

Bismarck

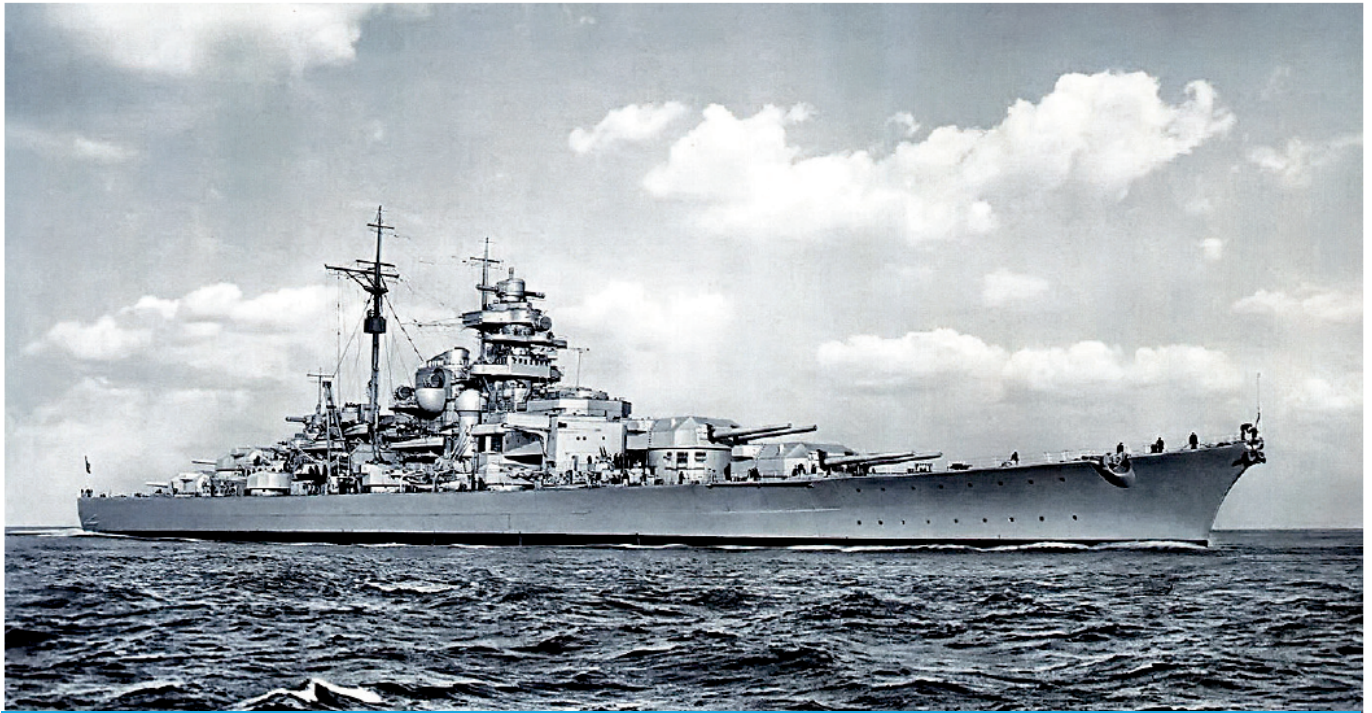
The Last Battle

Rule Book



Compass Games
New Directions in Gaming

日本語解説書



戦史 [HISTORY]

ビスマルクは、ドイツ海軍のために建造された2隻の戦艦の最初の艦です。オットー・フォン・ビスマルク首相に因んで命名された艦は、1936年7月にハンブルクのブローム・ウント・フォス造船所で起工され、1939年2月に竣工しました。工事は1940年8月に完了し、ドイツ艦隊に就役しました。ビスマルクと姉妹艦のティルピッツは、ドイツで建造された最大の戦艦で、欧州勢力によって建造された最大の2隻でもありました。

ビスマルクの排水量は41,700トン、満載排水量50,300トン、全長251m、最大幅36m、最大喫水9.9mでした。3基のブローム・ウント・フォス・ギアード蒸気タービン、12基の石油燃焼式ワグナー超高压ボイラーで合計148,116馬力30ノットの最大速力と19ノットで8,870海里の航続力を与えました。艦の主要装甲帯は320mm（12.6インチ）厚で、それぞれ50mm（2.0インチ）と100~120mm（3.9~4.7インチ）厚の最上甲板と主装甲甲板の複合によって覆われていました。

ビスマルクは、4基の二連装砲塔内に収められた8門の38cm SK C/34 砲を装備しました。「アントン」と「ブルーノ」が前部砲塔、「カエサル」と「ドーラ」が後部砲塔です。副次武装は、12門の15cm（5.9インチ）L/55 砲、16門の10.5cm（4.1インチ）L/65 砲、16門の3.7cm（1.5インチ）L/83 砲、12門の2cm（0.79インチ）対空砲から構成されました。ビスマルクは4機のアラド Ar 196 水上偵察機を搭載し、3基のFuMO 23 探査レーダーを前方と艦尾の測距儀と前橋楼の上に装備しました。

海上に出る遙か前にすでに伝説的存在だったビスマルクと重巡プリンツ・オイゲンは、大西洋に突破して連合国艦船を攻撃するために出撃しました。1941年5月上旬、2隻の艦船がノルウェイ水域内で複数回、5月23日にデンマーク海峡内で再び探知されました。イギリス海軍部隊はすでに海上にあり、ビスマルクの撃沈を意図していました。

