦は船団を守るために集団で行動し、他の友軍部隊をすべて抽象化することはできても、連合軍側で船団の戦闘を楽しく、歴史的で、理にかなった形で描くことはできませんでした。したがって、プロジェクトは停滞しました。

ある日、私はついに「暗号を解き明かし」、通常の方法を打破して、プレイヤーが指揮するのは護衛艦グループだったことを認識する必要がありました。このゲームには「ロールプレイング」要素はあまりありませんが、論理的で理にかなった部隊の指揮を認めます。さらに幸運だったのは、このゲームと *The Hunters* を一緒にできたことで—実際、U ボート戦闘の大部分は、あのゲームから直接移植したものです。残されたのは、船団がどのように運用され、どのように防御されていたかをリサーチすることでした。私にとって本当に興味深かったのは、船団がどのように組織されていたかを発見したことです。船団が大きくなるにつれて、細長くなったのではなく、横に広がったことです！ これはプレイに大きな影響を与え、それを発見したことは真に幸せでした。ただし、船団が長ければ長いほど、水中を低速で移動する U ボートが定位置につく機会が増大します。通常、船団は約 8 隻分の長さしかありませんでしたが、規模が大きくなると 8 隻ずつの複数横列で構成されました。

私がこのゲームの期間枠を 1942 年から 43 年に選択したのは、それが戦争における大西洋船団の「最重要」時期だったからです。実際、戦争後半になれば、プレイヤーに挑戦の機会はありません。それ以前の船団護衛システムは、1942 年のように組織化されていませんでした（このとき、護衛艦グループが WESTOMP から EASTOMP まで航海することが確立されました）。それ故、42/43 年は、バランスと、率直に言って面白さの「スイート・スポット」だったと感じました。

他の私のゲームとは異なり、ロールプレイング、褒賞、技能の購入といったことにあまり重きを置いていません。ただし、より戦術的な決断が必要であり、2人プレイでもソリテアと同じくらい楽しめますと思います。

Uボートの脅威と戦う皆さんの幸運を祈っています！

## 推奨参考図書 [SELECTED BIBLIOGRAPHY]

Bagnasco, Erminio. "Submarines of World War Two." Cassell & Co, 2000. ドイツ軍Uボートの無数の型式全てが収録された素晴らしい参考書です。強くお勧めします。

Blair, Clay. "Hitler's U-Boat War: *The Hunters*, 1939-1942" Modern Library, 2000. この2冊の書物のうちの最初の1冊は、Uボートがどのように活動していたかを知るための必読書です。クレイ・ブレアは、どれだけ推薦してもしきれぬものではありません。

Blair, Clay. "Hitler's U-Boat War: *The Hunted*, 1943-1945" Modern Library, 2000. この第2巻は憂鬱な内容ですが、やはり必読です。

Brown, David K. "Atlantic Escorts: Ships, Weapons & Tactics in World War II." Naval Institute Press, 2007. 護衛艦として使用された駆逐艦、フリゲート、スループ、コルヴェットに関する技術情報が満載の優れた参考文献です。

Hague, Arnold. "The Allied Convoy System 1939-1945: Its Organization, Defence and Operation." Naval Institute Press, 2000. 船団がどのように行動したかについての素晴らしい書籍ですが、少しまとまりに欠けます。とはいえ、それでもお金を払う価値はあります。付録には、出航したほぼすべての船団の詳細が載っており、これだけでも貴重です。

Hughes, Terry and Costello, John. "The Battle of the Atlantic." The Dial Press, 1977. 写真や地図が豊富で、作戦の概要がよくわかります。

Jordan, Roger. "The World's Merchant Fleets 1939: The Particulars and Wartime Fates of 6,000 Ships" Naval Institute Press, 1999. 目標艦の一覧はどこからもってきたのか？ 軽い読み物ではありませんが、参考になります。

Miller, David. "U-Boats: The Illustrated History of the Raiders of the Deep." Brassey's, 2000. 表面的には「コーヒーテーブル・ブック」のように見えますが、実際には、海上での日々の作戦、遭遇戦の実施方法、哨戒活動の様子など、Uボートの全てに関する優れた総合的参考書です。

