

# Wolfpack

THE NORTH ATLANTIC CONVOY STRUGGLES  
OCTOBER 1941 - MARCH 1943



© 2024 GMT GAMES, LLC  
P.O. Box 1308  
Hanford, CA 93232  
[www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)

## PLAYBOOK

game design by  
Mike Bertucelli

日本語解説書

フランス、ロリアン

1941年10月18日

大尉、

大西洋の戦いは2年間も続いている。数百万トンの連合国艦船がすでに沈められ、両陣営で何千人もの死者が出ている。イギリスの命運と連合軍の戦争努力がかかっている。チャーチルは、大西洋での敗北が戦争の敗北を意味することを知っている。

占領下のロリアンにある司令部から、Uボート司令部のトップであるデーニッツ提督は、Uボートの攻撃と連携するために情報を収集している。ドイツ海軍の情報部 B-dienst は、イギリスの商船暗号を解読した。我々は輸送船団の航行と大西洋横断ルートの詳細を知っている。

Fw200 コンドル長距離偵察機が敵の輸送船団を追尾し、その規模と方向を報告する。暗号化された無線信号で、デーニッツはUボートを敵輸送船団に向かわせ、ウルフバックを形成する。これらの連携攻撃に対して、敵の商船は驚くべき速さで撃沈されていった。

しかし、戦いはまだ終わっていない。

この海上の戦いは、数の戦争である。勝つということは、敵の商船が建造できるよりも早く、敵が我がUボートを撃沈するよりも早く、敵の商船を撃沈することだ。当初、敵は一貫して不利な立場にあった。彼らは安全のために輸送船団を組んだが、護衛艦の数は決して十分ではなかった。そしてその護衛艦は、しばしば第一次世界大戦時の時代遅れの軍艦だった。ASDIC とレーダー技術は非常に新しいため、訓練や戦術が追いつけなかった。一時期、イギリスの護衛ドクトリンは、護衛艦を輸送船団の近くに置き、初期のUボートの攻撃はほとんど防げなかった。

それは最初の幸福な時代であり、今年の初めに終わりを告げた。いまや、我々は新たな課題に直面している。輸送船団は、まるで我々がどこで待ち構えているかを知っているかのように、狼群の周りを迂回するようになった。すべての輸送船団が護衛されるようになり、いくつかは嚴重だ。最近の狼群の攻撃で、我が乗組員たちは護衛艦の攻撃性と大胆さに驚いた。ボートの一隻が発見された瞬間、彼らは狂犬のように私たちを追い回した。連合国の航空機が浮上したUボートを発見することが多くなった。連合国の超長距離爆撃機は大西洋の奥深くまで到達し、発見したUボートに護衛艦ハンティング・グループを要請し、又は自ら爆雷を投下する。

しかし、我々には自らの戦術がある。ドイツ海軍は最近、エニグマ暗号機を更新し、敵が提督の命令を解読するのは難しくなるはずだ。新しいUボートが毎週のように建造され、占領されたフランスの港湾から活動できるようになり、イギリス軍の哨戒から遠く離れた狩猟場に近づいた。アメリカの参戦は、Uボートに新たな標的をもたらした。そして、連合国の航空哨戒は大西洋全体をカバーすることができない。大洋の真ん中には、飛行機が到達できない隙間がある。—恐るべき「盲点」で、最も船団が脆弱な場所だ。我々が次に攻撃する場所はここだ。

第二の幸福な時代の始まりだ。自分の船に戻り、出撃の準備を準備すること。よい狩りを。

## Wolfpack のプレイ方法 [How to Play Wolfpack]

**Wolfpack** は、一連の哨戒でプレイされます。各哨戒は 1~4 隻の U ボートの追撃と単一敵船団への攻撃から構成されます。ゲームを学ぶために単純化された訓練シナリオがあります。加えて、使用可能な 4 つの標準シナリオがあります。：哨戒任務、単一戦争時期、早期キャンペーン、完全キャンペーン。**Wolfpack** のゲームをセットアップするため、シナリオを選択して一致するシナリオ・セットアップ・プレイヤー補助を置きます。セットアップ・カードは、その特定シナリオの詳細を与えます。

- ・訓練シナリオは、**Wolfpack** のプレイを学ぶことを手助けするためにデザインされた修正シナリオです。これは **Wolfpack** ルールの中核セットを使用しますが、全ての対潜水艦戦 (ASW) は省略されます。U ボートの機動、発射準備、魚雷発射、一運が良ければ一何隻かの商船撃沈に焦点を当てることを認めます。完全な詳細については、下のセットアップ指定並びにこのシナリオで使用するルールの一覧についての **TS-訓練シナリオのセットアップ・カード**、修正されたプレイのシーケンス、勝利条件を参照してください。
- ・哨戒任務は、選択したいいずれかの戦争時期の単一哨戒を扱います。完全な説明と勝利条件については、**PM-哨戒任務** セットアップ・カードを参照してください。
- ・単一の戦争期間は、選択したいいずれかの戦争時期の 3 つの哨戒の 1 つのみを扱います。完全な説明と勝利条件については、**SWP-単一戦争期間** セットアップ・カードを参照してください。
- ・早期キャンペーンは、1941 年 10 月~1942 年 6 月の期間からの 3 つの戦争期間を扱います。各戦争期間は、月毎に 1 つの哨戒を持つ三ヶ月間から構成されます。U ボートの 5 個戦隊を指揮し、それぞれ乗員の経験を管理します。完全な説明と勝利条件については、**EC-早期キャンペーン**・セットアップ・カードを参照してください。
- ・完全キャンペーンは、1941 年 10 月~1943 年 3 月の期間からの 6 つまでの戦争期間を扱います。このキャンペーンは、自動的な勝利又は敗北で早期に終了する可能性があります。早期キャンペーンと同様、各戦争期間は、月毎に 1 つの哨戒を持つ三ヶ月間から構成されます。U ボートの 5 個戦隊を指揮し、それぞれ乗員の経験を管理します。完全な説明と勝利条件については、**FC-完全キャンペーン**・セットアップ・カードを参照してください。

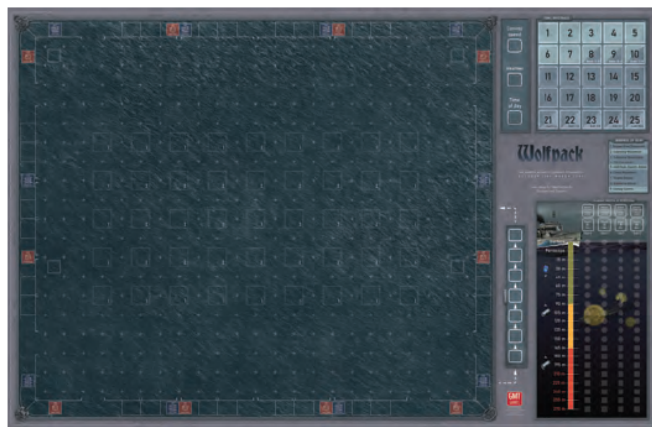
1940 年 8 月 26 日 (最初の幸福な時代)

おめでとう、大尉。君は訓練と準備の最終段階、試験出撃を迎えた。ドイツ領海から北海に向かい、長距離偵察機によって探知された連合国の輸送船団と交戦するのだ。

幸運な日だ。：この輸送船団は、連合国軍艦によって護衛されていないとコンドルが報告している。君の任務は、この輸送船団を迎撃し、基地へ戻る前にできるだけ多数の船を撃沈することである。

## 訓練シナリオ [Training Scenario]

ボードをセットアップすることで開始します。両面を持ちます。：一方の面は大規模船団を攻撃しているときに使用され、他方の面は小規模船団を攻撃しているときに使用されます。訓練シナリオについては、小規模船団を表示してセットアップします。船団配置スペースの 9 つの縦列と 5 つの横列を見つけます。(大規模面は、9 つの縦列と 7 つの横列を表示します。)