ルール・ブック内とプレイヤー補助上の情報は、マップ上の要約された情報に優先することに注意してください。

（注釈：訳者の判断で、原文を一部変更、追記しています【緑文字部分】）。



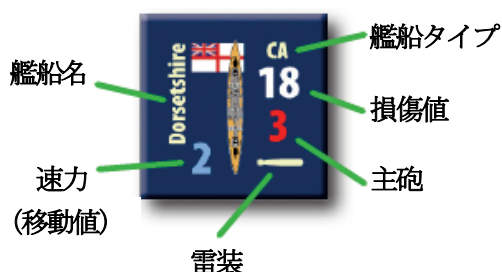
はじめに [INTRODUCTION]

Bismarck The Last Battle はソリテア・ゲームで、ドイツ戦艦ビスマルクと巡洋艦プリンツ・オイゲンのイギリス海軍との対決です。英国艦を撃沈すること並びに、ゲーム終了時にドイツ支配下のブレスト港に到着するか、又は大西洋へ突破することで、勝利ポイントが獲得されます。

内容物 [COMPONENTS]

- ・ 1冊のルール・ブック小冊子
- ・ 1枚の 17.5"×17.75"
- ・ 1枚の 9/16"カウンター (130)
- ・ 1枚のラージ艦船カウンター・ストライプ (17)
(主シート上に見られる艦船カウンターのラージ・ヴァージョンで、どちらのサイズも使用できます)
- ・ 15枚の敵艦船カード
- ・ 12枚の敵航空機カード
- ・ 4枚のイベント・カード
- ・ 1枚の Bismarck & Prinz Eugen 艦船ディスプレイ 8.5"×11"
- ・ 1枚のプレイヤー補助カード 8.5"×11"
- ・ 12個の D6 サイコロ
(4個の赤、4個の黄、2個の青、1個の黒、1個の白)

艦船カウンター

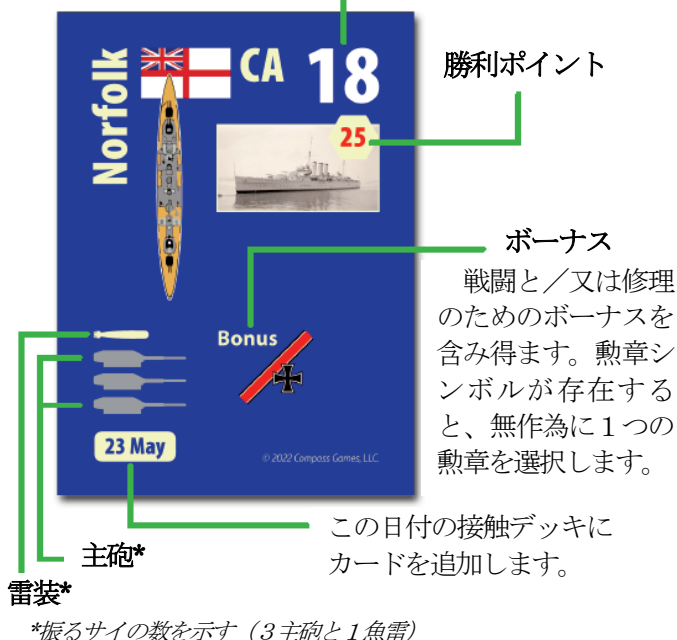


艦船タイプ :

- BB 戦艦
- BC 巡洋戦艦
- CA 重巡洋艦
- DD 駆逐艦
- CV 航空母艦

艦船カード [SHIP CARD]

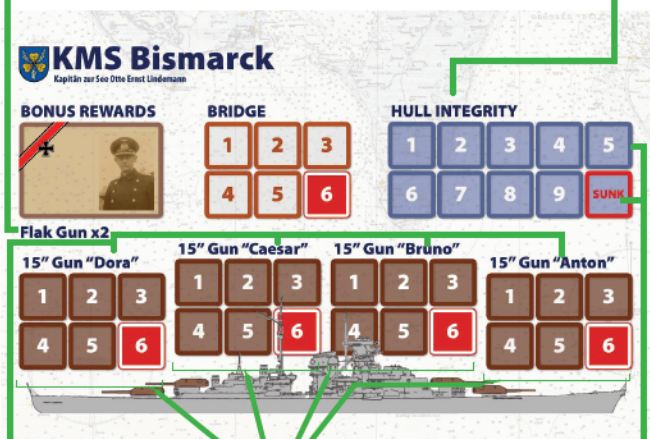
損傷ポイントに一致する損傷値は、艦船の沈没を生じさせます。損傷ポイントが損傷値の半数になるとき、攻撃サイは半減し、艦船の速力は1に減少します。



艦船ディスプレイ・カード [SHIP DISPLAY CARD]

FLAK 砲

Bismarck の船体ボックスは、10 損傷ポイントで沈没。
Prinz Eugen の船体ボックスは、8 損傷ポイントで沈没。



各砲塔は、その名称の頭文字で識別されます。
(「アントン」["Anton"] = A 砲塔等)

各ボックスの塊は「区画」。

各ボックスは1 損傷ポイント又は火災マーカーを保持します。いったん損傷ポイントが損傷ボックスに一致すると、区画が破壊されます。

天候マーカー

[Weather markers]

天候マーカーは、風 [Calm]、荒 [Rough]、嵐 [Storm] 天候を表示するために使用されます。



損傷マーカー

[Damage markers]

表面 裏面



勲章 [Medals]



