

アクション及びターン・シーケンス

潜水艦ユニット

ディーゼル艦⑩は1移動、原子力艦は2移動
ソヴィエト SSBN は1OPSで1個の原子力潜水艦と行動できるが、両者とも行動済みになる
⑨潜水艦は移動か、攻撃か、「哨戒中」のどれかができる。移動なら2ユニット移動できる
・1個潜水艦の移動と戦闘
・1個潜水艦の攻撃後の移動
・1個潜水艦の移動と「哨戒中」化
・1個原子力潜水艦が3ゾーン移動
(オプション:ノイズ。アクラ、オスカー、アルファ、シエラ各級)
・2〜3個潜水艦の協同ミサイル攻撃。全艦同じゾーンに移動し、ミサイル攻撃を実施する

航空機ユニット

・1個洋上哨戒機を進空後、攻撃や TF の探索を実施する:
探知を置いた又は精度を向上させたなら、活性化プレイヤーは探知した TF を攻撃するため、1つ追加のアクションを実施可
・1個 MP / 戦闘機(単数)が進空し、「哨戒中」となる
・1個以上の攻撃機ユニットは進空し航空攻撃できる。戦闘機と空中給油機は無消費で行動でき、戦闘機は途中経路を援護飛行できる

水上艦ユニット

・新 TF を制形する: 2消費
・同一ゾーンの複数 TF 間で複数艦船を転籍: 1消費
・1個 TF がミサイル攻撃: 1消費
対施設は自動的、他 TF には1個サイ振りが必要

その他

・1個施設の修復 - 1個ヒットマーカー除去: 2消費
損害レベルの変更には1個サイ振り 5 以上が必要
・1個港湾の機雷排除: 2消費
無損害の施設は5以上、その他の場合は7以上が必要
・RORSAT の打ち上げ: 2消費
1個サイ振り1の目で破壊。軌道上に4機以上スタックできない
・NATO がキューバを攻撃(21.5項参照): 6消費
・パス、相手より OPS が少ないなら

活性化中に使う — アクションに当たらない

・1回、第1撃ポイントで効果を購入する
・1回、ソヴィエトのスパイを使う
・手札から OPS カードをプレイしポイントを記録し、必要に応じイベントを実施
・+2消費で手札中の1枚カードのイベントをプレイ
・「哨戒中」の航空機ユニットを基地に帰投させる、未行動とする

いつでも実施可 — アクションに当たらない

・手札の1枚のカードからリアクションイベントを1つプレイ
・「哨戒中」ユニットがゾーン内を通過する敵ユニットを攻撃する可能性がある。戦闘機対航空機、MP/潜水艦対潜水艦、MP による TF 探索、潜水艦による対 TF 対潜戦
・CAP で基地を空襲する航空機ユニットを攻撃するためサイ振りできる。空母は全ての基地、自海区の TF を防御できる
・敵潜水艦の移動中の横断によるハイドロフォン搜索
・手札が3枚未満になったなら1枚カードを引く
・1個ソヴィエトのスパイ使用による第1撃潜水艦の退避

アクション

特記ない限り、ユニットごとに1OPS を消費する

OPSトラックイベント - (両プレイヤーの進入か通過後、発動)

FAST

高速任務部隊[Fast Task Forces](複数)は1海区移動できる(対潜戦は行えない)。2日目[Day two]には行わない。SHIPS イベントの内、2と4は無視し、高速グループ[fast groups]やそれらが占拠するゾーンにのみ適用して解決する。

SHIPS

- 1) 全 TF は1海区移動でき、対潜戦を解決、「着上陸」と表示するか、「着上陸」と表示されていれば着上陸をする。各「着上陸」表示に対し1個搜索のサイ振りをする。探知状態ごとの移動を実施する。NATO は TF (複数)の解隊もできる。潜水艦は未行動か「哨戒中」なら TF に合同できる。「哨戒中」ユニットは敵の移動にリアクションできる。「哨戒中」航空機ユニットは TF の移動に合わせて移動できる(航続力を確認)。
- 2) ステップ1で配置されていない探知精度の低下 (FAST では無視)
- 3) RORSAT 搜索
- 4) MP を除き航空機ユニットの行動済みマーカーを取り除く (FAST では無視)
- 5) TF の移動に伴う戦闘機対戦闘機戦闘を解決する
- 6) 固有の搜索ユニットを攻撃し、その後搜索をする

REPAIR

各損害施設から1ヒットを取り除く

NEXT DAY

各々2枚目のカードをプレイ(ソヴィエトが先)し、ゲームを継続

ターン・シーケンス

- 1) 船団の新編(1個を合衆国に、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

任務部隊：搜索・探知、ミサイル攻撃及び損害

TF搜索(MP、RORSAT、情報収集艦船による)

