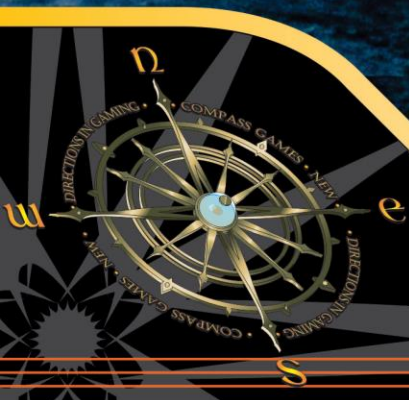


BLUE WATER NAVY

The War at Sea



ルール・ブック



Compass Games
New Directions in Gaming

目次

用語集.....	1
軍事用語.....	1
1.0 概説.....	3
2.0 戦闘ユニット.....	4
3.0 カード.....	6
4.0 サイコロ.....	6
5.0 ユニットとステータス(未行動と行動済み).....	7
6.0 ゲームマップ.....	7
7.0 勝利判定.....	10
8.0 ゲームのセットアップ.....	11
9.0 ターンの手順.....	11
10.0 気象の決定.....	13
11.0 任務部隊.....	14
12.0 任務部隊の移動.....	14
13.0 特別ユニット群とその特長.....	15
14.0 主力艦.....	18
15.0 主力艦の修理.....	19
16.0 オペレーション・ポイント.....	19
17.0 戦闘システム.....	22
18.0 水陸両用戦と NATO の兵員輸送.....	31
19.0 施設の占領.....	32
20.0 戦争及び侵攻トラック.....	33
21.0 各国家.....	34
22.0 ソヴィエトの戦略原潜(ブーマー)(SSBN).....	35
23.0 NATO の戦略原潜(ブーマー)(SSBN).....	36
24.0 ソヴィエトのスパイ.....	36
25.0 ゲーム前の技術流出.....	36
26.0 洋上の核兵器.....	37
27.0 ソヴィエトの政治安定度.....	37
28.0 NATO の敗北.....	38
29.0 オプションマーカー.....	38
30.0 オプションルール.....	40
31.0 水上艦ユニットの参考資料.....	41
32.0 オッズ計算表&数学的補助.....	42
プレイの例.....	45
デザイナーズ・ノート.....	51
クレジット.....	53

用語集

アクション[Action] - 1つの任務を1個ユニットが実施にすること。1ポイント以上のオペレーション・ポイント[Operations Point(s)]の支払うこと。

複合施設[Combined Facility] - マップ上に1個の損傷ボックス[Damage Box]で印刷された港湾および飛行場のこと。

水陸両用戦部隊[Amphib] - 水陸両用戦ユニット[Amphibious unit] - 陸戦部隊が乗艦した艦艇の20隻以上のグループのこと。NATO 水陸両用戦部隊は NATO の港湾に、ソヴィエト水陸両用戦部隊は兵団をマップ上に印刷された着上陸地点[Landind site]に揚陸させられる。

NATO - 北大西洋条約機構の略[North Atlantic Treaty Organization]。

荒天[Bad Weather] - 風浪階級[Sea state]6以上(「波がかなり高い[very rough]」という意味)。

素のサイの目[Natural Roll] - DRM 適用前のサイの目のこと。

損害ボックス[Damage Box] - 各施設の横に表示されている情報ボックスには、損害を引き起こすのに必要なヒット数が記載されている。

オペレーション・ポイント[Operation Points](OPS)または OP - アクションを実施するのにカードから引き出されるポイントのこと。

DRM - サイの目の修正値[Die Roll Modifier] のこと。

海区[Sea Zone] - マップ上の各海域のこと。

FSP - 第1撃ポイント[First Strike Point]。

ハイドロフォン・バリア[Hydrophone barrier] - 潜水艦搜索のための海底に設置された聴音装置群のこと。

ソヴィエト[Soviet] - ソヴィエト社会主義共和国連邦[The Union of Soviet Socialist Republics (USSR)]のこと。

侵攻トラック[Invasion Tracks] - ノルウェーとデンマークでの戦況と、ゲームにおける両用作戦の焦点を現示するトラックのこと。

ターン[Turn] - 1個のターンにはプレイヤーごとに2枚のカードの使用と解決があり、さらに開始および終了ステップがある。各々のカードは1日を表す。

陸域[Land Area] - この陸上の地域は海区[Sea Zone]に隣接している。

戦争トラック群[War Tracks] - このトラック群はドイツ、イタリア、トルコ、ベルギー、オランダ、フランスの戦況を現示している。

洋上哨戒機[Maritime Patrol](MP) - 航空機のうち哨戒、任務部隊、潜水艦の搜索のため設計されたもののこと。

気象区[Weather Zone] - 荒天[Bad Weather]の発生を統制するためマップ上には5つの気象区がある。

軍事用語

AAA	高射砲[Anti-Air Artillery]	航空機撃墜のために設計された対空火砲および地(艦)対空ミサイル(SAM)
AEW	航空早期警戒[Airborne Early Warning]	航空レーダープラットフォームにより航空機や艦船を搜索すること
ASM	対艦ミサイル[Anti-Ship Missile]	水上艦船を撃沈するため設計されたミサイルのこと
ASW	対潜戦[Anti-Submarine Warfare]	敵性潜水艦の探知、識別および撃破を目的とした行動
ASuW	対水上戦[Anti-Surface Warfare]	敵性水上艦船の探知、識別、撃破を目的とした行動
CAP	戦闘空中哨戒	敵性の攻撃機を我の飛行中の

	[Combat Air Patrol]	戦闘機で探知、撃破を目的とした行動
キャプター機雷 [CAPTOR]	カプセル化された魚雷	ソーナーシステムを搭載した合衆国製機雷で、敵性潜水艦を自動的に探知、攻撃する短魚雷を発射するもの
ECM	電子戦対抗手段 [Electric Countermeasures]	敵性レーダーの有効性を減じようように設計された電子器材
ハイドロフォン [Hydrophones]		雑音を聴知するための水中マイク。ソーナーを参照。洋上に探知用の「網」を展開するため航空部隊によって使用された
レーダー [RADAR]	無線方位探知および測定 [Radio Detection And Ranging]	電波を利用し遠方の物体を探知する手段 - 海上戦闘においては、水上艦船および航空機の探知に用いられる
ロルサット [RORSAT]	ソビエトの衛星 [Soviet Satellite]	レーダー海洋偵察衛星。洋上の NATO 艦隊を探知するために設計された強力なレーダーを備えた原子力可動衛星。通信やレーダーの発振する信号を捕捉するイーオーサット [EOSAT] (Electro Optical Satellite) と対になって運用されることが多い
SAM	地(艦)対空ミサイル [Surface to Air Missile]	同ミサイルは地上(艦上)から発射され、航空機や ASM を撃破するため設計されている
シード [SEAD]	敵防空網制圧 [Suppression of Enemy Air Defences]	空襲を妨害されないため、防空網を撃破または制圧することで無力化する行動
ソーナー [SONAR]	音響航法および測定 [Sound Navigation And Ranging]	音波により離れた物体を探知する手段。潜水艦および航空機は他の潜水艦を探知するため音響を用いる
ソーサス [SOSUS]	音響監視システム [Sound Surveillance System]	海底に設置された一連の水中音響器材であり、ソ連邦の潜水艦が発する雑音を聴知する。
SSBN	弾道ミサイル原子力潜水艦 [Submarine, Ballistic, Nuclear]	核弾頭を搭載した弾道ミサイルを装備する潜水艦。潜水艦自体も原子力推進である(ディーゼル推進の弾道ミサイル潜水艦は本作には登場しない)
SSGN	巡航ミサイル潜水艦 [Submarine, Cruise Missile]	巡航ミサイルの発射を主任務とする潜水艦のこと
SSN	原子力潜水艦	原子力推進の潜水艦

	[Submarine, Nuclear]	
SSK	攻撃型潜水艦 [Submarine, Diesel]	通常動力のディーゼル推進潜水艦
TF	任務部隊 [Task Force]	1つのユニットや水上艦艇のフォーメーションには最大1個の潜水艦カウンターまで
TA	曳航式ソーナー [Towed Array]	各艦艇や潜水艦が曳航する極めて探知能力の高いソーナー

「劣勢な艦隊は戦闘を行わないものだが、陸上における深刻な状況に耐え難くなったとき艦隊行動を起こす」-合衆国海軍大佐 ウェイン・ヒューズ(「FLEET TACTICS」(1986)より)

(一部を除き)下線付き文はボードゲームギーク[Board Game Geek]掲載の本作フォーラムのエラッタスレッド[Errata thread]による、デザイナー修正(20.10.4 版)を適用した箇所を示している。
マップ修正、明確化は巻末参照。

また2重下線は上記掲示板でのエラッタとしてまとめられていない回答による訂正・補足である。

1.0 概説

初回向けプレイヤーノート

ようこそブルー・ウォーター・ネイビー[Blue Water Navy]へ！

ルールは個別にはそれほど複雑ではなく各セクションに1度か2度の単純な機能を介し関連する活性化を処理するだけで十分にプレイできます。ひとたびセットアップしてゲームを動かせば、ルール・ブックの関連する項目をたまたに確認するだけで、プレイヤー支援シート上で直接プレイできるように配慮されています。

本作の主な複雑化の要因は、本作があなたに提供する選択肢の数です。どこを攻撃する？そして実施兵力は？どのカードで？核兵器はどうすべきか？ 本作には数多くの選択肢がありますが、1回のプレイではその全てを見ることはできません。最善のアドバイスは毎ターン自分が達成したいことについて計画を持つことです。

また「視野狭窄の罠[tunnel vision]」に陥り、特定の目標を撃破することに注力しすぎて全体計画に支障をきたすことも容易に起こります。敗北しそうなときは、変えれば勝てそうな場所へ行動することを知るべきです。

近代戦は極めて致死性が高いものです。毎ターン多数のユニットが除去されることに驚かないでください。空襲は恐ろしい損害を出しながらも時々失敗することもあります。空襲部隊が戦闘行動を起こした場合、帰投できるとは限らないので、だからこそ部隊が戦うときはあなたのおもちゃを失う覚悟を持ってください。

このゲームは輸送船団たち[convoys]に関するものであることを常に記憶してください。輸送船団が航行しさえすれば、NATOはこの戦争に勝利するでしょう。

ブルー・ウォーター・ネイビーは NATO とソヴィエト間の架空の1980年代の戦争を設想している。ゲームは主に海洋と空中で行われ、陸上作戦は抽象的な方法で表される。このような紛争が生じた場合、NATO の輸送船団群は合衆国で編成され、欧州と地中海に物資や増援兵力を運び込む。船団の来援はNATOの存続のために必要不可欠である。ソヴィエトは、ソ連邦水上艦隊により支援されながら、潜水艦隊とスタンドオフ対艦ミサイルを搭載した長距離爆撃機でこれら輸送船団群を阻止しようと試み、同時にソヴィエトはNATOの側面(ノルウェーおよびデンマーク)に対し水陸両用戦を実施する。

1.1 陣営[The Sides]

両プレイヤーはNATO軍またはソヴィエト軍のいずれかをコントロールする。各カウンター背景色は陣営(NATOまたはソヴィエト)を示しており、旗章は国籍を表す。

NATO 軍

合衆国 [United States] 16 9 STK Carrier Air Grp	スペイン [Spain] 1 13 10 MP P3 Orion	オランダ [Netherlands] 2 13 10 MP Atlantique	
フランス [France] 1 13 10 MP Atlantique	カナダ [Canada] 2 12 10 MP Aurora	イタリア [Italy] 1 3 8 FTR F104 Starfghter	ドイツ [Germany] 16 8 STK Tornado
ノルウェー [Norway] 2 12 10 MP P3 Orion	イギリス [Great Britain] 1 13 10 MP Nimrod	ポルトガル [Portugal] 9 9 S 0 2 Albacora	トルコ [Turkey] 8 8 S 0 14 Balao
ギリシャ [Greece] 10 10 0 4 Type 209	デンマーク [Denmark] 9 9 S 0 12 Definin		

ソヴィエト軍

ソヴィエト連邦 [Soviet] 0 3 9 FTR Carrier Air Grp	キューバ [Cuba] 0 3 9 FTR MiG23-MiG29	リビア [Libya] 0 3 8 FTR MiG23 Flogger
--	---	---

1.2 ゲームの内容物[Game Components]

- ・1枚のマップ[訳注:2枚である]
- ・4枚のカウンターシート
- ・55枚のプレイヤーカードが2デッキ(計110枚)
- ・8枚の両面印刷プレイヤー支援カード[訳注:4種各2枚の計8枚である。ボックス裏面には4枚のプレイヤー支援カードとある]
- ・1枚の小規模シナリオ用片面印刷OPストラック-1枚のシートである
- ・1冊のシナリオブック
- ・1冊のルール・ブック
- ・10個の10面体サイコロ
- ・1個の箱と蓋

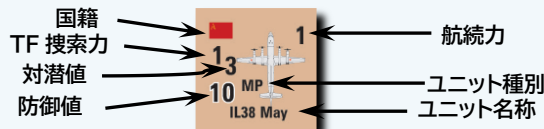
2.0 戦闘ユニット

両陣営の戦闘ユニットは航空機ユニット、潜水艦ユニット、水上艦ユニットのいずれかに分類される。

2.1 航空機ユニット[Air Units]

航空ユニットは、洋上哨戒機(MP)[Maritime Patrol]、攻撃機(STK)[Strike]、戦闘機(FTR)[Fighters]のいずれである。加えて、ソヴィエトプレイヤーは空中給油機(TKR)[Tanker Aircraft]も有している。

2.1.1 洋上哨戒機ユニット(MP)[Maritime Patrol]

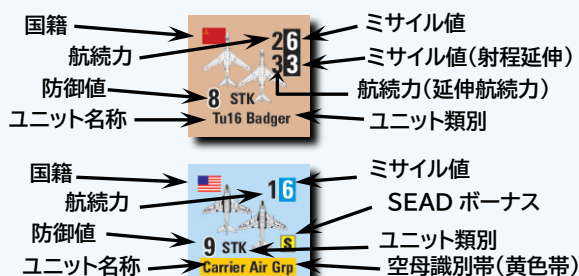


洋上哨戒機ユニットは、対潜戦(ASW)および対水上戦(ASuW)を行う海域で長距離飛行を行えるように設計された航空機である。これらの水上任務部隊の搜索は主たる任務の一つである。MP(洋上哨戒機)ユニットは約15機を表す

国籍[Country] - ユニットの所属国
任務部隊搜索力[Task Force Detection] - 任務部隊の搜索に使用するサイコロの数
対潜値[Anti-Submarine Value] - 潜水艦攻撃に使用するサイコロの数
防御値[Defense] - ユニットの敵の攻撃サイ振りステップロスを引き起こすのに必要な値
ユニット種類[Unit Type] - MP
ユニット名称[Unit Name] - 歴史的な識別記号
航続力[Air Range] - 海区でのユニットの移動制限

2.1.1 攻撃機ユニット(STK)[Strike Aircraft]

攻撃機ユニットは、爆弾やミサイルを使用して航空攻撃任務を遂行するように設計された航空機である。攻撃機ユニットは24～30機の航空機と任務支援機(偵察、電子戦、給油など)を表す。

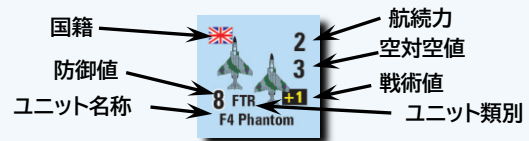


国籍[Country] - ユニットの所属国
ユニット種類[Unit Type] - STK
防御値[Defense] - ユニットの敵の攻撃サイ振りステップロスを引き起こすのに必要な値
ユニット名称[Unit Name] - 歴史的な識別記号
航続力[Air Range] - 海区でのユニットの移動制限
SEADボーナス値[SEAD Bonus] - EA-6 プラウラーを表しており、合衆国空母航空団は敵SAMサイトを攻撃する際にボーナス値を受け取る。
空母識別帯[Carrier ID Bar] - この色はユニットの基地となる空母を示している

なる空母を示している

2.1.3 戦闘機ユニット(FTR)[Fighter Aircraft]

戦闘機は、空対空戦闘任務のために設計された航空機である。戦闘機は24～30機の航空機及び任務支援機(偵察、電子戦、空中給油機など)からなる。

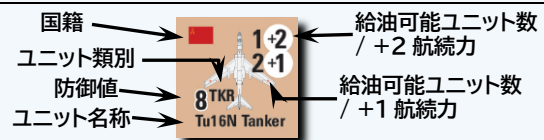


国籍[Country] - ユニットの所属国
ユニット種類[Unit Type] - FTR
防御値[Defense] - ユニットの敵の攻撃サイ振りステップロスを引き起こすのに必要な値
ユニット名称[Unit Name] - 歴史的な識別記号
航続力[Air Range] - 海区でのユニットの移動制限
空対空値[Air to Air] - 空対空戦闘で用いるサイコロの数
戦術値[Tactical] - 各空対空サイ振りにこの値を加える
空母識別帯[Carrier ID Bar] - この色はユニットの基地となる空母を示している

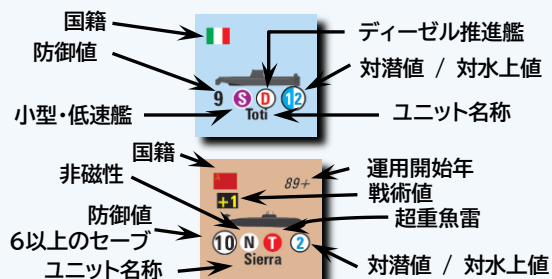
2.1.4 ソヴィエト空中給油機ユニット(TKR)[Soviet Tanker Aircraft]

ソヴィエトプレイヤーは開始時に、攻撃機と戦闘機[エラッタ]の行動半径を広げるため、2個の空中給油機を部隊に加えられる。空中給油の細部は13.1項を見ること。

ユニット数と空中給油機の航続力 -
 1個の空中給油機が攻撃機と戦闘機[エラッタ]に与えられる追加の航続力である。完全戦力の2ステップ1個空中給油機は2ユニットに+1航続力を、1ユニットに+2航続力を与えられる。



2.2 潜水艦ユニット[Submarines]



国籍[Country] - ユニットの所属国
戦術値[Tactical] - この値がある場合、各対潜や対水上攻撃サイ振りに値を追加する(ない場合に修正はない)
防御値[Defense] - ユニットの敵の攻撃サイ振りステップロスを引き起こすのに必要な値。白丸で囲まれる場合、速力、ステルス性、対抗手段が優越しているため、そのユニットには各ステップロスに対して特別な6以上のセーブ・サイ振りを持つ
ユニット名称[Unit Name] - 歴史的な識別記号
ディーゼル(D)[Diesel] - ディーゼル推進潜水艦は、原子力潜水艦に比べ低速である
非磁性(N)[Non-Magnetic] - 特別な処置を受けた、また

はそうように建造された潜水艦の船体は空中からの探知をより困難にし、機雷の起爆を抑止する

小型・低速潜水艦(S)[Small and Slow Submarine] – その潜水艦は小型で機雷原に対してはボーナス値を持つが、低速のため移動が攻撃のどちらかしかできない

超重魚雷(T)[Super Heavy Torpedoes] – ソヴィエトは合衆国空母を沈めるべく使用した

運用開始年[Availability] – 年代による使用制限を示す

ミサイル種別[Missile Type] – 搭載ミサイルの種別及び数量

対潜値・対水上値[Anti-Submarine/Anti-Surface] – 対潜戦および対水上戦で使用されるサイコロの数

潜水艦には、原子力潜水艦(SSN/SSGN/SSBN)とディーゼル潜水艦(SSK)がある。ディーゼル潜水艦は(D)で示す。

ソヴィエトの原子力潜水艦には弾道ミサイルを搭載したSSBN(「弾道ミサイル原子力潜水艦」[“Submarine, Ballistic missile, Nuclear powered”]、[「ブーマー」[Boomers]]として知られる)がある。これらにはペイロード値(赤い三角形に黄色の数字)によって示される。

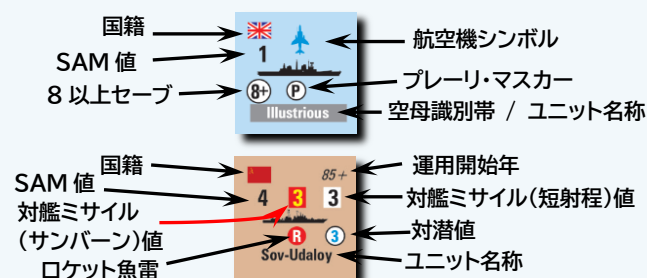


ユニットはその艦級の潜水艦3隻を表すが、対水上値4のディーゼル潜水艦は例外として同級6隻の潜水艦を表している。

2.3 水上艦ユニット[Surface units]

水上艦ユニットは各陣営の軍艦、揚陸艦、航空母艦、ヘリコプター母艦による艦隊を表す。各ユニットは単艦の主力艦のほかは、行動を共にする6~10隻の軍艦による隊群を表す。ユニットには航空母艦の名称の近くに航空機シンボル[Aircraft Symbol]が描かれている。

注記:ヘリコプター母艦のユニットにはヘリコプターのシンボルがあり、それらは航空機ユニットを搭載していない。ASWにのみ貢献する。全ての航空母艦はAEW機により搜索能力を有している。



運用開始年[Availability] – 年代による使用制限を示す

国籍[Country] – ユニットの所属国

対空ミサイル[SAMs] – ユニットが到来する敵性ミサイルを撃墜するために、ユニットが発射できるSAM(艦対空ミサイル)の総数である

弾数制限(L)[Limited Ammunition] – 自由に使用できる弾薬が限られているユニット

ダメージ修正値(H/B)[Damage Modifier] – この値はユニットが打撃を受けたときに持続的なダメージを判断するために使用される

ロケット魚雷(R)[Rocket Torpedo] – ユニットはロケット

魚雷を装備している

主砲(G)[Guns] – ユニットの長距離火砲を示す

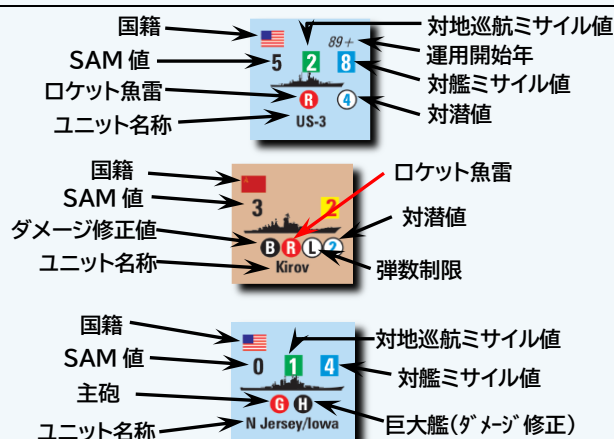
低速艦(S)[Slow Ship] – 「低速[Slow]」と表記されたユニットの移動力を減じ、潜水艦に攻撃されやすくなる

プレーリ・マスカー(P)[Prairie/Masker] – ユニットは雷撃に対しボーナス値を受け取る。音響マスキング・システムの一つである。この技術はNATOのみである

対地巡航ミサイル値[Land Attack Cruise Missiles] – ユニットが巡航ミサイルで地上を攻撃するために使用できるサイコロの数

対艦ミサイル値[Anti-Ship Missile] – ユニットに搭載された対艦ミサイルの数

対潜値[Anti-Submarine] – 潜水艦ユニットを攻撃する際、または任務部隊を攻撃する潜水艦を捕捉する際に使用するユニットの値



主力艦[Capital ships] – 全ての航空母艦と、弾数制限(L)、ダメージ修正(B)や(H)の各記号を持ついくつかの艦艇は、合衆国の揚陸艦である両用戦ユニットを除き、主力艦である。

水上艦は、マップ上の関連する任務部隊ボックスに水上艦ユニットを配置して「満たされる」ことにより、常に任務部隊[Task Force](11.0項)として運用される。水上艦は任務部隊ボックスに残り、任務部隊マーカーがマップ上を移動する。

注記:任務部隊ボックスの内容は秘密であり、対戦プレイヤーが確認することは出来ない。任務部隊を探知すると、その内訳が明らかになる。

2.4 その他のユニット[Other units]

使用するその他のユニット: RORSAT(ソヴィエト偵察衛星群)、SAM陣地、船団[Convoy]、両用戦[Amphibious]ユニット。

搜索サイコロ数 対 任務部隊用 対 攻撃機の爆撃へのサイコロ数



搜索サイコロ数 対 潜水艦 搜索サイコロ数 対 巡航ミサイル

注記:合衆国水陸両用戦ユニットにはヘリコプター母艦を示すヘリコプター記号が記されている。(デザイナーは海兵隊のヘリにもASW任務を付与されたものが入ると想定している。)

2.5 損害およびステップロス[Damage and Step Loss]

ユニットに加えられた損害をステップロスと呼ぶ。ほとんどのユ

ニットは「ステップ」と呼ばれる 2 つの面を有し、ユニットが「ステップロス」を受けると、カウンターをその弱い側に反転させる。すでに反転している場合は、「撃破ボックス [Destroyed box]」にカウンターを置く。弱い面を有していないなら、1 ステップロスでユニットは撃破される。

2.6 ステップの合併[Step Combination]

プレイヤーは厳格に同一種別で、活性化状態(「未行動」か「行動済み」か)の1ステップユニットが同一の地点であれば自由に(決して強要されず)合併して、2つをいつでも単一の完全戦力ユニットにすることができる。

2.7 ミサイルの種別[Missile Types]

潜水艦ユニットと水上艦ユニットはミサイル種別表のとおり、多種のミサイルを装備している。プレイを容易にするため、ミサイルはミサイルの背景色を用いて分類されている。例えば、緑色は対地巡航ミサイルであり、また黄色はシップレック [Shipwreck] ミサイルである。

ミサイル種別[Missile Types]

NATO装備ミサイル

2 対地巡航ミサイル

2 対艦ミサイル

ソヴィエト装備ミサイル

2 サンバーン対艦ミサイル [Sunburn]

2 シップレック対艦ミサイル [Shipwreck]

2 短射程対艦ミサイル

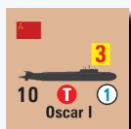
2 長射程対艦ミサイル

2 対地巡航ミサイル

2.8 スタック[Stacking]

1つの陣営の全てのユニットは、ペナルティなしでスタックでき、協同して行動できる。スタックには制限がなく、広洋を表している同一の海区[Sea Zone]内には両陣営のユニットが自由に存在できる。

例外:1個の任務部隊は、護衛として1隻のみ潜水艦ユニットを合同できるが、ディーゼル潜水艦(D)ではなく(非SSBN記号の)原子力潜水艦でなければならない。



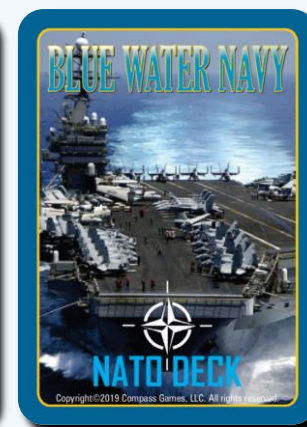
デザイン・ノート:ディーゼル潜水艦は水上艦を護衛するには遅すぎます。

その他、スタックに制限はなく、潜水艦、艦船、航空ユニットをどれでも同じ場所に置く。

3.0 カード

各陣営には、ゲームを動かすカード・デッキがある。各カードの左上隅には、オペレーション・ポイント(または「OPS」)と呼ばれる数値と、1件か2件のイベントが記載されている。カード上部のイベントは、カードがオペレーション・ポイントとして(または16.6.5項により)プレイした場合にのみ使用でき、下部のイベントは、指定された条件が満たされた時にいつでもプレイできる。

カードがプレイされると、自分の捨て札場[discard pile]に置き、新しいカードを引く必要があり、デッキにカードが残っていない場合はシャッフルする。



イベント文に「削除[remove]」と記載されたカードは、イベント後にプレイから除外される。

各カードの上段のイベントには、カード右側にプレイのコストが示されている。これは、プレイヤーがそのイベントを実行したい場合、カードプレイにより与えられたオペレーション・ポイントから消費しなければならない。

各カードの下段のイベントは何かが起こった時の反応として行われ、「リアクション」と呼ばれる。必要に応じて使用するカードの数に制限はなく、OPSポイント[訳注:ママ]の支払いを伴わず、任意の数のリアクションに使用できる。

各プレイヤーは常に3枚の手札を保持する。

各プレイヤーは手札が2枚以下になるたび、新たなカードを引く。

4.0 サイコロ

全てのサイコロは10面体である。常に「ゼロ」は「10」と読み替える。

4.1 サイの目修正値(DRM)[Die Roll Modifiers (DRM)]

プレイ全体を通し、各イベントとアクションには、最初のサイの目と組み合わせて最終結果を与えるサイの目修正値(DRM)が含まれる。DRMには正負がある。

4.2 素のサイの目[Natural Rolls]

「素のサイの目」とは、修正値適用前のサイの目のこと。従って、

素の「10」は、DRMに関係なく「10」を振ることによってのみ達成できる。このゲームでは通常、素のサイの目は特別な結果を生み、戦闘結果表内に「N」を付与している。

5.0 ユニットとステータス(未行動と行動済み)

各ユニット(カウンター)は、「行動済み[Spent]」または「哨戒中[On Patrol]」となるアクションを完了するまでは「未行動[Fresh]」とみなされる。関連する「行動済み」「哨戒中」マークを使用してユニットの状況、ステータスを示す。



注意: 以下は例外:

- ・任務部隊が「行動済み」と表示されることはない。
- ・水上艦ユニットは「行動済み」と表示されることはない。
- ・CAP中の戦闘機ユニットは、CAP任務だけで飛行している限り「行動済み」とはならない。

「行動済み」「哨戒中」と表示されていないユニットは「未行動」であり、各種のルールに則ったアクションを実行できる(16.1項)。

「行動済み」と表示されている間、ユニットはアクションを実行できないが、戦闘機ユニットだけは制限付きでCAPを行える。

「哨戒中」と表示されている間、ユニットは哨戒のルールに従い敵の移動に対しリアクションでき、または、もしそれが航空機ユニットなら、そのターン中に「哨戒中」マークを取り除くこともできる。潜水艦はターン末にのみ哨戒中マークを取り除ける。

6.0 ゲームマップ

6.1 ゲームマップ[Game Map]

マップは合衆国からソヴィエト西部までをカバーしており、地中海も含まれる。海区[Sea Zone]の幅は500ノティカル・マイルに近似している。



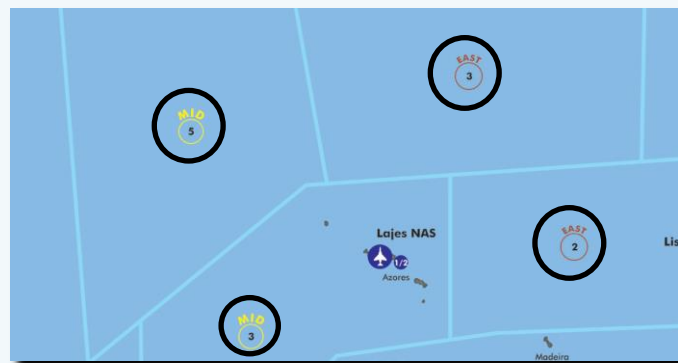
6.2 海区[Sea Zone]

マップは移動と戦闘を管制するため海区[Sea Zone]に分割されている。以下の例外を除き、ユニットは海区の間を自由に移動できる。

- ・北氷洋[Arctic Zone]は原子力潜水艦のみに制限される (D)潜水艦では入域できない(6.4項)。
- ・荒天は水上艦の移動(12.1項)を減速させ、戦闘に関連する多くの影響がある。
- ・NATOはハイドロフォン・バリア[Hydrophone Barrier](6.8項)を超越するソヴィエトユニットにリアクションでき、同様にソヴィエトのバスチオン[Bastion]に入域するNATO軍ユニットにリアクションできる。

6.3 気象区[Weather Zones]

北氷洋(6.4項)を除く、すべての海区は西部[West]、中部[Mid]、東部[East]、地中海[Med]、北部[North]の5つの「気象区[Weather Zones]」の1つに分類され、気象区のボックスと番号で識別される(例:西部6[West 6]、北部3-4[North 3-4])。これら識別子は、シナリオのセットアップや荒天(10.0)の場所の特定など、他のゲーム機能のために使用される。一部の海区は同じ気象区識別子を共有している(例:西部1、北部9-10)。もし荒天で共通の識別子を判定したら、荒天マークを両方の海区に配置する。



6.4 北氷洋[The Arctic]

この特別な「海水下[under ice]」海区には原子力潜水艦((D)記号のない各潜水艦)のみが入域できる。

北氷洋に入域に必要な移動消費はマップの北側に矢印で示されている。NATOの潜水艦のみがカナダ東部ラブラドル海[Labrador Sea east of Canada](中部10海区[Sea Zone Mid 10])を通峡して北氷洋に入域できることに注意してほしい。マップ中の注記を参照。

北氷洋には気象区の識別子がなく、荒天の影響を受けることはないが、絶え間ない海水の移動と摩擦は、その過程で発生するノイズにより、同海域での水中戦闘を困難にしている。

デザイン・ノート:北氷洋によりソヴィエトSSBN群に提供をされる保護に加え、一部のオペレーショナルイベントでは、SSBNが海水下で活動する際にボーナスも与えています。

6.5 ソヴィエト「戦略原潜」の聖域[Soviet "Boomer" Bastion]

この特別な海区は、ソヴィエトがSSBN群を保護するため設定したバレンツ海北部の要塞海域[Bastion]を表している。そこにはNATO潜水艦の探知を補佐する水中音響器材「CAESAR」が敷設されている。さらに機雷や独自の防衛機構 - コルベットや哨戒機を持つ。これらには次のようなゲーム中の効果がある:

をしなければならない。

回避に失敗した場合、特に影響はない。

デザイン・ノート: このルールはプレイヤーがマップに持つ「神様視点」を説明し、SSBNがすり抜けやすくするものです。お忘れなく:第1撃用の潜水艦には必ず護衛をつけましょう!