指定された艦船が沈没したとき毎並びにビスマルクが勲章シンボルを含むマップ上のヘクス内に移動したとき毎に、1枚の勲章カウンター(戦闘 DRM)が無作為に選択されます。全ての勲章カウンターは DRM で、損傷ポイントではありません。

ゲーム・ターン

[Game Turn]



艦船速力マーカー [Ship Speed marker]



速力が「1」に減少したときに艦船上に置かれます。

火災マーカー [Fire marker]



火災は損傷そのものではなく、消火するまで追加損傷結果となります。

5月23日デッキをシャッフルし、表面を伏せてマップの隣に置きます。このデッキは、接触デッキと呼ばれます。その他のデッキは、ゲームの進捗に応じて接触デッキに加えられます。各ターンの終了時、そのターンの接触デッキからの全ての非公開放カードが5月27日デッキに加えられ、リシャッフルされます。

ターン・マーカー (A.M 面) を、マップ上のターン記録欄上の5月23日ボックス内に置きます。イギリス軍艦船カウンターとその他のゲーム・マーカーをマップの近くに置き、ゲーム中に使用できるようにします。

接触&航空機デッキ [CONTACT & AIRCRAFT DECKS]

5月23日: Norfolk, Suffolk、2枚の航空機カード

5月24日: Hood, Prince of Wales、2枚の航空機カード

5月25日: Victorious, Sheffield、2枚の航空機カード、2枚のイベント・カード

5月26日: Ark Royal, Dorsetshire、残っている3隻のDD、2枚のイベント・カード

5月27日: King George V, Rodney

航空機引きデッキ [Aircraft Draw Deck]: 残っている6枚の航空機カード

各ターンの後、各デッキからの全ての未公開カードは、5月27日デッキへ戻し、リシャッフルしなければなりません。

除去された敵艦船と航空機は、ゲームの残りについてプレイヤーの手に保持されます。戦闘後、敵艦船の移動値がBismarckのそれ未満であると、プレイから取り去られてプレイヤーの手に加えられません。

さもなければ、対応している艦船カウンターは、受けた損傷カウンターと共に、マップ上で戦闘が発生するヘクス内に置かれます。艦船カードは、接触デッキへ戻されてリシャッフルされ、除去又はプレイから取り去れるまでそこに留まります。損傷した航空機は、戦闘の終了時に全ての損傷が取り去られ、航空機引きデッキに加えられ/戻されます。

駆逐艦と航空母艦は、追加カードを引くための指示を持つかも知れません。これらの指示は、対応する引きデッキがすでに枯渇状態であると無視されます。追加の引きカードがやはり指示を持つと、可能であればやはりそれらに従わなければなりません。

敵カード上のボーナスは、敵が除去されたら直ちにプレイヤーによって使用できます。カードが勲章の引きを提示したら、これは一度のみの影響で、繰り返し使用することはできません。戦闘ラウンド毎に1戦闘ボーナス(勲章又はカードのどちらか)が使用できます。特定の修理セグメント又は戦闘のラウンドに、いかなる数の修理ボーナスも使用できます。

イベント・カードは、5月25日と5月26日の接触デッキに加えられ、引かれたら直ちにプレイされなければなりません。公開されなければ、イベント・カードはやはり5月27日デッキに加えられます。

開始する [GETTING STARTED]

あなたはBismarckとPrinz Eugenを指揮し、大西洋へ突破して敵海上交通を撃破せよと命じられています。

ゲームに勝利するためには、Bismarckが戦闘に生き残ってヘクスG11から大西洋へ突破するか、又はG21のブレスト[Brest]に到着しなければなりません。ゲームは1941年5月23日に開始し、5日後の5月27日に終了します。各ゲーム・ターンは、完全な1日をあらわします。開始するため、マップを広げてその隣にBismarckとPrinz Eugenのディスプレイ・カードを設置します。

BismarckとPrinz Eugenの艦船カウンターを、マップ上のヘクスA13(ベルゲン[Bergen]の港)内に置きます。駆逐艦(DD)を除く全ての艦船カードを、日付によってデッキ内に分配します。

全ての航空機カードをシャッフルし、無作為に5月23日、5月24日、5月25日のデッキに2枚を加えます。航空機カードの残りは、それ自体が航空機引きデッキとなり、盤上に表面を伏せて置かれます。全ての駆逐艦カードをシャッフルし、駆逐艦引きデッキとして2枚を脇にセットします。残りは、5月26日デッキに加えられます。対応しているデッキに4枚のイベント・カードを加えます(2枚×5月25日、2枚×5月26日)。イベント・カードが引かれたら、直ちにプレイされなければなりません。



ゲームのプレイ [PLAYING THE GAME]

ゲームのルールは、プレイのシーケンスと同じ順番であらわされます。ゲームをプレイする際に容易に参照するため、シーケンスはマップ上に略号で記載されます。

哨戒フェイズ [PATROL PHASE]

ゲームの原動力は、異なるセグメントを持つ哨戒フェイズです。：天候、移動、修理、進捗の各セグメント。天候セグメントには、サイを振って現在の海上天候状況を判定します。：風 [Calm]、荒 [Rough]、嵐 [Storm]。天候の判定後、Bismarck が前方へ移動できるか、又は停止して敵艦船と／航空機との戦闘を解決しなければならないかを調べるため、別のサイが振られます。