TF搜索サイ振りの数。
最も小さい出目から最も高い出目の順に決定する

合衆国CVの搜索	各サイコロ2個
他のCVの搜索	各サイコロ1個
3個以上の敵TFが同ゾーンに所在	TFが2個を超えるごとに+1サイコロ
ソビエトのASAT使用	FSPにつき-1DRM

出目	TF搜索結果
1-2	成果なし
3-5	「探知あり」。すでにこの状態なら「探知良好」に向上する。向上でなければTF所有者が置く
6-8	「探知あり」。すでにこの状態なら「探知良好」に向上する。サイ振りプレイヤーが置く
9-10	「探知良好」をサイ振りプレイヤーが置く。荒天下では出目を6と見る。RORSATは1と見る

探知結果

探知あり[poor]	両用戦、船団、1個戦闘機の各種の存在を明らかにする
探知良好[good]	グループ全体を明らかにする

任務部隊 対 任務部隊のミサイル攻撃

ソビエト任務部隊のミサイル攻撃

- ・同一ゾーンの探知良好NATO TFに、または探知ありTFにはソビエトTFが高速なら6以上で黄色と黒色ミサイルを射撃できる。目標TFにF-14が援護しているなら、探知ありで1個、探知良好なら2個サイ振りで、出目が1か2なら、その数分ミサイルを除去。
- ・白色、赤色ミサイルはカードでのみ使用。例外としてバルト海の同一ゾーンの探知良好TFに対しては射撃可。
- ・異なる色のミサイルはNATOプレイヤーのオプションで攻撃に供される可能性はあるが、サイ振り前に宣言する。

NATO 任務部隊のミサイル攻撃

- ・対艦ミサイル攻撃はカードイベントのみで可。例外はバルト海の同一ゾーンの探知良好TFに対しては射撃可。1個水上艦ユニットのみ

主力艦の損害

指示された数のサイ振りをし、この表を参照する
使用武器に基づいて損害サイコロを振る

サイコロ数	使用武器
1	NATO ミサイル、水上艦からのソビエト白色、ソビエト赤色、トマホーク(カード)
2	ソビエト黄色、黒色が潜水艦発射白色、ソビエトおよび NATO の魚雷
3	潜水艦発射ソビエト①魚雷
+1サイコロ	既に損害を受けている
+1サイコロ	同時に追加のヒットを受けるごとに

指示された数のサイ振りをし、この表を参照する

目標	損傷	沈没
⑥ 大型	出目1~7の全て	いずれかが8~10
⑥ 巨大	出目1~9の全て	いずれかが10

航空母艦(CV)の損傷

航空機ユニットの半数はサイ振り6以上で1ステップロスを必ずしなければならない。
潜水艦 対 任務部隊時の空母の能力を喪失。
固有の搜索能力を失う。
CAPのみ進空できる。
望むなら元のTFから護衛艦を付けて直ちに分離して制形でき、後退させることができる。

任務部隊へのミサイル攻撃

SAMの解決

TFは以下の通り、到来するミサイルの数より多くSAMを発射することができる

到来ミサイル数	SAM 発射可能数
1-5	到来ミサイル数 +1
6-10	到来ミサイル数 +2
11-15	到来ミサイル数 +3
16-20	到来ミサイル数 +4
21-25	到来ミサイル数 +5
26-30	到来ミサイル数 +6
30-35	到来ミサイル数 +7
36-40	到来ミサイル数 +8

TF所有者はSAMポイントにつき1個サイ振りをし、全てのDRMを適用する

DR 1-2	失敗
DR 3-8	1ヒット
DR 9-10	2ヒット

ソビエト赤色、黄色ミサイルが到来：-2
NATO ミサイル到来：-1
荒天：-1
非黄色で潜水艦が近距離で攻撃：-2
白色の潜水艦発射ミサイル：+2
SAM技術 - ソビエトのSAM射撃：+1

到来ミサイルの解決

生残2ミサイルにつき1個サイ振りをし、余りのミサイルで1個サイ振りする。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 8-10	2ヒット
DR 1-2	ミス
DR 3-10	1ヒット
DRM	探知良好：+1、荒天：-1

ミサイルヒットの選択

2個サイ振り：いずれかがN9/10なら最初のヒットは攻撃側
(オプション：ソビエト黄色ミサイルは3個サイ振り)
NATOの攻撃は2の倍数で割り振る(2-4-6-8-10-12)
ソビエトの攻撃は3の倍数で割り振る(3-6-9-12-15)
SAM技術 - ソビエトもNATOと同じ
N：素のサイの目

ヒットの効果

各ヒットは1ステップロス、船団/両用戦には2ヒット、主力艦は損害サイ振りをする

潜水艦による攻撃

対潜戦

対潜戦サイ振りをする(最少=0サイコロ)