マップ上に置かれる情報マーカーをセットアップします。：ターン・マーカー、VP マーカー、高速/低速船団速力マーカー、好天/悪天マーカー、昼間/夜間マーカー。



- ・ターン・マーカーを、ターン/情報記録欄上の 7 ボックス内に置きます。
- ・船団速力マーカーを、その低速面で船団速力ボックス内に置きます。
- ・天候マーカーを、天候ボックス内に好天面で置きます。
- ・時間帯マーカーを、時間帯ボックス内にその夜間面で置きます。
- ・VP マーカーを、ターン/情報記録欄の近くに置きます (勝利ポイントを得点するため、いったん敵船団艦船を損傷又は撃沈したら記録欄上に移します)。

U ボート W 深度マーカーを置きます。このマーカーは、U ボートの深度です。：浮上状態、潜望鏡深度、潜航状態。浮上状態のとき、U ボートの深度は 15 メートル単位内に記録されます。このマーカーは両面を持ちます。一浮上状態のときには浮上状態面を使用し、潜望鏡深度で深にあるときには潜航状態面に裏返します。U ボート W の縦列内にこれを U ボートの深度と探知記録欄上に浮上状態面で置きます。





**註釈:** 訓練シナリオ中に潜航する理由はありませんが、ボートの感覚を掴むために潜航と浮上の練習をすることを薦めます。

U ボート W について、六角形の U ボート・マーカーを選択します。各 U ボートについて 2 枚の個別マーカーがあります。: VII C 型の 1 枚と IX B 型の 1 枚です。訓練シナリオでは、あなたは VII C 型 U ボートの指揮官です。次に、このマーカーをマップ上に置きます。



ボードは、接近マップと攻撃マップに分割されます (ルールの 6 頁、A と D を参照)。あなたのボートを接近マップ上の U ボート移動ボックス内に置きます (6 頁、B)。六角形の U ボート W マーカーを接近マップ上の中央-右位置、上部 U ボート移動ボックス内にその浮上状態面で置きます。



船団艦船タイルを選択します。4 セットのタイルがあり、船団輪形ナンバー (各船団タイルの隠蔽面上の右下端内数字) により編成します。訓練シナリオでは、1、2、3 標記の全艦船タイルを選択します。これらのタイルを輪形ナンバーにより区分けシャッフルし、各セットを個別パイルにセットします。これらをマップ近くにセットします。(4 と標記された船団マーカーを脇にセットし、大規模船団攻撃時にのみ使用されます)。



4 枚の発見範囲マーカーを選択します。これらの選択マーカーは、攻撃マップ上の U ボートから発見範囲をマークするため、索敵フェイズ中に使用できます。これらをマップの隣にセットします。



数枚の沈没と損傷マーカーを集め、マップ近くに置きます。これらは、攻撃マップ上で船団艦船が沈没又は損傷したスペースをマークするために使用されます。各マーカーが両面を持つことに注意してください。表面は、船団艦船が沈没又は損傷状態のときに使用されます。このマーカーは、船団移動フェイズ中に船団艦船を保持したスペースをマークするために裏返され、本質的には、船団内の「穴」をマークします。これは未来の U ボート索敵フェイズに他の船団艦船を置かない備忘です。



最後に、一般情報マーカーのパイルを集め、それらをマップの近くに置きます。



**註釈:** この訓練シナリオで使用されない多数の追加マーカーがあります。護衛艦、護衛艦艦長、護衛艦割当てマーカー、警報マーカー、護衛艦要請マーカー、失探マーカーを脇にセットできます。

U ボート・ボードをセットアップします。4 枚の U ボート・ボードがあり、各 U ボート W、X、Y、Z について 1 枚です。各ボードは両面を持ち、1 つの面は VII C 型 U ボートで 1 つの面は IX B 型 U ボートです。W と標記されたボードを見つけ、VII C 型面を表示するように置きます。U ボート・ボードの詳細については、ルールの 8 と 9 頁を参照してください。



(U ボート・ボードは、マーカーが見えるように網掛けしてあります。)



U ボート・ボード上に置かれるマーカーをセットアップします。最初に、U ボート W の魚雷マーカーを選択します。これらの円形マーカーは、右下に W と標記されています。これらのマーカーは両面を持ちます。：一方の面は魚雷発射管が上左に A でマークされた G7a 蒸気魚雷を持つときに使用され、他方の面は魚雷発射管が上左に E でマークされた G7e 電池魚雷を持つときに使用されます。発射管 1~5 のマーカーを選択し、これらは T1~T5 で標記されます（発射管 6 の T6 魚雷は IX B 型 U ボートと共にのみ使用され、脇にセットされます）。

魚雷 T1 を発射管 1 内、T2 を発射管 2 内、T5 を発射管 5 内に、それぞれその A 面を表示して行きます。

魚雷 T3 を発射管 3 内、T4 を発射管 4 内に、それぞれその E 面を表示して行きます。



発射管 1~5 の目標マーカーを選択します。魚雷と同様、これらには U ボートの W と T1~T5 が、各魚雷発射管について 1 つ標記されます。これらを U ボート・ボードの隣にセットします。これらは、TDC 計算フェイズ中に目標下船団艦船をマークするために使用されます。（T6 魚雷は、同様に T6 目標マーカーを脇にセットアップします）。



U ボート W 攻撃！マーカーを選択します。これは、魚雷移動と起爆フェイズ中、その瞬間に攻撃されている特定船団艦船をマークするため、魚雷攻撃を解決しているときに使用されます。



魚雷再装填マーカーを選択します。これらは、U ボートによって搭載される追加魚雷の数をマークします。G7a 蒸気再装填と G7e 電池再装填の個別マーカーがあります。各マーカーを回転させ、艦首（発射管 1~4）又は艦尾（発射管 5）の再装填に使用可能な各タイプの再装填魚雷（もしあれば）の合計数を示します。



1 枚の G7a 蒸気再装填マーカーを、上部艦首再装填ボックス内に 3 を上に向けて置きます。1 枚の G7e 電池再装填マーカーを、下部艦首再装填ボックス内に 3 を上に向けて置きます。1 枚の G7a 蒸気再装填マーカーを、艦尾再装填ボックス内に 1 を上に向けて置きます。これは、U ボートに魚雷 12 本の完全搭載—VII C 型 U ボートについて魚雷発射管内と再装填に使用可能な—を与えます。

魚雷搭載マーカーを選択します。これらは、一方の面に搭載 1 が、裏面には搭載 2 がマークされます。これらのマーカーは、魚雷の再装填過程を管理するために使用されます。U ボート・ボードの隣にこれらの数枚を集めて置きます。



TDC 修正マーカーを選択します。これらは、TDC 計算フェイズ中に使用され、目標方位にある各発射管の現行 TDC 修正値を記録します。各タイプの選択を集め、U ボート・ボードの近くに置きます。



最後に、U ボートの開始戦術ポイントをマークします。2 戦術ポイントで訓練シナリオを開始します。戦術ボックス内に 2 を上に向けて一般情報マーカーを置きます。



**註釈:** この訓練シナリオで使用されず、脇にセットできる U ボート・ボードの追加マーカーが一定数あります。：損傷と乗員負傷マーカー、浸水、火災、ガス、作戦航行／無音航行マーカー、緊急浮上、偵察用潜望鏡。

最後に、カード・デッキを用意します。訓練シナリオについては、以下の 4 つのデッキが必要となります。：

- ・戦闘 [Combat] デッキ
- ・交戦 [Battle] デッキ
- ・角度 DRM [Angle DRM] デッキ
- ・起爆損傷 [Detonation Damage] デッキ