接触が行われたとき、プレイは探知 DR に進み、哨戒フェイズは1つ以上の戦闘ラウンドを持つ戦闘フェイズによって中断されます。接触が起きなければ、接触が行われるか又は Bismarck が4ヘクス移動してしまうまで、**天候**、移動の DR を繰り返します。次いで、哨戒フェイズは通常に継続して修理セグメントを持ちます。

最後に、Bismarck と Prinz Eugen の進捗を、ターン・マーカーを P.M.面に裏返すか、又はターン・マーカーを次のゲーム・ターンに進めることで示します。

A) 天候 [WEATHER]

天候を判定するため、1つのサイを振ります。列記された DRMs は、この**移動**の戦闘中に適用されます。

DR

- 1～2 風 [Calm] +1 DRM
- 3～4 荒 [Rough] -1 DRM
- 5～6 嵐 [Storm] DR を飛ばして1ヘクス進める。

B) 移動 [MOVEMENT]

移動又は接触についてチェックするため、サイを1つ振ります。

DR

- 1～2 移動 (2ヘクスまで*)
- 3 移動1ヘクス
- 4 接触! 1枚の敵カードを引く
- 5 接触! 2枚の敵カードを引く
- 6 接触! 3枚の敵カードを引く

*Bismarck と Prinz Eugen との間で、現在最低の移動値を基準にします。

MF=1、1ヘクス移動します。MF=2、2ヘクス移動します。

嵐の天候では、DR を飛ばして1ヘクス移動します。

すでに4ヘクス移動していたら、修理フェイズの後にターンが終了します。

Bismarck と Prinz Eugen は、常に一緒に移動します。

接触! の結果では、各接触について接触デッキから1枚のカードを引き、直接探知フェイズに進みます。(イヴェント・カードは、接触! 引きとしてカウントします。直ちにイヴェント・カードをプレイし、他の敵カードが引かれなければ修理フェイズに進みます。イヴェントは、戦闘の前にプレイされます)。

C) 探知 DR [DETECTION DR]

- 1～4 探知状態
- 5～6 非探知状態 (プレイヤーは、主導権を獲得する)

Bismarck と Prinz Eugen の両艦を探知するため、敵は一度サイを振ります。探知されたら、プレイヤーは攻撃主導権を獲得するため、敵のサイの目よりも高い目を振らなければなりません。サイの目が以下であると、敵が主導権を獲得します。戦闘フェイズに進みます。

D) 修理 [REPAIR]

Bismarck の損傷を修理するために2度のサイ振り、Prinz Eugen の損傷を修理するために1度のサイ振りを行います。結果を適用した後、残っている火災マーカーは1損傷ポイントを加え、区画内に留まります。

DR

- 1～2 修理不可
- 3～4 いずれかの区画から2損傷ポイントを取り去る。
- 5～6 艦船の全区画から全損傷ポイントを取り去る。

・最初のターンは、修理が認められません。

・Bismarck と Prinz Eugen の損傷を修理するため、いかなる枚数のカードも使用できます。

・各火災マーカーは、取り去るために1損傷ポイントとしてカウントします。火災は、同じ区画内の損傷ポイントが修理できる前に取り去られなければなりません。このフェイズ中に取り去られなければ、各火災は1損傷ポイントを加えます。

・破壊された区画は再修理できません。ある区画は、その区画の使用可能な数の戦傷ポイントが満たされたら破壊されます (火災マーカーはカウントしません)。

E) 進捗 [PROGRESS]

ターン・マーカーを P.M.面に裏返し、**ステップ B) 移動**へ戻ります。

ターン・マーカーがすでに P.M.面にあると、以下のステップを実施します。:

1. ターン・マーカーを A.M.面に裏返します。
 2. ターン・マーカーを次の日付に進めます。
 3. 非公開カードを接触デッキから 5 月 27 日デッキに加えてシャッフルします。
 4. マップ上のカウンターに一致する艦船カードを次の日付のデッキに加えます。次の接触デッキを創出するため一緒にシャッフルし、マップの脇に置きます。
 5. A) 天候から開始して、哨戒フェイズのステップを繰り返します。
- ・ゲームは、5 月 27 日ターンの後に終了します。

戦闘フェイズ [BATTLE PHASE]

敵の接触が発生したとき、(艦船又は航空機が引かれる)、敵対するユニット間で戦闘を解決しなければなりません。戦闘は、1 つ以上の戦闘ラウンドを実施することで解決されます。

主導権は、当該戦闘の全体について継続します。各ラウンドに、プレイヤーが主導権を持つと、最初に射撃します。艦船は主砲と魚雷を敵艦に発射し、Flak は敵航空機を射撃します。航空機は、艦船に魚雷を発射します。

各戦闘ラウンドの後 (両陣営が一度射撃したとき)、Bismarck と Prinz Eugen は戦闘からの避退を試みなければなりません。各戦闘ラウンドに、どちらかの陣営からの戦闘結果に影響させるために 1 戦闘ボーナスを使用でき (カード又は勲章)、いずれかの数の修理ボーナスを使用できます。

・航空母艦が引かれたら、航空機引きデッキから指定された枚数の航空機カードを引きます。空母は、攻撃できず攻撃され得ません。戦闘の終了時、艦船が引いた航空機が撃破されていたら、CV は除去されて勝利ポイントが得点されます。艦船の 1 つ以上の航空機が撃破されていなければ、CV はゲームから取り去られて VPs は得点されません。

・哨戒フェイズ中にのみ、航空機カードは特定の日付デッキから、接触として引くことができます。さもなければ、艦船カードがすでに航空機カードを引くことを指示していたら、**厳密に**航空機デッキから引かれなければなりません。