Milner, Mark. "Battle of the Atlantic." The History Press, 2003. おそらく最高の作戦記録資料であり、見事な地図、チャート、戦術情報も含まれています。強くお勧めします。ゲームの戦術ディスプレイは、この本からヒントを得ました。

Preston, Antony. "Jane's Fighting Ships of World War II." Crescent Books, 1989. Jane's Fighting Shipsの1946/1947年版の復刻版です。終戦直後のため完全な参考文献ではありませんが、それでも貴重な資料です。

Rohwer, Jürgen. "Axis Submarine Successes of World War Two." Greenhill Books, 1999. 何千ものUボートとイタリア軍潜水艦との遭遇戦を収めた驚くべき資料です。

Rohwer, Jürgen. "The Critical Convoy Battles of March 1943." Naval Institute Press, 1977. 1943年3月という重要な月の前後について、詳細な戦闘報告、地図、写真とともに実によく書かれています。ヴォルフパックvs 船団を詳しく知るにはお勧めです。

Wynn, Kenneth. "U-Boat Operations of the Second World War" (Volumes 1 and 2). Naval Institute Press, 1998. 大部分が翻訳された戦時哨戒報告書であるこれらの書物は、個々のボートの哨戒履歴を追跡するための驚くべき資料です。

## 艦船の注釈 [SHIPNOTES]

### フラワー級 [FLOWER CLASS]

フラワー級は、大西洋の船団護衛システムの「主力」でした。大量に建造され、各護衛艦グループへ複数のフラワー級が配属されました。性能は約 16.5 ノットに過ぎませんでしたが、当初は 47 隻が配備され、4 インチ砲を主水上兵器としました。様々な ASW (爆雷軌条 2 本、投射機 2 基、最終的にはヘッジホッグ) が搭載されました。多くの場合、286 型レーダーはより効果的な 271 型に置き換えられました。ただし、欠点がなかったわけではなく、荒海では横揺れしやすく (「フラワーは濡れた草の上で転がる」と揶揄されました)、約 40 発の爆雷しか搭載できませんでした。それでも、フラワー級は、北大西洋における連合軍の勝利に大きく貢献しました。

### リヴァー級 [RIVER CLASS]

フラワー級は、元来は近海作戦用に設計されていたため、大西洋における任務に最適とは言い難いものでした。これを念頭に置いて、リヴァー級が設計されました。—20 ノットの最高速力、多数の ASW 兵器、7,000 マイル以上の航続力を持ちます。残念ながら、最初のリヴァー級は 1942 年後半まで現れませんでした。護衛艦グループに加わりました。合計で 57 隻が英国で建造されました。

### タウン級 [TOWN CLASS]

タウン級は、最初の「レンドリース」作戦の一環として、開戦直後の暗黒時代に英国を助けるために合衆国からやってきました。「4本煙突艦」(大部分が4本の煙突を持つため)、あるいは「フラッシュ・デッカー (平甲板型)」としても知られ、これらの大部分は半ば時代遅れの WW 1 型駆逐艦でした。これらは、機械的な問題や、旋回半径の大きさなど設計上の問題に苦しみました。それでも、必要を満たし、まともな ASW 兵器を搭載することができました。西インド諸島基地のために役立たずの船を移管したという歴史家もいますが、28 ノットを出すことができ、ASW 戦闘で実質的な役割を果たしました。

### トレジャリー級 [TREASURY CLASS]

フラワー級がイギリス軍護衛艦の主力であったとすれば、トレジャリー級は合衆国にとってのそれと見なすことができます。それぞれ財務長官の名前にちなんで命名されましたが、その船体長に関連して「327」としても知られました。当初は水上機を搭載していましたが、これを撤去して代わりに各種の ASW 兵器を搭載しました。