6.8 ハイドロフォン・バリア[Hydrophone Barriers]

冷戦当時、NATOは水中音響搜索システム「SOSUS」をソヴィエト潜水艦の大西洋航路上のチョークポイントに設置した。次の表に、それらの場所とASW兵力を示す。

バリア	海区境界	海域用ASW兵力
GUIKギャップ [GUIK Gap]	東部6、東部9-10、北部3-4	なし
イギリス海峡 [English Channel]	東部4	あり。荒天でなければ、サイコロ2個のヘリコプター
ジブラルタル海峡 [Strait of Gibraltar]	地中海1-2	あり。荒天でなければ、サイコロ2個のヘリコプター (下記「3. イギリス海峡と～」を参照[訳注:本和訳に合わせ改変])

敵潜水艦がマップ上のあるハイドロフォン・バリアを超越する場合、その海区の1個の「未行動」または「警戒中」友軍ユニットは、次のいずれか1つのオプションを使用し、バリアを超えて入域する各潜水艦の移動を妨害[interrupt]できる:

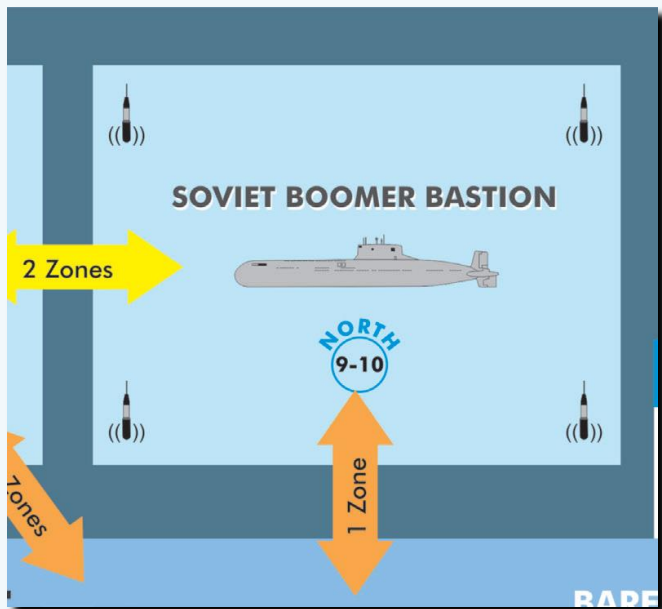
1. ゾーンに入域するユニットごとに1個サイ振りをし、対潜戦表[Anti-Submarine Warfare Table](17.8項)で行い、未行動友軍ユニットの戦術値[Tactical Value]を加算する。

注記:友軍ユニットに不利な影響はありません。(訳注:行動済みにならない、の意)

2. 通常の対潜攻撃[Anti-Submarine Warfare attack](17.8項)を、あたかも未行動友軍ユニットが潜水艦を攻撃しているかのように、海区に入域するユニットに対して1回サイ振りをする(それだけがする)。もう1個サイ振りをし、友軍ユニットには「行動済み」と表示する。

3. イギリス海峡とジブラルタル海峡には、海域警備ユニットのような、サイコロを2個振れる恒久的な地域ASW兵力がある(天候の影響と対潜戦表(17.8項)で(N)の影響を通常通り受ける)。このサイ振りは、上記の他の2つのオプションのいずれかの代わりに使用される。荒天では、これはサイコロの数がゼロになる。荒天は潜水艦が入域したゾーンにある場合、適用される。

例示: 1隻のソヴィエト潜水艦がSOSUS線上を北部7-8を経由し東部6まで移動する。NATOプレイヤーが東部6の未行動ユニットを活性化させ、+1サイコロで対潜戦表を振る。もしくは、NATOはソヴィエト潜水艦に対し1個のサイ振りをし、探知している友軍ユニットに「行動済み」と表示させないことができる。この方法ならNATOは未行動ユニットが使用可能である



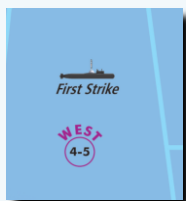
移動:ソヴィエト「戦略原潜」バスチオンには、マップ上の矢印で示す移動力消費で、全てのユニットが入出域できる。

戦闘:

- ・ハイドロフォン・リアクション(6.8項)はバスチオンに入域する各NATO潜水艦に適用する。
- ・対潜戦を行う際、素のサイの目で「1」を1個以上出した場合、NATO潜水艦は1ステップロスを被る(バスチオンの防衛機構による攻撃を表す)。

6.6 第1撃ゾーン[First Strike Zones]

いくつかマップ上に「第1撃用」ゾーンが表示されている。全SSBN用のものと、一部に非ヤンキー級[Yankee Class]用のものがある。潜水艦は第1撃チェックを要する際にのみ、カウントできるゾーンにいるかを確認する。



例示: 1隻のヤンキー級SSBNが非ヤンキー級ゾーンにいるが無視される。

デザイン・ノート: 歴史的には、ソヴィエトはこれらの海域で戦闘当直を実施することで、合衆国東海岸を発射から数分の飛翔時間で攻撃できる第1撃能力を持ちました。欠点としては、それらが合衆国に近すぎるためNATO対潜部隊の攻撃の第1目標となっていました。

6.7 第1撃潜水艦の回避 [First Strike Evasion]

NATOユニットが第1撃ゾーン内かその隣接で、対潜戦サイ振りを行う前に、ソヴィエトプレイヤーはゾーン内の各SSBNを選択して1個サイ振りを任意で行える。

SSBNが「未行動」の場合は6以上、「行動済み」の場合は8以上が必要。成功した場合、直ちに隣接海区に移動でき、1隻の他の非SSBNで非ディーゼル(D)の潜水艦(すなわち護衛)の両ユニットはまだ「行動済み」と表示されていなければ行動済みとなる。

NATOは敵ユニットが残っていないくても、活性化ユニットで搜索

限り、SOSUS線を超越するすべてのソヴィエト潜水艦に常に1個サイ振りを要求できる。

ソヴィエト潜水艦がSOSUS線を超越して東に移動して本国へ向かった場合も、当該潜水艦がまたハイドロフォン・バリアを超越したなら、同じ処理が適用される。

6.9 陸域[Land Areas]

これらは「施設[Facilities]」と呼ばれる、港湾[ports]や飛行場[airfields]を含むマップの領域である。マップ上に表示されている飛行場や港湾の数は、注目すべきもののみである - ゲームの目的のため、陸域には最大で1個の港湾や1個の飛行場施設(または両方の組み合わせ、6. 10. 3項参照)がある。

例示: コラ半島[Kola Peninsula]には多くの飛行場が示されているが、ゲームの目的上、単一の飛行場施設と北部9-10海区に隣接する単一の港湾として扱われる。

飛行場と港湾の記号は、施設が隣接する海区を示すために使用される。一つの海区に触れる各記号や飛行場/港湾ボックスは隣接関係を表す。例外:コラ港[Kola Ports]は北部9-10に隣接している。

例示: イギリスには2つの施設がある。飛行場はロジマス[Lossiemouth]が海区に隣接しているので、北部5-6に隣接しており、ルーカース[Leuchars]が海区に触れている北部3-4、ストーノウェー[Stornoway]により東部6、そして施設ボックス自体が海区に触れているため東部4に隣接している。

マップ上の港湾記号の位置は、港湾の隣接関係を定義する-

例示: ケフラヴィク海軍航空基地[Keflavik NAS](アイスランド)は北部7-8および9-10に隣接している。しかし、港湾記号が他の海区に触れていないため、港湾は東部9-10に隣接しているだけである。

ユニットが施設から隣接する海区へ、またはその逆へ移動できるが、海軍ユニットは出入港のルール(12. 3項)に従う。

例示: イギリスの飛行場にいるユニット群は、海区が飛行場に隣接しているため、北部3-4、北部5-6、東部6、東部4に移動できる。

海区で荒天が発生すると、その海区に隣接する陸域でも荒天となる。

例示: 隣接する4つの海区のいずれかが荒天の場合、イギリスの飛行場は荒天となる。

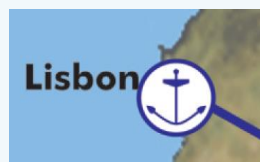
6.10 施設[Facilities]

3種類の施設がある-港湾[Ports]、飛行場[Airfield]、複合施設[Combined Facilities]

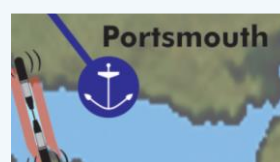
6.10.1 港湾[Ports]

港湾は、任務部隊の編成、NATO船団の受け入れ、主力艦の整備、艦艇の再装填[rearm]に使用される重要な港湾施設である。港

湾は2種類ある-主要[Major]、小規模[Minor]。各種別の機能を以下に示す。



主要港湾

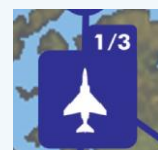


小規模港湾

種別	能力
小規模港湾[Minor ports]	毎ターンに1隻、友軍潜水艦に再装填[rearm]ができ、自国籍水上艦ユニット群に再装填ができる。
主要港湾[Major ports]	友軍潜水艦に何隻でも再装填ができ、水上艦ユニット群も同様。また主力艦の損害からの整備できる。

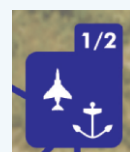
6.10.2 飛行場[Airfields]

飛行場は数無制限に陸上運用航空機の収容および運用が行える。



6.10.3 複合施設[Combined Facility]

港湾と飛行場とが単一の施設として集約されおり、単一の損傷ボックスを持っていることから、損害を受けた場合、飛行場と港湾が同時に同じ段階の損害を受ける。



例示: デンマークのエスビャウ[Esbjerg]はキール[Kiel]とシュレスヴィヒ[Schleswig]との複合施設である。

6.10.4 施設への被害[Facility Damage]

各施設の種別には、「軽[Light]」「重[Heavy]」損害を発生させるために必要なヒット数を示す損害ボックス[Damage box]がある。陸域に別々の港湾と飛行場がある場合、別個の損害ボックスがあるが、複合施設のある陸域の場合は、両方の施設に等しく影響する単一の損害ボックスがある。

例示1: イギリス北部には飛行場施設、南部には港湾施設がある。各施設は損害ボックス(それぞれ1/3および2/4)があり、個別に損傷を受ける。

例示2: スペインのロタ海軍基地[NS Rota]は1/2の損害ボックスを持った複合施設である。

施設が損傷した場合、攻撃側プレイヤーが施設に与えたヒット数を(事前に与えたヒット数と合わせて)最大5まで評価する。次に損傷段階を評価する。ヒット数が第1の数字以上なら「軽」損害を受ける。ヒット数が第2の数字以上なら、施設は「重」損害を受ける - 正しい損傷段階マーカーを配置し、損害効果表[Damage Effect Table]を確認して結果を適用する。

損害は累積的である - 重損害の施設には軽および重損害の結果を適用する。

損害	損害の効果
軽損害の飛行場	航空機ユニットは飛行できず、哨戒中[On Patrol]の戦闘機と哨戒機の両者を基地に戻し「行動済み」と表示。またCAP修正値[CAP modifier]も適用する(17.7項)
重損害の飛行場	航空機ユニットは飛行禁止。全てのCAPはユニットごとに1個サイコロを減じる。 艦艇移動時やターン末で航空機ユニットの「行動済み」マーカーを取り除けない - 本飛行場は航空機への給油や整備能力を喪失した。
軽損害の港湾	・船団や両用戦部隊の出入港は遅延し+1ヒットを与える。 ・+1追加オペレーション・ポイントで、この港湾の潜水艦ユニットを1個活性化できる(つまり2OPS) ・-2の機雷排除ペナルティ
重損害の港湾	・船団や両用戦部隊の出入港時に+2ヒットを与える(+1の代わり) ・本港湾で任務部隊を制形するのに+1オペレーション・ポイントを要する

デザイン・ノート: これは、イギリスの飛行場のように、3ヒットで「重」損害を受けた施設の場合、余剰のヒットにより施設が長く制圧され、2ヒットで「軽」損害を受けた大規模施設の方がより早く回復できることを意味します。

例示: スコットランドのイギリス空軍飛行場が攻撃された。1ヒットを受け、ヒットマーカーが配置される。損害ボックスには1/3と表示されているため、軽損害であれば1ヒットで十分だが、重損害を与えるには3ヒット必要である。軽損害マーカー[Light Damage Maker]が配置される。

6.10.5 施設の修理[Facility Repairs]

損傷した各施設のヒット数は各ターンに2個ずつ減少し(オペレーション・カードをプレイするごとに1個)、施設を擁するプレイヤーは追加で修理アクションを実行してこれを高速化することができる(16.5.1項)。ヒット数が「重損害」未満の場合、「重損害」から「軽損害」に変わる。「軽損害」に必要なヒット数を下回ると、施設はもはや損害を受けない状態である。

6.10.6 施設の占領[Facility Capture]

いくつかのNATO施設は、水陸両用部隊の着上陸や戦争トラック[War Tracks](19.0項および20.0項)の進捗によりソヴィエトにより占領される可能性がある

6.11 マップの通過矢印[Map Overflight Arrows]

いくつかの矢印は、ユニットが海区に到達するための代替ルートを示している。矢印の説明文には、「+X」と表示されている。これは、Xが矢印を使用する際の追加移動コスト、または「=X」で矢印を使用する場合の合計移動コストを表す。

例示1: 矢印は北部9-10に始まり、北氷洋を飛び越える[Over Flies the Arctic]。さらに2ゾーンの移動を行う場合、

北部9-10から東9-10まで飛行できる。これによりNATO戦闘機を回避できる可能性がある。移動距離は3(1つはバレンツ海、2つは矢印上の移動分)である。

例示2: 黒海の基地から航空機はバルト海に直接移動して合計3ゾーンの移動コストを支払うか、1ゾーンで地中海7-8(ただしトルコ領空(21.1項))、または地中海7-8にはイラン、イラク、シリア領空[Overfly Iran, Iraq, Syria]を通過することで合計移動コスト4ゾーンとすることができる。これはより安全であるが、極めて長いルートである。

6.12 距離の計測方法[Measuring Range]

移動という目的のためには、陸域は隣接する全ての海区から1海区の距離にあるが、施設を攻撃する場合、攻撃側ユニットは隣接海区に到達できるだけでよい。

例示: コラ半島[Kola Peninsula]の基地からバレンツ海への飛行は1ゾーンの距離だが、NATOがコラ半島基地群を攻撃するために必要なのは、その周辺に飛行することだけであり、バレンツ海へ飛行するだけで攻撃のためには十分である。

完全に海区内に位置する「島嶼[island]」陸域(プエルトリコ[Puerto Rico]など)は、周辺の海区までの距離は0で、隣接する海区までの距離が1である。

6.13 ゲームトラックおよび保持ボックス[Game Tracks and Holding Boxes]

マップには、ゲーム情報マーカーを保持するための様々なトラックと、いくつかの任務部隊と撃破ユニットを保持するためのボックスがある。任務部隊の編成はマップ上の任務部隊ボックス[Task Force Box]に水上艦ユニットを配置することで示される。任務部隊の編成は所有プレイヤーのみの秘密である。任務部隊が探知された場合に構成艦艇を搜索ルールに従ってマップに配置する。

7.0 勝利判定

各シナリオには独自の勝利条件が設定されているが、キャンペーンゲームの場合:

ソヴィエトは戦争及び侵攻トラック[War and Invasion Tracks]で自軍が通過した地点に4個の「鎌とトンカチ[Hammer and Sickle]」アイコンを数えられなければならない。

例示: ゲーム終了時、ソヴィエトプレイヤーはノルウェー侵攻トラック[Norway Invasion Track](「鎌とトンカチ」1個分)のオスロ[Oslo]ボックスに兵団[troop]があり、欧州北方戦争トラック(「鎌とトンカチ」2個分)のルール都市群ボックス[「Ruhr Cities」box]に軍集団[army]マーカーが所在している。他の占領ボックスには鎌とトンカチはない。ソヴィエトプレイヤーは敗北した。

ソヴィエト軍は、毎ターン(ドイツ、イタリア、トルコ等の)戦争トラック上で自動的に前進する - これはNATO軍プレイヤーが多くの損害を被っていない船団を到達させることで減速または完全

停止させられる。1個船団につき最大2ヒットの場合は前進を防ぎ、最大4ヒットの船団は「部分船団[Partial Convoy]」と見なされ、2個の部分船団が合同して1個前進を阻止する(1個の部分船団だけでは何も起きない)。

NATOはユーゴスラヴィア／ギリシャ(17. 24項)に所在するソヴィエト兵団アイコン[Soviet troop icon]を攻撃することにより、欧州南方戦争トラック[Europe South War Track](イタリア、トルコ)の侵攻を遅滞させられる。

侵攻トラック(ノルウェーとデンマーク [Norway and Denmark])は両用戦ユニットにより兵団[troop]を着上陸させることで前進する。両軍はこの軍種を擁しており、派遣兵団[troop]は互いに相殺される。ソヴィエトプレイヤーが前進させるには、ターン末に、トラック上にNATOが前進しているボックスの部隊と同価値のソヴィエト兵団マーカーがなければならない。NATOはいずれかの侵攻トラックで前進するソヴィエト兵団を攻撃することで、進撃を止められる(17. 24項)。

各侵攻トラックの最後にある「鎌トンカチ」(デンマークやノルウェーの降伏を表す)に加え、各トラックはソヴィエトプレイヤーにさらなるメリットを提供する - ノルウェーの基地占領により前進飛行場を提供したり、デンマークの海峡の機雷原を排除して、イギリス海峡をソヴィエトの高速攻撃艇隊群[fast attack units]で溢れ返させることができる(21. 2. 1項)。

注記:戦場の核兵器[battlefield nuclear weapons](22. 1項)の使用で、ある勝利得点スペースに移動したら、「鎌トンカチ」1個分の価値が減少する。1個「鎌トンカチ」のスペースはこれ以上減少しない。

8.0 ゲームのセットアップ

完全なセットアップ手順についてはシナリオブック[scenario book]を参照。

9.0 ターンの手順

本ゲームは最大で12ターンであり、各ターンは2日を表す。

1. 船団新編フェイズ[Convoy Placement Phase]

登場する船団ユニットを合衆国のいずれかの港湾(カナダ除く)に配置する。

2. 増援フェイズ[Reinforcement Phase]

自国籍の友軍の港湾でこのターンにゲームに参加する全ての部隊を受け取る。

ソヴィエトRORSATはチュラタム・ボックス[Tyuratam box]に配置する。

3. オペレーションフェイズ[Operations Phase]

a. ソヴィエトプレイヤーは、オペレーション・ポイントのためにプレイするカードを1枚選び、オペレーション・ポイント記録トラック[Operations Point Record Track]にソヴィエトマーカーでポイント数を記録する。

b. NATOプレイヤーは、オペレーション・ポイントのためにプレイするカードを1枚選び、オペレーション・ポイント記録トラック[Operations Point Record Track]にNATOマーカーでポイント数を記録する。

c. ソヴィエトプレイヤーは、先にオペレーション・ポイントを使用してアクションするかパスをする(16. 0項)

d. NATOプレイヤーは、オペレーション・ポイントを使用してアクションするかパスをする(16. 0項)

e. オペレーション・ポイントがなくなるまで手順cとdを交互に繰り返す。

オペレーション・ポイント記録トラックに書かれたイベントを確認してほしい:「FAST」、「REPAIR」、「SHIPS」、「NEXT DAY」。これらは、両プレイヤーのオペレーション・ポイントマーカーがボックスに到達または通過した時に発動され、現在のアクションが解決された直後に有効になる。

4. ターン終了フェイズ[End of Turn Phase]

a. 要撃任務[Interception missions]の戦闘機と「哨戒中」のMPユニットは基地[base]へ帰投できる。

ゾーンに両軍の戦闘機ユニットが含まれている場合、すべての航空機ユニットは基地[base]へ帰投する。

b. すべての「行動済み」マーカーを取り除く(重損害の飛行場の航空機ユニットを除く)。

潜水艦の「哨戒中」マーカーを除去するか、保持するかを選択する。「哨戒中」マーカーを持つ潜水艦は、敵ユニットにリアクションできる。

c. 侵攻

- 1 侵攻トラック[Invasion War Track](デンマークとノルウェー)を解決する。
- 2 デンマークにソヴィエト兵団が着上陸していない場合、デンマークの海峡機雷レベル[Danish Strait Mining level]が上昇する。
- 3 戦争マーカーが関連するボックスにある場合、デンマークの海峡の機雷を排除するためサイ振りを行う。
- 4 ノルウェーが降伏した場合、ボーナスが得られる。
- 5 侵攻トラックにより必要な場合、潜水艦を除去する。

d. 船団とソヴィエトの前進による戦争トラックの変化を計算し、その結果潜水艦を除去したり、施設を占領したり、戦争トラックで必要とされるならNATOの核兵器使用を解決する。欧州南方戦争トラック、ノルウェーとデンマーク侵攻トラックは3ヒット分を除去する。

e. 現在のターンに第1撃アイコンがある場合、少なくとも6

SSBNペイロード値(SSBN Payload value)が(北氷洋とバスタチオンを除き)第1撃ゾーンにあれば、ソヴィエトプレイヤーに第1撃ポイントを1与える。

f.すべての気象マーカーを取り除き、マップ上の各気象区の天候サイ振りを行う。

g.2枚のカード(NATO)、1枚のカード(ソヴィエト)を保持するか選択する。他のカードはすべて捨ててから、手持ちのカードを5枚まで増やす。保持するカードが多ければ新規に引けるカード数は減る。

注記:カードの保持は義務ではない。

h.ターンマーカーを移動させる。本ゲームは12ターンで終了となる。

i.6以上のサイ振りでASATシステムボックスから第1撃ポイントを1点分、取り除く。

9.1 ターン・シーケンスの詳細

9.1.1 船団新編フェイズ[Convoy Placement Phase]

毎ターン、NATO は1個船団を受け取り、1個地中海船団も受け取る可能性がある。NATO プレイヤーは運用可能なカウンター種別うち、いずれかを選択することができる(高速船団はイベントでしか参戦しない)。すべての船団はマップ上の合衆国の港湾に置かれる。

9.1.2 増援フェイズ[Reinforcement Phase]

選択したセットアップに応じて、各陣営にはゲーム中に運用可能になるユニットが複数ある。これらには両陣営の水陸両用戦ユニット、ソヴィエト RORSAT 群、NATO の空母戦闘群が含まれる。増援フェイズ中に到着したユニットはマップに配置される。全ての増援は、自国に属する港湾に配置する。ソヴィエトのRORSATはチュラタム・ボックス[Tyuratam box]に置かれる。

9.1.3 オペレーションフェイズ[Operations Phase]

ソヴィエトプレイヤーは、オペレーション・ポイントのためにプレイするカードを1枚選択し、オペレーション・ポイント記録トラックにポイント数をソヴィエトのマーカーで記録する。

NATOプレイヤーはオペレーション・ポイントのためにプレイするカードを1枚選択し、オペレーション・ポイント記録トラックにポイント数をNATOのマーカーで記録する。

これはNATOプレイヤーがソヴィエトプレイヤーのプレイを見てからカードを選択できることを意味します。

ソヴィエトプレイヤーは、先にオペレーション・ポイントを使用し、アクションチャート[Action Chart](16. 1項)からアクションを1つ選択して実行する。アクションはチャートの「活性化中に使用-アクションに当たらない」部分から選ぶこともできる。

注記:これらのアクションは追加で実施でき、オペレーション・ポイントは消費しない。ひとたびソヴィエトプレイヤーが選び、アク

ションを終えたら、プレイはNATOプレイヤーに移る。

次にNATOプレイヤーがオペレーション・ポイントを使用してアクションを行い、ソヴィエトプレイヤーと同じ手順を踏む。

オペレーション・ポイントがなくなるまで、プレイヤーは交互に1つずつアクションを実行する。相手よりもオペレーション・ポイントが少ない場合はパスすることができる。

対戦プレイヤーは何ら干渉できずに、他のプレイヤーが全く別のアクションをしているのを見ながら、プレイを繰り返していくのが通常である。

オペレーション・ポイント記録トラックのイベントを確認する:**FAST, REPAIR, SHIPS, NEXT DAY**。これらのきっかけはプレイヤーの両方のオペレーション・ポイントマーカーがボックスに到達するか、ボックスを通過すると発動され、現在のアクションが解決された直後に有効になる。細部は以下の通り:

FAST: 1日目の場合[If it is not Day Two]:高速の任務部隊(複数) [FAST TFs]を1海区移動できる(対潜戦は実施できない)。高速の任務部隊(複数)とそれらが占めるゾーンにのみ適用し、ステップ2と6を無視したSHIPSイベントとして解決する。2日目[Day Two]の場合: このイベントを無視する。
[訳補:「1日目」「2日目」とは1ターン内の「Day One」「Day Two」のことである]

REPAIR: マップ上のいずれかの破損した施設から1ヒット除去し、現状が軽損害か損害なしを確認する(6. 10. 5項)

SHIPS:

1. 任務部隊を移動させる。

両陣営は移動ルールに従って全ての任務部隊を移動させる(12. 0項)。

ソヴィエトプレイヤーは先に全ての任務部隊を移動させ、各探知カテゴリー[detection category]内でNATOが移動する。

任務部隊は「着上陸[Amphibious Landing]」マーカーを表示することで、着上陸の準備できる。それを行うそれぞれについて自動の任務部隊搜索サイ振り[Task Force Detection roll](17. 10項)をする。

「着上陸」マーカーをすでに載せている任務部隊は着上陸を解決し、その後マーカーを取り除く。ただその場合、移動はできない。

任務部隊が、行動済みまたは哨戒中でない友軍原子力潜水艦がいるゾーンに入域するとき、任務部隊の唯一の潜水艦であるなら、潜水艦は任務部隊に合同できる。

任務部隊を移動させる代わりに、現在のゾーンで対潜戦を行える(17. 9項)。

「哨戒中」と表示されたユニットは、敵の任務部隊の移動にリアクションすることもできる(16. 2. 1項、16. 3. 1項、16. 3. 2項)。

「哨戒中」と表示された航空機ユニットは、そこで行動する航続力がある限り、任務部隊と一緒に移動できる(つまり基地からの航続力内に留まる必要がある)。

2. 手順1で配置されなかった任務部隊の探知状態を低下させる(着上陸[Amphibious Landing]マーカーがある場合、探知段階を下げないこと)。

すべての「探知良好」[Good detections]は「探知あり」[Poor detections]に置き換え、「探知あり」[Poor detections]は削除する。任務部隊探知状態の精度低下の効果については(11.1項)を参照。

3. 1個以上の敵任務部隊とマップ上の海区で競合している各RORSATによる任務部隊搜索サイ振り。

4. 任務部隊(17.6項)の移動による戦闘機対戦闘機戦闘の解決。

5. 固有の搜索ユニットへの要撃[Interception]とCAP解決と、事後のそれらの搜索[searches]の解決。

6. すべての非MP航空機ユニットから「行動済み」マーカーを取り外す(重損害の飛行場の航空機ユニットを除く)。

NEXT DAY: [訳補:1日目のみ実施。]両プレイヤーは9.1.3項とまったく同じようにターンの2枚目(つまり最後)のカードをオペレーション・ポイントとしてプレイし、未使用のオペレーション・ポイントの数を利用可能な合計に加算する。

Dayマーカーを「Day Two」に進めてからプレイを続ける。

注記:2日目では、FASTおよびNEXT DAYイベントは無視され、効果がない。

9.1.4 ターン終了フェイズ[End of Turn Phase]

a.要撃任務[Interception missions]の戦闘機とMPユニットで「哨戒中」のMPは基地[base]へ帰投することもできる。

ゾーンに両陣営の戦闘機が含まれている場合、すべての航空機ユニットは基地[base]に戻らねばならない。

b.「行動済み」マーカーを取り除く(「重損害」の飛行場の航空機ユニットは取り除かない)。

潜水艦の「哨戒中」マーカーを取り除くか、保持するか選択する。「哨戒中」マーカーを持つ潜水艦ユニットは、敵ユニットにのみ対応[react]できる。

c. 侵攻

1. 侵攻・戦争トラック群(デンマークおよびノルウェー)を解決する。
2. デンマークにソヴィエト兵団が着上陸していない場合、

デンマークの海峡の機雷レベルが上昇する。

3. ソヴィエト軍がトラック上の関連するボックスを占めている場合、デンマークの海峡の機雷排除のためのサイ振りを行う。

4. もしノルウェーが降伏したら、ボーナスを選択する。

d.船団とソヴィエト軍の前進による戦争トラックの変化を計算し、潜水艦を除去、施設の占領、戦争トラック群で要求されるならNATO核兵器使用[NATO nuclear weapon usage]を解決する。

欧州南方トラックとノルウェーおよびデンマーク侵攻トラックで3ヒットを除去する。

e.現在のターンボックスに第1撃アイコンがあるなら、6つの第1撃ゾーンに6SSBNペイロード値以上がある場合、ソヴィエトプレイヤーに第1撃ポイント1点を計上する(北氷洋とバスチオンは無視)。

f.すべての荒天マーカーを取り除き、全ての気象区でサイ振りを行う。

g.保持する2枚(NATO)または1枚(ソヴィエト)のカードを選択し、その他のカードを捨てる。

手札を5枚まで引く。もし手札が満たない場合はそこまで引く。カードの保持は任意である。

h.ターンマーカーを進める。本ゲームは12ターンで終了する。

i.1個サイ振りで6以上なら、1個の第1撃ポイントをASATシステムボックスから取り除く。

10.0 気象の決定

気象の生成には、各ターン終了時(およびシナリオのセットアップ手順に従ってターン1の始め)に次の手順で解決する。まず、マップ上から荒天マーカーをすべて取り除く。

次に、各気象区(西部[West]、中部[Mid]、東部[East]、北部[North]、地中海[Med])の気象のために1個サイ振りをし、マップ上の適切な表を使用する。結果が数値であるなら、その数のサイコロを振り、その気象区の一一致する番号を持つ全ての海区に荒天マーカーを配置する。一部の海区は同じ番号を持っている(例:バレンツ海とバスチオンはともに9-10)。

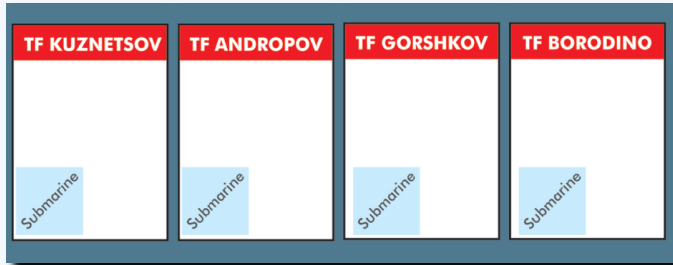
1つの海区は、1ターンに1度のみ荒天の影響を受ける。サイ振りをした海区にすでに荒天マーカーがある場合、同じ番号のサイコロは無視する。そのサイコロはそれ以上の荒天を発生させない。荒天海区に接している陸域内も荒天である。一部の陸域は複数の海区の影響を受ける。

例示: 北部気象区でサイ振りし、結果は8で「2」個振る。2個サイ振りで7と8である。最初の「荒天」マーカーは「北部7-8」に配

置され、8は重複結果であり無視する。

11.0 任務部隊

任務部隊は、マップ上の関連する任務部隊ボックスに水上艦ユニットを配置することで制形される。艦艇は任務部隊ボックスに留まり、任務部隊マーカーがマップ上を移動する。これにより、マップの乱雑さが解決されユニットの動静把握を容易にする。



マップ上のソヴィエト任務部隊ボックス



マップ上のNATO任務部隊ボックス



任務部隊マーカー

任務部隊 (TF) は任意の数の水上艦ユニットと最大1個の原子力潜水艦ユニット ((D) ではない) で構成される。

任意の数の船団と両用戦ユニットを任務部隊に合同させることができる。低速ユニット ((S) のユニット) が任務部隊にいる場合、任務部隊も低速になる。そうでなければ、高速と見なされる。各 TF には少なくとも1個以上の水上艦ユニット [Surface Unit] が含まれる必要がある。

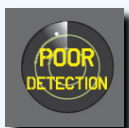
任務部隊は永続的に海区に留まることができる。食料、燃料などに関する供給限界は存在しない。SAMの残弾は管理しない ((L) と表示されたユニットを除く)。対艦ミサイルと巡航ミサイルは、使用・未使用を管理する (13. 9項)。

海区では任務部隊は他の任務部隊と合同したり、同海区内の任務部隊間でユニットを交換したり、ユニットを分離したり (港湾に到着した船団など)、新しい任務部隊を制形したりできる (16. 4. 1項)。

11.1 任務部隊搜索 [Task Force Detection]

1個の任務部隊には3種の状態を持つ：探知無し [Undetected]、探知あり [Poor Detection]、探知良好 [Good Detection]

探知あり状態として表示されたユニットが再捕獲されると、探知良好状態に更新される。探知無し状態の任務部隊の編成は敵から隠匿され、攻撃を受けることもない。



探知ありの任務部隊は、両用戦ユニットと船団の存在を開示する。任務部隊の全船団、水陸両用戦ユニットをマップ上の任務部隊マーカーの近くに配置し、敵プレイヤーがその存否を確認できるようにする。

また、探知された部隊に含まれる各種の戦闘機ユニットを1つ配置する。

例示：任務部隊に合衆国の空母2隻とフランス空母「フォッシュ」[Foch] が含まれている場合、F-14とF-8クルセイダー [Crusader] 戦闘機ユニットを1個、任務部隊を一番上に置く。

デザイン・ノート：「探知あり」は、敵が活動している可能性のある大きな領域、または4時間前の位置情報など古い情報を意味しますが、戦闘機の使用はレーダーの輻射や通信の傍受で明らかになってしまいます。

探知良好の任務部隊は、敵の搜索により全部隊が明らかとなる。任務部隊に含まれる全ユニットを、敵プレイヤーが確認できるように、任務部隊マーカーの近傍に置く。



デザイン・ノート：「探知良好」とは、1時間前の位置情報や任務部隊の正確な位置情報を示しています。

11.2 探知精度の低下 [Detection reduction]