戦闘のサマリー [BATTLE SUMMARY]

A) 航空機の攻撃 [Aircraft Attack]

最初の航空機は、Bismarck を攻撃しなければなりません。複数の航空機が存在したら、プレイヤーの選択でどちらかの艦船に追加の攻撃を行うことができます。Bismarck と Prinz Eugen は、攻撃している各航空機を Flak で射撃するため、それぞれ 2 つと 1 つのサイコロを振ります。

B) 主砲の攻撃 [Main Gun Attack]

Bismarck と Prinz Eugen は、望むように敵の非 CV 艦船目標間で、主砲攻撃のサイコロを分割できます。イギリス軍巡洋艦 (CA) は、Prinz Eugen が存在したら彼女を射撃しなければならず、さもなければ Bismarck を射撃します。他の全てのイギリス艦は Bismarck を射撃します。

C) 魚雷の攻撃 [Torpedo Attack]

ゲーム毎に一度のみ、雷装を持つ各艦船は、1 隻の敵艦を攻撃できます。Prinz Eugen は、いずれかの敵艦船を攻撃できます。イギリスの艦船は、常に Bismarck を攻撃します。魚雷は、DRM によって影響を受けません。

D) 避退 [Escape]

避退は、4 ~ 6 のサイの目で成功です。成功したとき、避退のステップに従います。さもなければ、ステップ A ~ D で述べたごとく、別の戦闘ラウンドを実施します。Bismarck と Prinz Eugen の速力値が最高の敵速力値よりも低ければ、避退は 6 のサイの目でのみ成功します。サイ振りに成功したら、避退は強制的です。

・留まっている敵艦船が存在しないか又残っている艦船が航空母艦のみであると避退は自動的です。

全ての敵艦船は、沈没するか又は避退が戦闘を終了させるまで、戦闘の各ラウンドにイン・プレイに留まります。

戦闘の手順 [BATTLE PROCEDURE]

・プレイヤー補助上の戦闘結果表と損傷位置表を参照します。ベルゲン [Bergen] とブレスト [Brest] から 4 外周ヘクス以内 (航空ゾーン) のイギリス艦船は、Bismarck と Prinz Eugen の有利に主砲攻撃に + 3 DRM を加えます。

攻撃のサイコロ [Attack Dice]

各カードは、攻撃の各タイプが振るサイコロの数を表示します。Bismarck と Prinz Eugen は、主砲攻撃を行っているときに各砲塔について 1 つのサイを振り、敵航空機への各 Flak 攻撃について 2 つのサイコロを振ります。Prinz Eugen は、魚雷攻撃を行うためにもサイを 1 つ振ります。魚雷の命中では、損傷を判定するため二番目のサイが振られます。

攻撃の手順 [Attack Procedure]

攻撃のタイプとどの敵が最初に攻撃されるかは、プレイヤー次第です。各攻撃のタイプについてサイを振り、主砲、Flak、魚雷について戦闘表上で結果を判定します。各結果について、艦船又は航空機のカード上にマーカーを置くことで、損傷ポイントの数を記録します。Bismarck と Prinz Eugen については、各損傷又は射撃結果について個別にサイを振り、損傷について特定位置 (区画) を判定するため、損傷位置表を参照します。ディスプレイ・カード上の特定区画ボックス内にマーカーを置きます。

損傷の影響 [Damage Effects]

イギリス艦船と航空機は、損傷値の半分以上の損傷ポイントであるとき、攻撃のサイコロの数が半減し (端数切捨て、どの兵器が影響下であるかはプレイヤーの選択)、艦船の速力は 1 へ減少します。全ての艦船カウンターは、半分の損傷に達したときに裏返されます。損傷ポイントの合計が、艦船又は航空機の損傷値以上のときにユニットは除去されます。超過した損傷ポイントは、他の艦船に譲渡できません。

敵ユニットが除去されたとき、カードをあなたの手に保持し、戦闘、修理、ゲーム終了時の勝利ポイントの合計に使用します。

Bismarck と Prinz Eugen については、損傷と火災は各艦船についてディスプレイ・カード上にあらわされた特定の区画に適用されます。両艦船は、各砲塔、艦橋、船体損傷について区画ボックスを持ちます。ある砲塔の損傷ポイントの数がボックス内に記載された最大数に達したとき、その砲塔は破壊され、主砲攻撃のために振られるサイコロの数が1だけ減少します。

破壊された区画上の損傷結果は、いまだ機能状態の他の区画に適用しなければなりません（プレイヤーは、区画を選択できます）。

船体&浸水損傷 [Hull & Flooding Damage]

損傷位置表上で、「船体」の戦闘結果は、その損傷が艦船の船体に適用されることを示します。この場合、損傷ポイントをディスプレイ・カード上の船体ボックスに加えます。船体ボックスが破壊されたとき、その艦船は沈没します。

火災 [Fire]

いずれかの砲塔区画で火災が発生したときは射撃が妨げられ、プレイヤーは攻撃しているときに1少ないサイを振らなければなりません。この特定区画内で火災がいまだ生じている限り、戦闘の難易度を上げるために1少ないサイが必要となります。続く修理セグメントに火災が修理されなければ、それがあつた区画に1損傷ポイントが自動的に加えられます。