サイの目 + 戦術値 = 撃破の可否

魚雷技術 - ソビエトの原子力潜水艦戦術値 = 1

(オプション:MP、潜水艦。潜水艦のサイ振りに+2。両者行動済み)

D 値以下のいずれかの目標となる潜水艦を選択する。

防御側は撃破される最初の目標を選び、攻撃側は他の目標を選ぶ

N1(NATO の出目) バスチオン内では1ステップロス(最大1)

N10 ・攻撃側がいずれの潜水艦にヒットを適用 か
・TF を探知し、その他の出目を無視し、それを攻撃する か
・ソビエト原潜が SSBN 狩りマーカ-を貰うか、使用するが、バルト海、バレンツ海、ノルウェー海(北部5-6、7-8)、黒海でないこと

ゾロ目 < 10 いずれかのソビエト原潜がサイ振り:1ステップロスを与える

北氷洋 サイコロ-1; 全潜水艦が6以上、6なら4以上に上書きされたセーブを持つ。ロケット魚雷は無視する

荒天 サイコロ-1; MP ユニツはサイコロ-2
ハイドロフォンによる妨害 サイコロ+1か、1 個サイ振りで行動済みにならない

(オプション:潜水艦なら常に1個振り、行動済みにならない)

⑨持ち潜水艦 MP ユニツは N10 以外で損害を与えられない

「セーブ」持ち潜水艦 6 以上でいずれかのヒットを無視

N:素のサイの目

任務部隊による対潜戦

TF は移動に代わり潜水艦を搜索できる。

潜水艦対任務部隊セクション(すなわち右側)で、TF の対潜値とサイコロの合計で使用するが、高速 TF の修正値は無視する。この搜索後、TF には「探知あり」を置く。

TF のサイ振りでいずれかの 2 個の N1-2 が出たら、搜索後に TF に「探知良好」マーカ-を置く。

対潜戦手順に則り解決する。水上艦はゾロ目<10でロケット魚雷⑨により損害を受ける。

⑨ユニツは N10 でのみヒットを受ける。

N:素のサイの目

潜水艦によるヒットの影響

船団 ヒットマーカ-を1個増やす

主力艦 主力艦損傷手順を参照

その他ユニツ 1ステップロスする

ヒットの結果

主力艦:空母&⑨ ⑨ ①

ヒット

⑨のない非主力艦ならステップロス、攻撃側選択

両用戦/船団/⑨

非主力艦にはステップロス、両用戦/船団にはヒットとなり、攻撃側は最初とその他のヒットに船団を選択できるが、防御側が先に他に割り当てた後に行える。

潜水艦発射ミサイル 対 任務部隊

1個サイ振り、「探知良好」なら2個で、最もいい出目を採用

1-3の出目 攻撃できず

4-7の出目 長距離攻撃

(オプション:チャーリー[Charlie]IIは攻撃できない)

8-9の出目 近距離攻撃(SAM 迎撃にボーナスを与える)

10の出目 近距離攻撃かつ潜水艦対任務部隊

-2DRM ディーゼル潜水艦で目標が高速TF

-2DRM 協同ミサイル攻撃における2番艦以降

(例示:2ユニツには-2DRM、3ユニツでは-4DRM)

潜水艦 対 任務部隊

対潜戦サイ振り(最少=1)

DR + 戦術値 = 潜水艦対TF表の結果

探知良好 +1サイコロ

荒天 -1サイコロ

高速任務部隊が目標 -1サイコロ; -2 ディーゼル潜

潜水艦の攻撃結果

サイの目 結果

1-5 -

6 ヒット と ①

7-9 両用戦、船団または⑨

10以上 船団に2ヒット(1度のみ) と ①

N10 いずれもヒット、または10と見なす

N:素のサイの目

防御側が打ち消せるようサイコロを横に並べる。

①潜水艦はこの結果を1行下に移動し、出目を変えることができる。

出目で護衛の潜水艦を攻撃できるが、ヒットがなければ戦闘は終了する。

合衆国、イギリスの原潜、魚雷技術-ソビエトが使えるなら は1-6のゾロ目ひと揃いで直ちに1ヒット

7-10のゾロ目のひと揃いでPM/両用戦/船団に直ちに1ヒット

任務部隊の対潜戦

ユニツ 値

潜水艦 対潜値 ×3

空母 +2; 荒天下 +0

「哨戒中」MP 対潜値; 荒天下 1

水上艦 対潜値

任務部隊の防御:

対潜値の合計を計算し、対潜戦サイコロを振る

任務部隊の対潜値の合計

対潜値 サイコロ/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

いずれかゾロ目: TF 所有者

はいずれかの水上艦が⑨ロケ

ット魚雷を有し、かつ荒天で

なければ、一方の出目を8に

し、他方は取り除く。

各出目8以上: TF所有者は

自身が選んだ潜水艦の攻撃サイコロを1個、取り除ける。

DR + 戦術値 = 撃破の可否。

⑨潜水艦はN10のみで撃破できる。

荒天時は1行上に上がる。

高速TFは1行上に上がる。(未移動ならこの修正は無視する)

戦闘機の戦闘(CAPおよび要撃)

航空機ユニットのゾーン移動

- 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。

航空機ユニットがいつ要撃するか

- ・哨戒中の戦闘機ユニットがいるゾーンに入域
- ・敵空母のいるゾーンから出域する
- ・デンマークやトルコの領空通過。戦争トラックで戦闘機シンボルに記載の値でサイ振りする

CAPはいつ攻撃サイ振りをするか

- ・攻撃側が防護されている場所を攻撃する
- ・艦載戦闘機は海区内のTFと隣接する陸上施設を常に防護する(必ずしも空母が目標とされている必要はない)。陸上配備戦闘機は飛行場(land base)の所在する陸域のみ防護する(だがTFが洋上に出る必要はない)。
- ・航空機ユニットが何事が任務を遂行する前に、艦載戦闘機とともに海区に入域してから任務を完了する(例:洋上哨戒機はTF搜索を試みる前にCAPに攻撃される)。

戦闘機 対 洋上哨戒機(MP) 戦闘

「対 空母固有 MP」戦も含む
1個未行動戦闘機につき空対空値-2(最低保障1個)

サイの目 + 戦術値 = 撃破の可否

9以上 対 航空機	サイコロごとに -1 搜索
N10 対 航空機	ステップロスおよび搜索できず
6以上 対 ヘリ	サイコロごとに -1 搜索
N8-10 対 ヘリ	ステップロスおよび搜索できず

空対空技術-ソヴィエト +1 DRM

固有 MP は合衆国空母を除き全てヘリコプター

N:素のサイの目

援護付き攻撃隊

- ・防御側プレイヤーは、各攻撃機または各援護の戦闘機に対し、1個の防御側戦闘機がサイ振りをできる
- ・N10 以外の全ての損害は、まず援護の戦闘機に配分されねばならない
- ・援護を受けた任務中に戦闘機により撃破された攻撃機は航空攻撃を行えない

戦闘機 対 攻撃機(CAP および要撃)

各攻撃機につき1個戦闘機で、全ての戦闘機がサイ振りするユニットが振れる修正後のサイコロ数が多い限り、防御側 TF から CAP は提供せねばならない。:(最少=1サイコロ)
DR + 戦術値 = 撃破の可否

「哨戒中」戦闘機ユニットの要撃	-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	-1サイコロ
「重」損害の基地	1サイコロのみ
損害を受けた空母(CV)	-1サイコロ
空対空技術-ソヴィエト +1 DRM	(オプション:F-14 のミサイル防御)

N10	CAP は射撃前に撃破する
N9	N10 と同じだが爆撃できる
F-14 の N1-2	この数のミサイルを撃墜

要撃機

撃破や1の出目による撃破の失敗でも「要撃機による探知」が成功したものと見なす。
要撃された攻撃隊は、同海区内の全戦闘機が射撃後に任務を中止し帰投することもできる

CAPの撃破に対するセーブ

CAP(非要撃機)による全ての撃破は、戦闘機が進空した基地(base)の探知状態によりセーブされる可能性がある

探知良好の空母の CAP による射撃なら	6以上
いずれかの飛行場[airfield]の CAP なら	6以上
探知ありの空母の CAP の射撃で、攻撃目標となっていないなら	8以上

戦闘機 対 戦闘機(及び 援護付き攻撃隊)

両陣営の全ての戦闘機がサイ振りする(最大でも1対1)(最少1個サイコロ)
DR + 戦術値 = 撃破の可否

「哨戒中」戦闘機ユニットの要撃	-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
損害を受けた空母(CV)	-1サイコロ
空対空技術-ソヴィエト +1 DRM	
N10(防御側プレイヤー)	攻撃機ユニットがステップロス
N9(攻撃機が爆弾使用)	

全ステップロスはサイ振りプレイヤーが配分。戦闘機は(N10を除き)攻撃機ユニットを選択する前に戦闘機を必ず撃破しなければならない

N:素のサイの目

対地目標の攻撃

航空機ユニットの対地目標爆撃

ステップごとに1サイコロ、US CAGは2個CAGごとに1個自由SEAD サイコロをえられる

SAM 制圧(SEAD)