各デッキをシャッフルし、マップの近くに置きます。警戒デッキと ASW 攻撃デッキを脇にセットし、これらは訓練シナリオでは使用されません。



これで全てがセットアップされ、プレイの準備ができました。この訓練シナリオで使用する特定ルールをリストを 2 頁で調べ、このシナリオで使用する特定ルールについて **TS—訓練シナリオ** のプレイヤー補助、修正されたプレイのシークエンス、シナリオ勝利条件が使用されます。

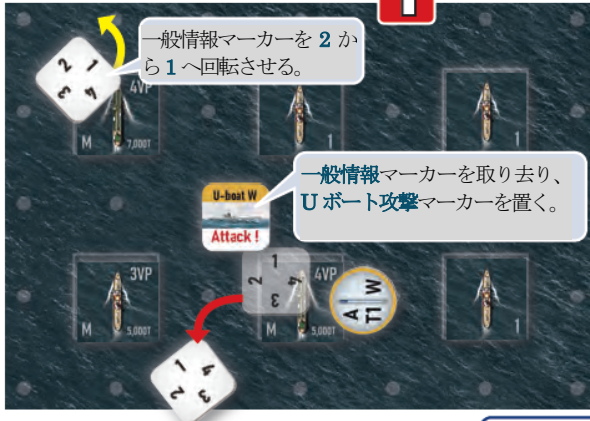
幸運を祈る、大尉。君の攻撃が成功すれば、我々は前途有望なキャリアを約束しよう。しかし、失敗すれば... 配置転換になるかもしれない... そう... 花形の部署ではない。

## 魚雷移動／起爆フェイズの例 [Torpedo Movement / Detonation Phase example]

## 魚雷の移動 [25]

一般情報マーカ―を回転させて 1 だけ減少させ、1 から 0 へ回転させると取り去ります。

1



## 魚雷命中チェック [25]

商船上に残っている、一般情報マーカ―を持たない各魚雷について、以下の順番で解決します。:

- 戦闘カードを引き、垂直に置きます。これは、命中を達成するために必要な数字を提供します。命中 #
- 角度 DRM カードを引き、逆さまにして最初のカードの上に置きます。これは、規模命中修正 (カードの左側) を提供します。
- 別の角度 DRM カード (これは回転させない) を引き、二枚目のカードの上に置きます。これは、規模命中修正 (右側) を提供します。発射している魚雷発射管からの TDC 修正マーカ―を、艦船規模修正コラムの上に置きます。魚雷マーカ―を、魚雷が攻撃している艦船の角度でカード上に置きます。
- 一枚の d10 を引きます。修正前の「10」は常に命中です。さもなければ、全ての命中修正を適用します。修正後の d10 結果  $\geq$  命中ナンバーであれば魚雷は命中し、さもなければはずれです。命中が達成されたら、起爆又は不発についてチェックします。はずれであると、はずれた魚雷攻撃をチェックします。

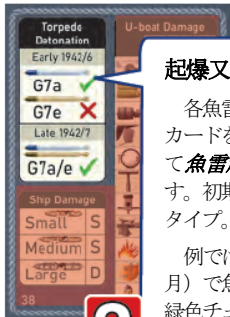
2

## 起爆又は不発 [26]

各魚雷命中について、起爆損傷カードを引き、正確な詳細について魚雷起爆区画をチェックします。初期/後期と G7a/G7e 魚雷タイプ。

例では、戦争初期 (1942 年 5 月) で魚雷は G7a です。結果は、緑色チェック・マーク  $\checkmark$  = 起爆です。ここで、艦船損傷についてチェックします。

3



カードをマップ上又は近くの空いたエリア内に置きます。

- 命中 #、低速船団、好天: 6
- 中型艦船についての規模修正: 0
- 魚雷角度命中修正: +1
- TDC 計算修正: +1
- 1 枚の交戦カードを引き、サイの目をチェックします。: 10

例では、好天で低速船団内に中型船団艦船を持ちます。命中させるために 6 以上が必要で、中規模について 0 の DRM、TDC 計算について +1、攻撃の角度について +1 を持ちます。10 を引き、命中させるために必要な基準を満たしますが、自動的命中でもありません。

## 交戦カードを引く



## 艦船の損傷結果 [26]

1 枚の起爆損傷カードを引き、艦船の規模によって艦船損傷についてチェックします。

例では、艦船規模は中なので、結果が D (損傷状態) であることがわかります。

艦船の上に損傷艦船マーカ―を置きます。二番目の損傷結果は、艦船の沈没です。

— = 損傷なし

D = 損傷状態

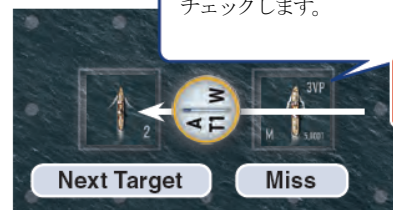
S = 沈没

4



## はずれた魚雷攻撃 [27]

魚雷の移動道筋 (縦又は斜め) に沿った隣接スペース内に船団艦船があると、1 枚の d10 を引きます。未修正の 10 (のみ) で、結果は命中です。起爆又は不発をチェックします。



5



## 魚雷移動／起爆フェイズの例 [Torpedo Movement / Detonation Phase example]

## U ボートが接近から攻撃へ移動するかチェックする [31]

(ターン 8~10) 1 枚の d10 を引きます。結果が現在のターンの範囲内であると、U ボートを攻撃マップへ移します。

ターン 8 で、U ボート X は浮上状態です。マップの攻撃部分に進入するために 9~10 を引く必要があります。

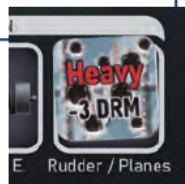
1



## 重損傷 &amp; 浸水のチェック [28]

2

潜航舵が重損傷を持つか又は破壊され、浸水損傷マーカー (どちらかの面) が「D」スペースの右にあると、U ボートは 30 m 沈下しなければなりません。



## 圧壊チェック [28]

3

浸水損傷が破壊深度範囲内で、U ボートが 90 m 以深にあると、1 枚の ASW 攻撃カードを引き (引直し不可)、破壊テスト・ボックスをチェックし、U ボートの深度に一致するか見ます。一致したら、U ボートは圧壊して沈没します。

この例では、U ボートは 120 m の破壊深度範囲内で浸水を持ちます。その深度は、ASW 攻撃カード上で、黄色でマークされます。破壊テスト・ボックスを見て、やはり黄色であることを確認します。これは一致するため、U ボートは圧壊して沈没します。

	Contact	Lost 1	Lost 2
Surface	LT	N/A	N/A
30 m	MED		HVY
60 m	MED	LT	
90 m			MED
120 m		HVY	
150 m			
180 m			

## 作戦状態の変更 [29]

4

作戦航行又は無音航行のどちらかを選択します。

無音航行であると、U ボートは 30 m 以深でなければならず、移動、深度変更、魚雷再装填、損傷処置の実行ができません。

無音航行中は、対護衛艦接触の試みに有利です。

作戦状態を選択したことを示すため、U ボート・マット上でマーカーを使用します。



## U ボート移動フェイズの例の続き [U-boat Movement Phase example continued]

## 5 深度の調整 [30]

U ボートは、護衛艦の接触下になるまで、接近マップ上で沈下できません。

**Ⅶ型**：最大 30 m 沈下又は浮上できます。15 m 変更したら、前進できます。

**Ⅸ型**：30 m 沈下できますが、最大 15 m のみ浮上できます。15 m 変更したら、前進できます。

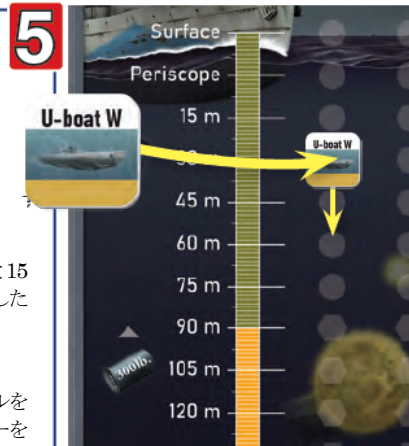
## ガス

浮上しているとき、ガス・レベルを 0 へ減少させます（ガス・マークを取り去ります）。

## 緊急浮上 [35]

45 m だけ深度を減少させます。浮上するまで、各ターンに継続しなければなりません。いったん浮上したら、**自沈 [29]** できます。

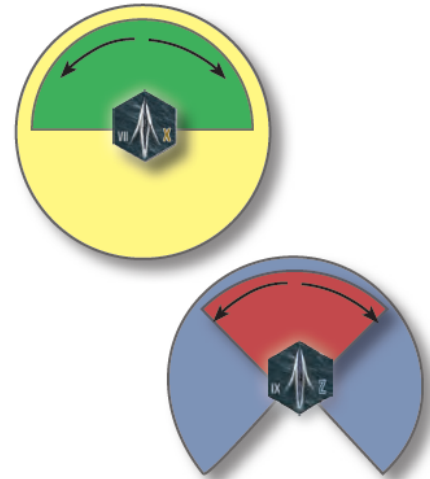
潜航／方向舵が重損傷又は破壊状態で、浸水損傷マークが「I」スペースの右にあると、急速潜航ができません。