火災マーカーはターンを繰り延べし、修理されるまで各修理フェイズ後に損傷を加えます。イギリス艦船の火災結果は、Bismarck と Prinz Eugen がその攻撃を行うときに、戦闘ラウンド毎に1損傷ポイントを加えます。戦闘の終了時、イギリス艦船から火災が取り去られます。

撤退の手順 [ESCAPE PROCEDURE]

Bismarck は成功した撤退の後で1ヘクス移動し、Prinz Eugen は常に Bismarck と共に留まります。

航空機カードは航空機デッキに戻され、カードがシャッフルされます。

イギリス艦船カード上の損傷マーカーは、一致する艦船カウンターへ移管されて、マップ上に置かれなければなりません。現在の移動値が Bismarck のそれ以上の敵艦船は、接触デッキに戻されます。現在の戦闘における他の全ての敵艦船カードは、プレイから取り去られます。艦船カウンターは、再び接触として引かれるまで、その最後に見られた位置である戦闘が発生したヘクス内に留まります。

修理セグメントを継続し（最初のターンをプレイしているのでなければ）、進捗セグメントに進みます。

ターン・マーカーを裏返し、哨戒フェイズに戻るか又はマーカーを次のゲーム・ターンに進めます。

5月27日ターンが完了したときにゲームが終了し、勝利レベルが判定されます。

勝利 [VICTORY]

勝利ポイント (VP)

Prinz Eugen が沈没	-25
Bismarck が沈没	-100
Bismarck が Brest*	+100
Bismarck が大西洋*	+100
Prinz Eugen が大西洋	+100 (非損傷状態であると)
BC HOOD が沈没	+100
BB が沈没	+50
CA が沈没	+25
DD が沈没	+10
航空機/ CV 破壊	+10

*Bismarck は、いずれかのターンをヘクス G11 又は G21 内で開始しなければなりません。G11 であると、Bismarck は大西洋へ進入するため、通常の移動又は戦闘からの撤退によってヘクスの外へ移動しなければなりません。破壊された各砲塔について 30VP を、Bismarck の速力が1へ減少していたら 75VP を差し引きします。

勝利レベル [VICTORY LEVEL]

勝利のレベルを判定するため、ゲーム中に蓄積された勝利ポイントを合計し、最終合計を下のチャートと比較します。

勝利ポイント	レベル
300 以上	歓喜の波がドイツを支配！
200~299	ドイツ軍の大勝利
100~199	ドイツ軍の小勝利
-25~99	引き分け
-26~-99	イギリス軍の勝利
-100 以下	歓喜の波がイギリスを支配！

選択ルール [OPTIONAL RULES]

1. ターン毎に一度、接触を行った後、プレイヤーは移動表上で追加の1サイ振りを-2DRMで行うことができます。
2. プレイヤー諸氏は、その目標ヘクスへ到達するために追加の日数の継続を選択できますが、5月27日の後にプレイされた日毎に-50VP修正を受け取ります。
3. 当該 AM/PM フェイズの最初の移動のサイの目が接触！であると、プレイヤーは撤退の手順で2ヘクス移動できます。そのフェイズの接触がイベント・カードのみであると、プレイヤーは修理フェイズに進む前に1ヘクス移動できます。

プレイの例 [EXAMPLE OF PLAY]

1941年5月23日

ドイツ海軍最高司令部から Bismarck と Prinz Eugen の両艦に、ノルウェーのベルゲンを出港して大西洋へ向かい、敵の海上交通を迎撃すべしとの命令が発せられました。

ゲーム1.

最初のターン

ターン・マーカーを (AM) 面で5月23日のボックス上 (マップ) に置きます。

哨戒フェイズ

天候を判定するため、1d6 を振ります。

a) 天候

サイコロ	サイの目	結果
1	2	風海

両軍艦を移動させるために 1d6 を振ります。

a) 移動

サイコロ	サイの目	結果
1	2	2ヘクス移動

両軍艦マーカーを前方へ2ヘクス A11 へ移動させますが、接触！はありません。別の移動のサイ振りへ進みます。

b) 移動

サイコロ	サイの目	結果
1	4	1接触

単一の接触が発生しました。

5月23日付の接触デッキから1枚の敵カードを引きます。重巡洋艦 Norfolk が出現しました。

戦闘フェイズへ直接進みます。

戦闘フェイズ

敵による自艦船の探知を確定するため 1d6 を振ります。

a) 探知

サイコロ	サイの目	結果
1	4	探知状態

サイの目の結果は、敵に自艦の位置が明らかになります。

攻撃の主導権を確定するため、再びサイを振ります。

主導権を獲得するため、1d6 を振ります。

b) 主導権

サイコロ	サイの目	結果
1	4	主導権喪失

敵は巡洋艦 Prinz Eugen に対して最初に攻撃します。

敵の攻撃

敵は 3d6 (赤) & 1d6 (黄) を振ることができます。

a) 主砲 (赤サイコロ)

サイコロ	サイの目	結果
第1	1	はずれ
第2	4	1損傷
第3	1	はずれ

b) 魚雷 (黄サイコロ)

サイコロ	サイの目	結果
1	2	はずれ

+1 DRM を加えます (風の天候)

新たな結果は、以下のとおりです。:

b) 主砲 (赤サイコロ)

サイコロ	サイの目	結果
第1	2	はずれ
第2	5	2損傷
第3	2	はずれ

c) 魚雷 (黄サイコロ)

サイコロ	サイの目	結果
1	2	はずれ (DRM なし)

重巡洋艦 Prinz Eugen に損傷 (射弾命中) を適用するため 1d6 を振ります。

d) 射弾損傷 (命中)