SEAD にサイコロを配分。これらのサイコロは爆撃ではない

出目	結果
1-2	失敗、効果なし
3-5	-1SAM 値、一時的に
6-8	-1SAM 値、1ヒット
9-10	-2SAM 値、2ヒット

SAM 反撃

攻撃側が爆撃する前に、残余の SAM ごとに1個サイ振りする

6以上	1爆撃サイコロを無視する
≧D	攻撃側1ステップロスし、かつ1爆撃サイコロを無視する

空対空技術-ソヴィエト +1 DRM

爆撃(空対地)

出目	結果
1-3	失敗
4-8	1ヒット、1撃破(附带損害)
8-10	2ヒット、2撃破(附带損害)

DRM	条件
+1	目標到達に全航続力を消費していない
-1	荒天

各施設のヒット数を記録して置く。最大5

附带損害

- ・「撃破[kill]」は施設に配置されたユニットにも損害を与える。
- ・偶数撃破は防御側が、奇数撃破は攻撃側が配分
- ・ソヴィエトのコラ半島、バルト海、黒海:NATO は戦闘機か、ベア、バジャー、バックファイア(これらはソヴィエト選択)かへ損害を強要できる
- ・両陣営も、1個 RORSAT の損失(6以上、ソヴィエト選択)を現ターンから3ターン後にプレイに戻す可能性がある

コラ半島

コラ半島にヒットが発生するたびに、ソヴィエトプレイヤーは1個第1撃ポイントを受け取る

施設損害 - 累積効果

種別	損害の効果
飛行場 (軽損害)	航空機ユニットは進空できず、哨戒中の航空機は帰投する。要撃機と MP ユニットは行動済みになる。また CAP には修正値がある
飛行場 (重損害)	航空機ユニットは進空できず。全 CAP はユニットごとに1サイコロ減 航空機ユニットから行動済みマーカーが取れない 艦船の移動時か、ターン末に
港湾 (軽損害)	到達の遅延により船団/両用戦に+1ヒットする 潜水艦はこの港湾を出港するのに各々2OPS 機雷排除に-2のペナルティ
港湾 (重損害)	到達の遅延により船団/両用戦に+2ヒットする (+1 の代わりに) この港湾で1個 TF を制形するのに+1OPS 必要

巡航ミサイル攻撃 対 対地目標

ソヴィエトのミサイル(水上艦黒色と黄色、全潜水艦、全航空機)

ミサイルの数	サイコロの数
1-3	2個サイコロの最小値を取る
4-7	1個サイコロ
8-12	2個サイコロ
13以上	3個サイコロ

ソヴィエト緑色背景のミサイル

目標まで2ゾーン飛行できる、カウンター記載の数のサイ振りをする

NATO 緑色背景のミサイル

目標まで1ゾーン飛行できる、カウンター記載の数のサイ振りをする

SAM 制圧(SEAD)

SEAD にサイコロを配分。これらのサイコロは攻撃ではない

出目	結果
1-2	失敗、効果なし
3-5	-1SAM 値、一時的に
6-8	-1SAM 値、1ヒット
9-10	-2SAM 値、2ヒット

SAM 反撃

巡航ミサイル攻撃の前に残余の SAM ごとに1個サイ振りする

出目	結果
1-5	失敗、効果なし
6-7	1サイコロ減じる、-2DRMを攻撃に適用
8-10	1個巡航ミサイル・ポイントを撃墜

空対空技術-ソヴィエト +1 DRM

巡航ミサイル

残余の巡航ミサイル・ポイントにつき1個サイコロを振る

出目	結果	DRM	条件
1-3	失敗	-1	兵団への攻撃
4-6	1ヒット	-1	荒天
7-9	1ヒット、1撃破		
10	2ヒット、2撃破		

各施設のヒット数を記録して置く。最大5

ソヴィエト兵団への攻撃

(欧州南方戦争トラック、デンマーク・ノルウェー)

援護の戦闘機の空対空攻撃のサイ振り:DR+戦術値

ソヴィエトの反撃回数を決めるため、8以上のヒット数を数える:

ヒット数	結果
0-1	各航空攻撃ユニットに対し、2回攻撃
2-3	各航空攻撃ユニットに対し、1回攻撃
4以上	全体に1回攻撃[1 attack in total]

各々のソヴィエトの反撃は以下のように解決:

出目	結果
6以上	1爆撃サイコロを無視
≧D	1攻撃側がステップロスし、そのサイコロを無視
N10	戦闘機の1ステップロスをソヴィエトが選択

空対空技術-ソヴィエト +1 DRM

〔訳補 “≧D”の”D”は攻撃機の防御値のこと〕

港湾の能力

小規模港湾	ターンにつき潜水艦1個を再装填可 その国家の水上艦のみ再装填可
主要港湾	潜水艦を何個でも再装填可 水上艦に再装填可

船団、戦争トラック、機雷、艦艇の修理、核兵器

船団

ヒット数	影響
0-2	完全な船団(ソヴィエトの前進を阻止)
3-4	部分船団(2個が合同して1個完全船団となる)
5-6	—
7-9	船団の壊滅
10	追加の船団の壊滅および船団の除去