艦船が「FAST」イベントではない、「SHIPS」イベントで移動する時、任務部隊の探知状態は「探知良好」⇒「探知あり」⇒「探知無し」へと1段階低下する。すでに (訳補：マップに) 置かれている船団や艦艇を任務部隊 (訳補：ボックス) に戻してはならない。これらは所有プレイヤーがある任務部隊から他の任務部隊にユニットを移動するアクション (OPS使用) を行った場合にのみ戻してよい (16. 4項)。

11.3 隠蔽状態の任務部隊の損害 [Casualties Against Hidden Task Forces]

時として、任務部隊のユニットがヒットを受けた時、攻撃側は損害を受けるユニットを選択できるが、任務部隊が隠蔽状態である場合がある (すなわち「探知あり」の時)。この場合は所有プレイヤーが敵のヒット対象の選定のためにユニットの内訳を明らかにする。これは一時的なものであり、任務部隊の探知精度を向上させるものではない。

12.0 任務部隊の移動

任務部隊は任意の方向のゾーンの1つに移動できる。すべての「探知良好」任務部隊が最初に移動し、次にすべての「探知あり」任務部隊が、最後に「探知無し」任務部隊が移動する。ソヴィエトは各段階 (「探知良好」-「探知あり」-「探知無し」) の順ですべての任務部隊を移動させ、その後NATOが移動する。[訳注：水上艦の移動距離は上記の通りであるが、その移動タイミングは「FAST」「SHIPS」の各イベントの時のみで、他のゲームのようなOPS消費による移動はない]

12.1 荒天の任務部隊群への影響 [Bad Weather on Task Forces]

現在荒天に見舞われている海区は任務部隊の移動を遅くする。

移動する代わりに「移動済み[Moved]」マーカーを配置する。次の移動の機会にマーカーを除去し通常通り移動する。荒天の発生している海区で開始する任務部隊ごとに繰り返す。



12.2 水陸両用戦[Amphibious Landing]

移動する代わりに、水陸両用戦[Amphibious Landing]シンボルがある海区の任務部隊に「着上陸[Landing]」マーカーを配置することができる。海区からは移動できないが、次の移動機会に水陸両用戦を実施することができる。「着上陸」と表示された任務部隊ごとに、自動の任務部隊搜索のサイ振り(17. 10 項)を1回行う。

荒天下では、先に「移動済み[Moved]」マーカーを配置し、次の機会に、通常の移動をするか、「着上陸」マーカーを配置するか選択できる。

両陣営には兵団と装備品を搭載した揚陸艦を表す水陸両用戦ユニットがある。これらは水陸両用戦を行うため着上陸任務部隊[landing Task Force]内にいなければならない。



12.3 出入港[Entering or Leaving a Port]

任務部隊に移動が許されている場合、海区から移動する代わりに、そのユニットの一部または全部を現在いる海区に隣接する港湾に移動できる。出港する場合は荒天を無視する。入港するユニットは適切に再装填できる(13. 9項)。

12.4 NATO の任務部隊の解隊[Dissolving a NATO Task Force]

船団の仕向地やビスケー湾、地中海1-2海区に到達したNATO 任務部隊は、任務部隊マーカーの解隊を選択できる。これはまた、NATOプレイヤーがこのプロセスを管理しなくてもユニットが合衆国に帰投させることを可能にする。

NATOプレイヤーが任務部隊を解隊したい場合、任務部隊の全ユニットを「解隊済み任務部隊[Dissolved Task Force]」マーカーの下に置き、ターントラックの現在のターンから2ターン先か、任務部隊が地中海にある場合は3ターン先に置く。これらは増援としてゲームに再登場し、国籍に関係なくすべて合衆国に登場する。さらに、これらユニットの一部または全部は、ゲームに再登場する際に、合衆国の2つのゾーンのうち、1つまたは複数の既存の任務部隊に合同できる。合衆国に入港する際、すべての弾薬マーカー[ammunition marker]をユニットから取り除くこと。

12.5 任務部隊の移動要領[Task Force Movement Protocol]

ゲームプレイを補助するため、任務部隊が移動したら、新しい海区内の以前の海区の境界に近い場所に配置する。これにより、対戦相手がどのゾーンから進出してきたかを明確化する。

13.0 特別ユニット群とその特長

13.1 ソヴィエト空中給油機ユニット[Soviet Tanker Units]

ソヴィエトプレイヤーは陸上攻撃機の航続力を延伸する空中給油

機ユニットを持つ。攻撃任務[Strike mission]に附属された2ステップの空中給油機ユニットは、1個攻撃機ユニットを2ゾーン、2個攻撃機ユニットを1ゾーン延伸することができる。1ステップの空中給油機は、1個ユニットを1ゾーン延伸することができる。上記より、空中給油機ユニットを母基地からの延伸先に置き、そこを給油実施ゾーン[tanking zone]とする。攻撃任務ユニットは、このゾーンからの実際の飛行距離を計算する。

給油実施ゾーンに敵の要撃機[interceptors]が含まれている場合、通常どおり要撃の探知/攻撃を解決する。空中給油機ユニットの損失は、攻撃隊の行動半径に直ちに影響を及ぼす。

例示: 2個のバジャーからなるソヴィエトの攻撃機隊はコラ半島の基地から出撃する。1個の空中給油機ユニットは2個の攻撃機ユニットに+1航続力を与え、そして給油機のバレンツ海への進出は給油機自身で「まかなえる」。攻撃機はバレンツ海で給油したことで、最大航続力が3となり続けて東部3まで進出できるようになる。

13.2 輸送船団[Convoys]

船団カウンターは40~50隻の物資を積載した商船を表す。

船団カウンターは、船団の仕向地に到達するまでに与えられたヒット数に基づき価値が低下する。船団の中には、直接護衛隊を持つものもあり、SAM値と対潜値が記載されている場合もある。

出入港時に、機雷のサイ振りをし、さらに各港湾の損害度によって判定する。(以下のチャートを参照し)船団がその仕向地に到達すると、その価値を判断するための評価を行う。

機雷原	効果
疎[(L)]	2個サイ振り
密[(H)]	4個サイ振り
各々「1~2」でヒットが発生し、ソヴィエトプレイヤーにより、全ての奇数ヒットはいずれかの船団に割り振る	

港湾の損傷	効果
軽損害	+1ヒットを各船団に
重損害	+2ヒットを各船団に

港湾の損傷による追加のヒットは、港湾のインフラストラクチャーの損害により、船団からの卸下に時間を要することを表し、卸下に1、2日ほど余計にかかることを示している。

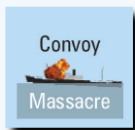
ヒット	効果
0~2	NATO補給マーカー
3~4	NATO部分補給マーカー
5~6	影響なし
7~9	船団の壊滅
10	さらなる船団の壊滅とマップからの除去

ベルギーの港湾、イタリアのタラント港およびトルコの港湾への船団の到達は、以下のような損害であっても、船団はある程度のその価値を保てる。

仕向地	効果
ベルギーの港湾	5ヒットまでを1個部分補給とみなす
タラント港	
トルコの港湾	5～6ヒットまでを1個部分補給とみなす

13.3 船団の壊滅[Convoy Massacres]

ソビエトは1個の船団に合計7ヒットを与え、さらに合計10ヒットまで同一船団に与えると、ソビエトプレイヤーは1個の船団の壊滅[Convoy Massacre]マーカーを受け取る。



ソビエトプレイヤーが2個の船団の壊滅マーカーを持っているなら、現在のソビエトの総計に2オペレーション・ポイントを追加する。

ソビエトプレイヤーが3個の船団の壊滅マーカーを持っている場合、NATOの敗北[NATO losses score]に1を加え、すべての船団の壊滅マーカーをプールに戻す。

注記: 10ヒットを受けた船団はマップから除去される。

デザイン・ノート: 10の敗北ポイントは、NATOが運用できる合計約800隻の商船の内、約40隻(または5%以下)の喪失または大破を表し、その合計は完全動員状態の場合です。より現実的な数字は「動員」シナリオを除き、全てのケースで500～600隻の船舶ということになります。

13.4 水陸両用戦ユニット[Amphibious Landing Units]

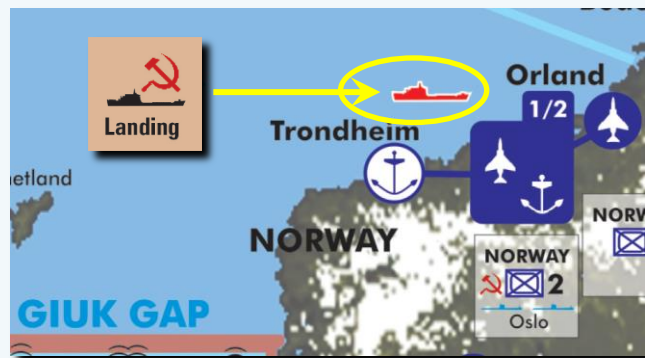
両陣営には兵団と装備を搭載した揚陸艦を表す水陸両用戦ユニットがある。

着上陸地点[Landind sites]に所在しているなら、着上陸を行うことができる。

13.5 ソビエトの後続支援群[Follow-on Soviet supply groups]

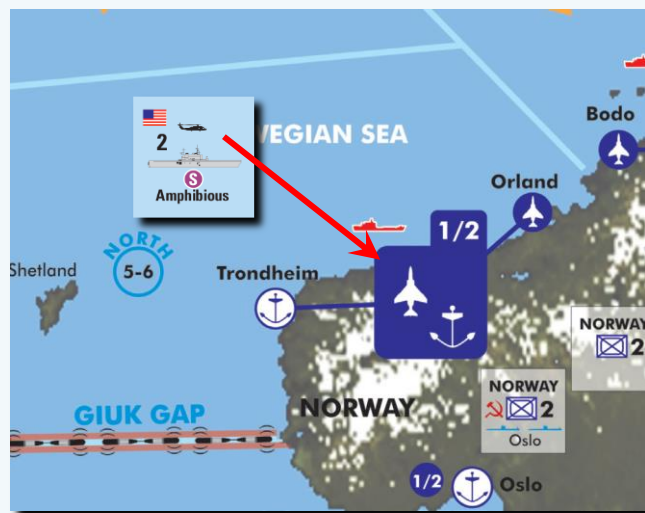
完全戦力の水陸両用戦ユニットだけでなく、ソビエトプレイヤーはターントラックに記載された追加ユニットをゲーム中に受け取る。これらは2ヒットを受けた状態で開始するため、着上陸時に兵団マーカーの兵力数が小さいことを除けば、完全戦力ユニットと同様に扱われる。

ソビエトが着上陸地点はマップ上に示されている。(訳補: 赤い揚陸艦の記号が着上陸地点の記号である。)



NATOは水陸両用戦ルールを使用できず、友軍の港湾でのみ揚陸できる。

例外: ソビエトのアイスランド[Iceland]占領(21.4項)

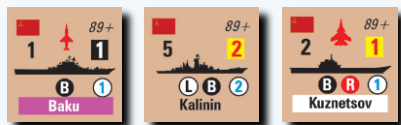


1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	NATO Med Convoy	NATO Med Convoy First Strike 6+	Soviet Supply	NATO Med Convoy First Strike 6+	Soviet Supply	NATO Med Convoy First Strike 6+	Soviet Supply	First Strike 6+	Last NATO Convoy		
Day 1 & 2	Day 3 & 4	Day 5 & 6	Day 7 & 8	Day 9 & 10	Day 11 & 12	Day 13 & 14	Day 15 & 16	Day 17 & 18	Day 19 & 20	Day 21 & 22	Day 23 & 24

MISSILES		1	2	3	4	5	6	7	8	9	Day One
1	11			Next Day		Ships	Repair		Fast		
2	12	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Day Two No Fast

13.6 ソヴィエト空母アドミラル・クズネツォフ [Soviet Admiral Kuznetsov Aircraft Carrier]

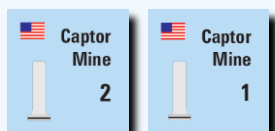
このユニットはソヴィエトが崩壊せず、公試と就役を迎えることができた想定しているおり、1989年シナリオに含まれている。このユニットは1989年をプレイする場合、3個追加艦艇ユニットの内の2個を選択できる。



3個の内から2個を選択

13.7 キャプター機雷 [CAPTOR Mines]

この機雷は潜水艦に対してのみ有効であり、カードプレイによって配置される。



敵の潜水艦がキャプター機雷原に入域または通過する場合、対潜戦の処理を使用して2個(キャプター機雷カウンターがステップロスしているなら1個)サイ振りをする。

荒天によりサイコロを1個減じる(最少0個にまで)が、他に修正値はない。1の出目で、キャプター機雷カウンターを裏返すか、すでにステップロス面なら(ソヴィエトがマップ上から選び)除去し、それ以外なら出目を無視する。

任務部隊の一部である潜水艦は、このルール上は無視する。

13.8 港湾の機雷 [Port Mining]

港湾にはカードプレイによって機雷を敷設できる。



機雷の敷設された港湾に出入港する各潜水艦は、1つサイ振りをし、「1～2」の結果でステップロスしなければならない。「疎な機雷原」港湾の場合、は潜水艦ユニットごとに1個のサイ振り、「密な機雷原」の場合はユニットごとに2個のサイ振りをする。潜水艦が小さい(S)または非磁性(N)なら、ダイスを1個分減じる。

任務部隊は2個(「疎な機雷原[(L)]」)または4個(「密な機雷原[(H)]」)サイ振りをし、「1～2」の結果で1ヒットを発生させる。奇数ヒットは、船団または両用戦ユニットに適用する必要がある。他のヒットは、被害を受けたプレイヤーが任務部隊に自由に割り当てられる。

13.9 ミサイルの残弾管理 [Missile Ammunition Tracking]

(L)の記号をもつユニットだけがSAMの残弾状況を管理する。所有プレイヤーが望まない限り発射されることはない。発射した際、以下で指示されているようにそのユニットの弾薬マーカー[Ammunition marker]を受けとる。

13.10 タイコンデロガ級の VLS(垂直発射装置 [Vertical Launch System])

2から4発のSAM群を発射する場合は、「2-4発射耗[2-4 Fired]」と表示する。現在のSAM値は4となる。

もう一度実施すると、残弾なし[Empty]と表示する。現在のSAM値は0になる。



1回の斉射で5発以上射撃する場合、残弾なし[Empty]と表示する。

主要港湾[Major Port]でのみ再装填を実施できる。

13.11 キーロフとカリーニン[Kirov and Kalinin] - 個艦名を持つソヴィエト主力艦

これらの艦が2発以上のSAMを発射する場合、「2+ Fired, Volley Left」と表示する。



これを繰り返すと、弾薬マーカーを裏返しにする。現在のSAM値はキーロフが1、カリーニンが2となる。

主要港湾[Major Port]でのみ再装填を実施できる。

デザイン・ノート:これらのユニットは多数の個艦防御ミサイルを装備し、それに伴う大量の予備弾を保有しています。

13.12 巡航ミサイルの弾薬 [Cruise Missile Ammunition]

巡航ミサイルを搭載した全てのユニットは、射撃後「巡航ミサイル発射済み[Cruise Missiles Fired]」マーカーを受け取る。これらは一部のみを発射することはできない。発射時は全弾を発射する。



ソヴィエトは、このマーカーを緑色、黄色、黒色および潜水艦の白色のミサイルに使用する(地上目標を攻撃できるものすべて)

13.12 対艦ミサイルの弾薬 [Anti-Ship Missile Ammunition]

対艦ミサイルを装備した全てのユニットは、発射時に「対艦ミサイル射耗[Anti-Ship Missiles Fired]」マーカーを受け取る。一部のみを発射できない。発射時は全弾を発射する。



ソヴィエトの場合、潜水艦の白色ミサイルを除き、赤色と白色のミサイルにこのマーカーを使用する。(いずれも短射程および対艦能力しか持たない)

デザイン・ノート:このシステムは、複雑な簿記なしで弾薬の監視を可能にする簡単な方法です。

13.14 ソヴィエトの RORSAT 群 [Soviet RORSATs]

ソヴィエトプレイヤーは、任務部隊を搜索するための偵察衛星(RORSAT)を保有している。



ゲーム開始時には、ほとんどがチュラタム[Tyuratam]の地上にあるが、それぞれ2OPSで打ち上げができる。1個サイ振りして「1」の目を出すと、打ち上げに失敗し、その衛星は破壊される。撃破ボックス[Destroyed box]に置く。

2OPSにより、ソヴィエトプレイヤーはマップ上のRORSATを取り上げ、どこへでも配置できる。再び1個サイ振りを行えば、再び「1」が出たらRORSATは破壊される。

RORSATは、少なくとも4機がすでに(宇宙で)可動しているなら、同一ゾーンに新規のそれをスタックできる。明確化のため、打ち上げられた4機目の衛星は他とともにスタックする。ひとたびスタックすれば、捜索のためにさらにサイ振りができる(海区に存在するRORSATごとに1個サイコロ)。

RORSAT群はソヴィエト施設(17. 22項)の附帯損害[collateral damage]によりプレイから除去できる。ルルドス施設[Lourdes Facility]が破壊された場合(21. 5項)、1個のRORSATをゲームから永久除去(1個サイ振り6以上なら合衆国プレイヤーが、その他はソヴィエトプレイヤーが選択)し、その他は現在のターンから3ターン後に再使用できるようになるまで一時的に除去(1個サイ振り6以上なら合衆国プレイヤーが、その他はソヴィエトプレイヤーが選択)する。

デザイン・ノート:データのダウンリンクと解析機能の喪失は、ソヴィエトのターゲティングを妨げることでしょう。

13.15 合衆国本土[Continental United States]

マップ上の合衆国陸域群[US zones]にはF-15戦闘機が印刷されている。NATOプレイヤーは、これらの陸域での防衛時、無制限の数のF-15によるCAPが受けられる。

14.0 主力艦

水陸両用ユニットである合衆国揚陸艦を除き、すべての航空母艦および弾薬制限(L)、ダメージ修正値(B)、(H)を持つ艦艇は主力艦である。

主力艦は陣形の中核に位置し、縦深的な防御を受けているため、撃沈は困難である。

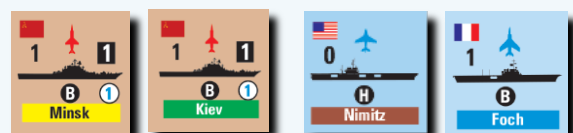
主力艦にはダメージ修正値(B)と(H)が付いており、各ヒットの影響をサイ振りで決定する。

この値がない場合、通常のステップロスが発生する。

デザイン・ノート:これらの艦艇は複数隻の艦艇を表す。

最初の損害で、空母で運用されるすべての航空機ユニットのステップの半分(端数切り上げ)でサイ振りをし、6以上なら1ステップを失わねばならない。所有者はサイ振り対象を選択し、受けたステップロスを割り振る。

空母が沈没すると、搭載航空機ユニットは撃破され、撃破ボックスに置かれる。



ダメージ修正値のない空母は、カウンターが複数の空母を表しているため、1ステップロスごとにそれら空母航空団[Carrier Air Group]の半分(端数切り上げ)か、沈没した場合はすべての航空機ユニットを自動的に失う。

14.1 主力艦の損害[Capital ship Damage]

ダメージ修正値(B)または(H)を持つ主力艦のヒットの効果を決定するため、下記の表からサイコロの数を決定し、結果表で最も高い値のサイの目を適用する:

ダメージサイ振り	
1	NATOミサイル、ソヴィエトの艦艇からの白色ミサイル、ソヴィエトの赤色ミサイル、トマホーク[Tomahawk]ミサイル(カード)
2	ソヴィエトの黄色、黒色、潜水艦からの白色ミサイル、ソヴィエトとNATOの魚雷
3	ソヴィエトの(T)潜水艦からの魚雷
+1	既に損害を受けている場合
+1	追加のヒットが同時になされるたびに

結果	(H)巨大[HUGE]	(B)大型[BIG]
沈没	いずれかが10	いずれかが8~10
損害(裏返し)	その他	その他

損害を受けた空母は攻撃機を発進できない。CAPは戦闘機対攻撃機戦闘を解決する際に修正値を受け取り、空母は潜水艦対任務部隊攻撃のカウントの対象にならない(在空中ヘリコプター数も減少する)。また固有の捜索能力も失われる。

14.2 主力艦の分離 [Capital ship Break-off]

損害を受けた主力艦は、即座に、そしてOPS消費なし[free]で主力艦と分離前の部隊から護衛艦をつけて、同一の探知状態の新しい任務部隊を編成できる。これにより損傷を受けた艦艇が任務部隊から分離し、基地へ帰投できる。

14.3 主力艦の固有の洋上哨戒機 [Capital ship Intrinsic Maritime Patrol]

損害を受けていない空母(航空機のシンボルを表示)またはヘリコプター母艦(ヘリコプターのシンボルを表示)は、1個の固有の洋上哨戒ユニット(AEW、ヘリなどを表す)を持つ。空母の現在の海区内で敵の任務部隊を捜索するためにのみ使用できる。各々「SHIPS」イベント[‘ships move’ event]に任務部隊捜索表(17. 10項)で1個サイ振りを行うことができる。

例外:合衆国の空母はそれぞれ2個サイ振りをする。

例外:合衆国の揚陸艦には固有の捜索兵力はない。

固有MPが要撃やCAP探知の対象である場合、戦闘機対MP攻撃のサイ振りにおいては合衆国空母の固有MPは航空機、その他すべての空母のはMPヘリコプターとして扱うこと。

例示:イギリスの任務部隊とソヴィエトの任務部隊が同一の海区にいる。イラストリアス[illustrious]搭載のイギリスのハリアー群は、イギリス任務部隊の捜索をするキエフ[Kiev]の固有MPユ

ニットを先に「吹っ飛ば」してしまうこともできる。この解決はMPヘリコプターに対する戦闘機対MP攻撃として解決する。なぜならキエフはAEW任務にヘリコプターを運用しているためだ。

15.0 主力艦の修理

損害を受けた主力艦は主要港湾に入港したならただちに修理のサイ振りしなければならない。

指示されターン数を経て、完全戦力面でターントラック上に配置する。

もしユニットが空母である場合、搭載航空機ユニットもターントラックに置く。損害を受けた主力艦は、プレイに戻るまでゲームには参加できない。

出目	損害を受けたユニット
1～3	5ターン
4～7	4ターン
8～10	3ターン

16.0 オペレーション・ポイント

カードがオペレーション・ポイントとしてプレイされると、左上隅の「OPS」と呼ばれるオペレーション・ポイント数が生成される。これは各プレイヤーに1ターンで2回起きる。プレイされる他のすべてのカードはリアクションイベントであり、カードの一番下のイベントを使用し、プレイにオペレーション・ポイントはかからない(手持ちカードの上段のオペレーションイベントを追加でプレイする手段は16. 6. 5項を参照)。

16.1 アクション [Actions]

自ターンに1個のアクションを実行する際(ソヴィエトプレイヤーは各ターンに先にプレイする)、アクションチャートから解決したいいずれかのアクションを選択するか、この手番をパスできる。各アクションについて以下に説明する。

注記:プレイヤーがパスするときは、相手よりもOPSが少なければならず、相手プレイヤーがアクションを実行後、パスしたプレイヤーに再びパスする機会が戻ってくる。

16.2 潜水艦ユニット [Submarine units]

以下のルールはすべての潜水艦アクションに適用される:

指定されていない限り、全てのアクションの実行には潜水艦1ユニットにつき1オペレーション・ポイントを支払う。

アクションを実行する全てのユニットは未行動でなければならない。

ディーゼル潜水艦(D)は1ゾーンのみ移動でき、「高速」移動はできない。

小型で低速の(S)ディーゼル推進潜水艦は、移動か、攻撃か、哨

戒のいずれかができる。移動の場合、プレイヤーは通常の1ユニットに代わり、(S)潜水艦のいずれか2ユニットを移動できる。

原子力潜水艦は2ゾーンを移動できるが、「高速」移動では3ゾーンを移動できる。

潜水艦は、対潜戦または任務部隊への攻撃、ミサイルを装備している場合はミサイルで1個の任務部隊や1個の施設へ攻撃をできる。

アクションを実行する潜水艦は残りのターン中、「行動済み」または「哨戒中」のままになる。

移動する1個ソヴィエトSSBNは、追加コストなしで1個非ディーゼル潜水艦と共に移動でき、両者は「行動済み」となる。

潜水艦は上記アクションのいずれかを実行するため、協同している任務部隊から分離できる。潜水艦は艦艇の移動の時に任務部隊に合同できる(9. 1. 3項の「SHIPS」イベント参照)。

デザイン・ノート:潜水艦は「対潜戦」攻撃によってのみ敵任務部隊を探知でき、そのためには素のサイの目で10が必要(17. 8項)。これは潜水艦に任務部隊の搜索能力が乏しいことを表しています!

適用できる潜水艦アクション群:

- ・1個の潜水艦が移動してから攻撃する。
 - ・1個の潜水艦が攻撃してから移動する。
 - ・1個の潜水艦が「高速」(非ディーゼル(D))で3海区移動する。
 - ・1個の潜水艦が移動し、「哨戒中」になる。
 - ・協同ミサイル攻撃 [Missile coordination]: 2～3個の潜水艦がすべて同じ海区に移動し、ミサイル攻撃を解決する。
- [訳補:・(S)潜水艦なら移動(同時に2個)か、攻撃か、哨戒]

16.2.1 「哨戒中」[‘On Patrol’]

潜水艦は移動して、さらに攻撃する代わりに「哨戒中」マーカーを配置できる。

これにより、1個の「哨戒中」ユニットは、敵ターンのアクションにより移動中の敵潜水艦を入域時に妨害したり、対潜戦のサイ振りをしたり、ゾーンに入域する任務部隊を攻撃できるが、その後「哨戒中」マーカーを「行動済み」に裏返す。

「哨戒中」のユニットは無期限に留まることができる。

「哨戒中」のユニットは、アクションの実行できず、敵の移動によるそのゾーンへの進入や通過にのみ対応する。

16.2.2 協同ミサイル攻撃 [Missile Coordination]

2個または3個の潜水艦が一緒にこのアクションを実行できる。全てが同一ゾーンに移動し、単一の任務部隊(17. 12項)か射程内の施設(17. 19項)に対しミサイル攻撃を行える。

このアクションには、参加する潜水艦ごとに1オペレーション・ポイ

ントを要する。

16.3 航空機ユニット[Air Units]

全ての航空機ユニットのアクションには次のルールを適用する：

全てのアクションは航空攻撃任務に同航する援護[Escort]の戦闘機と空中給油機の支援が無償であることを除き、航空機ユニットごとに1オペレーション・ポイントを要する。

全てのユニットはアクションを行うために未行動でなければならない。

全ての航空機ユニットは常に基地[base]からの航続力内に留まらねばならない。

アクションを行った航空機ユニットはSHIPSイベント[ships move]やターンの終了時まで「行動済み」か「哨戒中」である。

例外：洋上哨戒機ユニットはターン終了時にのみ「行動済み」マーカーを取り除く。

デザイン・ノート：これは、洋上哨戒機ユニット以外は各ターンに3回飛行できることを意味します。

適用する航空機ユニットのアクション：

- ・1個洋上哨戒機ユニットの飛行と攻撃(対潜戦)、または任務部隊の搜索。

注記：敵任務部隊の搜索に成功したり探知精度を向上できた活性化プレイヤーは、探知した任務部隊の一つに対して攻撃を行う場合に限り、任意の種類のアクションをさらに1つ実行できる。

- ・1個MP/戦闘機(単数)の進空と「哨戒中」への移行
- ・1個以上の攻撃機ユニットが飛行し攻撃する。戦闘機と空中給油機は航空攻撃任務に無償で参加する。

16.3.1 洋上哨戒機ユニットの「哨戒中」[‘On Patrol’ with Maritime Patrol units]

洋上哨戒機ユニットは攻撃をする代わりに「哨戒中」にすることができる。自機の航続力内で、その後の手番にアクション中の敵潜水艦の移動による入域を妨害し、その潜水艦に対潜戦をしたり、入域またはゾーンを通過する任務部隊に対して搜索サイ振りをしたりできる。「哨戒中」マーカーを「行動済み」に裏返し、直ちにMPユニットを母基地[its base]に戻す。MPのサイ振り前に敵戦闘機による要撃やCAPを解決する。

「哨戒中」のユニットはアクションを実行できず、敵の移動にのみ対応する。

「哨戒中」の航空機ユニットは無期限に留まれ、またマーカーを外して自ターンのアクションで母基地[base]に「未行動」面に戻すこともできる。

注記：洋上のMPユニットは常に哨戒中であり、「哨戒中」マーカーを使用する必要はありません。

加えて、友軍の「哨戒中」の洋上哨戒機ユニットが所在する海区のすべての任務部隊は、潜水艦の攻撃時に追加の防御ボーナスの恩恵を受ける(これは戦闘結果表に組み込まれている)。

16.3.2 戦闘機ユニットの「哨戒中」[‘On Patrol’ with Fighter units]

陸上配備の戦闘機ユニットは海区で「哨戒中」になれる。

戦闘機ユニットの場合、これは「要撃[Interception]」と呼ばれ、そのユニットを航続力内のゾーンに移動する。

注記：空母搭載の航空機ユニットは、この種別の任務を実行できない。

これにより、戦闘機ユニットはそのゾーンに入る航空機ユニットを攻撃できるが、そのユニットは行動済みとならない。

哨戒中のユニットは、無期限に留まることができ、またはマーカーと除去し、自ターンのアクション実施時に基地へ「未行動」に戻すこともできる。

注記：敵戦闘機や空母搭載機がすでにCAPしている海区に戦闘機ユニットを要撃任務で進出させると、それをきっかけに戦闘が生起する(17.2項および17.3項)。

デザイン・ノート：洋上で戦闘機ユニットが迎撃するため「哨戒中」マーカーを使用する必要はありません。空母搭載のユニットは常にその母艦を防護しているため、この任務飛行はできません。また敵の、攻撃機隊が空母(非探知であっても)を含むゾーンに入域した場合、「無条件の」迎撃が許可されます(17.2項)。

16.3.3 攻撃機ユニットの飛行と攻撃[Strike units fly and attack]

1個以上の攻撃機ユニットと任意の数の戦闘機と空中給油機が、目標となる任務部隊または施設に対して攻撃することができる。

異なる基地[base]のユニットによる攻撃隊は常に別々の攻撃隊として解決される(同じゾーンの洋上にいる空母(複数)は、1個の攻撃隊として進空できる)。異なる目標に対する攻撃は常に別個の攻撃である。同じ目標地域内の港湾／飛行場に対する1回の攻撃は、それが同一目標であるとみなし、したがって1度の攻撃で解決する。

注記：戦闘機は途中まで飛行できる可能性がある。もし彼らが多少でも戦闘すると、それ以後は攻撃隊の全てが自動的に捕捉される。これはデンマークやトルコの領空侵犯する攻撃を途中まで掩護するのに役に立つ。

16.4 水上艦ユニット[Surface Units]

次のルールはすべての水上艦ユニットのアクションに適用される：

水上艦は任務部隊(11.0項)の一部でない限り、移動することはできず、単独の水上艦ユニットは友軍の港湾に在泊している必要がある。水上艦ユニットには「行動済み」マーカーは表示しない。

実施可能な水上艦アクション:

1個の任務部隊を制形(1個の港湾または既存の任務部隊が存在する洋上)	2OPS消費
同一海区内で任務部隊間での転籍	1OPS消費
1個任務部隊によるミサイル攻撃	1OPS消費

施設の修理	2OPS消費
港湾の機雷排除	2OPS消費
RORSATの打ち上げか移動	2OPS消費
NATOのキューバ攻撃	6OPS消費
パス、他のプレイヤーよりOPsが少ない場合	

16.4.1 任務部隊の制形 [Form a Task Force]

1個の任務部隊の新編は、任意の数の水上艦カウンターと原子力潜水艦(最大1個)が存在する港湾で行う。

イギリスと北フランスの港湾は、任務部隊を制形する際に同一の港湾と見なされる。任務部隊ディプレイから利用可能な任務部隊マーカーをとり、艦艇カウンターを保持ボックス[holding box]に置く。任務部隊の制形には2オペレーション・ポイントかかる。

任務部隊は洋上で新編される場合がある。そのためには、海区内に既存の任務部隊が必要である。海区内に他の任務部隊から新編の任務部隊にユニットを移動する。被探知の任務部隊から移動したユニットは、その探知状態を新編任務部隊に引き継ぐ。新編任務部隊にマーカーを載せる。海区内に行動済みでない原子力潜水艦がいる場合、新編任務部隊に合同させることができる。

このアクションでは、港湾から隣接する海区の既存任務部隊にも水上艦ユニットを合同させることができるが、その任務部隊は次の移動機会を失う。それを「TFの制形[formed TF]」マーカーを使い表示する。

16.4.2 同一ゾーン内での任務部隊間の水上艦の移動 [Move ships between Task Forces in the same zone]

必要に応じ、ある任務部隊から別の既存の任務部隊(複数)にユニットを移動できる。

被探知の任務部隊から移動したユニットは、新しい任務部隊の探知状態が既に高い場合を除き、元の任務部隊の探知状態を新しい任務部隊に付与する。このアクションを実施するには1OPSが必要である。海区内に未行動の原子力潜水艦が存在している場合、適切な任務部隊に合同できる。

例示: TFイージス[Aegis]とTFハンマー[Hammer]は同一海区内に所在。TFイージスは「探知あり」と表示されているが、最近攻撃されたTFハンマーに護衛の水上艦ユニットを送ることを考えている。そうすると、TFハンマーには「探知あり」マーカーが付与される。ソヴィエトに護衛艦の移動が追跡されるため、現在両任務部隊には「探知あり」の表示がされている。TFハンマーに既に「探知良好」マーカーがついている場合、探知状態は変更されない。

16.4.3 1個の任務部隊によるミサイル攻撃 [Attack with missiles from a Task Force]

ある任務部隊はミサイルで適切な目標を攻撃できる(17.12項)。このアクションには1オペレーション・ポイントを要する。白色および赤色の水上艦発射ミサイルはこのアクションでは使用できず、カードプレイを介してのみ発射できる。