頑丈で信頼性が高く堅実な性能を発揮し、米国海軍で 40 年間ほど  
就役していました。「カッター艦」と命名されたこれらは、最高速

力 20 ノットで 2,200 トン強でした。

## ルールの索引 [RULES INDEX]

EASTOMP [4.7.1、4.7.2、6.3.1].....9	護衛艦任務の実施 [2.0].....4	271 型水上レーダー [4.6.2].....9
WESTOMP [4.7.1、4.7.2、6.3.1].....9	護衛艦の移動.....11	任務の長さ [6.3.2].....12
SOE 階級表 [7.6.1].....18	護衛艦の損傷 [7.4].....17	はじめに [10.0].....3
Fw 200 「コンドル」 遭遇戦 [7.2.7].....16	護衛艦の整備 [2.0].....4	燃料タンク [7.3.5].....17
開始時期 [4.2].....7	護衛艦マーカー [3.3.1].....5	乗組員向上の手順 [7.5.1].....17
カウンター・シート (表面) イメージ .....27	作戦マップ [3.1].....4	乗組員の質マーカー [3.3.1].....5
可変する航空機の質 [12.4].....22	作戦マップ [4.8].....9	乗組員の死傷 [7.3.6].....17
可変する U ボートの質 [12.3].....22	少佐 SOE 階級 [7.6.1].....18	乗組員の向上 [7.5].....17
カナダ軍グループの勝利判定 [7.7.3].....18	少将 SOE 階級 [7.6.1].....18	乗組員の評価 [7.5.2].....17
カナダ軍護衛艦グループのトン数ボー ナス [5.2.4].....10	昇進 [7.6].....17	HF/DF と 271 型レーダー [4.6].....9
カナダ軍の整備手順 [7.7.1].....18	昇進のメカニクス [7.6.2].....18	備品目録 [3.7].....6
カナダ軍の撤退と整備 [7.7].....18	勝利の判定 [5.2].....10	標準総トン数 [12.1].....22
<b>艦船の注釈.....25</b>	浸水 [7.3.2].....16	FIDO 追尾式魚雷 [7.2.5].....16
機関と電動機 [7.3.3].....17	新米乗組員 [2.6].....23	複数損傷の結果 [7.3.8].....17
基地ボックス [3.1].....4	<b>推奨参考図書.....25</b>	複数の U ボート [7.1.3].....12
急速潜航に失敗したための航空機攻撃 [7.2.3].....15	戦術ディスプレイ [3.2].....5	<b>複数プレイヤー・ルール [10.0].....21</b>
競技用駒 [3.3].....5	戦術ディスプレイ・マーカー [3.3.1].....5	武装マーカー [3.3.2].....5
魚雷の損傷 [7.4.3].....17	潜舵 [7.3.7].....17	二人プレイヤー・ゲーム— <i>The Hunters</i> との統合 [10.3].....21
<b>CRESITS.....24</b>	船体 [7.3.4].....17	二人プレイヤー・ゲーム—連合軍とド イツ軍 [10.1].....21
ゲーム・スケール [3.6].....6	<b>選択ルール [12.0].....22</b>	二人プレイヤー・ゲーム—両者が連合軍 [10.2].....21
ゲーム終了 [5.1].....9	船団護衛の実施 [6.1].....10	ブラス級.....25
ゲームの終了 [2.0].....4	船団の割当て [6.3、6.3.1].....12	プレイのシークエンス・カード [6.2].....11