## 6 フリー回頭攻撃 [33]

**Ⅶ型**：最大 180 度（浮上状態）、90 度（潜航状態）

**Ⅸ型**：最大 135 度（浮上状態）、45 度（潜航状態）



## 7 前方移動 [接近：32、攻撃：34]

移動が認められたら、U ボートは右の表に従って移動又は離脱ができます。

## 離脱 [36]

ターン／情報記録欄の現在のターン上に U ボートを置きます。

U ボートは、以下であると離脱できません：

- ・接近マップ上で、いずれかのレベルの接触下。
- ・攻撃マップ上で、護衛艦の探索範囲内。
- ・攻撃マップ上で、迎撃ボックス内に護衛艦を持つクアドラント内。
- ・攻撃マップ上で、いずれかのレベルの護衛艦接触下。

## 接近移動

## 低速船団

## 高速船団

浮上状態	移動毎に 1 ボックス	各偶数ターンに 1 ボックス
潜航状態	各偶数ターンに 1 ボックス	移動不可



## 攻撃移動

浮上状態	1 フリー回頭、次いで 2 スペース前進又は 1 スペースと 1 回頭
潜航状態	1 フリー回頭、次いで 1 スペース前進



この例では、U ボート X はフリーの 45 度回頭を行うことで開始し [1]、次いで前方へ 1 スペース移動し [2]、更に 45 度回頭して終了します [3]。



## U ボート索敵フェイズの例 [U-boat Observation Phase example]

## U ボートの索敵 [攻撃マップ: 37]

1

各 U ボートの発見範囲内のカラの各ボックス・スペースについて、そのボックス・スペースの輪形ナンバーに一致するパイル上部から、無作為の船団艦船カウンターを表面に向けて置きます。

次いで、艦船の情報を明らかにするため、各ユニットの ID 範囲内のいずれかの船団艦船カウンターを裏返します。

発見範囲

好天

悪天

昼間	Spot: 12	Spot: 8
	ID: 8	ID: 6
夜間	Spot: 6	Spot: 4
	ID: 4	ID: 2



この例では、天候が晴天で夜間なので、発見範囲は6（紫）でID範囲は4（青）です。

## U ボート索敵フェイズの例 [U-boat Observation Phase example]

## TDC の計算 [攻撃マップ: 38]

各 U ボートは、1 TDC 計算を行うことができます (\*乗員の向上によって修正される可能性がある)。

## 1. 目標艦船の選択 (以前に照準した艦船も可)。

## 2. 命中 TDC 修正の判定:

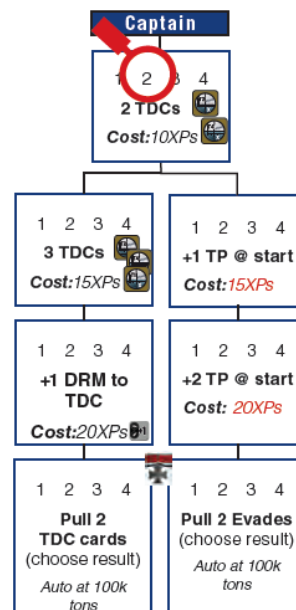
- ・ **最初の照準:** 1 枚の戦闘 [Combat] カードを引き、射程縦列と昼間/夜間横列の時間帯を交差照合します。これは、魚雷がその目標に命中したら計算するときに適用される命中修正を生み出します (\*修正の可能性を持つ)。
- ・ **続く照準:** 1 枚の戦闘カードを引きます (上記のごとく)。新たな修正が現在の修正であると、変更はありません。新たな修正が現在の修正であると、新たな修正を反映するマーカーで発射管 (たち) を更新します。

## 3. 命中 TDC 修正を、U ボートの 1 つ以上の発射管に適用します。割当てられた発射管 (たち) 上に TDC マーカーを置きます。

## 4. 割当てられた魚雷発射管 (たち) に一致する TDC 目標 ID マーカーを、目標艦船上に置きます。

\*乗員向上の可能性を含みます。: 艦長向上 2、又は 2 TDCs、又は +1 DRM。

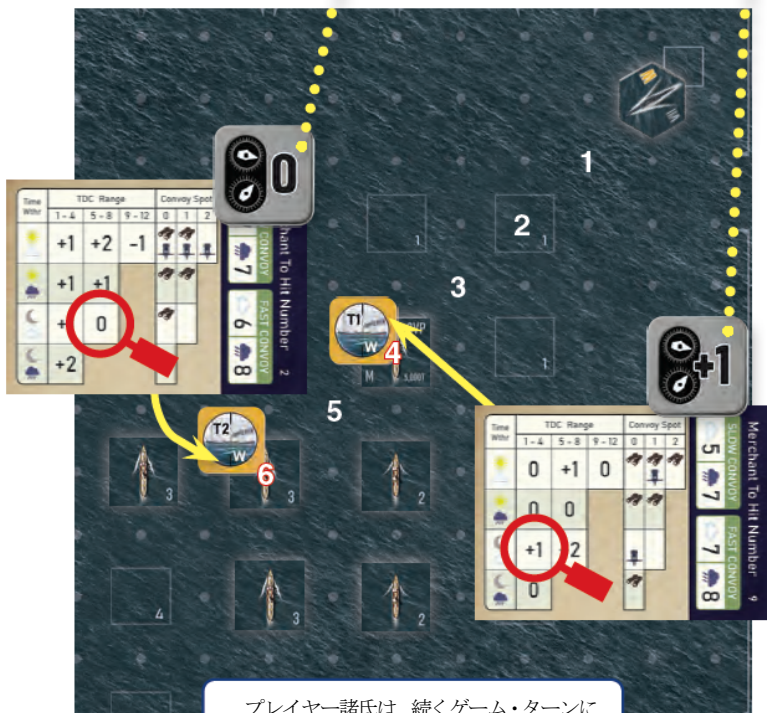
1



**重要!** 各目標艦船は、ターン毎 U ボート毎に一度のみ目標になり得ます。複数の TDC 計算を行うことができれば、それらは個別の目標艦船に行われなければなりません。



発射管 3 と 4 はカラで、計算に割当てることができません。



プレイヤー諸氏は、続くゲーム・ターンにこれらの計算向上を試みることができます。

この例では、艦長が 2 TDCs の最初の向上を持つため、プレイヤーは 2 TDC 計算を行うことができます。

最初の計算は、4 スペース離れた船団艦船に対して行われます。二番目は、6 スペース離れた船団艦船に対して行われます。各船団艦船について 1 枚、2 枚の戦闘カードが引かれます。