16.5.1 施設の修理 [Repair a facility]

被害を受けた施設からヒットを除去する。除去で損傷状態が変化する場合(「重」から「軽」、「軽」から無損害)、状態変更には5以上のサイの目が必要であり、そうでない場合、アクションは無駄になる。施設の損害の影響については(6.10.4項)を参照。

16.5.2 港湾の機雷排除 [De-Mine a port]

機雷原を1段階下げるために5以上、施設が損傷している場合は7以上の1個サイ振りが必要。

「密な機雷原」は「疎な機雷原」に減勢し、さらに減勢すると機雷マーカー[Mine marker]を除去する。

16.5.3 RORSATの打ち上げか移動 [Launch or move a RORSAT]

チュラタムから1個のRORSATを打ち上げるか、すでにマップ上にある1個RORSATを別のゾーンに移動させる。

このアクションには2OPS消費し、サイ振りの「1」で衛星に致命的な問題が起きる。完全なRORSATルールについては13.14項を参照。

16.5.4 NATOのキューバへの攻撃 [NATO may attack Cuba]

21.5項に詳細がある。

16.5.5 パス [Pass]

オペレーション・ポイントが相手より少ない場合、パスをし何もしなくても良い。その後、相手が自身のアクションをプレイしたあとで、もう一度アクションを行う機会が与えられる。

16.6 アクティブ時に使用-アクションには当たらない [‘Use when active – not an action’]

これらはアクションをプレイする手番時に使用できるが、アクションとしてカウントしたり、使用にオペレーション・ポイントを要しない。

- ・第1撃ポイントで効果を買って使用する(ソヴィエトプレイヤーのみ)
- ・ソヴィエトのスパイを使用(ソヴィエトプレイヤーのみ)
- ・いずれかのカードでイベントをプレイする
- ・記載されているコストに2OPSを追加して、手札の上部(非リアクション)イベントをプレイする。
- ・「哨戒中」の航空機ユニットを基地[base]に戻す。

16.6.1 第1撃ポイントで効果を購入して使用(ソヴィエトプレイヤーのみ) [Use a First Strike Point to buy an effect (Soviet player only)]

ソヴィエトプレイヤーは、いくつかの異なるオプションに第1撃ポイントを消費できる。22.1項を参照。

16.6.2 ソヴィエトのスパイを使用(ソヴィエトプレイヤーのみ)

[Use a Soviet spy (Soviet player only)]

ソヴィエトプレイヤーは、いくつかの異なるオプションにソヴィエトのスパイを利用できる。24. 0項を参照。

スパイを利用すると、スパイ網の露見を表すソヴィエトのスパイ浸透トラック[Soviet Spy Infiltration Track]の減少が発生しうる。

16.6.3 いずれかのイベントカードをプレイする[Play an event on either of your cards]

ターン中に各プレイヤーは2枚のカードを使用してオペレーション・ポイントを生成する。各カードには、カードのイベントが一つあり、右側に印刷されているオペレーション・ポイントのコストを払って利用できる。イベントテキストで指定されていない限り、各カードは1回だけ使用できる。いずれのイベントカードも、許可されている場合はいつでも使用できる。これらにターン末までといった「期限切れ」はない。使用した時は「使用済み[Used]」マーカーをカードの上に置くこと。

16.6.4 「哨戒中」の航空機ユニットの基地[base]への帰投[Return an 'On Patrol' Air Unit to base]

16. 3. 1項および16. 3. 2項ごとに「哨戒中」航空機ユニットを「未行動」にして帰投させる。

16.6.5 手札の一番上の(非リアクション)イベントでカードプレイをし、追加の2OPSを支払う[Play a card in your hand's top (non-Reaction) event, paying two additional OPS]

自身の手札のうち、カードの上部の(非リアクション)イベントをプレイし、追加の2ポイントを加えてそのイベント自体のコストを支払う。イベントで指示されているなら、カードを捨て札場[discard pile]に置かか除去する。

デザイン・ノート:これにより、任意の時期に使用するため、イベントを手札に温存することができます。

16.7 「いつでも使用可(アクションに当たらない)」[‘Use at any time (not an action)’]

これらは、自身または相手がアクションを解決しているときに使用できる。

- ・リアクションイベントが適用されたらプレイする。
- ・哨戒中のユニットはその海区を移動する敵ユニットを攻撃するためにサイ振りをする。
- ・CAPは施設を攻撃している航空機ユニットを攻撃できる。
- ・敵潜水艦のハイドロフォン・バリア超越時にハイドロフォン探知をする。
- ・手札が2枚しか残っていない場合、1枚カードを引く。

16.7.1 適用時にリアクションイベントをプレイ[Play a Reaction Event when it applies]

何かが起きた時のリアクションとして、自身の手札をプレイする。カードはその時使用可能なものを指定する。解決後は捨て札にする。手札を3枚以上持っていない場合、3枚まで引く。

16.7.2 哨戒中のユニットはそのゾーンに入域する敵ユニット

を攻撃するため行動する[On Patrol units may roll to attack enemy units moving through their zone]

16. 2. 1項、16. 3. 1項および16. 3. 2項による。

16.7.3 CAPは施設を攻撃する航空機ユニットを攻撃できる[CAP may roll to attack Air Units attacking their base]
17. 2項を参照しCAPによる迎撃[CAP Interception]を解決する。

注記:すべての戦闘機は「行動済み」であっても、常にCAP任務を実行し、施設を防護する(要撃任務のため飛行している「哨戒中」の要撃機を除く)。

16.7.4 ハイドロフォン・バリアを超越する敵潜水艦のハイドロフォン探知[Hydrophone detection when enemy submarines move across a Hydrophone Barrier.]

ハイドロフォンで敵潜水艦を探知する方法は6. 8項を参照。

16.7.5 SSBNの退避のためソヴィエトスパイ(ソヴィエトプレイヤーのみ)を使用する[Use a Soviet spy (Soviet player only) for SSBN evasion]

ソヴィエトプレイヤーは、NATOアクション中にSSBNの退避のためにソヴィエトのスパイを利用できる。24. 0項を参照。スパイの使用は、スパイ網の露見を表すソヴィエトスパイ浸透トラックの減少が起こす可能性がある。

17.0 戦闘システム

本ゲームにはいくつかの種類の攻撃・搜索アクションがある。ユニット種別とそれらが実行できる攻撃を以下に示す。攻撃解決時、ユニットで使用可能な攻撃種別を選択し、そのセクションに移項して解決する。

潜水艦[Submarine]	対潜戦、潜水艦による任務部隊攻撃、ミサイル攻撃
洋上哨戒機[Maritime patrol]	対潜戦、任務部隊搜索
攻撃機[Air Strike]	ミサイル攻撃、爆撃
RORSAT	任務部隊搜索
任務部隊[Task Force]	対潜戦、ミサイル攻撃
空母[Carrier]	任務部隊搜索(固有の洋上哨戒機による)
戦闘機[Fighter]	攻撃隊の掩護、CAP、要撃、戦闘機対洋上哨戒機

航空任務を解決する方法[How to Resolve an Air Mission]

17.1 ゾーンの通過[Transit to a zone]

航空機ユニットは、海区を到達した経路を追跡して、そこへ到達した方法を示す必要がある。

- 1) 目標への進出経路上(だが帰路は考えない)の要撃機を確認し、それぞれ順に解決する。
- 2) 目標ゾーンで各々の要撃を解決する。
- 3) 攻撃された目標を援護する資格のあるユニットによるCAPを解決する。

例示1: 1個のベア[Bear]-Dが任意のゾーンへ飛行する。ソヴィエトプレイヤーにより経路が追跡され、ゾーンへ飛行する途中に要撃が解決される。ベア[Bear]-Dが当該ゾーンに到達すると

先に各CAPによる攻撃が解決する。その後ベア[Bear]-Dは始めて任務を遂行できる。

例示2: ソヴィエトプレイヤーはNATO任務部隊を「探知良好」で捕捉しており、攻撃を考えている。1個の攻撃隊は進空し、ソヴィエトプレイヤーによりその経路が提示され、途中の全ての要撃を解決し、さらに目標ゾーン内のCAPを解決してから、最終的に目標を攻撃できる。

17.2 要撃とCAP[Interception and CAP]

航空機ユニットは次の場合要撃される:

- ・要撃任務[Interception mission](哨戒中)の敵航空機ユニットがいるゾーンに入る。
- ・敵空母のいるゾーンを離れる時(あなたは空母の所在を偵知出来ていない可能性があるため、1個以上の空母所在を宣言してからサイ振りをするかは、相手の選択に任されている)。
- ・デンマークまたはトルコ領空の通過。戦争トラックの戦闘機シンボルは、振るサイコロの数を表す(20.0項)。このサイコロの数はユニットの飛行ごとに1回ではなく、攻撃任務につき1回サイ振りをする。マップに印刷された戦闘機シンボルの値を使用する。

17.3 CAPが攻撃のサイ振りをする場合:[CAP may roll to attack when:]

- ・攻撃隊が防護された場所を攻撃する場合。

艦載戦闘機は海区の全ての任務部隊と、その海区に隣接する全ての陸上施設を防護する(空母が目標である必要はない)。

陸上戦闘機[Land based fighters]は、その陸域の施設を防護する(ただし、海上の任務部隊は防護しない)。

- ・航空機ユニットは進出した任務を遂行する前に、艦載戦闘機が所在する海区に入域した場合。

例示1: MP航空機は任務部隊の搜索や対潜戦を実施する前にCAPによって攻撃され得る。

例示2: 戦闘機に空母が所在する海区へ要撃任務が付与された。空母のCAPは要撃機を攻撃できる。

17.4 空対空戦闘の種別[Types of air to air combat]

要撃やCAPによる対応が起きたら、そのきっかけとなったユニットが何かに応じて解決される:

MPユニットへの要撃やCAPによる対応がきっかけなら、「戦闘機対洋上哨戒機」[Fighters vs Maritime Patrol] (の表[訳補])を使用する。

攻撃機ユニットがきっかけのユニットの場合、「戦闘機対攻撃機」[‘Fighters vs Air Strike’]または「戦闘機対掩護付き攻撃機」[‘Fighters vs Escorted Air Strike’](の表[訳補])を使用する。

戦闘機ユニットがきっかけのユニットの場合、「戦闘機対戦闘機」(の表[訳補])を使用する。

17.5 戦闘機 対 洋上哨戒機[Fighter vs Maritime Patrol]

1個の「未行動」戦闘機ユニットは、印刷された空対空サイコロ数からサイコロを2個分減らしてサイ振りできる(最低1個サイコロ

は振れる)。

「行動済み」の戦闘機は全くサイ振りができない。戦闘機の戦術値[Tactical Value]はサイ振りしたサイコロ各々に追加する。ソヴィエトが「空対空ミサイル」技術マーカー[‘Air to Air Missile’ Technology marker]を持っているなら、+1 DRMを加える。

9以上(ヘリコプターMPユニットは6以上)の結果が出るごとにMPユニットは撃退[disrupted]される。

素のサイの目10(N8-10対1個ヘリコプターMPユニット)では、ユニットは1ステップロスとなり、飛行場へ帰投する。

撃退[disruption]の結果は、対潜戦任務を遂行中なら、MPユニットを「行動済み」にして飛行場に戻す。任務部隊搜索に任じた場合、1個のサイコロを減じゼロ個のサイコロになってしまう可能性がある。この場合「行動済み」として基地へ帰投する。

戦闘機 対 洋上哨戒機(MP)	
「対 空母固有MP」も同様に処理 1個の未行動戦闘機ごとに空対空サイコロ-2(最低保証1個)のサイ振り サイの目 + 戦術値 = 撃破の可否	
9以上 対 航空機	-1搜索力、サイコロ毎
N10 対 航空機	ステップロスし、搜索不可
6以上 対 ヘリ	-1搜索力、サイコロ毎
N8-10 対 ヘリ	ステップロス、搜索不可
ソヴィエトの空対空技術 +1DRM 固有MPは合衆国空母を除き常にヘリである N:素のサイの目のこと	

17.6 戦闘機 対 戦闘機[Fighter vs Fighter]

同じ海区に両陣営の戦闘機がある場合、ソヴィエトプレイヤーは、戦闘を回避するかを必ず宣言しなければならず、続けてNATOプレイヤーも宣言する。どちらが回避した場合、要撃機は基地[base]に「行動済み」で戻し、CAPユニットに「行動済み」マーカーを載せる。これらはこの戦闘にこれ以上参加できない。そうでない場合、敵性戦闘機に互いに次のように1回攻撃する:

存在する敵戦闘機ごとに、最大1個の戦闘機がサイ振りできる。空対空サイ振りをし、修正値を適用し、各サイ振りに戦術値を加える(ユニットごとに最低1個サイコロ)。

戦闘機 対 戦闘機	
要撃した戦闘機	-1サイコロ
「行動済み」CAP	-2サイコロ
要撃機による探知	+1サイコロ
軽損害の基地 又は 損傷空母	-1サイコロ
重損害の基地	1サイコロのみ
ソヴィエト「空対空ミサイル技術」マーカー	+1DRM

各サイ振りで敵戦闘機の防御値[defense value]以上の目を出すと、1ステップが失われる。

サイ振りの結果はすべてサイ振りしたプレイヤーの要求により割

り当てる。

すべてのステップロスは同時に発生する。

17.7 戦闘機 対 攻撃機[Fighter vs Air Strike]

要撃とCAPは攻撃機ユニットへの攻撃を次の手順で解決する：

1個戦闘機ユニットは、ゾーン内のいずれかの敵攻撃機ユニットへ印刷された空対空値分のサイ振りができるが、1個の戦闘機ユニットは印刷された空対空値分のサイ振りを1回だけ行う。[訳補：原則戦闘機と攻撃機は1対1で戦闘し、1対多はできない。]

CAPの場合、防御側TFは必ず自身の戦闘機を先に使用せねばならず、もし可能ならば、自身の戦闘機より選択可能な他の戦闘機が高性能[no worse]な場合は後者を使用する(空対空値と戦術値を比較して高い方)。

修正値は以下のように適用される。各ユニットのサイ振りに適用(ユニットごとに最低1個のサイコロを保障)。

戦闘機 対 攻撃機 修正値	
要撃した戦闘機	-1サイコロ
「行動済み」CAP	-2サイコロ
要撃機による攻撃機探知	+1サイコロ
軽損害の基地 または 損傷空母	-1サイコロ
重損害の基地	1サイコロのみ
ソビエト「空対空ミサイル技術」マーカー	+1DRM

各サイ振りにつき、戦闘機の「戦術値」を加算する。

攻撃機ユニットの防御値以上の結果を得るごとに1ステップロスする。サイ振りプレイヤーは振られたすべてのサイコロを目標に割り当て、攻撃を受けたプレイヤーは、次いでCAPを発進した任務部隊／基地の探知状態に基づきセーブ・サイ振りを行うことができる。

探知状態 対 攻撃機 セーブ	
探知良好の空母のCAPの射撃による、または各飛行場からのCAP	攻撃機は6以上でセーブ(CAP対してのみ)
探知ありの空母のCAPの射撃で、あるが攻撃されていない任務部隊による場合	攻撃機は8以上でセーブ(CAP対してのみ)

例示：2個戦闘機がCAPしており、攻撃機ユニットが2個攻撃しているためサイ振りをする。目標のゾーンへの経路上(または同地点)で要撃機により攻撃機が探知された場合、それぞれ+1サイコロが与えられる。

1つは、攻撃されていない任務部隊の「探知あり」によるものである。それらが引き起こすヒットは8以上のセーブ・サイ振りで無視できる。もう1つは「探知良好」マーカーが付いた任務部隊によるもので、与えられたヒットは各々6以上のサイ振りでセーブされる。

17.7.1 兵器射撃前の攻撃機の撃墜[Killing air Strike units before weapon launch]

攻撃機ユニットがミサイルを発射する前に、素のサイの目10でCAPは敵攻撃機1ステップを撃墜する。これらは攻撃に加算でき

い。

素のサイの目9～10で、攻撃機が爆弾を使用している場合にCAPが敵攻撃機1ステップを撃墜できる。これらは攻撃に加算できない。

要撃機は攻撃機ユニットが攻撃する前に常にステップロスを引き起こす。

注記：戦闘機はミサイル発射や爆弾投下をする前の攻撃機ユニットを撃墜する可能性があるため、「ミサイル」[‘Missile’]マーカーを使用して発射弾数を記録したり、「爆撃行ステップ」[‘Steps Bombing’]マーカーを使い、CAPサイ振り前に記録することをお勧めする。

17.7.2 F-14の対ミサイル能力[F-14 anti-missile capability]

F-14戦闘機によって振られた素のサイの目が1か2なら任務部隊を攻撃する攻撃機ユニットが発射したミサイルをその数分だけ撃墜する。

デザイン・ノート：F-14のフェニックス・ミサイル[Phoenix missiles]には、ソビエトのミサイル搭載爆撃機に対する対ミサイル能力がありました。

17.7.3 要撃の探知と警戒[Interception Detection and Warning]

敵航空機を撃墜したり、1の出目で撃墜するのに失敗したり、また他の戦闘機と戦う要撃機は、残余の兵力で攻撃機を(経路上の要撃任務で)発見したとみなされる。それにより攻撃隊と交戦する全ての戦闘機は+1サイコロをえる。

攻撃隊が要撃された場合、全ての戦闘機が同海区でサイ振りをした後、所有者は自発的に攻撃を中止することができる。それらは「行動済み」で基地[base]に帰投する。

17.7.4 戦闘機 対 掩護付きの攻撃機[Fighter vs. Escorted Air Strike]

戦闘機対戦闘機の戦闘と同様に解決するが、非攻撃プレイヤーは敵の攻撃機や戦闘機ユニットと同数の戦闘機でサイ振りができる。全ての損害は戦闘機ユニットに割り振らねばならないが、素のサイの目10の場合は攻撃機ユニットに割り振っても良い。全ての掩護の戦闘機を撃墜すれば、攻撃機ユニットへのヒットに使われなかった「余り」の出目を割り当ててよい。

爆撃する攻撃機ユニットに対しては、素のサイの目9なら攻撃機ユニットに割り当ててもできる。両陣営の戦闘機との戦闘でステップロスを受けた攻撃機ユニットは、探知状態によるセーブ・サイ振りを受け取れず、全ての兵器を発射する前に撃墜される。

17.8 対潜戦[Anti-Submarine Warfare]

実行者：潜水艦および洋上哨戒機ユニット、任務部隊は移動せずASWを行うか選択する。

目的：敵潜水艦を撃破したり、任務部隊を捜索したり、NATO戦略原潜狩り表[NATO Boomer Hunt table]でサイ振りしたりをする。

1) ユニットは対潜戦サイ振りをし修正値を適用する。

任務部隊を活性化している場合、その構成ユニットでサイ振りできる数を決定する(17. 9項)。

2) サイ振りしたユニットの戦術値を各出目に加える。各出目が同ゾーン内の敵潜水艦の防御値以上なら1ステップロスする。

3) 防御側プレイヤー(サイ振りをしていないプレイヤー)は、その出目で撃破できる任意のユニットに、10でない任意の出目のいずれか1個のサイコロを割り振ることができる。したがって、出目「9」を高騒音で低性能な「8」の潜水艦に割り当ててはできるが、出目「8」を「9」の潜水艦に割り当ててはできない。

攻撃ユニットが洋上哨戒機ユニットや任務部隊の場合、(N)潜水艦は素のサイの目10でのみ撃沈されえる。

注記:非磁性潜水艦は航空機ユニット(艦載ヘリコプター含む)で探知することが難しい。

4) 攻撃側プレイヤーは残りの結果を必要に応じ割り振る。

5) 素のサイの目「10」で、3つの選択可能な結果のうち1つを選べる。サイ振りプレイヤーは、10の結果毎に1つの内容を選べる。
・同一ゾーン内の1個任務部隊を探知する。
・攻撃側の選択により潜水艦の1ステップを撃破する。
・ソヴィエトプレイヤーはNATO SSBN群を狩れる(23. 0項)

6) 10ではないゾロ目は、現在サイ振りのロケット魚雷搭載の潜水艦が同じゾーン内のどの目標潜水艦にでも1ステップロスを引き起こす。全てのソヴィエト潜水艦はロケット魚雷を装備している。NATO潜水艦はこれらを装備していない。

7) NATO潜水艦が攻撃中に1個以上の素のサイの目1を振ったなら、その潜水艦がバスチオン内にいると、現在サイ振りしている潜水艦ユニットが1ステップロスする。

8) 各「セーブ」持ち潜水艦は何らかの理由で引き起こされたヒットに対し、6以上でセーブを受け取る。1個サイ振りで、結果が6以上の場合にヒットを無視する。

デザイン・ノート:潜水艦は対潜戦攻撃中にのみ任務部隊を探知でき、それ以外のタイミングでは探知できません。また、そのためには素のサイの目10が必要です。潜水艦は任務部隊の搜索があまり得意ではありません。

対潜戦の素のサイの目	
N1	バスチオン内でサイ振りするNATO潜水艦は1ステップロスを被る(最大1)
10未満のゾロ目(ソヴィエト)	ロケット魚雷-同一ゾーン内のサイ振りプレイヤーが選択したユニットに1ステップロスを与える。北氷洋にいる場合は無視する。
N10 オプション#1	敵任務部隊を搜索する 同一海区にいる敵任務部隊に探知あり

	マーカーを配置するか、探知ありを探知良好に交換する 1個の「10」を消費し、潜水艦はその他すべての出目を無視し(バスチオン内でNATOがサイ振りした場合を除き)、任務部隊へのミサイル攻撃(17. 12項)か、潜水艦によるTF攻撃(17. 11項)を直ちに行える。
N10 オプション#2	攻撃側が選択した潜水艦の1ステップを撃破する。
N10 オプション#3	ソヴィエト原子力潜水艦によるサイ振りで、かつバルト海、バレンツ海、ノルウェー海(北部5-6、7-8)、黒海でない場合:「ソヴィエトSSBN狩り」 [‘USSR SSBN Hunting’]マーカーを受け取るか、すでに持っている1個を使いNATO戦略原潜狩り[NATO Boomer Hunt]表(23. 0項)でサイ振りをする。

対潜戦サイコロ数増減	
ハイドロフォン	+1サイコロ
荒天及び非MPユニットによる探知	-1サイコロ
荒天およびMPユニットによる探知	-2サイコロ
北氷洋海水下	-1サイコロ
北氷洋海水下では、全ての潜水艦は6以上のセーブを得るか、6セーブを4に増やす。ロケット魚雷は北氷洋海水下では機能しない。	

対潜戦DRM	
攻撃側戦術値(X)	+X
ソヴィエトの魚雷技術を持つ、原子力(非ディーゼル)潜水艦の攻撃	戦術値=1

17.9 任務部隊による対潜戦[Anti-Submarine Warfare by Task Forces]

任務部隊は移動の代わりに対潜戦(17. 8項)を行いサイ振りができる。TFの対潜値を計算し、サイコロの数と戦術値を表から確認しサイ振りをする。対潜戦表の高速修正値は無視する。

いずれかの艦艇がロケット魚雷を搭載している場合、TFはそのルールを使用できる(ゾロ目のサイ振りを通して)。

(N)潜水艦は素のサイの目10でのみ沈没する。

任務部隊の対潜戦	
ユニット	値
潜水艦	対潜値 x3
各空母	+2; 荒天域では0
哨戒中の各MP機	対潜値; 荒天域では1
各水上艦艇	対潜値

任務部隊の対潜値の総計		
対潜値総計	対潜サイコロ数	戦術値

0	0	
1-2	2	
3-5	2	+1
6-8	3	
9-12	3	+1
13-17	4	
18以上	4	+1
荒天により1行上に移項する		
任務部隊が高速の場合は1行上に移項する。 任務部隊が未移動の場合、高速の修正は無視する。		

17.9.1 対潜作戦に対するペナルティ [Penalty for ASW Operations]

対潜戦を実行する任務部隊には自動的に「探知あり」マーカーを受け取る。さらに任務部隊が2個のN1かN2を振った場合、「探知良好」に向上する。

デザイン・ノート:ソヴィエトとNATOはいずれも水上艦艇による潜水艦狩りの試験を行いました。それで得た結論では一般的に、潜水艦は水上艦艇より優れた搜索能力を持ち、任務部隊は効果的に搜索するには部隊を分散させねばならず、攻撃が容易な目標となってしまうということです。

17.10 任務部隊の搜索 [Task Force Detection]

実行者: 洋上哨戒機ユニット、RORSAT群、任務部隊の固有哨戒機

目的: 敵任務部隊を探知し、攻撃できるようにするため。

ユニットは以下の表で敵戦闘機の活性化(17.5項)を通して修正された数のサイコロ(ゼロになりえる)を振り、「任務部隊搜索表」[「Task Force Detection」]を振る。出目の最低値は最高値で上書きされる。

出目	任務部隊搜索状況
1-2	効果なし
3-5	探知あり 「探知あり」から「探知良好」に向上する 向上するのでない限りTF所有者が置く
6-8	探知あり 「探知あり」から「探知良好」に向上する サイ振りプレイヤーが置く
9-10	サイ振りプレイヤーにより探知良好マーカーを置く 荒天では出目を6に、RORSATで振っている場合、 荒天では1と見なす

結果は、どのプレイヤーが探知を行うかを示している。そのプレイヤーがそれぞれ適切な任務部隊に配置する。任務部隊が既に探知されている場合、新しい探知マーカーを置く代わりに精度が向上(「探知あり」から「探知良好」)する。

任務部隊搜索 サイコロ数修正	
合衆国空母の固有MP搜索	合衆国空母ごとに2サイコロ
3つ以上の敵TFがゾーンに所在	2個を超えるTFごとに+1サイコロ
ソヴィエトASATシステム	ASATボックスのFSPごとに-1

の活動(NATOのみ)	DRM
-------------	-----

ひとたびユニットをすべての搜索サイコロを割り振ると(その前ではなく)、任務部隊の所有者は(11.1項)を実施して、任務部隊の探知状況を公開しなければならない。簡単に参照できるよう、以下に要約する:

搜索における戦場の霧効果	
探知あり	両用戦部隊と船団の存在と、各機種別に戦闘機が1個いることを明らかにする。
探知良好	グループすべてを明らかにする

17.11 潜水艦による任務部隊攻撃 [Submarine attacks on Task Forces]

実行者: 潜水艦

目的: 探知した敵任務部隊を攻撃する(魚雷による)

攻撃手順

1) 潜水艦プレイヤーは搜索する必要がある任務部隊を発表し、潜水艦の能力値を基本値に、修正値を適用してサイコロ数を決定し、最低1個のサイコロを使用する。

潜水艦 対 任務部隊 サイコロ数増減	
目標TFは探知良好	+1サイコロ
荒天	-1サイコロ
目標TFが高速	-1サイコロ、ディーゼル潜水艦なら-2

2) 潜水艦プレイヤーはサイ振りをして、潜水艦の戦術値をそれぞれに加え、ヒットしたかを判断する。(T)超重魚雷を搭載した潜水艦は、6を7-9として扱い、10以上をN10として扱う場合がある。これらが適用できる場合は出目を変更する。

潜水艦 対 任務部隊 攻撃	
出目	結果
1-5	失敗
6(T)	ヒット
7-9	PM/両用戦/船団にヒット
10以上(T)	両用戦/船団に2ヒット(1度のみ)または9と見なす
N10	全てにヒットまたは10以上と見なす

(訳注: PM=プレーリ・マスカー装備艦)

3) ヒットしなかった場合、戦闘はすぐに終了する。潜水艦は目標に接触できなかった。それ以外の場合、サイコロをわきに置き手順4に進む。

TF内の護衛潜水艦にステップロスを生じさせるのに十分な出目があれば、それを割り振ることもできる。護衛潜水艦は通常通りセーブを受ける。TFの対潜値を計算する前に行うこと。

4) 潜水艦がサイ振りでゾロ目(1組)を出した場合、装備していればSSM(ミサイル)攻撃が発生する。合衆国、イギリスの全ての原子力潜水艦と魚雷技術が有効なソヴィエト原子力潜水艦はこれらの武器を持っている。

1組の1-6のゾロ目の場合、1つの「ヒット」の結果のように1ステップロスを引き起こす。

1組の7～10のゾロ目の場合、1つの「PM/両用戦/船団にヒット」という結果が出たかのようにステップロスが発生する。

損害は攻撃プレイヤーにより割り当てられ、直ちに有効となる。
次に使用したサイコロ2個を除去[discard]する。

5) 次の値を使用して任務部隊の対潜値の総計を出す。

任務部隊 対潜戦	
ユニット	値
潜水艦	対潜値 x3
各空母	+2; 荒天は0
哨戒中の各MP	荒天の対潜値は1
各水上艦	対潜値

6) 対潜値の合計を調べ、任務部隊の所有者が振るサイコロ数と、各サイコロに追加する値(戦術値)を決定する。

任務部隊 対潜戦合計		
対潜値合計	対潜サイコロ数	戦術値
0	0	
1-2	2	
3-5	2	+1
6-8	3	
9-12	3	+1
13-17	4	
18以上	4	+1
荒天により1行上に移項する		
任務部隊が高速の場合は1行上に移項する		

7) 任務部隊がゾロ目(1組)を出し、任務部隊内の潜水艦を含む艦艇がロケット魚雷(R)を装備し、荒天でない場合、出目の1つを8に変更し、他方の出目を捨てることもできる。

8) 各サイコロについて、サイの目と戦術値で攻撃している潜水艦が1ステップロスを起こすか確認する(防御値以上なら)。そうなら各々1ステップロスを適用する。

(N)潜水艦は素のサイの目10でのみ1ステップロスを被る。
注記:手順7で生成されたサイの目には戦術値を加算しない。

各「セーブ」潜水艦は通常のサイ振りでのヒットの結果(6以上)を無視できる。

9) 各々8以上の出目につき、任務部隊の所有者は、すでに手順2で振られたものから、潜水艦サイコロの1つを選択して取り除くことができ、これによりヒットを防止できる。

10) 残りの潜水艦攻撃サイコロを評価する。

各「ヒット」は、攻撃している潜水艦により選択された両用戦でも船団でもない、非プレーリ・マスカー(P)装備の非主力艦ユニットにヒットを引き起こす。(つまりPMのない通常の艦艇)。

各「PM/両用戦/船団ヒット」は任務部隊に主力艦のみが残って

いる場合を除き、主力艦ではないユニットにヒットする。攻撃している潜水艦は、与えた最初のヒットを選択できる。その後、攻撃側が残り全てのヒットを船団や両用戦ユニットに適用しなかった場合に限り、任務部隊の所有者が残りを選択できる。

素のサイの目「10」の結果は、攻撃側の潜水艦により選択された、高価値目標へヒットする可能性がある。これは主力艦を沈めるチャンスである。

17.11.1 ヒットの効果[Effect of Hits]

艦艇へのヒットによりそれぞれ1ステップロスが発生する。

両用戦ユニットと船団は1ヒットを受けるごとにヒットを記録する。
主力艦ユニットはヒットごとに(14.1項)の指示に従う。

17.11.2 イギリス空母イラストリアス[Illustrious UK carrier unit]

これらイギリスの小型空母(「スルーデッキクルーザー」)にはプレーリ・マスカーが装備されており、いずれかの魚雷ヒットに対し8以上で1回特別なセーブを受けられる。サイ振りの成功でそのヒットを完全に無視し、NATOプレイヤーはセーブをカウントするために「続べよ、ブリタニア[Rule,Britannia]」を歌わなければなりません!