港湾の損害

軽損害	船団ごとに+1ヒット
重損害	船団ごとに+2ヒット

これら港湾に到達すると1個船団の価値は増加する

仕向地	効果
ベルギーの港湾	5ヒットを1個部分船団として扱う
タラント	5ヒットを1個部分船団として扱う
トルコの港湾	5~6ヒットを1個部分船団として扱う

船団の壊滅

マーカー1個: 効果なし
マーカー2個: +2ソヴィエトOPS
マーカー3個: +1NATOの敗北し、全マーカーを戻す

欧州南方 & ノルウェー・デンマーク戦争トラック

兵団に3ヒット与えると、このターンは戦争トラックで1個しか前進できない。各ターン末に3ヒット(のみ)除去

機雷

各々1-2の出目ごとに1ヒットする。奇数ヒットは船団/両用戦へ

疎(L)	2サイコロ
密(H)	4サイコロ

キャプター機雷

潜水艦がゾーンへ進入や通過の際、対潜戦と同様にサイ振りする
荒天: -1サイコロ。最低保障=0サイコロ
N1 = 機雷が裏返る/除去

港湾の機雷

潜水艦の出入港: 「疎」は1サイコロ、「密」は2サイコロ
1-2でヒット (S)や(N)で-1サイコロ 最少=0
TFの出入港: 「疎」は2サイコロ、「密」は4サイコロ
1-2でヒット 奇数ヒットは船団/両用戦に、その他はTF所有者

デンマークの海峡の機雷: ユニットは出目1-4でヒット

洋上の核兵器

ソヴィエト潜水艦

NATO潜水艦のN10のステップロスを受けるソヴィエト原子力潜水艦は反撃によりステップロスを与える。

核魚雷による水上艦攻撃

ソヴィエト潜水艦はヒットにより以下の効果を与える:
船団および両用戦: 最初の出目7-9で2ヒットを与える
非主力艦: 変更なし
主力艦: 撃沈または複数艦で構成のユニットならステップロス

水上艦の対艦ミサイルによる攻撃

SAM群に対処されるミサイルの3発に1発は核弾頭。最初に核弾頭を解決し、後で残りの通常弾を解決。核弾頭はいずれに対しても自動的にヒットを与える

1個サイ振り、8以上ならソヴィエトが、その他はNATOが分配する。

1核ヒットで3通常ヒット受ける船団や両用戦を除き、いずれのヒットでも目標カウンターを完全に撃沈する。

ソヴィエトのSAM防御

目標のソヴィエトSAMレベルが2以上の場合、航空機ユニットに対してのみ、現在の値より+2だけ能力が高いものとして扱う(巡航ミサイルに対してではない)

NATOの敗北

6敗北ポイントをソヴィエトプレイヤーに与えると1個鎌トンカチになる。

- 1 合衆国空母の損害(既に損害を受けているものを除く)
- 2 合衆国空母の沈没
- +1 SOSUS 線より北で損害/沈没する
- 1 3つ目の船団壊滅マーカーを与えるたびに

SAM の弾薬 (L)

タイコンデロガ級の VLS

2~4発の SAM を射撃したら、「2-4 発射耗[2-4 fired]」を表示し、SAM 値は4となる。5発以上発射したら残弾なしとなる。

キーロフ/カリーニン

2連射[2 volley]できる。1連射は2発以上の発射。射耗したらキーロフは SAM 値が1、カリーニンは SAM 値が2となる。

主力艦の修理

友軍主要港湾に到達した主力艦はサイ振りをし、現在のターンから以下に示された先のターントラック上に置く。

出目	結果
1-3	5ターン
4-7	4ターン
8-10	3ターン

ソヴィエト特別ルール：スパイ、侵攻、第1撃ポイント、技術

NATOの戦略原潜狩り

ソヴィエトプレイヤーは「SSBN 狩り」マーカーを要求できる
 ・スパイ・アクションを介して
 ・原子力潜水艦の対潜戦サイ振りで **N10** を出したことで

ソヴィエトプレイヤーは「SSBN 狩り」マーカーを消費できる
 ・原子力潜水艦の対潜戦サイ振りで **N10** を出すことによる

1個サイ振りで以下の表を参照。
 攻撃潜水艦の戦術値を加算する。

出目	結果
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1 FSP を獲得した上に、現在の総計から撃破されたソヴィエト SSBN 3ペイロード値分を取り除く、又は、追加で1FSP を受け取る

ソヴィエトのスパイ

- ・いずれかの任務部隊に「探知あり」を置く
- ・「SSBN 狩り」マーカーを得る
- ・いずれかのソヴィエトユニットによる対潜戦のサイ振りを最大3個振り直す
- ・1個ゾーンの第1撃潜水艦の回避サイ振りが自動的に成功する(サイ振り後でも)