夜間の晴天で、4 スペース離れた艦船が +1 計算を生み出すことが分かり、発射管 1 にそれを割当てます。

夜間の晴天で、6 スペース離れた艦船が 0 計算を生みだし、発射管 2 にそれを割当てます。

TDC 計算マーカーを発射管 1 と 2 に隣接させて置きます。TDC マーカーの合法的配置は、装填済又は装填過程の発射管上です。これらは、カラの発射管へ割当てることができません。



## ASW フェイズの例 [ASW Phase example]

## 護衛艦の移動 [39]

一般情報マーカー上の数字を減少させます。

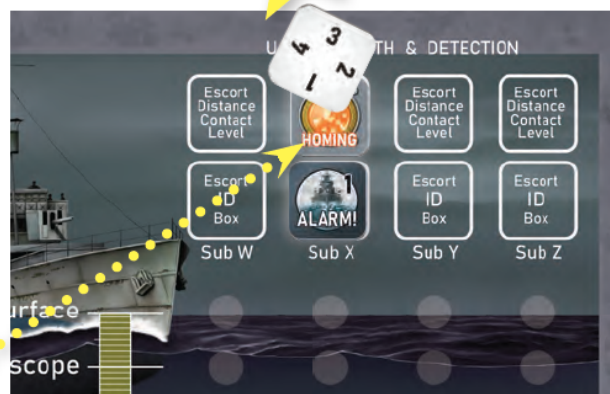
**接近マップ上の護衛艦：**各護衛艦について、深度 & 探知記録欄上の一般情報マーカーを-1 します。0 に減少したら、護衛艦+艦長を目標に定めた U ボート上に置きます。

**攻撃マップ上の護衛艦：**攻撃マップ上の各護衛艦割当てマーカー（標準又は目標下）の全ての一般情報マーカーを、1 だけ減少カウントして調整します。0 に減少したら、割当てマーカーを護衛艦+艦長カウンターに置き換えます。

## 護衛艦保持記録欄のクリーン・アップ [52]

次いで、護衛艦保持記録欄上で、上に1つ以上カラのスペースを持つ最上部の護衛艦カウンターから開始して、カラのスペースを満たすために各護衛艦カウンターを移します。

1



一般情報マーカー



## 接近マップの例

フラワー級護衛艦が、U ボート X 上に爆雷攻撃を行う位置に到達するまで3 ターンです。この移動フェイズ中、一般情報マーカーを3 から2 へ回転させます。後のターンに、これが0 に減少したとき、目標に定めた U ボート X の上に護衛艦+艦長を置きます。

## デザイナー・ノート

護衛艦の移動は、一般情報マーカーの使用によって抽象化されています。一般情報マーカー上に表示されている数字は、護衛艦から目標に定めた U ボートまでの相関距離を示します。数字が減少するに連れて、護衛艦と U ボートとの間の距離も減少します。

護衛艦待機記録欄のクリーン・アップの例

## 攻撃の例

ハント級護衛艦が、護衛艦割当てマーカーの配置を誘発し得た U ボートの探索を開始するための位置に到達するまで2 ターンです。

この移動フェイズ中、一般情報マーカーを2 から1 へ回転させます。

1 ターン後、0 に到達したとき、護衛艦割当てマーカーを護衛艦+艦長カウンターに置き換えます。

護衛艦が最初にマップ上に置かれるとき、無作為に艦長マーカーを引き、護衛艦カウンターの下にその隠匿面で置きます。カウンターの裏面を見ては**なりません**。



## ASW フェイズの例の続き [ASW Phase example continued]

哨戒ボックス内に護衛艦なし。

この位置に U ボートがいるとしても、同位置についての緑色のチェック・マークがないため、護衛艦可能性チェックの資格はありません。

U ボートが存在して緑色のチェック・マークが引かれたため、この位置は護衛艦の可能性についてチェックされます。

この例では、哨戒ボックス内又は護衛艦保持記録欄の最上部に護衛艦はなく、**護衛艦供給容器**から 1 枚のカウンターを引きます。

引かれたカウンターは護衛艦なので、そこに置いて探索ボックス内の護衛艦のタイプに一致する艦長カウンターを無作為に引きます。

次に、プレイヤー補助上のチャート F を見ることで、護衛艦が装備状態かチェックして確認します。そうであれば、護衛艦を裏返してカウンター下部の「Fit」（装備状態）の文字を表示します。

どちらかのマップ上に護衛艦を置く最初のとき、装備状態をチェックします。（プレイヤー補助上の装備チャートを参照。）

**護衛艦の位置チェック [接近 40]**

1 枚の戦闘カードを引き、全ての接近マップ ASW 探索ボックスをチェックするために使用します。

✓を持たない接近位置について：この位置ではチェックしません。

護衛艦がその位置で哨戒ボックス内にあると、護衛艦保持記録欄上の最下部スペースへ移し、他の護衛艦（たち）を記録欄の上へ押し上げます。

**U ボートと✓を持つ接近位置について：**

- 哨戒ボックス内に護衛艦があると、護衛艦をその位置の探索ボックスへ移します。
- 哨戒ボックス内に護衛艦がなければ、護衛艦を護衛艦保持記録欄の最上部ボックスから、その位置の探索ボックスへ移します。
- 誤接触であると、マーカーを容器へ戻します。
- 護衛艦保持記録欄上に護衛艦がなければ、無作為に 1 枚の艦長マーカーを引き、護衛艦カウンターの下部にその隠匿面を表示させて置きます。装備表でチェックすることで護衛艦が装備状態かチェックし、護衛艦カウンターを適切な面へ調整します。

ここでは、この位置内に U ボートを持ちませんが、護衛艦はあります。

緑色のチェック・マークがなく、哨戒ボックス内に U ボートを持たない護衛艦があるため、護衛艦は取り去られて護衛艦保持記録欄の最下部に置かれ、空きスペースを作るために 1 ボックス上昇させます。

容器へ戻す。  
False Contact

護衛艦供給容器

記録欄の上部に護衛艦なし。

護衛艦保持記録欄



## ASW フェイズの例の続き [ASW Phase example continued]

## 護衛艦位置のチェック [Attack : 43]

攻撃マップ上に1枚以上の護衛艦要請マーカー（標準又は目標下）があると、1枚の交戦 [Battle] カードを引きます。護衛艦要請マーカーを持つクアドラントのみをチェックします。

- ✓**を持たないクワドラントについて**：このクワドラント内のいずれかの護衛艦要請マーカー上の一般情報マーカーを、1 だけ減少させます。
- ✓**を持つクワドラントについて**：
  - ・護衛艦保持記録欄上に護衛艦があれば、そのクワドラントについて最上部ボックスから迎撃ボックスへ護衛艦を移します。
  - ・護衛艦保持記録欄上に護衛艦がなければ、護衛艦供給容器から無作為に1 枚のカウンターを引きます。
    - 誤接触であると、マーカーを容器へ戻します。
    - 護衛艦であると、無作為に1 枚の艦長マーカーを引き、護衛艦の下部に隠匿面を表示して置き、クワドラントについて迎撃ボックス内に両カウンターを置きます。護衛艦が装備状態か否かをチェックします。同様に、R#2 を引いて一般情報マーカーを置くことで、護衛艦割当てマーカーへの距離を判定します。
  - ・護衛艦要請マーカーを、新たに置かれた護衛艦の ID に一致する護衛艦割当てマーカーに置き換えます。

攻撃護衛艦位置チェックについて、これら4枚のカードのみをチェックします。この例では、1枚のみの護衛艦要請マーカーのみがあり、それはクワドラント1内です。



この例では、護衛艦がいずれかの護衛艦要請マーカーに対応しているか確認するためにチェックしています。

1 枚の交戦 [Battle] カードを引き、護衛確認要請マーカ―を持つ各クワドラントをチェックします。ここでは、クワドラント1内に1つを持ち、交戦カードの上左端内に緑色のチェック・マークを調べます。