17.12 任務部隊へのミサイル攻撃[Missile attacks on Task Forces]

実行者:ミサイル搭載航空機、潜水艦、水上艦

目的:探知した敵任務部隊への(離隔した、ミサイルによる)攻撃

攻撃するユニットはルールをもとに適切に行う:

17.13 潜水艦発射ミサイル

17.14 水上艦発射ミサイル

17.15 空中発射ミサイル

その後、「ミサイル攻撃解決」の項(17.16項)に進む。

17.13 潜水艦発射ミサイル[Submarine Launched Missiles]

攻撃する潜水艦は、目標となる任務部隊と同一ゾーンに所在している必要がある。

1個サイ振りし、修正値を適用し、最適な結果を決定する。

潜水艦発射ミサイルの修正値	
探知良好の目標TF	+1サイコロ
ディーゼル艦であり、目標TFが高速	-2DRM
協同ミサイル攻撃の2ユニット目以降	-2DRM

ミサイル攻撃の種別	
1-3	攻撃できず
4-7	遠距離
8-9	近距離
10以上	近距離であり魚雷攻撃

攻撃できず:攻撃できず、「行動済み」と表示する。弾薬の消費はない。

遠距離:ミサイルの総計値でミサイル攻撃を解決する。

近距離:ミサイルの総計値で短距離ミサイル攻撃を解決する。

近距離であり魚雷攻撃:近距離ミサイル攻撃を解決し、その後攻撃側の希望に基づき17. 11項「任務部隊への潜水艦攻撃」に従って攻撃をすぐに解決する。

協同ミサイル攻撃[Coordinated Missile Attacks]

同じ目標を攻撃している同じゾーンの潜水艦は、協同した攻撃ができる(16. 2. 2項)。追加の潜水艦ごとに、協同による修正値を追加する。攻撃を実施すると、全てのミサイルをまとめて単一の攻撃として解決する。

17.14 水上艦発射ミサイル[Surface Ship Launched Missiles]

ソヴィエト水上艦ユニットの黒色または黄色の搭載ミサイルは、「シップレック[Shipwreck]」(黄色)や「サンドボックス[Sandbox]」(黒色)などの長射程対艦ミサイルを表す。ソヴィエト任務部隊と同一ゾーンにある「探知良好」とされた任務部隊に発射できる。サイ振りは不要である。

ソヴィエトTFがサイ振りで6以上を出し、かつ高速である場合、「探知あり」目標も攻撃される可能性がある。

サイ振りに失敗した場合、アクションによるOPSは消費される。

ソヴィエト水上艦の黄色か黒色ミサイル攻撃で目標任務部隊にF-14戦闘機が所在する場合、ソヴィエトTFが「探知あり」であれば1個、「探知良好」であれば2個サイ振りをする。1か2の出目でNATOプレイヤーの選択でSAM解決前にその数のミサイルを撃破する。

NATOの青色、ソヴィエトの白色と赤色のミサイルは、バルト海を除き、カードプレイを通してのみ使用できる(その海域は他の場所よりはるかに狭いため)。バルト海では、水上艦ユニットは同一ゾーンの「探知良好」の任務部隊に白色や赤色ミサイルを発射できる。攻撃する任務部隊で発射できるのは1ユニットだけである。[訳補:NATOは青色ミサイルしか有しないため、カードプレイによってのみ対艦ミサイルを発射できる。]

各任務部隊は、いかなる種別の攻撃でも協同した射撃は行えない。また、いかなる種別であれ航空機、水上艦艇、潜水艦の[訳補:異種ヴィークル]間でも協同は不可能である。

デザイン・ノート:実際、協同した活動を行うには時期尚早だと思います。この時期では、データリンクされたコマンド・コントロールシステム群やコンピュータの性能は要求されるタスクに不十分でしょう。

17.15 空中発射ミサイル[Air Launched Missiles]

すべての航空機移動と要撃/CAP攻撃が解決されると、残りのミサイルは任務部隊に発射される。サイ振り不要で、全ての射撃ユニットは自動的に協同する。

注記:両陣営は空中発射ミサイルを保有している。ソヴィエトの巡航ミサイルの射程は非常に長く、NATOは「ハーブーン[Harpoon]」や「エグゾセ[Exocet]」などの短射程のシースキミングミサイルを保有していた。

17.16 ミサイル攻撃の解決[Resolving Missile Attacks]

到来するミサイル数が判明したら、ミサイルトラック[Missiles Track]に「ミサイル[Missiles]」マーカーを置き、正しい色を使用して到来ミサイル数を管理する。任務部隊は到来ミサイルより多くのSAMを発射できるが、到来ミサイルの数に基づき制限されている(弾薬の温存と対ミサイル防御に関する見識による)。

SAM解決[SAM Resolution]

1) 防御部隊が保有しているSAMポイントの数を数え、次の表を使用し、到来ミサイルよりも多くのSAMを利用できる場合は、使用数を決定する。

到来ミサイル数	使用可能SAM
1-5	ミサイル数 +1
6-10	ミサイル数 +2
11-15	ミサイル数 +3
16-20	ミサイル数 +4
21-25	ミサイル数 +5
等々、必要に応じ	

2) 発射されたSAMごとに1個サイ振りをし、修正値を適用の上、ヒットを記録する。撃墜されなかったミサイルはミサイル防御をすり抜ける。ミサイル解決(17. 17項)に進む。

ミサイルの種類が異なっている場合、TFの所有者は任意でSAMの目標を選択できる。

SAMヒットDRM	
NATOミサイルへの射撃	-1
ソヴィエトの赤色が黄色ミサイルへの射撃	-2
ソヴィエトの潜水艦発射の白色ミサイルへの射撃(低速、高高度)(SS-N-3シャドック)	+2
荒天	-1
非黄色で潜水艦が近距離で攻撃	-2
ソヴィエトSAM技術マーカー	+1

SAMヒットサイ振り	
1-2	失敗
3-8	1 ヒット
9-10	2 ヒット

17.17 対艦ミサイルの解決[Anti-Ship Missile Resolution]

SAM解決後に対艦ミサイルが生残している場合、この手順を解決し、艦船に命中したかを判断する。生残ミサイル2発につき1個のサイ振りをし、余りミサイル1発は1個サイ振りをし、[訳補:最大で]1ヒットしかせず、出目1-2では失敗となる。

到来ミサイル解決			
生残ミサイル2発ごとに1個サイ振りをし、残りの端数ミサイルにも1個サイ振りをする。DRMを適用する			
ミサイル2発		ミサイル1発	
DR 1-7	1 ヒット	DR 1-2	命中せず
DR 8-10	2 ヒット	DR 3-10	1 ヒット
DRM	探知良好: +1	荒天: -1	

ヒット数が判明したら、次のようにヒットを割り振る:

2個サイ振りで、どちらかのサイの目が9か10の場合、最初のヒットは攻撃側が割り当てる。それ以外は:

NATOが攻撃側なら2ヒットごとに割り当て(2, 4, 6, 8...)

ソヴィエトが攻撃側なら3ヒットごとに割り当て(3, 6, 9, 12...)

ソヴィエトに「ミサイル技術」マーカーがあるなら、NATO(2ヒットごとに割り当て)として解決する。

ヒットの効果[Effect of Hits]

それぞれのヒットとは、1発の魚雷ヒットよりもやや多い、約6発のミサイルが目標を捕捉したことを表す。

ヒットを受けた非主力艦は1ステップロスする。

両用戦ユニットと船団はヒットを記録するごとに2ヒットとする。

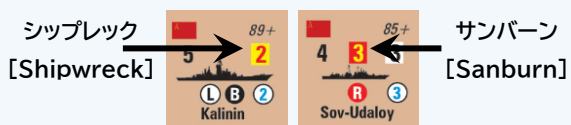
主力艦ユニットはヒットを記録するごとに14. 1項の手順に従う。

全てのヒットを割り当てた後で、主力艦に対する全てのヒットの影響を決定する。

17.18 シップレック(SS-N-19)とサンバーン

(SS-N-22)[Shipwreck (SS-N-19) and Sunburn (SS-N-22)]いくつかのソヴィエト水上艦ユニットには「シップレック」(黄色)ミサイルと「サンバーン」(赤色)ミサイルを装備している。NATOはSAMIによる撃墜のために修正値を適用する必要がある。

異なるミサイル種別が同じ任務部隊を攻撃する場合、種別ごとに管理する必要がある。それらは全て同時に攻撃し、NATOプレイヤーはサイ振りの前に、SAMが目標とするミサイル種別を選択する。ミサイル管理用に追加のミサイル[Missile]カウンターがあり、この記録を助ける。



デザイン・ノート:これらの兵器は、ソヴィエト初のシースキミングミサイルでした。この点と、その他の新機能(ジャマーと「群体」攻撃機能を内蔵)は、NATOのSAMと交戦する際の大きな修正値として有利さを得ています。それらの弾数が圧倒的に少ないことが非常に残念です!

17.19 対地目標に対する攻撃[Attacks Against Land Targets]

陸上の目標は巡航ミサイルと爆弾によって攻撃される可能性がある。両陣営には専用の対地巡航ミサイルがあり、背景色は緑色で、陸上目標に対してのみ使用できる。

ほとんどのソヴィエトのミサイルは、対地目標に巡航ミサイルとして使用できる。ソヴィエトの水上艦発射の白色と赤色ミサイルはこの目的に使用できない。それ以外のミサイルは射距離0(同一ゾーン内)で対地目標に使用できる。ソヴィエトの白色の潜水艦

発射型ミサイルは長射程兵器を表し、施設に対しても使用できることに留意。

緑色の背景の巡航ミサイルを装備していないNATO攻撃機は、爆弾を使用して対地目標を攻撃する必要がある。これらは対艦専用であり、青色ミサイルは使用できない。

デザイン・ノート:「爆弾[Bombs]」は「ウォールアイ[Walleye]」と「マーベリック[Mavericks]」をも表していますが、その射距離は既に与えられている効能を超えてボーナスを受け取れない程度です。

ミサイル装備の各攻撃機ユニットは、兵団[troops](17. 24項)への攻撃でないなら限り、攻撃時にそれらを必ず使用する。

要約すると:

緑色背景のミサイル装備の全てのユニットには、対地巡航ミサイルを持つ。

緑色背景のミサイルのない全てのNATOユニットは必ず爆弾を使用する。

全てのソヴィエトユニットはミサイルを巡航ミサイルとして使用できるが、水上艦装備の白色と赤色のミサイルは除く。

17.20 航空機による爆撃任務[Aircraft Bombing Missions]

全ての航空機の移動とCAP攻撃が解決後、攻撃機ユニットの攻撃を解決する。攻撃機ユニットの各ステップは1個爆撃サイコロを受け取る。

SAED(SAM制圧)[SEAD (SAM Suppression)]

航空攻撃により1つ以上の実施可能な爆撃サイコロを割り当て、敵のSAMサイトを制圧または撃破することができる。また、2つの合衆国空母航空団[US GAG]を伴った場合、1または2ステップの戦力[strength]に係わらず、1個ボーナスSAEDサイコロを受け取る。

デザイン・ノート:プラウラーは離隔し相対的に安全な状態で防御的な電子妨害や対輻射源攻撃を行うことを想定しています。

SEAD用サイコロを割り当ててから、全てのサイコロをまとめて振る。

[訳補:専用の]ヒットマーカーで永続的損害を表示する。

各ヒットは、SAMカウンターの両方の値を減じる。

SAM制圧(SEAD)	
出目	結果
1-2	失敗
3-5	本攻撃時のみ-1SAM値
6-8	-1SAM値(1ヒットを配置)
9-10	-2SAM値(2ヒットを配置)

SAM攻撃[SAM Attacks]

SAM制圧が解決されると、対象の施設を所有しているプレイヤー

ーは、カウンター上の残りのSAM値によるサイ振りをする(左端の数値 対 攻撃機)。

SAM群 対 爆撃[SAMs vs bombing]

6以上につき1個爆撃サイコロが取り除かれ、攻撃機ユニットの防御値以上の出目でステップロスを起こし、また撃墜される。ソヴィエトのSAM技術マーカーがある場合、+1DRMを適用する。

爆撃:残りの爆撃サイ振りに修正を加える。同一ゾーン内の目標に分割する場合、サイ振りの前に分割する。

例示:コラ半島を攻撃する合衆国空母航空団[US CAG]は、飛行場を攻撃するため1つサイコロを割り当て、港湾を攻撃するため、別のサイコロを割り当てることができる。

出目	爆撃結果
1-3	失敗
4-8	1ヒット +1付帯被害
9-10	2ヒット +2付帯被害

爆撃 修正値	
荒天	-1
未使用の航続力(より多くの爆弾を搭載)	+1

17.21 巡航ミサイル攻撃[Cruise Missile Attacks]

NATOの巡航ミサイル(トマホーク「TLAM」)緑色背景のミサイル[NATO Cruise Missiles (Tomahawk 'TLAM') Green-Background Missiles]

目標の陸域に隣接する海区から発射する必要がある他のミサイルとは異なり、TLAMは目標の海区から1個海区分離隔して発射できる。

例示:ソヴィエトのバルト海の施設は北部3-4の北海からTLAMで攻撃され得る。

緑色背景の数値は使用可能な巡航ミサイルのサイコロの数である。

重要! トマホークは1985年に初めて使用可能になり、1983年シナリオの場合、カウンターにその記述があっても使用できない。

デザイン・ノート:この時点のそれらは全て、カード・イベントを経て表現される、核弾頭型や対艦型の変種です。

ソヴィエトのヤンキー・ノッチ[Yankee Notch]とカードによるTu-95(AS-15)の緑色背景ミサイル[Soviet Yankee Notch and card-based Tu-95 (AS-15) Green-Background Missiles]

目標の陸域に隣接する海区から発射する必要がある他のミサイルとは異なり、AS-15は目標の海区から2個海区分離隔して発射できる。

例示:合衆国のノーフォーク海軍基地[Norfolk NS]は中部4や

中部8-9から攻撃され得る。

緑色背景の数値は巡航ミサイルの使用可能なサイコロ数である。

ソヴィエトのミサイル[Soviet Missiles]

ソヴィエトの艦上発射型の黒色、黄色ミサイル、全ての非緑色潜水艦発射ミサイル、全ての航空機搭載ミサイルは、対地目標に使用できる。これらは目標ゾーンまで運ばねばならない。発射されるミサイルポイントの合計をカウントし、次の表で換算する:

ソヴィエトのミサイル 対 対地目標	
ミサイルポイント	サイコロ
1-3	2-低
4-7	1
8-12	2
13以上	3

潜水艦、航空機、水上艦ユニットの協同はできない。攻撃側の種別ごとに計算しサイ振りする。

同一ゾーン内の同じ種別の複数のユニットが自動的に同時攻撃する。

注記:「2-低[2-low]」とは、2個サイ振りし、より低い値を採用することを意味する。

巡航ミサイルSAED(SAM制圧)[Cruise Missile SEAD (SAM Suppression)]

巡航ミサイルのサイコロは、敵のSAMサイトの制圧[suppress]または破壊[destory]に割り振る。最初にサイコロを割り振ってから、(17.20項)の手順で全てのサイ振りを行う。

SAM 対 巡航ミサイル[SAMs vs Cruise Missiles]

SAMカウンターに示された数(下の数値)のサイ振りをし、損害の修正値を決める。

8以上の出目で敵巡航ミサイルを1ポイント分撃墜できる。

6-7の場合、巡航ミサイルは1ポイント分減算され、攻撃時のサイ振りに-2を適用する。

ソヴィエトのSAM技術マーカーがある場合、+1DRMを適用する。

巡航ミサイル攻撃[Cruise Missile Strikes]

残りの攻撃サイ振りをする。同一ゾーン内に目標に分割する場合、サイ振りの前に分割する。全ての巡航ミサイル修正値を適用する。

出目	爆撃結果
1-3	失敗
4-6	1ヒット
7-9	1ヒット +1付帯被害
10	2ヒット +2付帯被害

巡航ミサイル 修正値	
荒天	-1
巡航ミサイルでの兵団マーカー攻撃	-1

(侵攻トラックには備忘用にNとSを示してある)

17.22 附帯損害[Collateral Damage]

附帯損害[Collateral Damage]

附帯損害は攻撃を受けた飛行場や港湾に所在する、又はそこから飛行しているユニットはステップロスを受ける。爆撃や巡航ミサイル結果表[Cruise Missile Results Chart]には、適用されなければならない附帯損害ステップロス数を示している。

全附帯損害ステップロスの総量を、偶数分は防御側が、奇数分は攻撃側が配分する。

例示:アイスランドのケフラヴィク[Keflavik]はミサイルのヒットを受け、2個の附帯損害を被った。ケフラヴィクから飛行するユニットは、たとえ別のゾーンで要撃を行っていても、空対空戦闘を戦っていただけでも2個のステップロスが割り振られる(いくつかの飛行隊は地上待機している)。

17.22.1 ソヴィエトの航空複合体[Soviet Air Complexes]

コラ半島、バルト海や黒海の飛行場で、NATOは航空機の附帯損害をベア[Bear]、バジャー[Badger]、バックファイア[Backfire](の内の任意の機種)に与えるか、戦闘機を目標とするか(それらは別々の飛行場である)を選択できる。NATOはまた、兩種別の飛行場を目標とすることで双方に附帯損害ヒットを割り当てることができる。

さらに、1附帯損害ヒットを、現在のターンから3ターン後まで一時的に1個RORSATを除去するため(どちらのプレイヤーでも)割り当ててもよい(どのRORSATかは、1個サイ振り6以上で合衆国プレイヤーが、それ以外ソヴィエトプレイヤーが選ぶ)。

デザイン・ノート:通信設備が目標とされたことを表します。

17.23 コラ半島[The Kola Peninsula]

コラ半島の施設に対し記録されたヒットごとに、ソヴィエトプレイヤーは第1撃ポイントを1つ受け取る。

デザイン・ノート:ソヴィエトにとり最も重要な軍事基地群の一つであるコラ半島への攻撃は、状況を迅速かつ恐らく制御不能な方向にエスカレートさせる可能性が高いでしょう。

17.24 ソヴィエト兵団マーカーへの攻撃[Striking Soviet Troop Markers]

NATOはソヴィエト兵団の梯隊を攻撃してソヴィエトの侵攻を遅らせることができる。主な目標となる兵団はマップのユーゴスラヴィア国境付近に印刷された兵団で、これらは欧州南方戦争トラックに影響を与えるが、ノルウェーとデンマークのソヴィエト兵団も関連する侵攻トラックに影響があるため攻撃される可能性がある。

ノルウェーを経由して飛行する際、現在の侵攻トラックがボーデボックス[Bodo box]か、より以前(ボーデボックスと開始ボックスの間)の場合、航空機ユニットはバレンツ海北部9-10を飛び隣接する陸域(ノルウェー北部)を攻撃しなければならない、そうでなければ北部5-6を飛行してノルウェー南部の兵団を攻撃しなければならない。

攻撃された場所にソヴィエトの飛行場がある場合、同地の戦闘機は防御戦闘機ルール記載の攻撃隊へのCAP同様に飛行させる。

攻撃時にNATOプレイヤーは、ソヴィエトの戦闘機群とSAM群(カウンターなし)を表す以下のシステムに対し援護の戦闘機を同航できる。NATOプレイヤーは援護戦闘機の戦術値を加えた攻撃のサイ振りをし、8以上の目標値を目指す。以下の表を相互に参照して結果を確認し、ソヴィエトプレイヤーが各攻撃機ユニットに対し何回反撃できるかを表す。

ソヴィエトの攻撃ごとに、1つサイ振りをする。6以上なら攻撃機[bombers]の1ステップは攻撃せず、かつ攻撃機ユニットの防御値以上なら攻撃機ユニットはステップロスする。

素のサイの目10では、ソヴィエトプレイヤーは代わりに戦闘機ユニットをステップロスに供することもできる。

ソヴィエトが「空対空ミサイル技術」マーカーを持っている場合、+1DRMを適用する。

ソヴィエト兵団への攻撃	
ヒット	ソヴィエトの反撃
0-1	2サイコロ 対 各攻撃機ユニット
2-3	1サイコロ 対 各攻撃機ユニット
4以上	1サイコロ

巡航ミサイルはこれらを目標(司令部、集積地、橋などの攻撃対象を表す)に使用できる。巡航ミサイルによる攻撃手順内で兵団攻撃に使用する修正値を使用する。

例示:合衆国の任務部隊が、ユーゴスラヴィアの兵団に対して2個空母航空団[CAG]と1個F-14で攻撃を開始する。F-14は4個のサイ振りをし、それぞれ+2の戦術値を加える。3個のサイの目が8以上となった。これにより、各攻撃機ユニットが1個サイ振りをする。ソヴィエトプレイヤーは、各空母航空団に1個サイ振りをする。6の目で1個空母航空団は1つのステップが攻撃できなくなり、9の目で1個空母航空団をステップロスさせ、攻撃を防いだ。しかし爆撃任務を続行する2ステップがまだ残っている。

18.0 水陸両用戦と NATO の兵員輸送

水陸両用戦は、「着上陸[landing]」と表示された後、資格がある部隊が次の移動時に、マップ上の水陸両用戦ゾーン[Amphibious Landing zone]を占めているなら実行できる。[訳補:荒天の影響は12.2参照]

注記:NATOはソヴィエト占領下のアイスランドに対してのみ水陸両用戦を行える - そうでない場合は常に港湾から兵力を揚陸させている。[訳補:占領下の]この場合、港湾の損傷や機雷がそれらに影響を及ぼす可能性はあるが、水陸両用戦の解決には影響しない。

侵攻を受けた地域の港湾にいる全ての潜水艦は直ちに洋上に移

動し潜水艦対任務部隊攻撃(17. 11項)による攻撃サイ振りもできる。各潜水艦が攻撃サイ振りをするごとに、所有プレイヤーは1オペレーション・ポイントを消費する。「行動済み」となる。

これに続き、水陸両用戦の手順を終了する：

着上陸地点と現在のターンを相互に参照して、サイ振りの数を決定する。

場所	1-2ターン	3-4ターン	5ターン以後
ノルウェー	4サイコロ	3サイコロ	2サイコロ
ボーデ [Bodo]/ナルヴィク [Narvik] への着上陸は -1サイコロ			
デンマーク	6サイコロ	4サイコロ	3サイコロ
-2サイコロ：着上陸地点の陸上にソヴィエト兵団が所在			
-1サイコロ：着上陸地点が重または軽損害			

全てのサイコロを振り、全ての「1」から順に解決し、続けて「2」を解決する。

ソヴィエトプレイヤーの任務部隊内に関連する能力を有していれば、各出目の効果をキャンセルできる。能力を複数回使用することはできない。

出目	効果
1-3	高速攻撃艇隊：白色か赤色ミサイル3個の消費でキャンセル可(赤色は対デンマークのみ)。各キャンセル不可につき、出目を6に変更し、後で解決する。
4-5	艦艇隊群：2個の黒色か黄色ミサイル消費でキャンセル可。 各キャンセル不可につき出目を6に替え、後で解決
6-8	ミサイル/航空攻撃：キャンセルには合計4SAM値をカウントし、同じ値はカウントできない。 「探知良好」マークが載っていないTFなら、無条件で1回キャンセルできる。
9	機雷原：いずれかの水上艦が1ステップロスすることでキャンセル
10	陸上陣地と野砲：スヴェルドルフ [Sverdlov] 級が存在する場合、1個をキャンセル

ヒット	兵団
1-2	2
3-4	1
5以上	0

残っている出目ごとに、NATOプレイヤーが選択する任意の両用戦 [Amphib] ユニットの1個ヒットマークを生じさせる。

完了したら、各両用戦ユニットへの現在のヒット数を参照して着上陸できる兵団数を決定し、兵団を揚陸地点の侵攻トラックに配置する

飛行場の占領を解決してからマップ上の両用戦ユニットの全てをマップから取り除く。

18.1 NATO兵団の輸送 [NATO Troop Delivery]

NATOは兵団を港湾に輸送するためにこの手順は使わない。代わりに、以下の港湾の損傷と機雷原(13. 2項)を適用の上、18.

3項を見よ。

18.2 ソヴィエト地上軍ノルウェー方面兵団 [Soviet Overland Troops to Norway]

ソヴィエトプレイヤーは、ノルウェーへの増援として兵団を受領する。ノルウェー侵攻トラック上の現在占領されているボックス内に配置される。

18.3 兵団の配置 [Troop Placement]

NATOがオスロ [Oslo] に兵団を輸送する場合、ソヴィエト軍が今だオーランド [Orland] ボックスに入っていない場合に限り1個兵団だけ揚陸できる。

デザイン・ノート：これらの兵団は戦線から遠く離れており、敵との接触に時間を要します。

その他の場合は、着上陸兵団 [Troops Landing] 表を参照し、正しい数の兵団を配置する。

敵兵団が存在する場合、まず1対1でそれらを除去し、残った兵団をトラック上に配置する。

注記：アイスランドは特別ルールがある(21. 4項)

例示：ノルウェー侵攻トラックにNATOの1個兵団が存在している。ソヴィエトはボーデに侵攻し、2ヒットを被るも何とか着上陸した。この結果、2個兵団が配置された。1個目は自身とNATO兵団を除去する。2個目は侵攻トラックのボーデに配置し、その後、施設占領の手順に従い、ボーデの状況を判定する。

19.0 施設の占領

ゲーム中には占領できる施設がいくつかある：アイスランド [Iceland]、ボーデ [Bodo]、オーランド [Orland]、キール/シュレスヴィヒ [Kiel/Schleswig]、アントワープ/アムステルダム [Antwerp/Amsterdam]、ラ・スペツィア [La Spezia]、トゥーロン/イストル [Toulon/Istres]。

大部分は、ソヴィエト軍集団 [Army]、兵団 [Troop] マーカーが戦争や侵攻トラックの関連するボックスを移動することで自動的に占領される。これが発生したら、指定の施設に「重」損害マークを配置し、そこに所在するNATOユニットは海区で数えて最も近い基地に再配置する。複数の選択肢がある場合は任意。

ケフラヴィク [Keflavik]、ボーデ [Bodo]、オーランド [Orland] は水陸両用戦により占領できる。もし敵兵団マーカーがこれらのボックスのいずれかに配置されていた場合、ソヴィエト空軍基地 [Soviet Airbase] マーカーを配置し、飛行場の状態をサイ振りする。着上陸した兵団ごとに1個サイ振りし、8以上が出るごとに「重」から「軽」、「損害無し」まで1段階下げる。現在の段階に相応するヒット数を施設に配置する。

そして、NATOの各航空機をそこから最も近い友軍飛行場に移動して、全て「行動済み」とする。

ソヴィエトプレイヤーは、コラ半島基地群、バルト海基地群、その他の占領飛行場から新しい基地に最大2個の戦闘機ユニットと2個の攻撃機ユニットを直ちに配置できる。移動した攻撃機ユニットは「行動済み」である。施設は少なくとも占領されたときの損害状態を常に保持する。占領された地点がオーランド/トロンハイム[Orland/Trondheim]の場合、ボーデ/ナルヴィク[Bodo/Narvik]も自動的に占領されるが、これらは「重」損害と表示され、サイ振りにより減らすことはできない。

注記:ラ・スペツィア[La Spezia]を占領するとソヴィエトプレイヤーは2/4の損害値を持つ港湾をえる。ツーロン/イストル[Toulon/Istres]の作戦には影響を与えない。

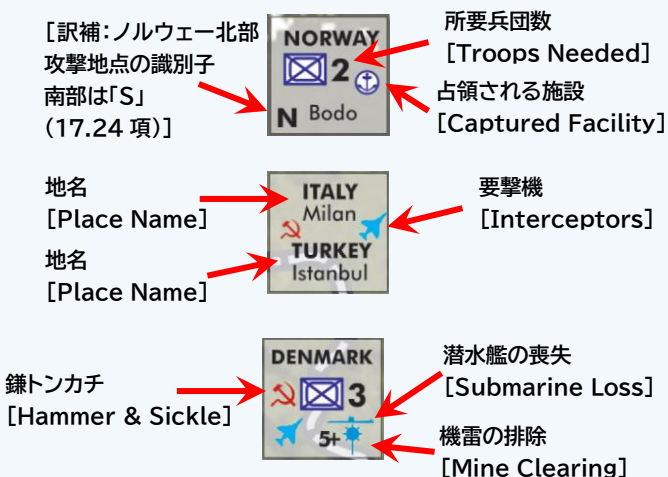


ロシアの放棄された潜水艦基地

20.0 戦争及び侵攻トラック

ゲームマップには、西ヨーロッパに対するソヴィエトの攻勢状況を表すいくつかのトラックがある。ドイツの上にあるのは、欧州北方・南方戦争トラック[the Europe North and South War Tracks]で、ノルウェーにはノルウェー侵攻トラック[Norwegian Invasion Track]がある。

ターンの終わりに各トラックをチェックして前線が進むかどうかを確認する。



侵攻トラック(ノルウェー・デンマーク)[Invasion Tracks (Norway and Denmark)]

トラック上のソヴィエト兵団の数を「所要兵団数[Troops Needed]」値と比較する。もし、兵団数が同数以上なら、トラックを1つ進める。兵団数が2倍以上の場合、1つボックスを進め、その新規ボックスでさらに進めるか再び判定する。

NATOは攻撃により現在のターンのソヴィエト兵団の前進を押しとどめる可能性がある。

3ヒット与えるごとに1前進をキャンセルする。

毎ターンの終わりに最大3つのヒットマーカーを削除する。

キール・シュレスヴィヒ作戦[Occupation of Kiel/Schleswig]
ソヴィエトプレイヤーが「ハンブルグ/ミュンヘン[Hamburg/Munich]」ボックスか、それより西の欧州北方戦争トラックを占めている場合、西への移動を1回諦めることで、代わりに「キール・シュレスヴィヒ」を占領することができる。これは施設を占領する効果(19.0項)があり、デンマーク侵攻トラックに追加の2個の兵団マーカーを配置する。そして、侵攻するマーカーは矢印が示すスペースに移動する。また、すでにこのスペースを通過していないなら、矢印が指すスペース、4番目のボックスへ侵攻マーカーを進入させる。

戦争トラック(複数)[War Tracks]

欧州北方・南方戦争トラックは毎ターン1ボックス、西進する。

NATOプレイヤーが戦争トラック(単数)から1個「補給[Supplies]」か、2個「部分補給[Partial Supplies]」マーカーを除去すると前進がキャンセルされる。これは決して強制ではない。NATOが使用を決断しない限り補給は手元に残る。

欧州南方戦争トラックに3つのヒットマーカーがある場合、これにより前進はキャンセルされる。

その後、各ターンの終わりに最大3ヒットマーカーを除去する。



各トラックのヒットマーカー数に上限はない。

トラックのアイコン

要撃機[Interceptors]: デンマーク侵攻トラックと欧州南方戦争トラックに表示されている。それぞれ要撃(17.2項)の目的で、デンマークとトルコで活動している要撃機の数それぞれ表している。

潜水艦の喪失[Submarine loss]: 港湾及び関連施設の損失を表す。軍集団[Front Army]マーカーが1つ以上のシンボルを持つボックスを占領した場合、ターン末に実行可能なら、NATOは潜水艦ステップを必ず除去しなければならない。ノルウェーにおける喪失はノルウェー艦でなければならない。ドイツの喪失はドイツ艦。デンマークの喪失はデンマーク艦でもドイツ艦でも構わない。全ての選択はNATOにより行われる。

機雷の排除[Mine Clearing]: ソヴィエトプレイヤーはターン末に示された値で1個サイ振りをし、デンマークの海峡の機雷原レベルを下げることを試みる(21.2.1項)。

施設の占領[Captured Facilities]: これらは常に港湾アイコンで示される。ソヴィエトがいずれかのボックスを占めるたびに、

NATO施設は占領される(19.0項)。

鎌とトンカチ[Hammer and Sickles]:これはゲームに勝利した時に表示される。ソヴィエトプレイヤーが勝利するためには、戦争トラック上でソヴィエト軍集団が通過した4個の鎌トンカチシンボルを数えられなければならない。

核兵器-ルール地方への侵攻[Nukes – Entering the Ruhr]:ルール[Ruhr]地方ボックスに侵入され、ソヴィエトプレイヤーが保持する第1撃ポイントが2個未満の場合、または化学兵器を使用後に第1撃ポイントが4個未満の場合、NATOは核兵器を使用する。核兵器を使用する場合、戦争マーカーをルール地方の1つ東のボックスに置き、戦争トラックからすべての物資[supplies]を取り除く。NATOによる核兵器の先制使用[first use]により、ゲームの残り期間中にソヴィエトプレイヤーの戦場における核兵器使用による誘発を妨げる。

ソヴィエトがすでに戦場で核兵器を使用している場合、このNATOの効果は無視する(先制使用したプレイヤーのみが有利になる)。しかしながら、ソヴィエトが戦場で核兵器を使用したうえで鎌トンカチスペースに入った場合、その価値を1個鎌トンカチ分減らす。ど忘れ防止に、核兵器マーカー[Nuclear Weapons marker]でマークできる。

21.0 各国家

21.1 トルコ[Turkey]



トルコ

トルコに、NATOは補給物資[Supplies]の仕向地にできる船団向けの港湾がある。またソヴィエト航空機に対する障壁でもある。トルコの領空を通過する[overfly]ことができるが、欧州南方戦争トラックに記号で示される航空機の数により妨害される。全ての要撃の解決は、マップに印刷されたトルコのF-4ファントム[F-4 Phantom]を使用すること。

トルコの海峡[Turkish Strait]はゲームを通して閉塞されている。

デザイン・ノート:トルコ自身またはソヴィエトの爆撃により阻塞されているものと想定しています。

21.2 デンマークの海峡[Danish Strait]

デンマークの海峡はシナリオに応じ「疎に」機雷敷設されている場合と、「密に」機雷敷設されている場合がある。

ソヴィエトプレイヤーがゲーム中のある時点で水陸両用戦を介してデンマーク侵攻トラックに兵団マーカーを配置していない場合、各ターン末に機雷レベルを1ずつ増加させる。

通峡するソヴィエト潜水艦は「疎な」機雷原の場合は1個サイ振り、「密な」機雷原の場合は2個サイ振りをする必要がある。1～4のサイの目でステップロスが起きる。潜水艦ユニットが小型(S)または非磁性(N)の場合は1個減じて、最少0サイ振りとなる。

ソヴィエト任務部隊は、2個サイ振り(「疎な」)または4個サイ振り(「密な」)をする。奇数ヒットは船団または両用戦ユニット(存在する場合)に与える必要がある。他のヒットは、損害を受けるプレイヤーが自由に割り振る。

21.2.1 海峡の機雷排除[Clearing the Strait]

デンマーク侵攻トラックのソヴィエト兵団マーカーが機雷の記号の付いたボックスに侵入すると、いかなるターン末でもソヴィエトプレイヤーは、海峡の機雷段階を1段階下げるためサイ振りをする(密から疎、疎から機雷無しへ)。要求されるサイ振りはトラック上に記されている。

海峡が啓開された場合、フランス、イギリス、ベルギー・オランダの各港湾は直ちに「密な」機雷原と表示する。

デザイン・ノート:ソヴィエトの高速攻撃艇隊が英仏海峡に押し寄せて来たのです。

21.3 ノルウェー[Norway]



ノルウェー

ノルウェー侵攻トラックの最後のボックスに侵入されると、オスロは占領され、ノルウェーは降伏する。

その後、降伏したそのターンを含む、各ターンの最後に、ソヴィエトプレイヤーは、下記の2つのボーナスの内の1つを選べる。

1. イギリスの飛行場[UK airfields]か、ベルギー／オランダの施設[Belgian/Dutch facilities]に対して1個爆撃サイ振りできる。
2. 1個サイ振り7以上の出目でデンマーク侵攻トラックに「無償の」兵団マーカーを1個配置できる。

21.4 アイスランド[Iceland]



アイスランド

NATO兵団の守備隊が配置されていないか、ゲーム開始前のオプション・イベントによってNATO両用戦ユニットが事前配備されていない限り、アイスランドはソヴィエトの水陸両用戦により占領される。

アイスランドが占領されると、東部9～10および東部6海区でSOSUSが完全に無効となり、ソヴィエトに飛行場を供する。

どちらの陣営もアイスランドへの兵団輸送は通常水陸両用戦による侵攻の形をとるが、侵攻に対する防御は行わない。揚陸された兵団は、1対1でお互い削除しあう。

スヴェルドルフ級[Sverdlov]またはニュージャージー／アイオワ[N Jersey/Iowa]が存在し、かつ最後の兵団が除去される場合、4以上(アイオワ)または6以上(スヴェルドルフ級)のサイの目で1個兵団を生残させることができる。