サイの目 区画

6 船体

船体上に2損傷ポイント・マーカーを適用します。

敵へ応射するときです。

プレイヤーの攻撃 (Prinz Eugen)

a) 主砲 (赤サイコロ)

サイコロ	サイの目	結果
1	4	1損傷
2	6	3損傷
3	2	はずれ
4	3	火災

+1 DRM を加えます (風の天候)

新たな結果は、以下のとおりです。:

b) 主砲 (赤サイコロ)

サイコロ	サイの目	結果
1	5	2損傷
2	6	3損傷
3	3	火災
4	4	1損傷

c) 魚雷 (黄サイコロ)

サイコロ	サイの目	結果
1	6	命中! 損傷についてサイを振る (DRM なし)

サイコロ	サイの目	結果
1	6	4損傷 (DRM なし)

重巡洋艦 Norfolk に損傷を適用する。マップ上の Norfolk マーカーを裏返す (裏面は8損傷ポイントを残す。速力は1に減少する)。敵艦船の火災は、戦闘ラウンド毎に1損傷ポイントを加える。

プレイヤーの攻撃 (Bismarck)

a) 主砲 (赤サイコロ)

サイコロ	サイの目	結果
1	6	3損傷
2	3	火災
3	4	1損傷
4	4	1損傷

+1 DRM を加えます (風の天候)

新たな結果は、以下のとおりです。:

a) 主砲 (赤サイコロ)

サイコロ	サイの目	結果
1	6	3損傷
2	4	1損傷
3	5	2損傷
4	5	2損傷

敵の巡洋艦を沈めました。

戦闘は終了です。

最初のターンは、修理が認められません。

ターン・マーカーを PM に裏返し、移動の DR を継続します。

ゲーム・ターンが完了します。

ターン・マーカーを AM に裏返し、5月24日ボックス (マップ) へ前進させます。いまや、次の接触デッキは5月24日です。

前のデッキからの全ての非公開敵カード、艦船と航空機の両方を、最終の5月27日接触デッキ内へ加えます。

全てのカードをシャッフルします。

このステップを、ゲーム・ターンが終了するとき毎に繰り返します。

タイムライン [TIMELINE]

5月21日

ビスマルクとプリンツ・オイゲンが、ノルウェイのベルゲンに在泊。

5月22日

「巡洋戦艦部隊」がスカパ・フローを出港し、アイスランド〜フェロー諸島の間隙へ向かう（フッド、プリンス・オブ・ウェールズ、駆逐艦6隻）。

5月23日

1922

ビスマルクがデンマーク海峡に進入し、英国 CA によって視認される。

5月24日

0600

フッドが沈没する。

0615

プリンス・オブ・ウェールズが離脱する。

1830

プリンツ・オイゲンが分離する。

2210

ヴィクトリアスがソードフィッシュ9機を発艦させる。

5月25日

0600

ビスマルクとの接触が失われる。

1045

KG 5、プリンス・オブ・ウェールズ、ヴィクトリアスが北東へ回頭する。ノーフォーク、エディンバラ、ロドネーは南に配置される。

1800

ビスマルクと KG 5 は SW へ突進し、ロドネーが NE に舵を向けて集まる。プリンス・オブ・ウェールズとサッフオークは基地へ向かう。ヴィクトリアスが燃料不足で離脱する。ビアン大佐に率いられた駆逐艦5隻が KG 5 に合流するために送られる。H 部隊が南から接近する（アーク・ロイヤル、BB リナウン、CA シェフィールド）。

5月26日

1030

ビスマルクがカタリナによって視認される。KG 5 とロドネーは極度の燃料不足でビスマルクに追いつけない。

1100

アーク・ロイヤルとビアン駆逐艦5隻のみが攻撃距離内にある。

1315

ビスマルクに接触を行うため、シェフィールドが分遣される。

1450

アーク・ロイヤルからの最初の空襲が、誤ってシェフィールドを攻撃する。

2000

アーク・ロイヤルからのソードフィッシュがビスマルクを攻撃して損害を与える。

2136

ビスマルクが北へ向かっているとの報告がシェフィールドから入るが、トーベイ提督は当初信じない。

5月27日

0100

魚雷攻撃を行うために駆逐艦が回頭する。

0630

駆逐艦による最後の魚雷攻撃。ピオルンは燃料補給のためにプリマスへの帰投を命じる。

0753

ノーフォークがビスマルクを視認し、射撃を回避するために回頭して離れる。

0805

ノーフォークが KG 5 を視認する。KG 5 とロドネーは縦陣で進む。

0843

KG 5 がビスマルクを視認する。ロドネーが最初に発砲する。

0904

ドーセットシャーが発砲する。

0910

ノーフォークが魚雷を発射する。

1015

イギリス戦艦隊が戦場を離れる。ドーセットシャーは、魚雷でビスマルクの止めを刺すよう命じられる。

1040

ビスマルクが沈没する。

5月28日

0925

燃料不足のため主力艦隊から遅れた駆逐艦マシオーナとターターがドイツ軍爆撃機によって攻撃される。マシオーナが沈没する。

特別な注釈 [SPECIAL NOTES]