第1撃ポイント

- ・対衛星：ASAT システムボックスに1-2を置く。存在している間、NATO の「Whiticolud」や「Snoopers detect raid」のプレイや NATO 搜索時の DRM 適用を阻止する。また、2個 FSP がある場合、各 NATO カードから1OPS ずつ減じる。ターン末に6以上を出すと削除される。
- ・戦略予備から1ステップを得る - 1 ポイント/ステップ
- ・洋上の核兵器使用を誘発 - 3ポイント
- ・戦場の核兵器を使用 - 5ポイント(1個の戦線が2ボックス前進し、その勝利地点の鎌トンカチが1個減じられる。ソヴィエトの政治安定度が右に1個動く。NATO の核兵器使用を阻止
- ・ルール地方スペースへの侵入時の NATO の戦場の核兵器使用を阻止する - 2ポイント、又は化学兵器使用後は4ポイント

ソヴィエトの第1撃潜水艦

いずれかの SSBN は、第1撃ゾーン内またはそれに隣接した SSBN は、対潜戦攻撃が宣言された時、サイ振りで退避する可能性がある。6以上(行動済みは8以上)で、潜水艦と1個の護衛の艦は隣接ゾーンに移動する。攻撃側は目標に無関係に行動済み。SSBN とその護衛の艦は行動済みとなる。

水陸両用戦

NATO が振れるサイコロの数(最少=1)

場所	ターン1~2	3~4	5以降
ノルウェー	4	3	2
デンマーク	6	4	3

ボード[Bodo]への侵攻は-1サイコロ
DRM -2サイコロ この地点の陸上にソヴィエト兵団が所在

-1サイコロ 着上陸地点の基地が損傷状態
 各出目は両用戦に1ヒットするが、ソヴィエトプレイヤーが任務部隊内に対応する機能を持っていればキャンセルできる。各機能は一度のみキャンセル可。

全てのサイコロを振り、最も小さい出目から順に解決する。

出目	結果
1-3	高速攻撃艇隊：3個白色(対デンマークを除く)か、赤色ミサイルの支払いでキャンセル。キャンセルできない出目は6になり、事後に処理する
4-5	艦艇隊群：2個黒色/黄色ミサイルの支払いでキャンセル。キャンセルできない出目は6になり、事後に処理する
6-8	ミサイル/航空攻撃：4SAMでキャンセル。「探知良好」でないTFなら、1回は無条件でキャンセルできる。
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	火砲：スヴェルドルフ級巡洋艦の存在で1個キャンセル

着上陸兵団

NATO がオスロへ兵団を輸送する際、ソヴィエトがオーランドボックスにいないなら、1個兵団だけ揚陸できる。

着上陸に対し0-2ヒット 2個兵団を置く

着上陸に対し3-4ヒット 1個兵団を置く

ソヴィエトが最低1個兵団をボード/オーランドに着上陸させると、そのボックスに戦争マーカーを置き、施設の占領サイ振りをする。ソヴィエトがオーランドに着上陸すると、ボードもまた占領される(重損害)。

施設の占領

自動的に重損害となる。

着上陸した兵団ごとに1個サイ振りをする。出目8以上で1段階損害を減じ、施設の損害ボックスに適切なヒットマーカーを置く。任意で2個戦闘機と2個攻撃機は基地変更ができる。事後行動済みになる

ソヴィエトの技術

SAM：全ての SAM サイ振りに+1DRM - 陸上及び海上

ASM：ミサイルのヒットの結果は NATO と同じように選択し、3ヒットごとに代わり、2ヒットごとになる。

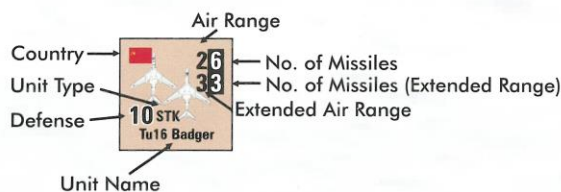
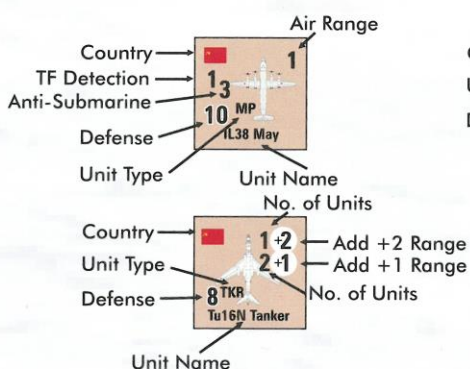
魚雷：全ソヴィエトの非ディーゼル潜水艦は対潜水艦で、+1戦術値となり、かつソヴィエトはハーブーン(スキー)を使用可