施設は戦闘後に友軍兵団マーカーが残っている場合のみ占領される。双方が着上陸により撃破された場合、ケフラヴィクに「重」損害を与える。

21.5 キューバ[Cuba]

キューバ

キューバは開始時には消極的なソヴィエトの同盟国である。このためキューバはソヴィエトに制限的な基地利用のみを認めており、カードプレイを要する、NATOがキューバ攻撃を選択しない限りソヴィエトのルルデスSIGINTサイト[Lourdes intelligence station]とキューバの諜報機関[Cuban intelligence apparatus]の実行に、NATOプレイヤーは影響を及ぼせない。加えて、キューバにはソヴィエトの潜水艦が再装填できる小規模な港湾がある。ソヴィエトの攻撃機ユニットは、キューバが消極的な内は基地として利用できないが、1個のMPユニットは基地利用できる。ルルデスの施設は各ゲームが始まる時にキューバに置く(施設破壊の影響は13. 14項参照)。

デザイン・ノート:合衆国沿岸に近接した、冷戦期におけるソヴィエト国外にある世界最大級の情報収集施設であり、この施設はソヴィエトの情報収集活動において最も重要な存在でした。

合衆国は6OPSを消費して以下を解決することで、ゲーム中にキューバを攻撃できる。

1. ソヴィエトプレイヤーはサイ振りで8以上なら、キューバのゾーンの1つにキューバ潜水艦を配置し、そうでないなら港湾に置く。SAMマーカートともにキューバ航空機ユニットを配置する。
2. 合衆国はキューバへの潜水艦または任務部隊の巡航ミサイル攻撃を3OPS分、OPS消費なしで解決する。
3. 「キューバ[Cuba]」と表示された合衆国のユニット4個をフロリダ[Florida]に配置し、直ちに攻撃任務を遂行する。
4. キューバは現時点から活性化し、ソヴィエトプレイヤーはキューバ軍を自分の部隊として扱うことができ、またキューバへの基地からでも使用可能な3個航空機ユニットを直ちに配置できる。すべて「行動済み」となる。

21.6 シリア[Syria]

シリア

シリアはソヴィエトの同盟国として開始するが、独自の部隊を持たない。ソヴィエトの基地である。

21.7 リビア[Libya]

リビア

リビアは中立国で、オプションを介してのみプレイに参加する(29. 0項)。

22.0 ソヴィエトの戦略原潜(ブーマー)(SSBN)

デザイン・ノート:「ブーマー」とは核ミサイルを搭載したSSBNを表す俗語であり、敵国に対して確実な核反撃能力を保証しました。

各SSBNはユニットにペイロード値が記載されており、これはミサイルの弾頭を意味する発射重量やTNT換算値、ターゲティング能力を表す。



SSBN ペイロード値
[SSBN Payload
Value]

ソヴィエトのブーマーは通常のゲームユニットであり、マップの任意の場所で活動できるが「オンステーション[on-station]」できる3つの特定の海区があり、ゲーム上の効果を与えられる: ブーマー・バステオン[The Boomers Bastion]、北氷洋海水下[under The Arctic Ice]、第1撃ゾーン[First Strike Zones](6. 4~6. 6項)。

22.1 第1撃ポイント(FSP)[First Strike Points(FSP's)]

デザイン・ノート:第1撃ポイントは、両陣営の核態勢を表します。ソヴィエトが信頼のおける第1撃能力を保持できれば、政治局(ソヴィエト首脳部)は核兵器使用や、要人の暗殺など積極的な行動ができると考えるでしょう。ゲーム用語でいうと、FSPはソヴィエトプレイヤーのための強力な効果を購入できます。

ソヴィエトプレイヤーは、カードプレイを介して第1撃ポイントを獲得する。さらに、第1撃アイコンが示されたターン末に、関連する艦種SSBNの潜水艦が適切な第1撃ゾーンにいる場合、オンステーションしているペイロード値の総計を計算する。総計が6以上の場合、ソヴィエトプレイヤーに1個の第1撃ポイントを与える。

1989年のヤンキー級[Yankee class]は、ソヴィエトプレイヤーにとっては1ステップあたり2の価値があるが、NATOが撃沈した場合にそこまでの価値はない。これはセットアップ中の抜け防止として配置される「ステップごとに-1[-1 per step]」マーカーによって示される。

デザイン・ノート:1989年において、ソヴィエトはヤンキー級がひどく時代遅れであることを知ってはいましたが、代艦を建造できていなかったため、引き続き警戒任務を継続していました。

活性化時に第1撃ポイントを「消費[Spent]」すると以下のようになる:

- ・対衛星兵器(ASAT)[Anti-Satellite System]-チュラタム[Tyuratam]に1か2ポイント分配配置する。

これが存在している間、NATOの「ホワイト・クラウド衛星[Whitecloud]」及び「Snoopers Detect Raid」のカードプレイを防ぐ。ソヴィエト任務部隊に対するNATOの各搜索サイ振りに対してチュラタム・ボックスの第1撃ポイントごとに-1を適用する。

さらにボックス内に2個の第1撃ポイントがある場合、NATOはプレイした各カードから1OPSを減じなければならない。各ターン末に1個サイ振りをし、出目が6以上なら第1撃ポイントを取り除く。

- ・戦略予備[strategic reserve]からステップを取り出す - 1ステップにつき1ポイント

1ステップを得る場合、予備のユニットから1ステップ減じ、マ

トップ上のユニットを1ステップ増加する。

・洋上での核兵器使用の誘発する - 3ポイント(26.0項)

・戦場で核兵器を使用する - 5ポイント(1個軍集団マーカー[army]を2ボックス移動させ、勝利地点[victory locations]における鎌トンカチを1個減じる。ソヴィエト政治安定度[Soviet stability]を1個右に動かす。NATOによる核兵器使用を阻止する(20.0項))。

・ルール地方スペースに侵入する際に、NATOの戦場における核兵器使用を阻止する - 2ポイント、ソヴィエトプレイヤーが既に化学兵器を使用していた場合は4ポイント。

22.2 ソヴィエト核打撃能力[Soviet Nuclear Strike Capability]
デザイン・ノート:合衆国によりソヴィエトの第2撃兵力が排除されれば、ソヴィエトは核の応酬に恐怖し始めるでしょう。

ソヴィエト核打撃能力トラック[Soviet Nuclear Strike Capability Track]に撃破[kill]されたSSBNパイロード値を記録する - ミサイルトラック上のSSBN沈没[SSBN kills]マーカーか、沈没したSSBN群で、ヒットマーカーの総計を保持する。

注記:1ステップのSSBNが撃沈されると、1ステップと2ステップによる価値の差が生じる。

例示:2ステップのタイフーン級[Typhoon]のパイロード値は8である。NATOが1ステップを撃破[kill]すると、パイロード値の撃破に4を追加する。

撃破されたパイロード値がソヴィエト核打撃能力トラックにリストされた条件の範囲内に入ったら、トラック上のボックスに移動させ、指定された数のソヴィエト政治安定度のサイ振りを行う。

これらのサイ振りは、マップ上のソヴィエト政治安定度トラックに影響を与える可能性があり、それは即時ゲームを終了させるクーデターを含むソヴィエトプレイヤーに様々な負の結果をもたらす。

23.0 NATOの戦略原潜(ブーマー)(SSBN)

NATOの戦略原潜は世界の海洋に分散しているものと想定されており特定のカウンターでは表されていない。

デザイン・ノート:NATOと異なり、ソヴィエトは实际的にNATOのSSBNを狩りたてる有意義な手法を確立できませんでした。さらに、SSBNは一般に利用可能な最高の技術の塊であり、潜伏やゆっくりとした移動をすることに時間を費やしました。多勢であっても、それらを搜索し攻撃することは極めて困難でした。

「SSBN狩り[SSBN Hunting]」マーカーは、NATO戦略原潜を狩りたてるソヴィエトの努力を表している。ソヴィエトプレイヤーはスパイ活動を介し、または対潜戦サイ振りの「10」の出目で獲得できる(17.8項)。ひとたび入手すると、対潜戦の解決の際

に別の「10」の出目を介して使用できる。これによりNATO戦略原潜狩り[NATO Boomer hunt]表でのサイ振りの結果を見る。

出目	NATO戦略原潜狩り
1-3	反撃 ソヴィエトの潜水艦が1ステップロス
4-7	ニアミス ソヴィエトプレイヤーは第1撃ポイントを1つ獲得する
8-10	撃沈した! ソヴィエトプレイヤーは2つ、または1つの第1撃ポイントを獲得し、ソヴィエトSSBNの合計撃破ポイントを3ポイント減じる

解決する潜水艦の戦術値をサイ振りに加算する。

ソヴィエト潜水艦はカラの海区へ1OPSで移動し攻撃でき、N10によりSSBN狩りマーカーを得られる可能性がある。
(訳補:上記は掲示板応答によるが、未だにエラッタへの反映なし。オプションと見なしプレイヤー間合意を要するものと思料する)

24.0 ソヴィエトのスパイ

ソヴィエトプレイヤーはマップの左上に、NATO機関へのソヴィエトの浸透の徹底ぶりを表す「スパイトラック[Spies Track]」を持っている。



ソヴィエトプレイヤーは、スパイを次のアクションに使用できる:

- ・いずれかのNATO任務部隊に探知ありマーカーを配置する。
- ・SSBN狩りマーカーを入手する。
- ・3個の対潜戦サイ振りの振り直しさせる。ユニットごとに最大1回の振り直し。
- ・自動的に1つのゾーン内の第1撃潜水艦の退避[First Strike submarine evasion]が(サイ振り後でも)自動的に成功する(6.7項)。

ポイントが無くなるまでいつでも使用できる。使用するたびに、1個サイ振りをし、現在のボックスに記載されている出目について「ソヴィエトスパイ浸透トラック[Soviet Spy Infiltration Track]」を参照する。出目が指示された範囲内にある場合、スパイが捕縛されたため、トラックの1つ下(左)のボックスに移動する。

25.0 ゲーム前の技術流出

デザイン・ノート:冷戦期、ソヴィエトの諜報機関はNATOの技術上の秘密や装備品を盗むことに注力していました。ソヴィエトの諜報活動は広範囲に及び、非常に成功しました。GRU(ソ連邦軍参謀本部情報総局)は、次にNATOから盗むべき秘密のお買い物リストを保持し、盗品のあらゆる種類の技術的製品の複製とリバースエンジニアリングに専念するチームを有していました。

ゲームでは、NATOユニットの評価が高いため、一般に優位性がある。

ソヴィエトプレイヤーは、ゲーム開始時に利用可能な技術マーカー

ーをいくつかプレイのために選択できる。各マーカーには次の効果がある。

SAM	2スパイ消費
全てのSAMによるヒットサイ振りに+1追加(陸上、海上発射)	
対艦ミサイル	1スパイ消費
ソヴィエトのミサイルのヒット時の選択をNATOのように解決する - 3発毎でなく、2発毎に割り当てる	
ECM	2スパイ消費
ソヴィエトのTu-95 ベアG[Bear-G]とTu-22M バックファイアは、空中でのステップロス为了避免のために常に8以上のセーブを受ける。より適切なセーブを受けている場合は無視する	
魚雷	2スパイ消費
ソヴィエトの原子力潜水艦がNATOの潜水艦を攻撃時、常に(合計で)戦術値+1で判定する。 ソヴィエトはNATO任務部隊を攻撃時、ハーブーンのルールを使用する。ソヴィエトも同様の兵器、AS-20カヤック[Kayak]を開発している(17. 11項、ステップ4)	
空対空ミサイル	1スパイ消費
戦闘機を攻撃時、および「ソヴィエト兵団への攻撃[Striking Soviet Troops]」(17. 24項)を解決時に適用する	

技術ボーナスはソヴィエトにだけ適用され、キューバやリビアなどには適用されない。

技術流出

各技術マーカーのコストは、各マーカーが示す分、「スパイ・トラック」から各スパイを減じる。

26.0 洋上の核兵器

これらは第1撃ポイント(22. 1項)をきっかけとして使用される。使用する場合、次のルールを適用する:

注記:戦場での核使用は、海上での核使用を誘発しない。また NATO は洋上で核兵器を使用しても利益を得られないが、ソヴィエトプレイヤーによる先制使用を罰するカードがあることに留意(NATO カード「核の恐怖[Nuclear Fear]」を参照)。

ソヴィエトのシュクヴァル[Shkval]: (核反撃用スーパーキャビテーション魚雷)

NATO 潜水艦の N10 サイ振りでステップロスするソヴィエト原子力潜水艦により、攻撃側潜水艦にも1ステップロスを強要する。

デザイン・ノート:ソヴィエト潜水艦からの報復兵器として設計された非常に高速の核魚雷です。

ソヴィエトの核魚雷[Soviet Nuclear Torpedoes]

全てのソヴィエト潜水艦は、任務部隊攻撃時に自動的に核魚雷を使用する。

ダメージ修正値を持つ主力艦への各ヒットは、全て沈没となる。ダメージ修正値を持たない主力艦は14. 1項のルールに従う。

非主力艦ユニットは通常のルールに従う(彼女らは散開している)。

船団と両用戦ユニットは、通常の1ヒットに代えて最初の7-9の結果は2ヒット(PM/両用戦/船団にヒット)する。これは攻撃ごとに適用する。

ソヴィエトの核対艦ミサイル[Soviet Nuclear Anti-Ship Missiles]:
全てのソヴィエトのミサイルは、任務部隊攻撃時に次のルールを自動的に適用する:

3発のミサイルが到来するたび、3発目は核弾頭であり、3発のミサイルがSAMにより対処されると、1発対処すればそれは核弾頭であるが、2発にのみ対処したと場合、どちらも核弾頭ではない。最初に核弾頭を解決し、次に非核弾頭を解決する。

注記:核兵器は常に何かにヒットする。

1個サイ振りをし、8以上ならソヴィエトプレイヤーが目標を指定し、その他の場合はNATOプレイヤーが割り当てる。

核1ヒットで通常3ヒットを受ける両用戦ユニットや船団を除き、どのようなヒットでも目標の水上艦は確実に沈没する。

デザイン・ノート:これは4発までの出力強化型戦術核兵器を表している。

ソヴィエトの核弾頭 SAM[Soviet Nuclear SAMs]

目標の陸上施設のソヴィエトSAMレベルがカウンター上少なくとも2ある場合、航空機ユニットに対してのみ現在の印刷値よりも+2高い値として扱う(巡航ミサイルに対してではない)。

27.0 ソヴィエトの政治安定度

ソヴィエト政治安定度トラック[Soviet Stability Track]は、本紛争中のソヴィエト・ブロックの政治的安定度を示している。これは、特定のカード・イベントのプレイや、ソヴィエト SSBN パイロード値の撃破により変更される。ソヴィエト政治安定度マーカーが右に移動したら、直ちに詳細な効果を適用する。

SOVIET STABILITY TRACK					
Stable Workers of the World unite!	Align Winner Roll one die for each War Track and lose this turn's advance on a 1 or 2	Align Withdraw NATO places a free partial convoy on any front	Politburo Intervenes Place the "Nuclear Strike" card in your hand. It must be held or played for the event.	Backfires Without Backfires and Bear-G may only be used against a "GOOD" detected TF	Command Analysis All Soviet cards are treated as worth two less OPS
					Internal Coup The game ends. The Soviet Player counts one less
RESHUFFLE THE DECK					
SOVIET STABILITY DIE ROLL					
Die Roll Result					
1-5	Lose 1 FSP OR move one box on the Soviet Stability Track (towards coup)				
6-8	Move one box on the Soviet Stability Track (towards coup)				
9-10	Lose 1 FSP AND move one box on the Soviet Stability Track (towards coup)				

政治局の介入[Politburo Intervenes]:ソヴィエトプレイヤーに(再シャッフルした後)山札から「核攻撃[Nuclear Strike]」カードを取り出して手札に加える。この時点から、OPS 値のために使用したり、破棄したりできない。イベント専用で、ターン末に必ず保持しなければならない。

28.0 NATOの敗北

NATOの敗北[NATO losses]マーカーは開始時には盤外にある。獲得したNATOの敗北ポイントの管理の便のためターントラックを利用する。ゲーム中、NATO 敗北ポイントが6ポイントに達した場合、ソヴィエトプレイヤーは(ゲーム勝利に要する4個のうちの)1個鎌トンカチマーカーを得る。

船団の壊滅[Convoy Massacre] 3回につき、ソヴィエトに1個NATO敗北ポイントを与える。

合衆国の空母に損害を与えると1ポイントで、合衆国空母が沈没すると2ポイントを計上する。合衆国空母が損傷または沈没時にSOSUS線より北にいた場合、これは1ポイントを追加する理由となる。

空母に2回以上を与えても効果はない。追加ポイントを獲得するには撃沈せしめなければならない。

デザイン・ノート:これは、空母を失うことへの合衆国の恐怖と、同事態による国際的信頼の失墜を表しています。SOSUS線より北で作戦していた際のボーナスは、これにより合衆国の主要な攻勢軸が露呈し、藪蛇となってしまったからです。ノルウェー海で空母を失った司令官には議会の聴聞会が待っています。

29.0 オプションマーカー

オプションとは、過去に発生した可能性はあるが、歴史上進展しなかった出来事や技術のことである。





このルールを使用するには、ゲーム開始前に次の手順に従う(不透明な容器が必要):

・合衆国プレイヤーは2個のオプションマーカーを引き、一方を選択し、他方をカップに戻す。

ソヴィエトプレイヤーに追加の第1撃マーカー(最大2個)が与えられるごとに、合衆国プレイヤーはさらにマーカーを2個引くことができ、1回につき1個のマーカーを保持できる。ソヴィエトプレイヤーに全て公開する。

・ソヴィエトプレイヤーは2個のオプションマーカーを引き、一方を選択し、他方をカップに戻す。各第1撃マーカーが戻されるたびに、またはスパイを消費(最大2)ごとに、ソヴィエトプレイヤーは2個引いて、1個を追加のマーカーとして保持できる。

オプションマーカー [訳補:NATO用]	効果
海底ケーブル盗聴 [Cable Tapping]	ターンにつき1度のみ、いずれかのソヴィエトの航空攻撃を「要撃機により探知」と見なすか、対潜戦サイ振りで1ユニットが振った全てのサイの目に追加で+1を適用して振り直すかする

ASAT システム [ASAT System]	ゲーム中2回のみ、最大3個のRORSATを選択して各々サイ振りをし、6以上で撃破できるが、ソヴィエトに1FSPを与える(その度ごと)
ハイドロフォン [Hydrophones]	2個のハイドロフォンマーカーをマップに追加する。各マーカーは、海区内対潜戦サイ振りにサイコロを1個追加する。それらは異なる海区内に配置する
新規生産 [Production]	ゲームに追加する8ポイントのオプションユニットを選ぶ ・パトリオット[Patriot]のコストはNATO基地に配備された両方のカウンターを購入する。 ・インビンシブルとイラストリアス[Invincible/Illustrious]及びそれらの艦載機群は、イギリスのクイーン・エリザベス[Queen Elizabeth]に置き換える ・ノルウェー高速攻撃艇小部隊は、ノルウェーで着上陸中の全てのソヴィエト両用戦ユニットに「1」の目のサイコロ2個を追加する(ノルウェーに置く) ・カナダのハイドロfoil(水中翼艇)。下記のルール参照
船団直衛ヘリコプター群 [Helicopters for Convoys]	3ヒット以下のNATOの各船団には、潜水艦 対 任務部隊攻撃のためのヘリコプター母艦が附属しているものと見なす
輸送船団用デコイ [Decoys for Convoys]	両用戦部隊と船団は、ソヴィエトの魚雷攻撃による命中に8以上でセーブする。核魚雷は本ルールを無視する
アイスランドへの増援 [Reinforce Iceland]	アイスランドに以下のオプションのいずれか2個を受け取ることができる: <div data-bbox="1069 1276 1204 1411">  </div> 追加のF-15 - 航空機ユニット。なお左のユニットではない「イーグルたち」用カウンターか、又は黄色の丸がついた「新規生産」のF-15を1個使う。 <div data-bbox="1069 1545 1204 1680">  </div> パトリオット[Patriot]中隊 - 巡航ミサイルを撃墜する機会を得る <div data-bbox="1069 1702 1204 1836">  </div> 基地の抗堪化[Base Hardening] - 基地に重損害を与えにくくする <div data-bbox="1069 1859 1204 1993">  </div> 1個兵団マーカー - アイスランド防備用合衆国兵団を追加
シー・ランス[Sea Lance]	合衆国潜水艦にシー・ランスロケット魚雷が装備されている(全合衆国潜水艦にロケット魚雷ルールの使用を許可)

トマホーク [Tomahawk]	通常の巡航ミサイルを4ポイント分、戦力組成[order of battle]に追加し、うち2ポイントは1985年から潜水艦発射もできる。全て合衆国ユニットのみに与えられる。 1個潜水艦ユニットは最大で1個巡航ミサイルしか保有できない。 1個水上艦ユニットは最大で2個巡航ミサイルしか保有できない。 1983年においては、これらがNATOの持つ唯一の通常型巡航ミサイルである
ギリシャ及びユーゴスラヴィアの活性化 [Greece and Yugoslavia active]	NATOプレイヤーオプションにより、地中海5-6または7-8でゲームに参加するギリシャ潜水艦ユニットを追加するオプションマーカーを欧州南方戦争トラックに配置する。 1及び2ターンの開始時に、3個サイ振りをし、7以上を出すと、ユーゴスラヴィアのソヴィエト兵団に1ヒットを与える

カナダのハイドロfoil[Canadian Hydrofoils]は、低速艦[Slow ships]として移動(1ゾーン移動できる)し、1オペレーション・ポイントを消費し対潜戦サイ振りをして自身を「行動済み」とすることができる。それらは各ターン末に未行動となる。

彼女らはミサイル攻撃によってのみステップロスを受け、同一ゾーン内の1個以上のユニットが3ミサイル値を費やすことで1ステップロスを強制できる。彼女らはいかなる時もハリファックス海軍基地[CFB Halifax]の1ゾーン内に留まらねばならない。

ダグラス・バレル[Douglas Burrell]氏の提案に感謝します。参考文献:「RCN FHE-400 deep water hydrofoil」これは外洋対潜プラットフォームとして設計されましたが、実際に運用されることはありませんでした。

オプションマーカー [訳補:ソヴィエト用]	効果
指揮管制通信中枢 [C3 Centre]	ターンにつき1回、探知ありを探知良好にいつでも更新できる。 <u>中枢はマップ上のコラ半島、バルト海、黒海のいずれかのソヴィエト施設に置く。これは攻撃され除去され得る。</u>
SSBNを狙え [SSBN Focus]	2個の「第1撃 - 半値[First Strike - half value]」マーカーを、いずれかの合衆国ゾーンから最大2ゾーン内のマップ上に置く。それらゾーンの全SSBN(デルタ級及びヤンキー級[Deltas and Yankees])は、第1撃ポイントとして半分の価値しか計上できない。 ソヴィエトプレイヤーは、ゲーム開始時にこれらのゾーンに追加の2個SSBNと護衛の2個原子力潜水艦を配備できる
キューバの活性化 [Cuba Active]	ゲーム開始時に全てのキューバ軍を配備する。それらはソヴィエトプレイヤーにより管制される。キューバに主要港湾マーカーを

	置く。通常のキューバの配備を無視し、最大4個潜水艦と任意の数の艦艇を配備できる。 任意の基地から移動した戦闘機を含め、最大6航空機ユニットをキューバの基地に置ける。 NATOプレイヤーはゲーム開始時にキューバ用ユニットを受け取れる。
リビアの活性化 [Libya Active]	ゲーム開始時に全リビア軍を配備する。それらはソヴィエトプレイヤーにより管制される。最大3個ソヴィエト航空機ユニットがリビアでゲームを開始できる。
第5次中東戦争 [Arab-Israel]	ソヴィエトとの共謀により、アラブ連合がイスラエルに侵攻する。 NATOはイスラエル内や近傍で合計12の攻撃による(ストライク)ヒット[strike hits]を「戦時目標[War Targets]」に与えねばならず、また支援物資を運ぶ「無傷[Full Convoy]」の「地中海船団[Med Convoys]」は6ストライク分と見なし、また部分船団では4ストライク分と見なす。船団は海区地中海7-8(イスラエル)の港湾に届けねばならない これが6ターン末までに達成されない場合、イスラエルは敗北する(+2鎌トンカチ)。ソヴィエトはシリアに1個航空機ユニットを追加配備してもよい。
アイスランドへの欺瞞行動(マスキロフカ) [Iceland Maskirovka]	NATO兵団が駐屯していなければ、ソヴィエトプレイヤーはソヴィエト1個兵団マーカーをアイスランドに配備できる。 アイスランドの全ユニットをスコットランド[Scotland]に配置し、ソヴィエトプレイヤーはアイスランドを占領した飛行場として扱える。ソヴィエトプレイヤーは2個兵団による占領と同様に施設の損傷のサイ振りをしなければならない(奇襲のボーナスである)。
曳航式アレイと無音航行 [Towed Array and Quieting]	要望に応じて、各原子力潜水艦に用意してある6つのマーカーを追加する。(これは高度な推進器とセンシング技術の早期の獲得を表す。)
新規生産 [Production]	ゲームに追加する8ポイント分のオプションユニットを選択する ・SAM改型[Imp SAM]のコストは、既存のSAMマーカーを置き替える3つのマーカー全てを購入する。 ・アクラ級及びオスカーII級[Akula and Oscar-II]のコストは1983年には+2ポイント、1985年にはそれぞれ+1ポイント

<p>白海のバスチオン [White Sea Bastion]</p>	<p>ソヴィエトのSSBNは白海において機雷原、コルベット等に守備されている。ソヴィエト「第2撃[Second Strike]」カード・イベントはプレイできない。バスチオンは白海にあり、バレンツ海に進入時、追加移動ポイント無しで入域できる。通常通り、バスチオンボックスにユニットを配置する。</p> <p>バスチオンの防御機構は1〜3で発動し、全ての対潜戦サイ振りは戦術値+1を加え行う。ハイドロフォンは存在しない。非常に狭い海です(比較的)。</p>
<p>トルコの中立化 [Turkish Neutrality]</p>	<p>ゲームからトルコユニットを取り除き、トルコの要撃を無視する。ソヴィエト航空機ユニットはリスクなしで黒海から地中海7〜8へ通過できる。</p> <p>欧州南方戦争トラックを1つ左に移動してトリエステ[Trieste]にする。</p> <p>欧州南方戦争トラックの3番目(アンカラ[Ankara])の鎌トンカチスペースを無視する。これは代わってリヨン[Lyon]を占領することで得られる。</p>

もできる。この場合、防御部隊の3SAM値につき1個SAM攻撃サイ振りをして、ミサイル攻撃後に結果を適用する。
これはA-6イントルダーがハーブーン攻撃をしている中のA-7コルセアの爆撃を表しています。

攻撃機による全てのヒットは攻撃者によって割り振り、ミサイルによるヒットと計上される(従って、2ヒットは船団と両用戦部隊に各々与える)。

30.4 ベアGは多数存在しなかった可能性 [Bear-G may not have existed in quantity]

NATOに適度に有利。
ベアGについてデザイナーが使用したソースにはいつから使用されたかについて、いくつか不明確な点がある。従って、1983年にはベアGユニットは1ステップとして扱う(裏返した状態で開始)。1985年には合計2ステップ、1989年には4ステップ全てをソヴィエトに与える。

これにより、ソヴィエトの長距離攻撃能力は1983年に3ミサイル、1985年には6ミサイル分減少する。部分的な払い戻しとして、ソヴィエトプレイヤーには、ゲーム開始時に保存された2OPS、または必要に応じて2枚の追加カード引き、またはそれぞれ1つずつの組み合わせを提供する。

30.5 F-14のフェニックス・ミサイル [F-14 Phoenix Missile Defense] ▲

有利不利なし。
このオプションでは、NATOプレイヤーは攻撃機[bombers]を撃墜する代わりに、ミサイルを撃墜することで、航空ユニットによりソヴィエトのミサイル攻撃から防御できるようになる。発射母機の攻撃機[bombers]はこれによりCAPをするF-14から損害を受けることはない。

航空攻撃を受けており、NATO F-14が防御している場合、NATOプレイヤーは「フェニックス防御」を宣言し(航空攻撃ユニットにつき最大1個のF-14が)F-14カウンターの下4個サイ振りを行うことができる。各出目の1〜3につき、SAMの発射前にそれらのミサイルが撃墜される。
(「17.7.2 F-14の対ミサイル能力」の加えて撃墜の機会を得る)

30.6 ダミー任務部隊[Dummy Task Force]

NATOにやや有利。
任務部隊ボックスが完全にカラでもよい。そのような任務部隊が「探知良好」となった場合、マップ上から削除される。任務部隊は任務部隊ディスプレイに戻す。「探知あり」の部隊はそのままである。

デザイン・ノート:これはNATOによる、漁船群、ある港湾から他所へ進出する商船たち、重要でない目標といった意図的な欺瞞情報を表しています。

30.7 チャーリーⅡ級潜水艦(SS-N-9 サレンミサイル) [Charlie II Class submarine (SS-N-9 'Siren' Missile)] ▲

30.0 オプションルール

「デザイナーがどのオプションルールを採用しているかを知ることとは常に興味のあるところだと思うので、私が使用したいルールの横にアイコンで示しました。」(訳注:記号「▲」がそれです)

30.1 協同した対潜戦 [ASW Cooperation] ▲

有利不利なし。
MPユニットが活性化され、かつ未行動の友軍潜水艦がいるゾーンである場合、MPユニットは潜水艦に追加の2個サイ振りを許可する。両方のユニットは「行動済み」となる。

30.2 空母とYakの攻撃[Carrier and Yak strike] ▲

有利不利なし。
Yak-38の空母(複数)やクズネツォフ[Kzunetsov]の空母航空団ユニットは、通常のルールに従い攻撃任務で飛行できる。それらの装備は爆弾のみであり、航続力は0である(ゾーン内の目標に攻撃できる)。

30.3 爆弾投下! [Bombs Away!] ▲

NATOにやや有利。
全ての攻撃機ユニットは爆弾で敵艦船を攻撃できる。そのためには、空対地爆撃表[Air to Ground Bombing Table](17.20項)を使用すること。

防御する任務部隊のSAM値の合計2ポイントごとに1SAM攻撃サイ振り(SAM対爆撃の手順を使用)をする。

合衆国CAGはミサイルを使用するだけでなく、この種別の攻撃

NATOにやや有利だが、「ヒストリカル」である。

チャーリーⅡ級潜水艦は近距離に対してのみ攻撃できる。ミサイル攻撃のためのサイ振り、長距離の結果は「攻撃失敗」として扱う。

デザイン・ノート:サイレンは低速・高高度を飛翔するミサイルであるだけでなく、航続距離はわずか50マイルでした。非常に薄く防御された目標にのみ成功が期待できます。

30.8 高速力潜水艦 – そのノイズ [Fast Moving Submarines – noisy] ▲

NATOにやや有利。

移動アクション中に3つの海区を移動する潜水艦は「ノイズ [Noise]」マーカーが付けられ、ノイズで「防御」値が1つ悪く(10から9、9から8)評価される。セーブがある場合、セーブはそのままである。(ターン終了時に)未行動であるなら、マーカーは解除される。

これはアクラ級、オスカー級、アルファ級及びシエラ級 [Akula, Oscar, Alfa and Sierra]のソヴィエト潜水艦は非常に深く潜航でき騒音をマスキングできるため適用しない。

30.9 潜水艦の個艦運用 [Submarines operating alone] ▲

ソヴィエトにやや有利。

潜水艦はハイドロフォンのルールを自身に使うサイ振りに加算せず、代わって常に1個サイ振りで「未行動」のままでいるというオプションをとる。

デザイン・ノート:これはハンターキラー同士が触接を維持するのは難しく、個艦で行動することに馴染んでいることを表します。

30.10 ソヴィエトの空中給油能力 [Soviet Air to Air Refueling Capability]

NATOに大分有利であり、楽しい要素を多少減らします – でも要求されたんです！

SALT交渉(訳注:下記*)でソヴィエトの重爆撃機数を制限すべきであった。もし合意が維持され、バックファイアが最終的に規定された重爆撃機に指定(従って、全ての空中給油機能が取り除かれている)に含まれたと考えるなら、このルールを使用できる。ソヴィエトのTu-22バックファイア[Backfire]は空中給油機ルールを使用してはならない。

(*:SALT交渉、戦略兵器制限交渉[Strategic Arms Limitation Talks]。米ソ間の戦略核兵器数の制限に関する交渉のこと。第1回と第2回はSALTⅠ、SALTⅡと呼ばれ、1982年以降はSTART[STrategic Arms Reduction Talks]となり、INFと異なり2019年現在継続中)

30.11 ソヴィエトの作戦計画 [Soviet Planning]

ソヴィエトに有利。

これらのオプションルールを使用してプレイしたいが、NATOに少し傾いている、またはソヴィエトにいずれにせよ少しの助けが必要だと感じたとき、このオプションを使用する。

ゲーム開始時に、ソヴィエトプレイヤーは、1度に1枚、自分の手札からカードを1枚捨て、別のカードを引ける。ソヴィエトプレイヤーが満足するまで、最大5回続けてよい。

30.12 ファイター・スイープ [Fighter Sweep] ▲

有利不利なし。

航空攻撃を戦闘機だけの攻撃機なしで構成できる。同様に解決する。要撃機はそれを要撃し、かつCAPも戦わねばならない。戦闘機の戦闘が終了すると、攻撃側戦闘機は基地に戻り「行動済み」となる。ファイター・スイープで飛行するコストは飛行させる戦闘機の数に関わらず1OPSかかる。

30.12 シップレック! [Shipwreck!]