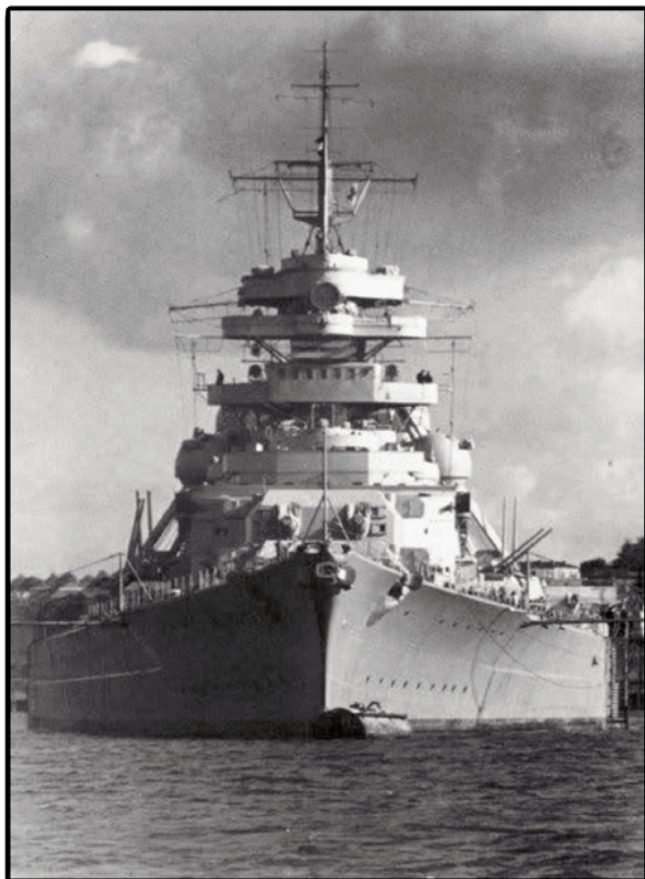
撃破された艦船&航空機の全カードは、ボーナスを提供するためと VP 得点を容易にするため、プレイヤーの手札に置かれます。

航空母艦 (CVs) は、敵の目標にはなりません。引かれたとき、プレイヤーはカード上の指示に従わなければなりません。CVs は、それらが引かれた戦闘の後、常にゲームから取り去られますが、VPs はマップ上でそれらに一致する航空機が撃破された場合にのみ得点されます。

注釈 : CV がプレイに登場したときに航空機引きデッキが枯渇していたら、プレイヤーは CV の航空機が除去されているものと見なされます。

ビスマルクは BB (戦艦) として、プリンツ・オイゲンは CA (重巡洋艦) として分類されます。

ルール・ブック内とプレイヤー補助上の情報は、マップ上の要約された情報に優先します。



CREDITS

Game Design: Petros Sorilos

Graphic Production: Ilya Kudriashov

Direction: Julian Thomas

Proofing: Brittani-Pearl MacFadden

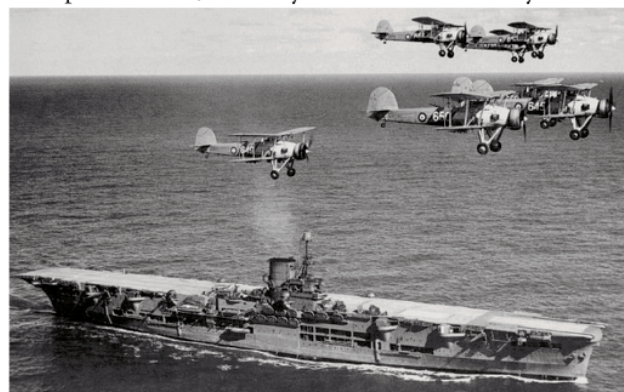
Rules Graphics and Layout: Art Lupinacci

Thanks to:

Harry Rowland, Lazaros Drakos, Thanasis Kaltsoudas, Giannis Tsakirakis, Wild Moon Games Studio

Special Thanks to:

Compass Games, Mr Billy Thomas & Bob Cloyd



デザイナー・ノート [DESIGNER NOTES]

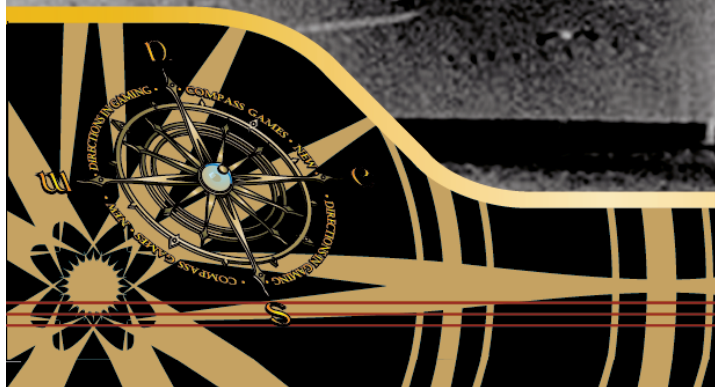
Bismarck : The Last Battle は、低難易度のソリティア戦術級ゲームで、あなたは WWII 中に無類に有名なドイツ軍戦艦ビスマルクの指揮を執ることになります。

ゲームは、1941 年 5 月 23 日から 27 日までの大西洋における、多数の艦船による哨戒の五日間について続きます。

ゲームは戦争の行方に影響を与えない一方、偉大な歴史的正確性を持ちます。:

フッドの沈没は、衝撃的な事実です。大英帝国海軍は窮地に陥りました。何としても、ビスマルクを撃沈しなければなりません！ 潮目がイギリス軍に有利になるに従って、勝利のために厳しい決断と回避戦術が絶対的に必要となります。

ビスマルクは、追われる身です！



Compass Games
New Directions in Gaming