ECM：航空機による、いずれかのステップロスについて、バックファイア、ベアーGは8以上のセーブを享受する

空対空ミサイル：全ての空対空サイ振りに+1DRM

How to Read Air Units

Copyright © 2019, Compass Games, LLC



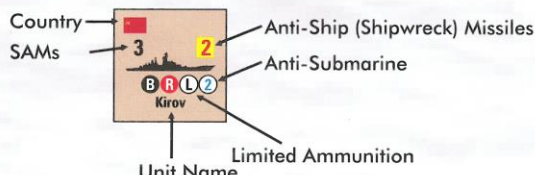
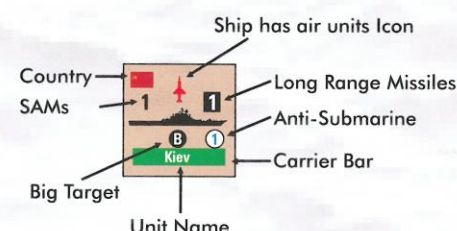
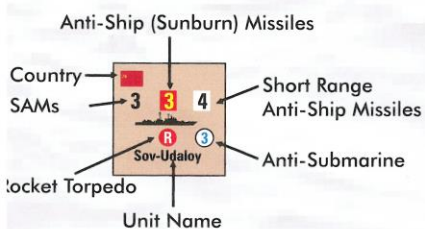
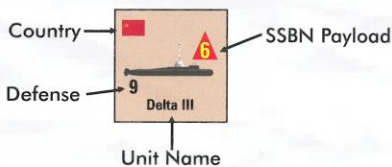
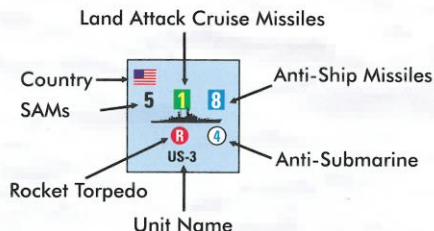
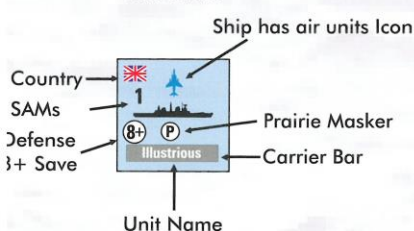
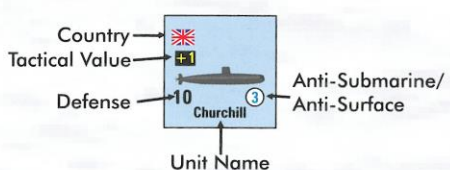
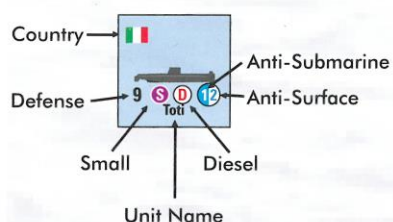
Air Unit Types

FTR: Fighter
STK: Strike
MP: Maritime Patrol
TKR: Tanker

Other Items on Counters:

③ Denotes an Optional Unit
Ⓡ Unit begins in Reserve

How to Read Naval Units



Carrier ID Bars

	Saratoga (US)
	Enterprise (US)
	Nimitz (US)
	America (US)
	Kennedy (US)
	Kitty Hawk (US)
	Dedalo (Spain)
	Illustrious (UK)
	Queen Elizabeth (UK)
	Foch (France)
	Minsk (USSR)
	Kiev (USSR)
	Baku (USSR)
	Kuznetsov (USSR)

Missile Types

NATO Types		
	Land Attack Cruise Missiles	Green
	Anti-Ship Missiles	Blue
Soviet Types		
	Anti-Ship (Sunburn) Missiles	Red
	Anti-Ship (Shipwreck) Missiles	Yellow
	Short Range Anti-Ship Missiles	White
	Long Range Missiles	Black
	Land Attack Cruise Missiles	Green

Other Items on Counters:

		Ship has air units
		Helicopters for ASW protection
		SSBN Payload

Other Items on Counters:

	Denotes an Optional Unit
	Big Target
	Huge Target
	Diesel Submarine
	Slow
	Limited Ammunition
	Rocket Torpedo
	Guns
	Super heavyweight Torpedoes Type 65
	Non-Magnetic
	Prairie Masker
	Anti-Submarine
	Anti-Surface
	BKD Breakdown Unit
	89+ Date Available

Countries

	US (United States)
	Spain
	UK (United Kingdom)
	France
	Italy
	West Germany
	Canada
	Netherlands
	Denmark
	Turkey
	Greece
	Norway
	USSR (Soviet Union)
	Cuba
	Libya