ゲームの勝利方法 [5.0].....9	船団ログ・シート [3.5].....6	プレイのシークエンス [6.0].....10
ゲームのセットアップ [4.0].....6	船団ログ・シートの準備 [4.3].....7	プレイの例 [8.0].....18
ゲームの備品 [3.0].....4	船団割当ての判定 [6.1].....10	兵器と探知機 [4.5].....8
ゲームのプレイ方法 [2.0].....3	<b>戦闘 [7.0].....12</b>	マーカーの読み方 [3.3.1].....5
ゲームの目的 [2.0].....3	戦闘開始時の戦術ディスプレイ図 [8.0] .....19	<b>無作為イベント [9.0].....20</b>
ゲーム・プレイのアウトライン [6.1].....10	戦闘終了時の修理 [7.3.1].....16	無作為イベントの解決 [9.2].....20
ゲーム・マーカー [3.3.2].....5	戦闘の一般的手順 [7.1].....12	無作為イベント・マーカー [3.3.1].....5
限定された爆雷 [12.7].....23	セント・ジョンズ、ニューファンドラン ド [4.7.1].....9	U ボート戦闘マット [7.1.7].....15
航空攻撃中の機銃掃射 [7.2.6].....16	増加した歴史的目標 [12.2].....22	U ボート 20 隻撃沈の勝利ボーナス [5.2.3].....10
航空支援と遭遇戦 [7.2].....15	遭遇戦なし [7.1.2].....12	U ボートの急速潜航 [7.2.2].....15
航行ボックス [3.1].....4	遭遇戦の解決 [6.1].....13	U ボートの損傷 [7.3].....16
護衛艦グループ A-3 [4.1].....7	総合的な概観 [2.0].....3	U ボートの探知方法 [7.1.3].....13
護衛艦グループ B シリーズ [4.1].....7	損傷マーカー [3.3.1].....5	落伍船 [7.1.6].....15
護衛艦グループ C-3 [7.7.2].....18	体当り [7.4.2].....17	U ボート・マーカー [3.3.1].....5
護衛艦グループ C シリーズ [4.1].....7	大佐 SOE 階級 [7.6.1].....18	リヴァー級.....25
護衛艦グループ整備フェイズ [6.1].....11	タウン級.....25	狼群 (ヴォルフパック) 遭遇戦 [7.1.3] 12
護衛艦グループ・ディスプレイ・マッ ト図 [4.4].....7	単艦 U ボート遭遇戦 [7.1.4].....14	ロンドンデリー、北アイルランド [4.7.2] .....9
護衛艦グループ・ディスプレイ・マッ トのセットアップ [4.4].....7	チャートと表 [3.4].....6	<b>歴史的シナリオ [11.0].....21</b>
護衛艦グループの向上 [6.3.3].....12	昼間と夜間の遭遇戦 [7.1.5].....14	歴史的シナリオ 1 —ON113 船団 [11.1] 21
護衛艦グループの選択 [4.1].....7	中佐 SOE 階級 [7.6.1].....18	歴史的シナリオ 2 —ONS154 船団 [11.2] .....22
護衛艦先任士官の階級 [7.6.1].....18	続く戦闘サイクルからの撤去 [7.3.9].....17	歴史的な船団名称 [12.5].....23
護衛艦先任士官 (SOE) の階級 [7.6.1] 18	<b>デザイナーズ・ノート.....24</b>	
	天候の影響 [7.2.8].....16	
	特定 Flak 修正 [7.2.4].....16	
	トレジャリー級.....25	