これは、最上部ボックス内に護衛艦が存在するか調べるため、護衛艦保持記録欄の最上部をチェックしなければなりません。この例では、ありません。

護衛艦供給容器から無作為に1枚のカウンターを引く  
ことになります。誤接触が引かれたら、それを容器へ戻  
して継ぎのクワドラントのチェックへ進みます。

容器からハント級 DE を引き、護衛艦要請マーカーに向かって移動している護衛艦を持ちます。迎撃ボックス内に無作為に艦長カウンターと共に DE を置き、それが装備状態か否かをチェックします。

その距離をチェックするために別の**交戦 [Battle]** カードを引き、**R#2**を使用して**2**の結果です。これは、護衛艦が探索位置へ到達するために**2**ターンかかります。一般情報マーカーを**2**面で護衛艦の上部へ置きます。

最後に、護衛艦要請マーカーを護衛艦の ID ナンバーに一致する護衛艦割当てマーカーと共に置きます。攻撃マップ上の全ての U ボートは、このときに急速潜航ができます。

## 急速潜航 [42]

急速潜航は、接近マップ上の探索ボックス又は攻撃マップ上の迎撃ボックス内に護衛艦が置かれたとき、浮上状態のUボートにより行うことができます。

## ASW フェイズの例の続き [ASW Phase example continued]

## 護衛艦の U ボート探索 [接近 : 41]

護衛艦は、資格を持つ U ボートとの接触の獲得又は維持を試みます。

成功したレーダー／視認又はソナー探索について：接触を維持しているとき、もしも存在すると、失探（ソナー）マーカーを取り去ります。次いで、深度 & 探知記録欄の U ボートの縦列上の護衛艦 ID ボックスに一致する**警報 ID#**マーカーを（まだ存在していなければ）置きます。ソナーによって接触が行われていなければ、その U ボートの D&D 記録欄上に**追尾 [Homing]** マーカーも置き、距離判定ステップへ進みます（R#3、引直し不可）。

**接触の維持**：いったん護衛艦がレーダー／視認によって接触を行うと、接触を維持し、U ボートが潜航するまで更なるチェックを必要としません。潜航状態の U ボートについて、各ターンに接触が維持されなければなりません。

**初期探索の試みと接触が行われない**：護衛艦を同じ位置内の ASW 警戒ボックスへ移します。

**追尾しているとき（接触維持）**：失探 2 であれば、D&D 記録欄から**追尾**と**護衛艦警報 ID#**マーカーを取り去り、護衛艦を同じ位置内の ASW 警戒ボックスへ移します。さもなければ、失探レベルを 1 だけ増加させます。



5

この例では、フラワー級護衛艦 1 は、U ボート X の探索をしようとしています。状況は戦争初期で、好天、U ボートは浮上状態です。護衛艦は装備状態なので、レーダーを使用することになります。（装備状態でなければ、交戦カード上で ASW 視認表を使用します。）

1 枚の交戦カードを引き、ASW レーダー表上で戦争初期コラムをチェックします。ここで、接触が行われたことを表示する緑色チェック・マークを確認します。（赤色 X を持っていたら接触は行われず、護衛艦とその艦長を紹介ボックスへ移します。）

護衛艦が接触を行ったので、ここで護衛艦と U ボートとの間の距離を判定しなければなりません。二番目の交戦カードを引き、R#3 について**無作為ナンバー**をチェックし、これが**2**の結果であることを確認します。

U ボート深度 & 探知記録欄上に、**一般情報マーカー**を 2 面で置きます。護衛艦 1 が U ボート X を探索していることを表示するため、**護衛艦警報 ID#**マーカーも護衛艦ボックス内に置きます。



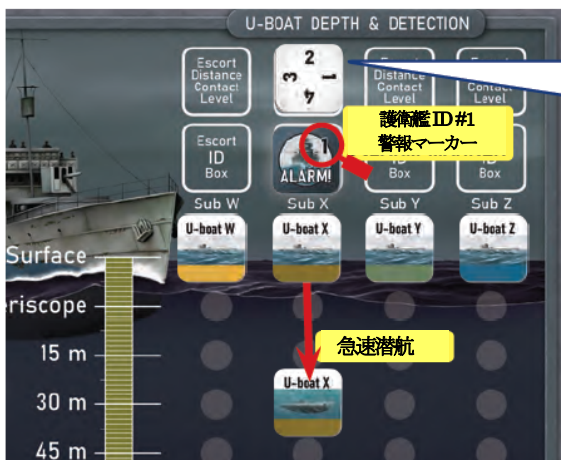
**A** レーダー探索のため、最初の交戦カードが引かれます。✓は、接触が行われたことを意味します



**B** 距離を判定するため、二番目の交戦カードが引かれます。R#3 でチェックし、2 を表示します。護衛艦は、U ボート X から 2 ターン離れています。

**デザイナーズ・ノート**：距離の計算は、U ボートが護衛艦によって狙われていることを認識する瞬間をあらわします。数字が低ければ低いほど、護衛艦は U ボートの近くにいます。

1 又は 2 の距離で、U ボートは真に危険です。深度は U ボートの友で、潜航手順（急速潜航）を早く開始すればするほど良いことを忘れないでください。



**C** 護衛艦距離／接触レベル・ボックス内に、一般情報マーカーを 2 面で置きます。護衛艦 ID ボックス内に、警報 ID#マーカーを置きます。ソナー探索であると、追尾マーカーも置きます。





## ASW フェイズの例の続き [ASW Phase example continued]

## 護衛艦の U ボート探索 [攻撃: 44]

6

攻撃スペース上に位置する各護衛艦について、護衛艦が U ボートと接触を行うか否か調べるため、その護衛艦の探索範囲内でチェックが行われます。

**範囲:** その配置ターンの護衛艦の範囲は、護衛艦から全方向へ 4 スペース伸びて輪を形成します。この探索範囲は、護衛艦がその探索を継続する各ターンに 1 スペースだけ伸びます。

**探索のタイプ:** 浮上状態の U ボートについて、護衛艦は装備状態であるとレーダーを使用するか、又はなければ視認します。潜航状態の U ボートについては、ソナーを使用します。

攻撃マップ上のレーダーと視認探索は、接近マップ上での使用と異なる方法を使用します。行われている探索のタイプについて探索チャートを調べ、結果について 1 枚の d10 を引きます。

攻撃マップ上のソナー探索は、接近マップからの手順を若干変更して使用します。: 船団からの追加音と艦長カウンター裏の優秀ソナー手のため、カード引きが増加します。

## 視認探索

U ボートの状況	浮上状態	潜望鏡深度
昼間	好天 3+	好天 6+
	悪天 5+	悪天 7+
夜間	好天 5+	好天 8+
	悪天 7+	悪天 10+

## レーダー探索

	浮上状態	潜望鏡深度
いずれかの時間帯	好天 2+	好天 4+
	悪天 4+	悪天 6+

**注釈:** この例では、船団艦船は省略されています。

この例では、ハント級護衛艦 3 (装備状態) が探索しようとしています。これは探索の二番目のターンで、護衛艦の目標達成時間 (TOT) が 5 (この護衛艦が探索を継続するターン数) であることが分かります。この探索の後、探索を実施するために 3 ターン以上残しています。

この探索の範囲は、護衛艦から 5 スペース離れています。状況は戦争初期で、晴天です。

最初に、探索範囲内に U ボートが浮上状態又は潜望鏡深度にあるか否かをチェックします。もしもあれば、装備状態であればレーダーを使用し、そうでなければ視認します。この場合、この条件を満たす U ボートはありません。

次に、60 m に潜航して護衛艦から 5 スペース離れている U ボートがあることを確認し、ソナーに変換します。1 枚の交戦カードを引き、戦争初期/晴天ボックスをチェックし、緑色の ✓ 結果を持つため、護衛艦は U ボートと接触を行います。

ソナー接触が行われていたら、U ボート・プレイヤーは 1 戦術ポイントのコストで撤収を試みる選択枝を持ちます。これは、30 m に深でのみ行うことができます。[42]