ソヴィエトにやや有利。

ソヴィエトの赤色ミサイルのヒットを解決するとき、攻撃側が最初のステップロス割り当てることができるかを決定するため、追加のサイ振りをする。

デザイン・ノート:シップレックには高度な目標探知・識別システムが搭載されていたようです。

31.0 水上艦ユニットの参考資料

本ゲームの規模のため、艦艇の種別をフォーメーションごとにグループ化する必要があった。この表は、ゲーム中の各艦艇ユニットの構成艦艇を示している。カッコ内に記載されている場合を除き、それぞれが各艦級の3隻からなっている。

以下に「bd」としてリストされているユニットは、「breakdown(分割)」として表示されるユニットに分割できる。

NATO ユニット			
US-1	タイコンデロガ級 (Mk26 装備)(1 隻) [Ticonderoga Mk26 (1)]	C.F.アダムズ級 [C.F.Adams]	ノックス級 [Knox]
US-2	レイヒ級 [Leahy]	ベルンナップ級 [Belknap]	ノックス級 [Knox]
US-3	ヴァージニア級 [Virginia]	クーンツ級 [Coontz]	ノックス級 [Knox]
US-4(bd)	レイヒ級 [Leahy]	C.F.アダムズ級 [C.F.Adams]	ノックス級 [Knox]
US-5(bd)	ベルンナップ級 [Belknap]	O.H.ペリー級 [O.H.Perry]	O.H.ペリー級 [O.H.Perry]
US-6(bd)	カリフォルニア級 [California]	O.H.ペリー級 [O.H.Perry]	O.H.ペリー級 [O.H.Perry]
US-7	ノックス級 [Knox]	ノックス級 [Knox]	
US-8	スプルーアンス級 [Spruance]	スプルーアンス級 [Spruance]	スプルーアンス級 1/2 [Spruance]
US-9	スプルーアンス級 [Spruance]	スプルーアンス級 [Spruance]	スプルーアンス級 1/2 [Spruance]
US-10	O.H.ペリー級 [O.H.Perry]	O.H.ペリー級 [O.H.Perry]	
US-11	タイコンデロガ級 (Mk26 装備)(1 隻) [Ticonderoga Mk26 (1)]	O.H.ペリー級 [O.H.Perry]	O.H.ペリー級 [O.H.Perry]
US-12 (opt)	タイコンデロガ級 (Mk26 装備)(1 隻) [Ticonderoga Mk26 (1)]	O.H.ペリー級 [O.H.Perry]	O.H.ペリー級 [O.H.Perry]

	Mk26 (1)]		
US-13 (breakdown)	ベルナップ級 [Belknap]	O.H.ペリー級 [O.H.Perry]	
US-14 (breakdown)	カリフォルニア級 [California]	O.H.ペリー級 [O.H.Perry]	
US-15 (breakdown)	レイヒ級 1/2 [Leahy] (1 隻)	O.H.ペリー級 [O.H.Perry]	
US-16 (breakdown)	レイヒ級 1/2 [Leahy] (2 隻)	C.F.アダムズ級 [C.F.Adams]	
US-17 (breakdown)	ノックス級 [Knox]	C.F.アダムズ級 [C.F.Adams]	
ドイツ [German]	ブレーメン級 [Bremen]	リュッチェンス級 [Lütjens]	ウィーリング級 [Weilingen](ベルギー)
オランダ [Dutch]	トロンプ級 [Tromp]	コルテナール級 [Kortenaer]	コルテナール級 [Kortenaer]
カナダ [Canadian]	レスティゴシュ級 [Restigouche]	イロコイ級 [Iroquois]	ノックス級 [Knox](合衆国)
スペイン [Spanish]	デスコビエタ級 [Descubierta]	デスコビエタ級 [Descubierta]	バレアレス級 (ノックス級) [Balears(Knox)]
イタリア [Italian]	インパヴィド / オーダース級 [Impavido/Audace]	マエストラーレ級 [Maestrale]	ルポ級 [Lupo]
フランス [French]	各艦級混成 [Mixed Classes]	ジョルジュ・レイグ級 [Georges Leygues]	コマンドゥー・リヴィエ級 [Commandant Rivière]
イギリス 第1 対潜隊 [UK ASW]	リアンダー(TA)級 [Leander(TA)]	リアンダー(B III A)級 [Leander(B III A)]	22型 [Type 22]
イギリス 対空隊 [UK AAW]	42型 [Type 42]	42型 [Type 42]	22型 [Type 22]
イギリス 第2 対潜隊 [UK ASW-2]	リアンダー(TA)級 [Leander(TA)]	42型(B III)級 [Type 42(B III)]	22型(B III) [Type 22(B III)]

(訳注:「Mk26」とは VLS ではない、連装発射機のこと。「TA」とは曳航式ソーナーアレイのこと)

ソヴィエトユニット			
ソヴレウダロイ [Sov-Udaloy]	ソヴレメンヌイ級 [Sovremennyy]	ウダロイ級 [Udaloy]	クリバック I 級 [Krivak I]
ソヴレウダロイ [Sov-Udaloy] 1985+	ソヴレメンヌイ級 [Sovremennyy]	ウダロイ改級 [Udaloy Imp]	
クリバック級対潜隊 [Krivak ASW]	クリバック I 級 ×2 (6 隻) [Krivak I]	クリバック II 級 1/2 (2 隻) [Krivak II]	カシン改級(2 隻) [Mod Kashin]
カーラ・グループ [Kara Group]	カーラ級×2 (6 隻) [Kara x2]	カシン級 [Kashin]	カシン改級 [Mod Kashin]
クレスト・グループ [Kresta Group]	クレスト II 級 [Kresta II]	クレスト II 級 [Kresta II]	カシン改級 [Mod Kashin]
キンダ・グループ [Kynda Group]	キンダ級 [Kynda]	クレスト I 級 [Kresta I]	クリバック II 級、カシン級 [Krivak II, Kashin]
スラヴァ・グループ [Slava Group]	スラヴァ級 [Slava] (1 隻)	クリバック II 級 [Krivak II]	カシン級 [Kashin]
改スラヴァ [Imp Slava]	+1 スラヴァ級[Slava](1 隻)		

32.0 オッズ計算表&数学的補助

以下の表は、指定された # 個のサイコロを振った場合の確率を示している。

2d10

	7以上	8以上	9以上	10
0	36	49	64	81
1	48	42	32	18
2	16	9	4	1

3d10

	7以上	8以上	9以上	10
0	22	34	51.2	72.9
1	43	44	38	24
2	29	19	10	3
3	6	3	0.8	0.1

4d10

	7以上	8以上	9以上	10
0	14	24	40.84	65.79
1	35	41	41	29
2	35	26	15	4.8
3	14	8	3	0.4
4	2	1	0.16	0.01

5d10

	7以上	8以上	9以上	10
0	7	16.93	33.33	58.85
1	26	36	41	33
2	35	31	20	7.3
3	23	13	5	0.81
4	8	2.83	0.64	0.04
5	1	0.24	0.03	0



ソヴィエト ウダロイ級駆逐艦[Udaloy class]

ブルー・ウォーター・ネイビー キャンペーンゲーム

戦力組成[Order of Battle] 1.0

ソヴィエト ORBAT 1983

航空機	水上艦艇	潜水艦
リビア[Libya] MiG-23(3)	キエフ[Kiev]	タイフーン[Typhoon] SSBN
リビア[Libya] MiG-25	キーロフ[Kirov]	デルタ[Delta] I/II SSBN (3)
キューバ[Cuba] MiG-21 (2)	レニングラード・モスクワ[Leningrad Moskva]	デルタ[Delta] III SSBN (2)
キューバ[Cuba] MiG-23/29	スヴェルドルフ[Sverdlov]	ヤンキー[Yankee] SSBN (2)
MiG-29 フルクラム[Fulcrum]	ミンスク[Minsk]	チャーリー[Charlie] II
Tu-95 ベア[Bear]-G	ソヴレ・ウダロイ[Sov-Udaloy]	オスカー[Oscar] I
Tu-16 バジャー [Badger] (6)	クリバック[Krivak] ASW (2)	エコー[Echo] II (黒色) (3)
Tu-22M バックファイア[Backfire] (3) (1 個を除去[dead]ボックスに)	カーラ[Kara]	エコー[Echo] II (白色) (2)
Tu-22M バックファイア予備[Backfire Reserve] (3)	クレスト[Kresta]	ジュリエット[Juliett] (2)
Tu-16N 空中給油機[Tanker] (2)	キンダ[Kynda]	タンゴ[Tango] (TA)
Tu-95 ベア[Bear]-D (3)	スラヴァ[Slava] 1983-85	タンゴ[Tango]
Tu-16 バジャー[Badger]-D (2)		ウィスキー[Whiskey] (3)
IL-38 (航続力 2)		フォクストロット[Foxtrot] (7)
IL-38 (航続力 1)	SAMおよび施設	キロ[Kilo]
Tu-95 ベア[Bear]-F (3)	シリア[Syria]SAM	ノヴェンバー[November] (2)
MiG -21 黒海[Black Sea]	キューバ[Cuba]SAM	アルファ[Alfa] (2)
MiG -23 黒海[Black Sea]	リビア[Libya]SAM	ヴィクター[Victor] I (4)
MiG -25 黒海[Black Sea]	バルト海[Baltic]SAM	ヴィクター[Victor] II (2)
MiG-25 バルト海[Baltic] (2)	コラ半島[Kola]SAM	ヴィクター[Victor] III (4)
MiG-23 バルト海[Baltic] (2)	黒海[Black]SAM	ヤンキー[Yankee] SSN (4)
MP Helos バルト海[Baltic]	ルルデス[Lourdes]	ヤンキー[Yankee] SSN (TA)
MP Helos コラ半島[Kola]		キューバ フォクストロット[Foxtrot]
MiG-25 コラ半島[Kola]		リビア フォクストロット[Foxtrot]
MiG-23 コラ半島[Kola] (3)		
MiG-31 コラ半島[Kola]		
MiG-21 シリア[Syria]		
MiG-23 シリア[Syria] (2)		
Yak-38 キエフ搭載[Kiev]		
Yak-38 ミンスク搭載[Minsk]		
RORSAT (9)		

ORBAT 1983 に追加する 1985 年差分

航空機	水上艦艇	潜水艦
Tu-22M バックファイア[Backfire]	ソヴレ・ウダロイ[Sov-Udaloy]	キロ[Kilo]
Tu-95 ベア-G [Bear-G]		ヤンキー・ノッチ[Yankee Notch]
MiG-31 コラ半島[Kola]		

ORBAT 1983 に追加する 1989 年差分

航空機	水上艦艇	潜水艦
クズネツォフ[Kuznetsov]空母航空団	改スラヴァ[Imp Slava] (1983-85 を置き換える)	デルタ[Delta] IV SSBN
Yak-38 バクー[Baku]搭載	カリニン [Kalinin]	シエラ[Sierra]
	クズネツォフ[Kuznetsov Special]	アクラ[Akula]
	バクー[Baku]	ヴィクター[Victor] III
		キロ[Kilo]
		オスカー[Oscar] II
		ヴィクター[Victor] III (I)

NATO ORBAT 1983

航空機		水上艦艇	潜水艦
イギリス ニムロッド 航続力1[UK Nimrod (range 1)]		サラトガ[Saratoga]	イギリス オベロン[UK Oberon](2)
イギリス ニムロッド 航続力 2[UK Nimrod (range 2)]		エンタープライズ[Enterprise]	イギリス スイフトシエア[UK Swiftsure]
イギリス バッカニア[UK Buccaneer]		ニミッツ[Nimitz]	イギリス チャーチル[UK Churchill]
イギリス ファントム[UK Phantom] (2)		アメリカ[America]	フランス アゴスタ[Agosta] (1983-85)
イギリス シーハリヤー(インガ インシブル・イラストリアス搭載) [UK Sea Harrier (Invincible/Illustrious)]		ケネディ[Kennedy]	フランス ダフネ[France Daphné]
イギリス ファントム(1983 年のみ) [UK Phantom (1983 only)]		キティ・ホーク[Kitty Hawk]	イタリア サウロ[Italy Sauro]
フランス アトランティック(航続力1) [France Atlantique (range 1)]		アイオワ・ニュージャージー [Iowa/New Jersey]	イタリア トッティ[Italy Toti]
フランス アトランティック(航続力 2) France Atlantique (range 2)		イギリス インヴィンシブル・イラストリアス [UK Invincible/Illustrious]	スペイン ダフネ[Spain Daphné]
フランス F-8(フォッシュ搭載)[France F8 (Foch)]		フランス フォッシュ [France Foch]	ドイツ 206 型[Type 206] (2)
フランス シュベル・エタンダール(フォッシュ搭載) [France Super Etend (Foch)]		イタリア ヴィットリオ・ヴェネト/アンドレア・ ドーリア[Italy V. Veneto A. Doria]	ドイツ 205 型[Type 205]
フランス ミラージュ[France Mirage] (2)		スペイン デダロ[Spain Dedalo]	ノルウェー コッペン[Kobben] (2)
スペイン シーハリヤー(デダロ搭載) [Spain Sea Harrier (Dedalo)]			オランダ ズヴァールドヴィス [Zwaardvis] (1983-85)
スペイン・ポルトガル P-3 [Spain/Port P3]		スペイン[Spanish]	オランダ ドルフィン[Dolfijn]
カナダ P-3 [Canada P3] (現実にはアトランティック[Atlantique])		ドイツ[Germany]	デンマーク デルフィン[Delfinen]
ドイツ アトランティック[Germany Atlantique]		オランダ[Dutch]	カナダ オベロン[Oberon]
ドイツ トーネード攻撃機[Germany Tornado Strike] (2)		カナダ[Canada]	ポルトガル アルバコア[Albacora]
ドイツ ファントム[Germany Phantom] (2)		イタリア[Italy]	トルコ バラオ[Balao]
イタリア アトランティック[Italy Atlantique]		フランス[France]	トルコ 209 型[Type 209]
イタリア スターファイター(航続力0) [Italy Starfighter (range 0)]		イギリス 対潜隊[UK ASW]	ロサンジェルス[Los Angeles] (4)
イタリア スターファイター(航続力1) Italy Starfighter (range 1)		イギリス 対空隊[UK AAW]	スタージョン[Sturgeon] (7)
オランダ P-3 [Netherlands P3]		US 1	スレッシャー[Thresher] (1983-85)
ノルウェー P-3 [Norway P3]		US 2	イーサン・アレン[Ethan Allen] (1983-85)
バミューダ P-3 [Bermuda P3]		US 3	キャプター機雷 [CAPTOR Mines] (2)
合衆国[USA] F-15 (2)		US 4	ロサンジェルス[Los Angeles] 分割 [Breakdown Los Angeles] (2)
合衆国[USA] P-3 (2)		US 5	スタージョン[Sturgeon] 分割 [Breakdown Sturgeon] (2)
キューバ[Cuba] F-15 攻撃機[Strike F15] (2)		US 6	
キューバ[Cuba] F-4 攻撃機[Strike F4] (2)		US 7	
ラジェス[Lajes] P-3		US 8	
F-15 イーグル[Eagles] (2)		US 9	
ルーズヴェルト・ロードス[Roosevelt Roads]配備 P-3			
ケフラヴィク[Keflavik] P-3		分割[Breakdown] US 13-17	
ケフラヴィク[Keflavik] 2			
ケフラヴィク[Keflavik] 1			
F-14 トムキャット[Tomcat] (6) (合衆国空母搭載)			
空母航空団[Carrier Air Group] (6) (合衆国空母搭載)			

ORBAT 1983 に追加する 1985 年差分

航空機	水上艦艇	潜水艦
イギリス トーネード(1983 年限定のファントム[Phantom]と置き換える)	US 10	イギリス トラファルガー[Trafalgar]
	US 11	スペイン アゴスタ[Agosta]
	イギリス 第 2 対潜隊[ASW-2]	ロサンジェルス[Los Angeles]

ORBAT 1983 に追加する 1989 年差分

航空機	水上艦艇	潜水艦
	タイコンデロガ VLS [Ticonderoga VLS] (4)	フランス リュビ[Rubis]
		ロサンジェルス改[Los Angeles Imp]
		ロサンジェルス VLS 装備[Los Angeles VLS]
		オランダ ズヴァールドヴィス[Zwaardvis] (置き換え)
		フランス アゴスタ[Agosta] (置き換え)
	合衆国潜水艦 スレッシャー[Thresher]及びイーサン・アレン[Ethan Allen]を除去	

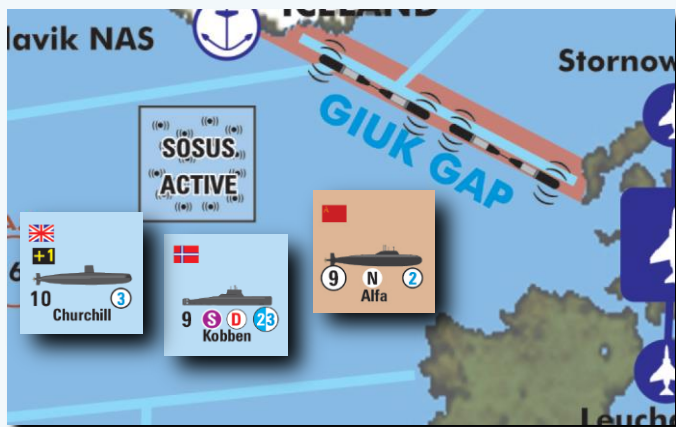


オランダ ズヴァールドヴィス[Zwaardvis]

プレイの例

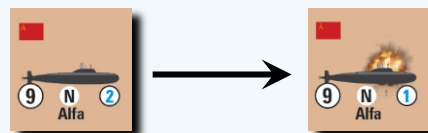
対潜戦 #1

1個のアルファ [Alfa] 級潜水艦は「移動と攻撃」アクションを実行し、2つのゾーンを移動してSOSUSラインを横切る。6. 8項に従い、NATOは移動を中断させ、単独の1個サイ振りか、ユニットを使った通常のサイコロ+1個振りか選択できる。

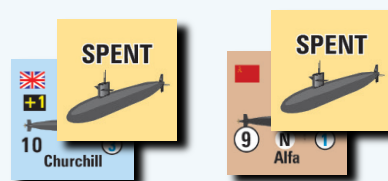


NATO はアルファ級を撃沈したいので、チャーチル級 [Churchill] で4個サイ振りをすることにした。出目は1-5-8-9である。チャーチル級の戦術値+1を各サイ振りに追加し、2

ヒットを記録する。(8は9になり、9はすでにヒットである。アルファ級の防御値は9)。通常であればアルファ級を撃沈できる2ステップロスを与えているが、彼女は各ヒットに対して 6 以上のサイ振りでキャンセルするセーブの表示を持っている(彼女の素晴らしい速力と深深度潜航能力を表す)。ソビエトプレイヤーは2個サイ振りをする。5と7であり、1 ヒットは打ち消され、アルファ級は裏返った。



今、アルファ級は攻撃できる。減少戦力面の対潜[ASW]値は1のため、1個サイ振りとなる。アルファ級の出目は8だが、効果はありません。アルファ級とチャーチル級はどちらも行動済みになる。



対潜戦 #2

ソビエトのオスカー [Oscar] 級潜水艦は、1ユニットで海区に所在している。NATO は、ロサンジェルス [Los Angeles] 級潜水

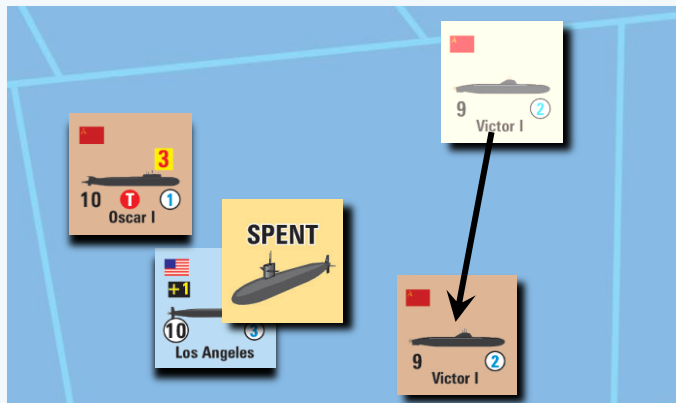
艦で「移動と攻撃」アクションを選択し、攻撃のサイ振りを行う。



出目は5-5-8。戦術値+1ではオスカー級を撃破するのに不十分(10が必要)であり、NATO にはロケット魚雷がないため、ゾロ目の5には意味がない。ロサンゼルス級は行動済みと表示される。



ソヴィエトの活性化で、オスカー級の護衛として行動するごとく、ヴィクター[Victor] I 級が同じゾーンに移動する。



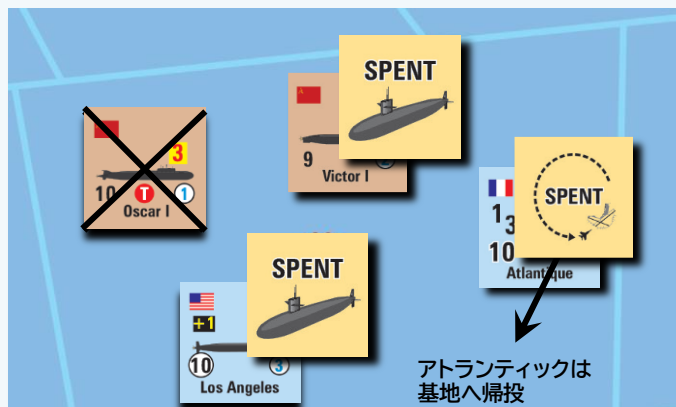
ヴィクター級の攻撃は6-6の出目で、ロケット魚雷攻撃になる。唯一の目標であるロサンゼルス級はセーブを持っており、出目は8で、ロケット魚雷の回避に成功する。ヴィクターは行動済みとなる。



NATO は「MP の飛行と攻撃」アクションを選択し、アトランティック[Atlantique]を移動させ攻撃する。

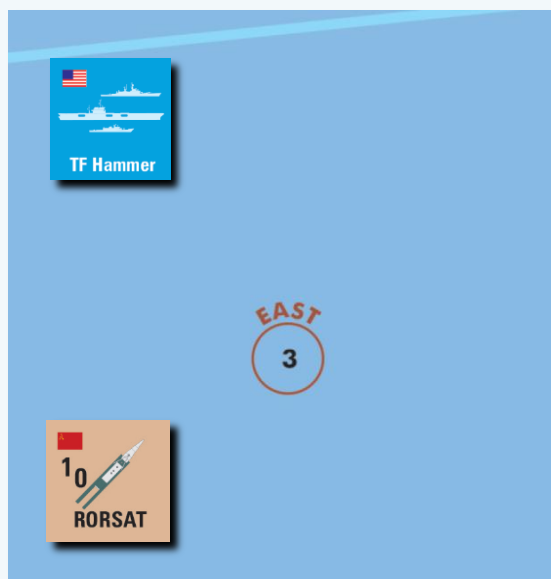


アトランティックの出目は1-8-10。10はどの潜水艦でもステップロスさせられる。通常、防御側が最初のヒットを割り当てるが、素のサイの目10によりこれに乗っ取ってしまう。従って、アトランティックはオスカー級を撃沈できる。彼女にはセーブがないうえ、1ステップしか残っていないため沈没する。サイ振り後アトランティックは行動済みとなり、基地[base]へ帰投する。



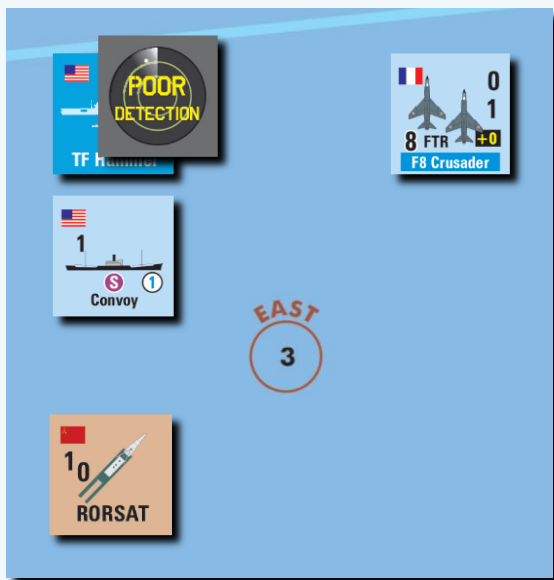
任務部隊の搜索

任務部隊ハンマー[TF Hammer]は移動中に1個 RORSAT を含むゾーンに入域する。



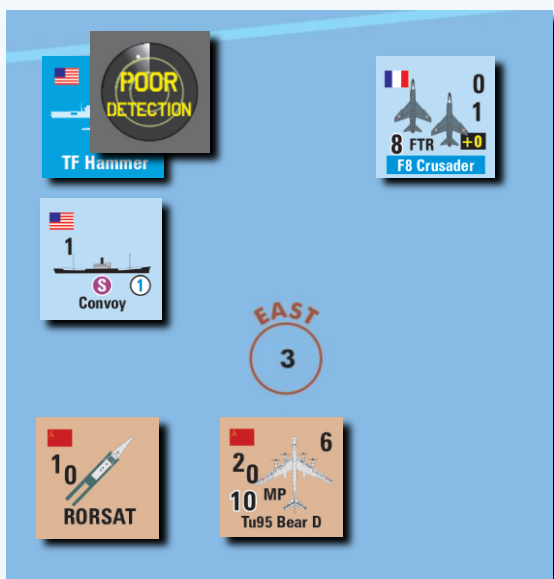
RORSAT は任務部隊搜索表[Task Forces Detection Table]で1個サイ振りをし、出目は4で『「探知あり」[Poor detection]』。「探知あり」を「探知良好」に上書きできる。上書きしない場合は TF 所有者が配置』とある。

現在探知マーカーがないため、探知を(「探知あり」から「探知良好」へ)上書きできない。従って、TF の所有者は「探知あり」を置くことになる。ゾーン内に複数の任務部隊が所在する場合、どれに与えるかを選択できる。対象が存在しないため、TF ハンマーは「探知あり」と表示される。「探知あり」により船団の存在とF-8 戦闘機の搭載状況を明らかにする。この情報により、ソヴィエトはフランス空母の存在と合衆国空母の不存在を知るところになる(レーダー波の傍受による)。



洋上哨戒機の搜索と CAP 対応

ソヴィエトは、「探知良好」が全ての攻撃種別に肯定的な修正値を与えることを認識しているため、次のアクションで、ベア-D [Bear-D]をゾーンへ進出させる。F-8は、ベア-Dがその任務を解決する前にCAPを実行できる。



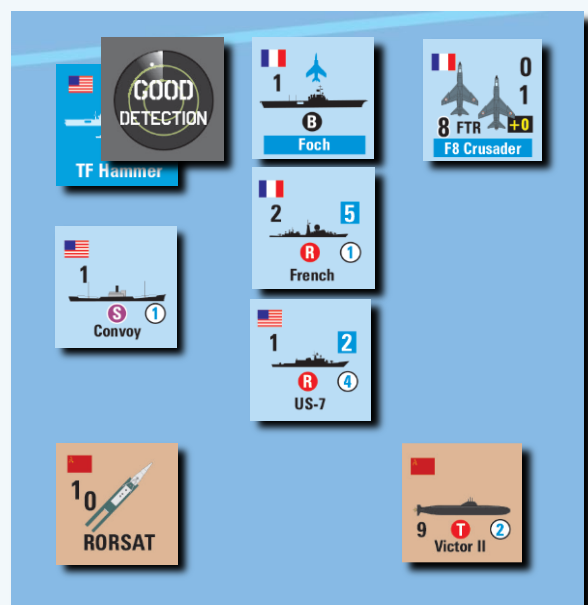
F-8 は「戦闘機 対 洋上哨戒機」戦闘でベアの撃墜を試みる。空対空値分のサイコロ1個から-2サイコロされるが、最低保障数の1個サイ振りになる。これに加える戦術値は+0のため、何らの修正はない。出目は9であった。これによりベアは搜索時のサイコロ2個のうち1個を失う。つまりベアは F-8 の絶え間ない妨害で任務遂行を諦めざる得なくなったのだ。続いて、ベアは任務部隊搜索表で出目は3(1個しか振れない)である。「探知あり」は「探知良好」に上書きできる。この結果任務部隊の編成が明らかになる。ベアは基地に帰投し「行動済み」と評される。



Tu-95 ベア-D の離脱

通常、現在は NATO の手番でありオペレーション・ポイントをプレイするのだが、MPの「飛行と搜索」アクションには「探知マーカーを配置、または上書きされた場合、活性化プレイヤーは探知されたTFを攻撃するため、さらに1アクションをプレイできる」とあり、ソヴィエトはもう1オペレーション・ポイントを費やし、ヴィクター [Victor] II 級潜水艦に「移動と攻撃」アクションをさせる。

任務部隊に対する潜水艦攻撃

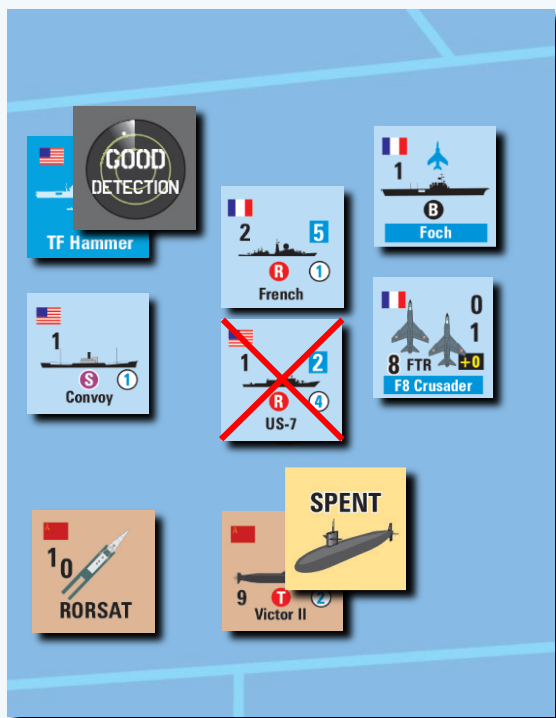


潜水艦は「潜水艦 対 任務部隊 攻撃表 [Submarine vs TaskForce Attack Table]」で2個サイ振りをし、「探知良好」なためサイコロを1個さらに追加する。出目は5-6-8で、5は失敗であり無視する。6はヒットであるが、ヴィクター搭載の(T)超重魚雷により「PM/両用戦/船団」に上書きされる。そして8は同上の結果である。すなわち任務部隊の船団やその他の非主力艦に2ヒットを与えられる。

ヒットが割り当てられる前に任務部隊は自衛することができる。全艦艇の対潜 [ASW] 値を計算し、空母のヘリコプター群の+2をそれに足す。これによりDRMを持たない3個サイコロが生成

される。

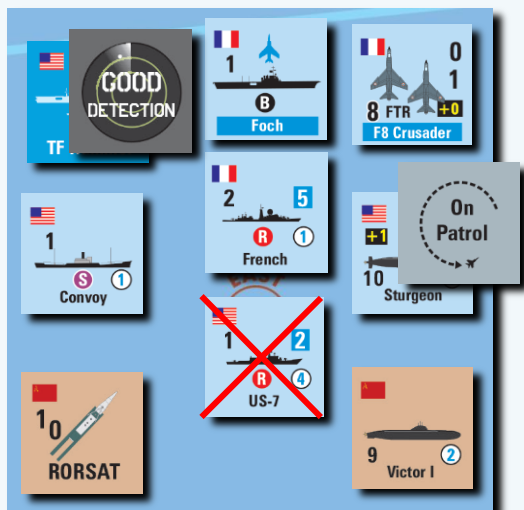
サイ振り結果は2-7-8である。ヴィクターを撃沈するのに十分な出目はないが、8以上の出目は、TFが1個攻撃サイコロを指定し、「混乱[disrupt]」により打ち消すことを可能にする。TFは、ヒットするはずの1個サイコロを取り除く。つまり、TFはヴィクターをひるませて、攻撃を中断させることに成功した。残りの1ヒットは1ステップしかない有力な US-7 ASW ユニットにソビエトプレイヤーは割り当てた。これにより潜水艦は今後より少ない ASW 戦力に相対することができる。ヴィクターは「行動済み」となる。



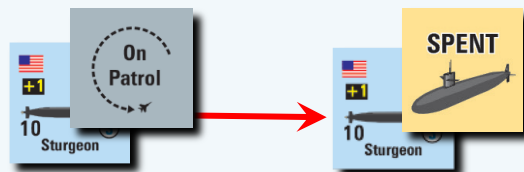
ヴィクターIIは怯んだ

哨戒中 [On-Patrol]

NATO のアクションとなる。追撃を防ぐため、合衆国のスタージョン[Sturgeon]級を「移動後に哨戒」アクションで活性化させる。潜水艦は原子力艦であり、2つゾーンを移動でき「哨戒中」となる。これにより、ソビエト潜水艦がこのゾーンに入域すると妨害[Interruption]されてしまう。次の活性化で、ソビエトはヴィクター[Victor] I を活性化し、攻撃する意図をもってそのゾーンに入域する。



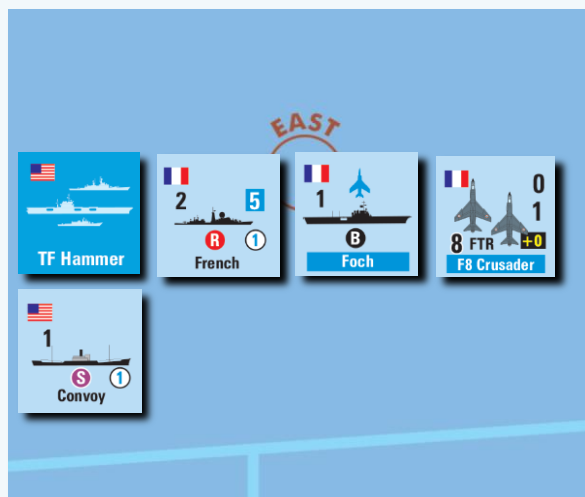
スタージョンは妨害[interrupt]の実施可否を選択でき、「哨戒中」マーカーを反転させ「行動済み」とした。それにより、対潜戦表[ASW Table]で3個サイ振りをする：出目は5-6-8。[訳補：戦術値の]+1を加算すると、9でヴィクターはステップロスし、ヴィクターは1個少ないサイコロで攻撃を行わねばならない(ヴィクターは裏面では2個サイコロしか持っていない)。