ATLANTIC SENTINELS										FRONT									
Trained	Trained	Trained	Trained	Trained	Elite	Elite	Elite	Elite		Small	Small	Small	Small	Tanker	Tanker	Tanker	Tanker	Flower	
Trained	Trained	Trained	Trained	Trained	Elite	Elite	Elite	Elite		Freighter	Freighter	Freighter	Freighter	Freighter	Freighter	Freighter	Freighter	Flower	
Trained	Trained	Trained	Trained	Trained	Elite	Elite	Elite	Elite		Freighter	Freighter	Freighter	Freighter	Freighter	Freighter	Freighter	Freighter	Flower	
Trained	Trained	Trained	Trained	Trained	Elite	Elite	Elite	Elite		Freighter	Freighter	Freighter	Freighter	Freighter	Freighter	Freighter	Freighter	Flower	
Trained	Trained	Trained	Trained	Trained	Elite	Elite	Elite	Elite		Freighter	Freighter	Freighter	Freighter	Freighter	Freighter	Freighter	Freighter	Flower	
Type VII	Type VII	Type VII	Type VII	Type VII	Type IX	Flooding	Hull	Elite		B-Class	Town	Town	Town	Town	H-Class	H-Class	H-Class	H-Class	
U-Boat	U-Boat	U-Boat	U-Boat	U-Boat	U-Boat	Flooding	Damage	Elite		1	4	3	2	1	4	3	2	1	
Type VII	Type VII	Type VII	Type VII	Type VII	Type IX	Flooding	Damage	Elite		2	3	4	1	2	3	4	1	2	
U-Boat	U-Boat	U-Boat	U-Boat	U-Boat	U-Boat	Flooding	Damage	Elite		B-Class	B-Class	B-Class	B-Class	B-Class	B-Class	B-Class	B-Class	B-Class	
Type VII	Type VII	G7a	G7a	G7a	G7a	G7a		G7a		River	Treasury	Treasury	V&W	V&W	V&W	V&W	F-Class	F-Class	
U-Boat	U-Boat	Steam	Steam	Steam	Steam	Steam		Steam		1	2	1	4	3	2	1	4	3	
Type VII	Type VII	Surfaced	Superior	G7a	Extended	Port				Hedgehog	Hedgehog	Hedgehog	Hedgehog	Hedgehog	Hedgehog	Hedgehog	Hedgehog	Hedgehog	
U-Boat	U-Boat		+1H	Steam	FW 200	St. John's				Hedgehog	Hedgehog	Hedgehog	Hedgehog	Hedgehog	Hedgehog	Hedgehog	Hedgehog	Hedgehog	
Damage	Damage	Damage	Damage	Damage	Damage	Damage	Damage	Damage		Hedgehog	Type 271	Type 271	Type 271	Type 271	Type 271	Type 271	Type 271	Type 271	
Damage	Damage	Damage	Damage	Damage	Damage	Damage	Damage	Damage		FAIL	Type 271	Type 271	Type 271	FIDO	Incoming Hits	Lt. Cdr.	Captain	DAY	DAY
1	1	1	1	Contact	Contact	Contact	Contact	Contact		HF/DF	HF/DF	CAM Ship	Extra Air Support	CVE	Combat	Convo	Direction	Weather	Range
3	3	3	3	Contact	Contact	Contact	Contact	Contact		ASW Air	ASW Air	ASW Veteran	ASW Trained	Touch Wood	Touch Wood	Convo	Direction	Large	Large
ESCORT GROUP A3	ESCORT GROUP B1	ESCORT GROUP B2	ESCORT GROUP B3	ESCORT GROUP B4	Depth	Depth	Depth	Depth		Depth	Depth	Depth	Depth	U-Boat	U-Boat	U-Boat	U-Boat	U-Boat	U-Boat
ESCORT GROUP C1	ESCORT GROUP C2	ESCORT GROUP C3	ESCORT GROUP C4	ESCORT GROUP B5	Charge	Charge	Charge	Charge		Charge	Charge	Charge	Charge	Type VII	Type VII	Type VII	Type VII	Type VII	Type VII
Type VII	Type VII	Type VII	Type VII	Type VII	Type VII	Type IX	Type VII	Type VII		Type VII	Type VII	Type VII	Type VII	Type IX	Type IX	Type IX			
U-Boat	U-Boat	U-Boat	U-Boat	U-Boat	U-Boat	U-Boat	U-Boat	U-Boat		U-Boat	U-Boat	U-Boat	U-Boat	U-Boat	U-Boat	U-Boat			