この例では撤収が実施されず、護衛艦+艦長カウンターを位置する U ボートの上部に移します。

U ボート深度&探知記録欄上に、一般情報マーカーを 2 面で置きます。護衛艦 3 が U ボート W を探索していることを表示するため、護衛艦ボックス内に護衛艦警報 ID# マーカーも置きます。ソナー探索であると、追尾マーカーも置くことになります。





## ASW フェイズの例の続き [ASW Phase example continued]

## 護衛艦のスペース以上攻撃 &amp; 爆雷攻撃

[接近: 49、攻撃: 49]

**水上攻撃:** 水上の U ボートから 0 又は 1 (接近上) 又は 6 スペースまで (攻撃上) の距離で、護衛艦のスペース以上攻撃値に相当する ASW 攻撃カードを引き、結果を適用します。

**爆雷攻撃:** 護衛艦が攻撃したら最初にチェックします。標準操舵手であると 1 枚の ASW カードを引きます。優秀操舵手であると、代わりに 2 枚を引きます。引かれた✓は、攻撃が実行されることを意味します。(下記を参照)

7

3 Hunt 6

水上攻撃値

DE Flt 6

潜航攻撃値

この例では、U ボート W は接近マップ上で 60 m の深度で、ハント級護衛艦は爆雷攻撃の位置にあります。

最初に護衛艦が攻撃するかチェックします。艦長は、標準操舵手を持ちます。1 枚の交戦カードを引いて ASW 攻撃の結果をチェックし、護衛艦が攻撃することを示す✓を確認します。

6 枚の ASW 攻撃カードを引き、結果を適用します。引いた各カードで、**接触**コラムと **U ボートの深度** (この場合は 60 m) を結果についてチェックします。各結果について、1 枚の**起爆損傷**カードを引き、指定されたごとく U ボート・ボードに損傷マーカーを適用します。

**攻撃チェック:** ここには標準 (非優秀) 操舵手がいるため、1 枚のみのカードが引かれます。このカードは、成功を表示します。

A



B

最初の引き

二番目の引き

三番目の引き

四番目の引き

五番目の引き

六番目の引き

ASW Attack Table

	Contact	Lost 1	Lost 2
Surface	MED	N/A	N/A
30 m	MED		
60 m	MED	MED	
90 m	MED		HVY
120 m	HVY	HVY	
150 m			
180 m			

30

ASW Attack Table

	Contact	Lost 1	Lost 2
Surface	HVY	N/A	N/A
30 m	HVY	HVY	MED
60 m			MED
90 m	HVY		
120 m	MED	MED	
150 m			
180 m			

35

ASW Attack Table

	Contact	Lost 1	Lost 2
Surface	HVY	N/A	N/A
30 m			
60 m	LT	MED	LT
90 m			
120 m	HVY	HVY	
150 m			
180 m			

39

ASW Attack Table

	Contact	Lost 1	Lost 2
Surface	LT	N/A	N/A
30 m			
60 m	HVY	LT	
90 m	HVY		
120 m			MED
150 m			
180 m			

2

ASW Attack Table

	Contact	Lost 1	Lost 2
Surface	HVY	N/A	N/A
30 m	LT	MED	
60 m	LT	MED	
90 m			
120 m		MED	LT
150 m			
180 m			

SHUFFLE

40

ASW Attack Table

	Contact	Lost 1	Lost 2
Surface	LT	N/A	N/A
30 m	MED	HVY	LT
60 m			LT
90 m	MED		HVY
120 m	HVY		
150 m	MED		
180 m			

17

Torpedo Detonation	U-boat Damage
Early 1942/6	L M H
G7a	✓
G7e	✓
Late 1942/7	
G7a/e	✓
Ship Damage	
Small	S
Medium	S
Large	-
7	

**最初の引き: 浸水✓2** は、浸水マーカーをその記録欄に置き、それを 2 スペース右へ移します。  
**火災✓1** は、火災マーカーをレベル 1 ボックス内に置くことを意味します。  
**二番目の引き: 効果なし。**

Torpedo Detonation	U-boat Damage
Early 1942/6	L M H
G7a	✓
G7e	✓
Late 1942/7	
G7a/e	✓
Ship Damage	
Small	S
Medium	D
Large	S
10	

Torpedo Detonation	U-boat Damage
Early 1942/6	L M H
G7a	✓
G7e	✗
Late 1942/7	
G7a/e	✓
Ship Damage	
Small	-
Medium	S
Large	S
29	

**三番目の引き: 浸水✓1** を持つ軽損傷、ディーゼル機関と魚雷発射管 #4 へ軽損傷、乗員への軽傷 (d10 = 7 中央乗員)。

**四番目の引き: 浸水✓3** を持つ軽損傷、重傷 (d10 = 1 先任士官)。

**五番目の引き: 結果なし** ですが、アクションの終了時にデッキをシャッフルします。

**六番目の引き: 効果なし。**



## ASW フェイズの例の続き [ASW Phase example continued]



8

## U ボート vs 護衛艦の戦闘 [接近 : 53]

この手順は、攻撃マップ上の護衛艦に対する攻撃と若干異なります。[60]

この攻撃は、ASW（探索、移動、攻撃）フェイズの終了時、全ての ASW 攻撃が解決された後に発生します。U ボートは、1 又は 0 の射程で目標にしている護衛艦を攻撃するために装填済魚雷を発射します。この攻撃に使用される TDC 計算、発射角度、規模の修正はありません。

1 枚の戦闘 [Combat] カードを引き、それを垂直に返す。命中ナンバーを見ます（命中#のために船団速力下で天候をチェックします）。サイ振り  のために 1 枚の交戦 [Battle] カードを引きます。サイの目から護衛艦の防御 DRM を差し引きします。護衛艦は、修正前の 10 又は結果が  $\geq$  命中ナンバーの結果で命中します。

**起爆**：各命中について、1 枚の起爆/損傷カードを引いて魚雷の適切なタイプについて魚雷起爆区画をチェックします。カードが緑色の  を持つと、その魚雷は起爆し、艦船損傷へ進みます。赤い  を持つと、不発で効果なしです。

**艦船損傷**：別の起爆/損傷カードを引き、艦船損傷についてチェックします。全ての護衛艦は、中規模です。以下の結果を適用します。：


**X**=軽損傷、効果なし。

**DS**=損傷又は沈没。護衛艦カウンターを取り去り、それをプレイヤーの U ボート・ボード上に置きます。護衛艦撃沈についての勝利ポイントはありますが、U ボートが哨戒で生存したら 20XP を受け取るようになります。

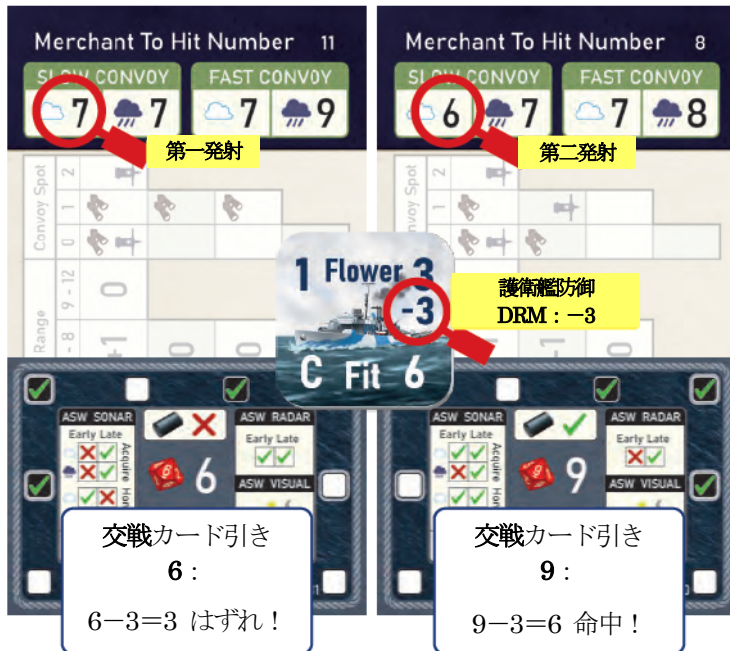


この例では、U ボートは接近マップ上でフラワー級コルヴェット護衛艦を魚雷発射管 3 と 4 を使用して攻撃します。

その発射管から両魚雷を取り去り、各魚雷について個別に結果を計算します。状況は、低速船団で晴天です。

最初の発射については、低速船団と晴天を見ると命中させるために 7 が必要であることが分かります。1 枚の交戦カードを引き、d10  の 6 の目です。サイの目から護衛艦の防御 DRM の -3 を差し引きします。6 - 3 = 3 は、必要とされる 7 よりも低いです。最初の発射は、はずれです。（10 を引いていたら、自動的に命中でした。）

