

ATLANTIC SENTINELS

SEQUENCE OF PLAY CARDS

No.	タイトル	内 容
0	プレイの準備 [PREPARE TO PLAY]	<ol style="list-style-type: none"> 1. 護衛艦グループを選択する (4.1)。 2. 船団ログ・シートを準備する (4.3)。 3. 護衛艦グループ・ディスプレイ・マットをセット・アップする (4.4)。 4. 護衛艦グループ・マーカを St. John's 又は Londonderry のどちらかに置く。(イギリス軍は Londonderry で、カナダ軍は St. John's で開始する。)
1	護衛任務の開始 [ESCORT MISSION START]	<ol style="list-style-type: none"> 1. A1a 又は A1b から任務を取得する。 2. A4 で CAM 支援についてチェックする (最初の任務のみ)。 3. ログ・シート上で任務に投入し、護衛艦マーカを EASTOMP 又は WESTOMP 上に置く。 4. 護衛艦グループ・ディスプレイ・マット上に船団規模マーカを置く。
2	任務の実施 [CONDUCT MISSION]	<ol style="list-style-type: none"> 1. 護衛艦グループを次の航路ボックスへ移す。 2. 遭遇戦についてサイを振る。 3. 遭遇戦がなければ、上記ステップ1へ進む。 4. 遭遇戦が発生したら、カード3へ進む。
3	遭遇戦 [ENCOUNTERS]	<ol style="list-style-type: none"> 1. 12 が振られたら、無作為イベント・チャート C5 を調べる (最初の 12 のみ)。 2. U ボート又は狼群が振られたら、カード4 (戦闘準備) へ進む。 3. FW-200 コンドルが振られたら、航空遭遇戦カード9へ進む。
4	戦闘準備 [COMBAT PREP]	<ol style="list-style-type: none"> 1. 最初の戦闘サイクルについて昼間/夜間を判定する (1d6 : 1-3 / 4-6)。 2. 昼間であると、1 隻の U ボートを航空支援で攻撃する (使用可能&認められたら)。 3. 遭遇戦の最初のサイクルの最初のイムパルス (のみ) であると、攻撃ボックス内に使用可能な U ボートの 1/2 を置く。残りの半数は、次の未来のイムパルスに使用可能となる。 4. 昼間であると、U ボートは攻撃するか (1-2) 又は接触報告を送信して (3-6) 待機する。接触報告は、HF/DF によって探知され得る。 5. 夜間であると、全ての U ボートが攻撃するが、3-6 で接触報告も送信する。
5	探知 [DETECTION]	<ol style="list-style-type: none"> 1. 接触報告を送信した全ての U ボートに対して、HF/DF で探知を試みる。 2. レーダー装備護衛艦を持つサイドの全ての U ボートに対して、271 型レーダーで探知を試みる。 3. ASDIC を装備した護衛艦に隣接する全ての U ボートに対して、ASDIC で探知を試みる。 4. 探知された U ボートは、攻撃され得る。カード6へ進む。 5. 非探知状態の U ボートは、船団を攻撃する。カード7へ進む。
6	U ボートを攻撃 [ATTCK U-BOATS]	<ol style="list-style-type: none"> 1. 探知された U ボートは、いずれかの護衛艦に隣接するか又は隣接に移動していたら、チャート4上で攻撃される。 2. B3 で非探知状態であると、現行サイクルについてその U ボートの遭遇戦は終了する。 3. B3 で非探知状態であるものの損傷していたら、その U ボートは遭遇戦の残りについて行動済。 4. 接近ボックス内で探知された各 U ボートへの攻撃を繰り返す。
7	U ボート対船団 [U-BOATS VS CONVOY]	<ol style="list-style-type: none"> 1. 非探知状態の U ボートが攻撃する。射程についてサイを振る (1-3 : 近接、3-4 : 中、5-6 : 遠)。 2. 3つの目標についてサイを振る。チャート C1 上でサイを振ることで目標を選択する。 3. チャート B1&B2 上でサイを振ることで目標を攻撃する (B6 上で不発についてチェックする)。 4. チャート B3 でサイを振ることで、攻撃後の U ボートの探知を試みる。 5. 非探知状態であると、U ボートは攻撃側の使用可能プールへ戻される。 6. 探知されたら、U ボートを攻撃する (カード6)。 7. 損傷状態の商船は、落伍船ボックス内に置かれる。
8	遭遇戦のシーケンス [ENCOUNTER SEQUENCE]	<ul style="list-style-type: none"> ・護衛艦を並べる。U ボートを並べる。 ・1 隻の U ボートに対する航空攻撃の可能性。 ・第1戦闘サイクル 第1イムパルス (1/2 U ボート) 第2イムパルス (残っている U ボートとリサイクルされた U ボート) ・1 隻の U ボートに対する航空攻撃の可能性。 ・第2戦闘サイクル 護衛艦を並べる。U ボートを並べる。 ・1 隻の U ボートに対する航空攻撃の可能性。 ・第3戦闘サイクル 護衛艦を並べる。U ボートを並べる。 ・カード2へ進む。
9	航空機遭遇戦 [AIR ENCOUNTER]	<ol style="list-style-type: none"> 1. FW-200 が到着する。 2. 望みのであれば、CAM ハリケーンを射出する。FW-200 は追い払われたと見なされる。 3. CVE 支援が使用可能であれば、FW-200 は追い払われたと見なされる。 4. 2 又は3が発生しなければ、船団は次の航路ボックスで遭遇戦について二回サイを振る。 5. カード2へ進む。
10	任務の終了 [END MISSION]	<ol style="list-style-type: none"> 1. WESTOMP 又は EASTOMP に到着した瞬間、隣接する整備港湾へ移す。任務は完了する。 2. チャート A4 上で次の任務の航空支援についてサイを振る。 3. チャート A4 上で更新についてサイを振る (二番目の整備フェイズ毎)。 4. 乗組員の向上についてチェックする。 5. カード1へ進む。