© 2022 Compass Games, LLC

## U ボート探知のシーケンス (接近ボックス、7.1.3)

方法	1d6 を振って探知 :	注釈 :
HF/DF	1 ~ 3	U ボートが接触報告を送信し、あなたの護衛艦グループが HF/DF を装備する場合のみ。
271 型レーダー	1 (昼間)、1 ~ 2 (夜間)	装備した護衛艦の位置に依存して、単一の 271 型レーダーは全ての U ボート (船団のサイド上の) 又は隣接した接近サークル (前方) のみに対して探知の試みを獲得する。
ASDIC (ソナー)	1 ~ 3	



## CHART B8 U-BOAT DAMAGE LISTINGS

## ATLANTIC SENTINELS

NORTH ATLANTIC CONVOY ESCORT, 1942-1943

## 浸水 [Flooding] :

1 ボックス・マークする。  
全ボックスがチェックされた  
とき、U ボートはバラストを  
放出して浮上しなければなら  
ず、又は直ちに沈没する。

次のラウンドでは、機関長  
が浸水を止めることに失敗し  
たら (1d6 を振る)、追加の  
浸水ボックスがチェックされ  
る。

戦闘後、浸水は完全に取り  
去られる。

## 浸水を止める

1-4	浸水は止まる
5-6	追加浸水

1d6 

## 船体 [Hull] :

1 ボックス・マークする。  
全ボックスがチェックされた  
とき、U ボートは沈没する。  
船体損傷は、海上で修理で  
きない。

## 潜望鏡 [Periscope] :

潜航攻撃を行えない。戦闘  
が完了した後、修理のために  
1d6 を振る。修理されなかつ  
た U ボートは、帰還しなけ  
ればならない。

## 潜望鏡の修理

1-2	修理済
3-6	修理不能

1d6 

## 潜舵 [Dive Planes] :

探知のサイの目に + 1。戦  
闘後、修理のために 1d6 を振  
る。チャート A4 も - 1。

## 潜舵の修理

1-2	修理済
3-6	修理不能

1d6 

## 魚雷扉 [Torpedo Doors] :

前部扉が不良状態であると、  
前部魚雷を発射できない。戦  
闘後に 1d6 を振る。

## 魚雷扉の修理

1-2	修理済
3-6	修理不能

1d6 

## 注釈 :

システムへの損傷結果の多  
くは、ソリテアでプレイした  
ときに *Atlantic Sentinels* に適  
用されないが、*The Hunters*  
ゲームと統合していると、潜  
在的に使用するために含めら  
れた。

## 機関 [Engines] :

1 基のディーゼル機関が不全  
であると、U ボートは戦闘後  
に帰還しなければならない。  
遭遇戦のゾーン毎に二回サイ  
を振る。両方が不全である  
と、複数のゾーンを残す U  
ボートは自沈する。1 ゾーン  
を残すと、母港へ曳航する。

1 基の電動機が不全である  
と、U ボートは水面下で良好  
に機動できないため、チャー  
ト B4 上の攻撃に + 1 を直ち  
に開始する。両方が不全であ  
ると、チャート B4 上で + 2  
を直ちに開始する。

戦闘後、各機関又は電動機  
について 1d6 を振る。:

## 機関／電動機の修理

1-4	修理済
5-6	修理不能

1d6 

## Flak 砲 (群) [Flak Gun(s)] :

航空機を射撃できない。戦  
闘後に修理の 1d6 を振る。

## FLAK 砲の修理

1-2	修理済
3-6	修理不能

1d6 

## 燃料タンク [Fuel Tanks] :

タンク漏洩。戦闘中、+ 1 探  
知と + 1 チャート B4。修理さ  
れなければ、U ボートは帰還  
しなければならない。

戦闘後に 1d6 を振る。:

## 燃料タンクの修理

1-3	修理済
4-6	修理不能

1d6 

## 無線機 [Radio] :

壊れたら、自沈の救難に +  
4。  
戦闘後に 1d6 を振る。:

## 無線機の修理

1-2	修理済
3-6	修理不能

1d6 

## 小損傷 [Minor Damage] :

影響なし。

## 聴音機 [Hydrophones] :

回避的行動を行えず、チャー  
ト B4 上で + 1。戦闘後に  
1d6 を振る。:

## 聴音機の修理

1-2	修理済
3-6	修理不能

1d6 

## 甲板砲 [Deck Gun] :

射撃不可。  
戦闘後に 1d6 を振る。

## 甲板砲の修理

1-2	修理済
3-6	修理不能

1d6 

## 蓄電池 [Batteries] :

直ちに影響はない。次の戦闘  
のラウンドから開始して (そ  
れがあれば)、チャート B4 上  
で + 1。

戦闘後に 1d6 を振る。:

## 蓄電池の修理

1-4	修理済
5-6	修理不能

1d6 