潜水艦によるミサイル攻撃

ターンの後半、エコー[Echo] II 級は同じ TF に対し「移動と攻撃」を行い、ミサイル攻撃を選択する。「潜水艦発射ミサイル 対 任務部隊[Submarine Launched Missiles vs Task Force]」表を見ると、TF に「探知良好」と表示されているため、エコー級は2個サイ振りをする。最も高い出目は9で、近距離攻撃となる。これならエコー級のミサイルが目標に到達する可能性が高くなる。そのエコー級には行動済みと巡航ミサイル射耗と表示し、次のその効果を判定する。

任務部隊へのミサイル攻撃

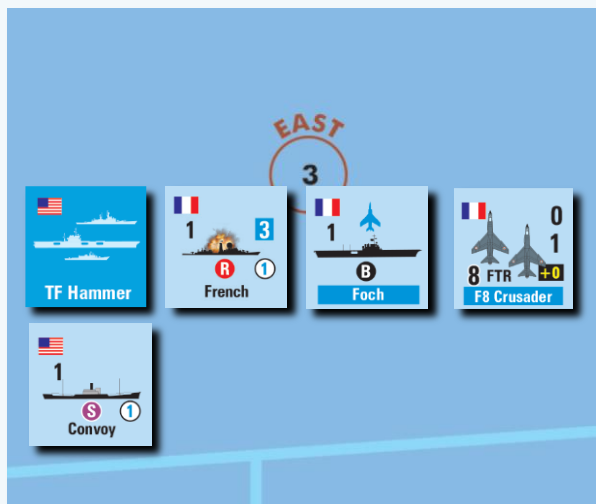


NATO の任務部隊には計4ポイントの SAM ポイントがあり、3発のミサイルが到来すると、到来数より+1発の SAM を発射できることが表に示されている。今回3発到来するため、4発の SAM を発射できる。

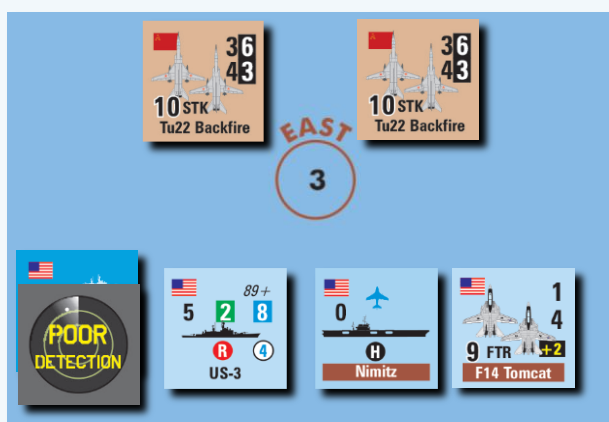
(これは到来するミサイルに対する防御側の消費量管制や、発射方位の違い、複数発発射などを表したものです)。ただ近距離攻撃のため、全ての SAM 射撃は-2DRMのパナルティを受ける。NATO プレイヤーは4個サイ振りをする：出目は1-4-5-8。ミサイルは2発撃墜し、1発、生残している。ソビエトプレイヤーは、1個サイ振りをし、出目の5に「探知良好」の+1を足す。ミサイルは何かヒットする。

何にヒットしたかを判断するため、ソビエトプレイヤーはどちらかが10か9であって欲しい2個サイ振りをする。出目は3-5のため、NATO がヒットを割り当てる。ここはフランス艦艇を裏返すことで、船団を救うことにした。ソビエトが9か10を出していたら、ミサイルは船団に2ヒットするか、フランス空母フォッシュを

選んだかもしれない。

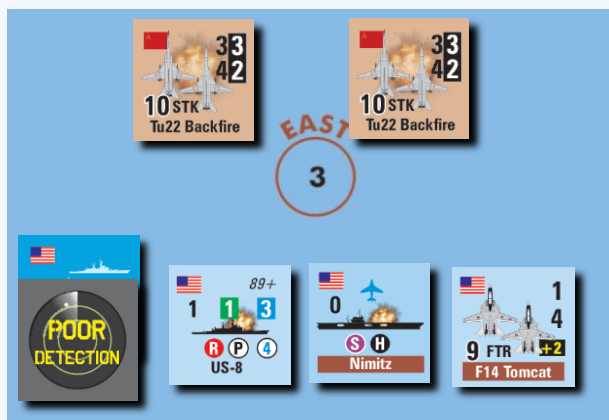


2個攻撃機連隊による任務部隊攻撃



2個のバックファイア連隊が3距離で合衆国の任務部隊を攻撃する。F-14 の出目は1-6-8-10で、戦術値+2を加算する。8+2=10で、1個は素のサイの目10であるため、2ヒットを記録する。任務部隊が「探知良好」であれば、攻撃機は6以上のセーブを受け取るが、セーブ・サイ振りはないため、10の影響でソヴィエトのバックファイア1個を裏返し、そのステップは攻撃できない。2ステップのバックファイアの裏面は航続力3の3ミサイル値であるため、カウンターは3ミサイル値のみで攻撃する。

8+2の場合、ソヴィエトプレイヤーはもう一つのバックファイアを裏返す(または既に裏返ったものを削除できる)が、これは素のサイの目10ではないため、ミサイルを発射した後に行う。



〔訳注:前掲図から「US-3」が「US-8」に化けている。原文ママ〕

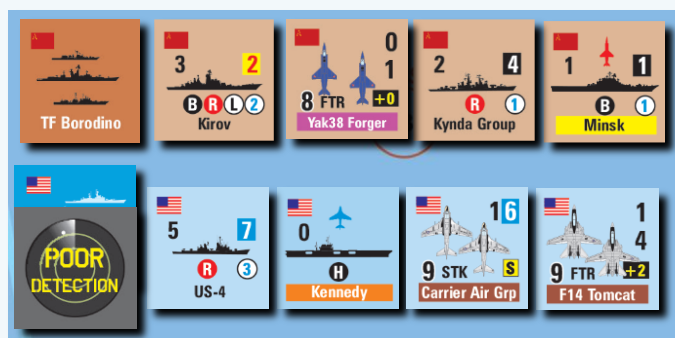
航空機から9発のミサイルが発射される。が、F-14 のサイ振りで1が出たため、1発が撃墜され、8発生残する。これらを適切なミサイルマーカーを用いて計算しながら追跡する。

NATOは5発のSAMを発射し、5発のミサイルを撃墜した。ソヴィエトプレイヤーは生残した2発で1ヒットを、残りの1発のミサイルの出目で5を出し計2ヒットを得る。ソヴィエトプレイヤーは、割り当てのため2個サイ振りをし、敵空母を選択し、先にミサイル割り当てできる9の目を出す。2発目のミサイルは NATO により US-8 に割り当てられ、当該ユニットは裏返る。

主力艦の損傷ルールを参照し、ソヴィエトの黒色ミサイルによる2個サイ振りをする。出目は5-8。合衆国空母は(H)巨大艦であり、撃沈には10が必要なため、損傷により裏返る。現在空母にはF-14が2ユニット、空母航空団2ユニットを搭載しており、そのうち半分の2ユニットは6以上の出目で1ステップロスしなければならない。

任務部隊 対 任務部隊

艦艇の移動イベント中にこれら2つの任務部隊は移動できる。NATOは「探知あり」と表示されているため、先に移動する。ソヴィエトはその移動を利用して同じ海区に移動する。



〔訳注:空母と搭載機に矛盾があるが、原図ママ〕

その後、全ての探知度が低下するため、両者の任務部隊は非探知状態になる。

そして任務部隊の移動に伴う戦闘機対戦闘機戦闘を解決する(17.6項)。同一ゾーンにソヴィエト Yak-38 と合衆国 F-14 が存在するため交戦する。

オッズを確認すると、ソヴィエトは 1 個サイコロに(訳補:戦術値が)+0であり、対して 4 個サイコロに(訳補:戦術値が)+2である。Yak は恐ろしく劣勢である。それを見て、ソヴィエトは戦闘からの回避を決定し、Yak に「行動済み」マーカーを配置する。彼らは F-14 との交戦を回避したため、合衆国の固有の搜索能力に対抗することはできなくなった。



次に、固有の搜索ユニットが攻撃を受け、そして搜索を実施する。

合衆国とソヴィエトにはそれぞれ空母1ユニットがある。空母のみ

が固有の搜索兵力を持っているが(14. 3項)、ソヴィエトプレイヤーは合衆国の兵力を攻撃できない。合衆国はまだ活性化状態の戦闘機がゾーンにいるため、合衆国はソヴィエトの兵力を攻撃できる。

F-14 は「戦闘機 対 MP」表を使用し、通常より2個サイコロの少ない(4-2=2)が、各ダイスに(訳補:戦術値で)+2して、結果4-7を記録した。これはソヴィエトが搜索兵力分のサイコロ1個を失うのに十分である(サイコロの減少を引き起こすには、ヘリには対しては 6 以上が必要)。合衆国空母の兵力は搜索のため2個サイコロ振りをする。(合衆国空母は常に2個サイコロ振りをする)。1つは効果なしだが、4の目はソヴィエトの TF に「探知あり」マークを配置できる。

移動イベントは終了し、次のアクションであるソヴィエト OP に移り、これはアグレッシブな行動となる。ソヴィエトプレイヤーは現在活性化中であるため、ソヴィエトのスパイを使用できる。プレイヤーは合衆国の任務部隊に「探知あり」マークを置き、スパイの生還のためのサイコロ振りをする。ソヴィエトにはこれに続くいくつかの選択肢がある。洋上搜索兵力を使って「探知良好」まで向上させる努力をするか、潜水艦を使うかであるが、潜水艦では素のサイコロの目10が必要となる。または好機とみてミサイル射撃を試みるか、である。ソヴィエトは熟考の上、速やかにウォッカから手を放しサイコロに手を伸ばす。

「探知あり」の TF に対し黄色と黒色のミサイルでミサイル攻撃を行うには、1個サイコロで6以上の出目が必要であり、かつこれが許されるのはソヴィエトが高速(17. 14項)であるからである。ソヴィエトはサイコロをし、出目は10である。ミサイルは放たれた！

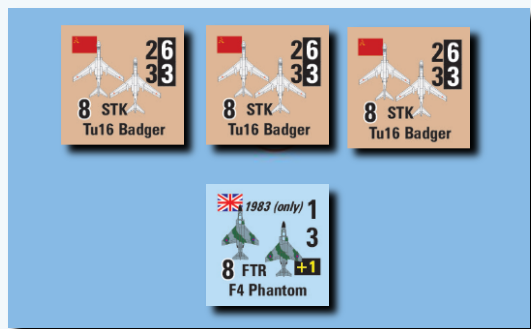
ミサイルトラックには適切なマークで黄色を2発、黒色を5発とする。射撃実施艦は残弾なし[out of ammo]を表示される。F-14 が存在するため、NATO プレイヤーは1個サイコロ振りができる(ソヴィエト TF が「探知あり」のため)。黄色ミサイル1発を選んで撃墜する。

複数の種別のミサイルが同時に攻撃する場合は(17. 18項)を参照し、基本的に防御側は何を撃つかを選択できるが、サイコロ振りを行う前に決定する。NATO には5発の SAM があり、防御側 SAM の数は、到来するミサイル数より少ないため、全弾を発射できる。

ミサイル 対 対地目標

ソヴィエトは、イギリスの飛行場を目標とする Tu-16 バジャー [Badger]の3個連隊の攻撃隊を発進させた。

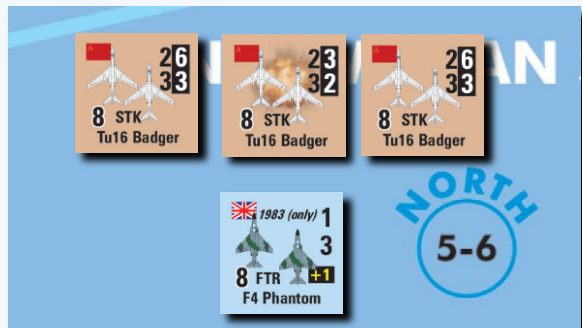
イギリスは北部5-6で1個ファントムが要撃し、2個は飛行場に所在しているため CAP として迎撃する。



ソヴィエトは、目標ゾーンへの移動経路をたどり、北部5-6に到達するまでの敵機は排除しているが、ソヴィエトユニットは要撃任務中のユニットのいるゾーンに入域したため、要撃が処理される。1個戦闘機ユニットは1個攻撃機ユニットにサイコロ振りできるが、しかし、イギリスには戦闘機が1個しかいないため、3個あれば全攻撃機にサイコロ振りできた。

ファントムは3個サイコロで出目に+1できるが、要撃のため1個サイコロを減らす。修正値も含めた8以上でバジャーのステップを撃破できる。

出目は2-10。1個のバジャーを裏返す。これは要撃中に発生したためセーブ・サイコロ振りは起きず、バジャーが攻撃を実施する前に発生するため、ミサイル発射数も減少する。

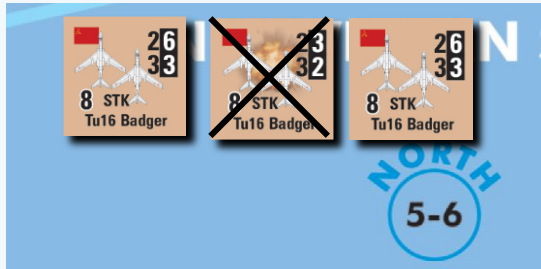


最後に、要撃機により攻撃隊が探知されたため(撃破や要撃機の1の出目による撃破の失敗でも)、CAPはより効果的になる。脅威を認識したのだ。

ソヴィエトプレイヤーは、全ての要撃解決後、必要に応じて空襲を中断できる。例示のため敢えて続行しているが、実際のゲームでは一度探知されたときは、中断が賢明な判断である場合がある。

次に CAP を解決する。2個のファントムが行動でき、少なくとも2個の攻撃機ユニットがあれば、2個ともサイ振りができる。各サイコロは3個、探知により最大の4個、戦術値+1で振る。

合計3個の8以上のサイ振り結果を得る。これは CAP であるため、ソビエトプレイヤーはセーブ・サイ振りを受け取る。飛行場からの CAP では6以上でのセーブが許される。ソビエトは3個サイ振りをして2個がセーブされたため、1個バジャーのステップが撃破された。ただし攻撃サイ振りは素のサイの目ではなかったため、撃破ステップは撃破される前にミサイルを発射する。



空対空戦闘が終わり、15発のソビエトのミサイルが空中にある。ソビエトミサイル表[Soviet Missiles Table]を参照し、13発以上のミサイルで巡航ミサイル攻撃表[Cruise Missile Attack Table]で3個サイコロが与えられる。出目は1-6-7。

1は効果なし、6は1ヒット、7は1ヒットと1撃破。2ヒットをイギリスの飛行場に置き、ヒット数が1以上3未満(イギリス施設の場合)のため、軽損害マークが置かれる。

飛行場の軽損害は次の効果がある:「航空機は飛行できず、哨戒中の航空機と MP ユニツは基地へ帰投し、行動済みと表示する。CAP 修正値も適用する」。要撃機は基地へ帰投し、行動済みと表示される。イギリスから離れた場所で哨戒中のニムロッド[Nimrod]も帰投し、行動済みとなる。

最後に、地上で航空機ユニットの1ステップが撃破される。奇数の撃破は攻撃側により割り当てられるため、ソビエトプレイヤーはファントムユニットを裏返し、生残したバジャーは基地へ帰投する。



爆撃機 対 ソビエト兵団

合衆国の任務部隊が地中海で活動しており、南ヨーロッパのソビエト軍を爆撃したいと考えている。彼女らは地中海3-4で活動中で、これは地中海5-6から1ゾーン離れて兵団アイコンと隣接している。NATO プレイヤーは2OPS を支払い、2個 US 空母

航空団[CAG]を飛行させる。1個 F-14 が彼らを援護し、1個は艦隊直上に残す。援護機はポイント消費なく飛べる。

ソビエト兵団への攻撃順序は以下のようになる。F-14 はサイ振りに+2加算し、4個の空対空サイ振りをする。8以上の出目が3つあり、「攻撃する各航空機ユニットに対して1回攻撃」という結果になる。

2個の攻撃機ユニットがあるため、2個サイ振りをする:出目は5-6。6以上は合衆国の爆撃サイコロを1個無視する。CAG (CAG の防御値)にステップロスを引き起こすには9か10の出目が必要だった。この手順は、ソビエトの戦闘機と SAM システムが兵団の前線を守っていることを表す。

CAG には4ステップを持っており、これは4爆撃サイコロを意味するが、1個が打ち消されたため、航空爆撃表[aircraft bombing table]で3個サイ振りをする:3-6-9で、合計3ヒットを得る。マップ上の兵団スペースに3ヒットマークを置き、攻撃機と戦闘機は基地に帰投する。戦争トラックでの前進を防ぐには3ヒットが必要であるため、NATO プレイヤーはソビエト軍の前進を一時的に止めることに成功した。



デザイナーズ・ノート

これは私が一般向けに作った初のゲームで、そのためこれはちょっとした厳しい試練[trial by fire]でした。私は自分が何を望んでいるかということから考え始めましたが、明確な目的のないプロジェクトと同様に、最終的に何度も作業を繰り返すことになりました!ある時点では潜水艦は1隻単位でしたが、それは巨大で扱いづらいものでした。戦闘ボードがあったり、冗長極まるルール[lengthy chrome]だったり、詳細すぎる内容だったり……と、挙げればキリがありません。我々の眼前にあるのは、これら最初の試みから大幅にダイエツされたバージョンで、プレイするのに40時間もかかるようなものは欲しくありませんでした。本作最終版は「現代的な」海軍の雰囲気を与えつつも、まずまずの長文のルール[a fair amount of chrome]となっていますが、潜水艦や航空母艦で戦っているような感覚を保ちながら8~12時間でプレイできます。

私がこのゲームを作った理由は多くの人たちと同じです。このテーマのゲームがほかになかったからです。私は各プレイヤーの間でほとんどダウンタイムのない現代的システムにしたかったのです。私には、ほんの一部ではなく、戦争に係わる北半球の、そのすべてが欲しかったのです。そして、今わかっている情報を全て含んだ、真に迫った戦力組成が欲しかったのです。加えてプレイヤーの作業負担を減少させるカードドリブンが欲しかったのです。細かいルール[chrome]の大部分は、ゲーム全体にハイテクルールの効果[overall hi-tech chrome]を与えられるようカードに盛り込んであるため、全てを考慮した百万行のルールは必要ありません。最後に、そして最も重要なことは、ゲーム内のすべての意味を理解できるようにしたかったということです。20ポイントのミサイルを解決する場合、それが現実的に何を意味しているのか知りたかったのです。ミサイルは何発か？なぜ15ポイントではなく20ポイントか？ブルー・ウォーター・ネイビーの全てが現実世界の何らかの具体的な数値に換算できます。計算は必ずしも正確ではないかもしれませんが、高レベルな計算を12時間ほど行う必要がありますが、非常に近いです。このノートの末尾の表には、興味のある人のためにこれらの情報を全て掲載しています。

全てを詳細に説明するわけではありませんが、開発の過程で尋ねられたいくつかの質問について詳しく説明します。

潜水艦はなぜ1000NM(2ゾーン分)も離れていながら攻撃できるのか？

ー 1ターン2日のゲームの規模から、原子力潜水艦が巡航速力でその距離を航行できることを意味します。マップ上のカウンターの位置は、実際には両者にとって「既知の最終位置情報」と考えるべきです。これは多くの流動的ゲームプレイを引き起こしてしまいましたが、「哨戒中[on Patrol]」メカニズムはトラップ設置も可能にしています。

なぜSOSUS線は北海を横断しているのか？

ー これはこの地域に存在するであろう相当数の「ゲームの規模に満たない」NATO 部隊を示しています。

いくつかの NATO 海軍は小規模すぎないか？ フランスはこれよりはるかに多くの艦艇を保有していた。

ー 実際にはそうですが、我々はゲームの規模までズームアウトして、港湾の防衛、機雷排除、海峡横断の護衛などに任じたであろう全てを無視しました。加えて、表現されていない装備の多くは、このゲーム規模の武器を持っていませんでした。多くの小規模な護衛艦艇は対潜迫撃砲、火砲、チャフを装備していましたが、他には何も持っていませんでした。同様の理由で、数百隻のソビエトの高速攻撃艇も「ズームアウト」されていますが、カードと特定のルールを通じ登場することに言及する価値はあると見ます。

攻撃してくるミサイルに SAM の全弾を発射できないのはなぜ？

ー 現実の海軍は次の攻撃や次の次にも備えねばならず、弾薬の保全もその一部ですが、過剰な配慮であるという面もあります。1発のミサイルへ2発の SAM を発射し撃墜したことで、最初の1ラウンドを捨てたこととなりますが、迎撃失敗を考慮すれば妥当でもあり、それによりルールへ[訳補:ミサイルの]再装填を要す

るため、数秒間非可動になります。さらに、20隻以上の艦艇の射撃を管制するというのは、各艦がどこにいるのか、近づいているのか離れているのか、そして何時なのか、といった事柄を配慮しなければならない非常に複雑な問題です。そして全ての艦艇が脅威に対処するのに適切な場所にいるわけではありません。

なぜソビエトの潜水艦は NATO 潜水艦と比べてこれほど貧弱なのか？

ー 実際に多くのところで少し過大評価であると思います。端的に言えば、1980年代初期のソビエトは対潜戦で全く相手にならなかった、ということです。NATO はより静かで、搜索能力も高く、武器も優れていました。ソビエトはアルファ [Alfa] 級潜水艦など非常にエキサイティングな技術を持っていましたが、彼女は騒々しく、簡単に追跡ができました。最も貧弱な初期のソビエト潜水艦は対潜サイ振りで完全戦力面でも2サイコロではなく1サイコロにすべきだったかもしれませんが、正直なところ、それはそれほど楽しいことではありません。そしていずれにしても、NATO が実際にどれ程よく捕捉できたのか確信が持てなかったため、この2つの評価は私には意味があります。

なぜソビエトのディーゼル潜水艦はこんなにも優秀なのか？

ー 1個で4の値を持つものは、通常の3隻の潜水艦ではなく、6隻の潜水艦を表しているため、強力な攻撃ができます。欠点は、これら6隻の集団は2ステップしか持たないため、他の誰よりも早く死んでいくことです。加えて彼女らは本当に低速で、船団航路へ長い道のりを要します。

なぜ NATO は海上で核兵器を使用してもボーナスを得られないのか？

ー デフォルトでは、NATO に技術的優位があります。この時期まで、NATO は通常兵器に集中していました。60、70年代には「核が全て」の時代は終わりました。理論的にはいずれにせよ兵器が十分に致命的であれば、そもそも核である必要はありません。いずれにしても、核魚雷は潜水艦やハンターキラー部隊にとり本質的に有害です。地球を震わせる爆発は、彼女らを盲目にしまいます。

最後に注意点として、私はコンシムワールド [Consimworld] とボードゲームギーク [BoardGameGeek] の両方のブルー・ウォーター・ネイビー・フォルダーで活動しています。質問やコメントがありましたら、私のところまで来て下さい。

無料の追加シナリオやプレイ動画などが公開される可能性があるため、いずれにしても確認する価値はあります。プレイしてくれてありがとう。

スチュアート・トンジ [Stuart Tonge] 在イギリス・ロザラム [Rotherham, England] 2019年2月

ゲーム	現実	ゲーム	現実
1SAM	16発の地(艦)対空ミサイル	1魚雷ヒット	3~4隻以下の被弾や損害
1ミサイル	8発の対艦又は巡航ミサイル	1ミサイルヒット	3~4隻以下の軍艦の被弾/損害か、6~8隻以下の商船の被弾/損害
1緑色巡航ミサイル	45発以下の巡航ミサイル	1対潜サイ(サイにつき)	外洋の約30NMをカバーする搜索兵力
1戦闘機の空対空サイコロ		5機以下の活動中の戦闘機	

クレジット

デザイナー:Stuart Tonge

図版作成:Bruce Yearian

ルール編者:Hans Kortling および Derek Harris

ルール割付: Billy Thomas

製造:Compass Games

クレジットと謝辞:

「No Peace Without Spain!」のデザイナー、ドン・ハーンドン [Don Herndon] に特に感謝の意を表します。彼のたゆまぬサポート、テーマに関する専門知識、エネルギーが、今手にしている製品に大きく貢献してくれました。ドンはUSSシモン・ボリバル [Simon Bolivar] の補給科士官だったので、彼の努力への敬意として証拠のプレイマーカーがあります。ありがとうドン！

父クリス・トンジ、クリス・フォアマン、クリス・グリス、ナイジェル・タートンは、長年にわたる広範なプレイテストセッションを経験してくれたこと、さまざまな校正、アイデアの吟味、英語のチェック（特にニール・ダッフルには、私たちの多くとは異なり、アポストロフィーの使い方について知っていました）、ロザラム・ウォーゲーム・クラブのすべてに、その他雑多な仕事に伴い、おそらくここ十年間の大半の間、このことについて悪口を言われていた。

テストチームの皆さんと、コメント、アドバイス、提案をしてくれた皆さんに感謝します：

Stephen Newberg (アドバイスと指導をありがとう！)、David Redpath と Louis-David Plourde (素晴らしいプレイテスト記事の執筆をありがとう！)、Josh O' Connor、Jerry Martin、Tom Kassel、Peter Harris、Kevin Rohrer、Edgar Gallego、John Robinson、Jeff Cherpeski、Jerry Martin、Ross Mortell、Doug Burrell、Andre Suwanda、Stefano Cuccurlo、Richard、Jason Weiser、Andrew Aviles、Robert Thornderer、John D' Skelson。

最後に、家族、特に妻のナタリーに感謝します。妻のナタリーは、実際起こったことのない過去のことや、数限りない潜水艦について話すことに我慢してくれました。

2個のカウンターのエラー[と、errata thread による補足]

これらはゲーム内に影響はなく、純粋に表示上の問題であることに注意。

1. タイコンデロガ [Ticonderoga] のスペルミスである
2. 「Su27 Fulcrum」は「Su27 Flanker」である
3. フランス フォッシュ [Foch]、ソヴィエト CV バクー [Baku]、ミンスク [Minsk]、キエフ [Kiev] の背面には艦名の後ろに (航空隊識別のための) 背景色がない。
4. スペイン アゴスタ [Agosta] 級潜水艦の背面に爆発の絵がなければならぬが存在しない (値は正しい)。
5. デンマーク潜水艦 Delfinen はスペルミスである。
6. 数字付きの黄色の小さい丸はオプションユニットである。早見

表のカウンター種別 [Counters key] には記載がありますが、ルール冒頭では示していない。29.0 オプションマーカーで生産できる。

7. 円内に「R」と書かれた3個のバックファイアはソヴィエトの予備ユニットであり、FSP を使用してプレイに参加できる。

8. Tu-142 Bear-F はなぜか Tu-95 Bear-F となっている (デザイナーの謎のこだわり)

マップ

M#1 合衆国のノーフォーク [Norfolk] とカナダのハリファックス [Halifax] の施設には、複合施設であることを明確にするため、青い施設ボックス内に港湾シンボルを表示する必要があるとしました。

M#2 ラブラドル海 [Labrador sea] から「北氷洋へ [To the Arctic]」の矢印は双方向でなければならなかった。

M#3 シゴネラ海軍航空基地 (シチリア島) [NAS Sagonella (Sicily)] は地中海5-6に隣接しているが、地中海3-4には隣接していない (若干右に描かれているはず)。すなわちシゴネラの CAP はツーロン [Toulon] やラ・スペツィア [La Spezia] を守れない。

明確化

CL#1 地中海船団は地中海の港湾に向かわねばならない。

非地中海船団は北方の船団の港湾に向かわねばならない。

補給物資は輸送された関連トラックに置かれる。

例示: 地中海船団により地中海の港湾に輸送された補給物資は南方戦争トラックに送られる。

CL#2 デンマークはゾーン北部1-2からゾーン北部3-4へ移動すると領空通過 [overflown] になる (バルト海から北海へ)

CL#3 北フランスの飛行場は、東部4と北部3-4に隣接している。この場合港湾の位置も隣接していることを意味する。6.9項参照。

CL#4 ソヴィエトカード「第1撃 [First Strike]」: 回収される FSP は、(オンステーション中の SSBN ペイロード値) + (海水下の SSBN ステップ数) の合計で計算する。4-7で1FSP を生成し、8以上で2FSP を生成する。

CL#5 水陸両用戦ユニットは5ヒットを受けたら取り除く。着上陸しても何の価値がないため。

CL#6 トルコの航空攻撃 [Trukish airstrike] カードではセヴァストポリ [Svastopol] を攻撃する航続力を持たない。これは現実の能力というよりデザイン上の要求による (私は4OPS イベントが潜在的に強力過ぎることが望ましいとは思えない)。

CL#7 水陸両用戦ユニットは5ヒットを受けるか、着上陸地点 [Landing site] (またはNATOのための適切な港湾で) 兵団を上陸させるとマップから取り除く。

船団マーカーは10ヒットを受けるか、船団の補給港湾で積み荷を卸下すると、マップから削除する。

CL#8 「キールとシュレスヴィヒ[Kiel and Schleswig]をソヴィエトに占領されても、NATO はデンマークに兵団を送れるか？」
できます。次の前提がいります。

A) エスビャウ[Esbjerg]は常に残り、以前と同じヒット数を持つ。つまり、実際に攻撃可能な独自の施設となり、キール・シュレスヴィヒ[Keil/Schleswig]も同様の独自の施設となります。

B) エスビャウ[Esbjerg]は、キールが占領される前の損傷や機雷原などのステータスを維持します。

CL#9 ハイドロフォン・リアクションは任務部隊では利用できない(それらはこれらのケースで「行動済み」とはならない)。

CL#10 ソヴィエト「イギリスの早期警戒網への攻撃[Strike UK Early Warning]」カード: 新しい目標[訳補:EW マーカーのこと]をイギリスの飛行場ボックスに置き、そこへ飛行し攻撃をヒットさせる(隣接目的のため)。

CL#11 言及されていない全てのシナリオで、デンマークとトルコの要撃機の段階は 3 である(これらの地域の領空通過は可能である)。

CL#12 NATO「遠隔支援[Distant Support]で F-14 を

CAP として扱う。

CL#13 対地目標を攻撃する場合、結果判定のサイ振り前に目標を割り振る必要がある。

CL#14 艦船および任務部隊[Ships and TFs]は「未行動」「行動済み」「哨戒中」にはなれない。任務部隊は哨戒中にはなれないので、ハイドロフォンルールでも哨戒中ルールでも任務部隊は使えない。

CL#15 高速の任務部隊は FAST イベントで移動できるが、移動しない場合は RORSAT 搜索の対象とならない。

CL#16 キューバ島[Cuba *IS*]は、島嶼ゾーンルール(6.12 項)の影響を受ける。

CL#17 『艦載戦闘機は海区の全ての任務部隊と、その海区に隣接する全ての陸上施設を防護する(空母が目標である必要はない)。』[17.3 項]

これは、空母を含むゾーンから攻撃があった場合のみ、その空母が参加できることを意味する。攻撃時に攻撃隊が自ゾーン内にある場合、空母は隣接陸域を防護する。

CL#18 ゾーン内で要撃する FTR は、そのゾーンに進入する敵 STK を迎撃できる。そのゾーンに進入する STK ユニットの友軍 FTR はこれに参加できず、相互に影響を及ぼさない。

ターン・シーケンス

- 1) 船団の新編(1個は合衆国に、地中海船団のチェック)
- 2) 増援
- 3) オペレーション
 - a) ソヴィエトのカード使用
 - b) NATOのカード使用
 - c) ソヴィエトの最初のアクション
 - d) 相互アクション群; FAST、SHIPS、REPAIR、きっかけによるNEXT DAY
- 4) ターンの終了
 - a) 哨戒中のユニットは基地に戻る
両陣営の戦闘機が同一ゾーンに所在するなら全ての航空機は帰投する
 - b) 全ての「行動済み」取るが、「哨戒中」は任意による
 - c) 侵攻
デンマーク&ノルウェー・トラックの解決 -最大2前進
着上陸がない場合、デンマークの海峡の機雷原が増加
デンマークの海峡の機雷排除 および ノルウェーの降伏
 - d) 戦争トラックの変更 / ソヴィエトの前進 -常に1個
NATO の核兵器使用
施設の占領
潜水艦の除去
3ヒット分を全てのトラックから除去
 - e) 第1撃ターンで、第1撃ゾーンに6ペイロード値があるなら+1FSP
 - f) 全ての天候マーカー除去 及び 新しい天候サイ振り
 - g) NATOは2枚まで、ソヴィエトは1枚まで手札を保持。新たに5枚まで引く
 - h) ターンマーカーを動かす
 - i) ソヴィエトASATポイントの除去サイ振り。6以上で1ポイント除去



ソヴィエト政治安定度トラック[SOVIET STABILITY TRACK]

安定 [Stable]	加盟国の動揺 [Allies Waiver]	同盟からの離脱 [Allies Withdraw]	政治局の介入 [Politburo Intervenes]	爆撃機保全 [Backfires Withheld]	指揮系統の麻痺 [Command Pralysis]	党内クーデター [Internal Coup]
万国の労働者よ、団結せよ！	各戦争トラックで1個サイ振りし、出目1, 2でこのターンは前進できない	NATOはいずれかの戦線に無償で1個の部分船団を置く	「核打撃[Nuclear Strike]」カードを手札に入れる。保持し続けるか、イベントをプレイしなければならぬ	バックファイア[Backfires]、ベア[Bear]-G は「探知良好」のTFのみ攻撃できる	全てのソヴィエトカードは2OPS分少ない価値しか持たない	ゲーム終了。ソヴィエプレイヤーは鎌トンカチを1個少なくカウントする

デッキの再シャッフル

ソヴィエト政治安定度サイ振り

- 1-5 1FSP減 か ソヴィエト政治安定度トラックを 1 ボックス(クーデターへ向けて)動かす
- 6-8 ソヴィエト政治安定度トラックを 1 ボックス(クーデターへ向けて)動かす
- 9-10 1FSP減 した上で ソヴィエト政治安定度トラックを 1 ボックス(クーデターへ向けて)動かす