二番目の発射計算：6 の命中ナンバーを持ちます。9 を引き、9 - 3 = 6 で、命中のために必要なナンバーに一致します！ 次いで、命中した魚雷の結果を判定します。魚雷が起爆するか否かを判定するため、最初の起爆/損傷カードを引きます。成功であれば、艦船損傷について二番目の起爆/損傷カードを引きます。（備忘：全ての護衛艦は、中規模艦船です。）損傷結果を適用します。

Important!  
重要!

この手順は、U ボートが接近マップ上で護衛艦を攻撃するときに発生します。この手順は、U ボートの攻撃フェイズ中に攻撃するのと同様に扱われますが [60]、少数の重要な差異があります。

SHIP DAMAGE  
艦船損傷  
引き=S、沈没!

Torpedo Detonation	U-boat Damage		
	L	M	H
Early 1942/6			
G7a	✓1	✓2	✓3
G7e	✗		
Late 1942/7			
G7a/e		✓5	
Ship Damage	Small		
	Medium	S	
	Large	S	
	Very Large		
			✓

## 船団移動フェイズの例 [Convoy Movement Phase example]

## 船団移動フェイズ [55]

1

各ターン、船団が安全な泊地へ航海するため、他の艦船はその関連位置への変更を反映するために調整されます。船団はマップの最上部に向かって「移動」していますが、艦船カウンターは物理的に移動させません。

以下のシークエンスを実施します。:

**損傷艦船:** 開放 (海洋) 面に裏返し、その場に残します。

**沈没マーカー:** 裏 (手漕ぎボート) 面に裏返し、その場に残します。

**護衛艦 & 護衛艦要請マーカー/U ボート・カウンター:** 船団の速力に依存して、以下のマーカーとカウンターを 1 又は 2 スペース下方に移します。:

- U ボート (向きを維持する)
- 護衛艦+艦長 (接近又は攻撃マップ・スペース内で U ボートと共にスタックした)
- 護衛艦要請
- 護衛艦割当てマーカー
- 一般情報マーカー

- 護衛艦接触を持たない U ボートがマップの最下部外へ移動したら: ターン記録欄上の現在のターン上に置きます。
- 護衛艦接触を持つ U ボートがマップの最下部外へ移動したら: 生存についてチェックします。
- 接触を持たない護衛艦がマップの最下部外へ移動したら: 護衛艦保持記録欄の最下部スペース上に置きます。

護衛艦要請マーカーがすでに護衛艦要請マーカーを含んでいるクワドラント内に漂流したら、低い一般情報 (最も少ない時間を残している) と共にマーカーを取り去ります。同数であれば、R#を使用します。

目標を定めた護衛艦要請マーカーが護衛艦要請マーカーを含んでいるクワドラント内へ漂流したら、護衛艦要請マーカーを取り去ります。すでに目標を定めた護衛艦要請マーカーを含んでいるクワドラント内に漂流したら、低い一般情報 (最も少ない時間を残している) と共にマーカーを取り去ります。

**衝突のチェック:** 船団艦船と同じスペース内で終了する浮上状態/潜望鏡深度の各 U ボートについて、1 枚の d10 を引き (引直し不可)。結果が 1 であると、衝突が発生します。

**衝突損傷:** 9 枚の ASW 攻撃カードを引き、水上横列と接触コラムをチェックして結果を適用します。

この例では、船団が高速で偶数ターンなので、全ての移動は 2 スペースです。

接近上の U ボート Z は、最初に 1 スペース左へ移動しなければならず、曲がり角スペースに置きます。次いで、二番目の移動で U ボートは曲がり角を回り、マップの最下部に向かって進みます。

接近上の U ボート X は、2 スペース下方へ移動します。

U ボート W は、最初に 2 スペース下方へ移動し、次いで衝突についてチェックしなければなりません。1 枚の d10 を引き、結果は 2 でほぼ衝突しかけましたが免れました。

**デザイナーズ・ノート:** マップの上部へ向かう船団の移動をシミュレートするため、ボード上の船団艦船以外の全ての駒をマップの下部に向かって移動させます。

**低速船団:** 奇数番号ターンに 1 スペース移動させ、偶数番号ターンに 1 スペース移動させます。

**高速船団:** 奇数番号ターンに 1 スペース移動させ、偶数番号ターンに 2 スペース移動させます。

## 船団探索 [攻撃: 57]

2

浮上状態/潜望鏡深度の U ボートは、船団艦船によって発見され得ます。

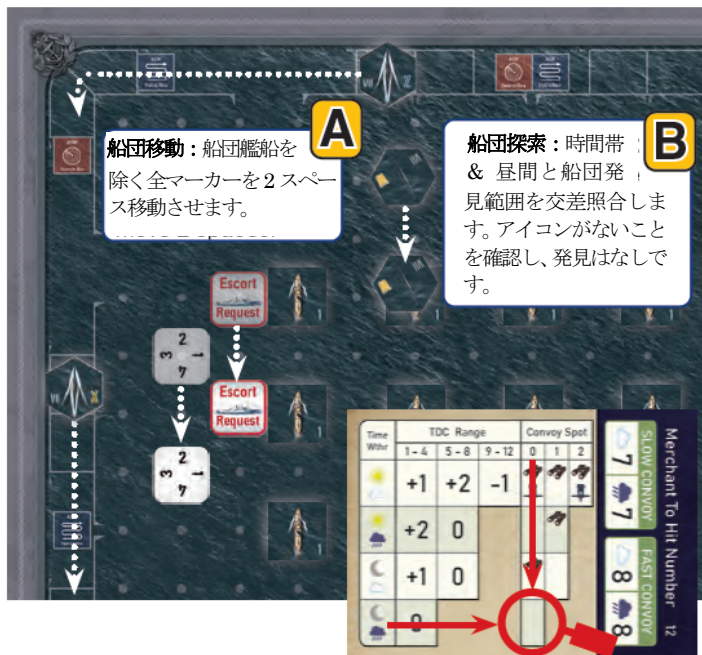
**1 隻以上の船団艦船の探索範囲内の各 U ボートについて:** 1 枚の戦闘 [Combat] カードを引き、使用する時間帯と天候を一致させます。(夜間に護衛艦要請/目標下護衛艦要請マーカーから 2 スペース以内にあると、昼間/晴天として扱います。)

現在の距離について船団発見コラムをチェックし、接触が行われます。:

- 潜望鏡のアイコンがあると、U ボートは潜望鏡深度にいます。
- 双眼鏡のアイコンがあると、U ボートは水上にいます。

接触が行われたら、U ボートの上に目標を定めた護衛艦要請マーカーを置きます。

この例では、状況は夜間で悪天候です。各船団艦船についての探索範囲は 0 なので、これらは自身のヘクスのみを探索できます。U ボート W は船団艦船のスペース内にあるので、探索が発生します。1 枚の戦闘 [Combat] カードを引き、接触が行われていないことを確認します。(護衛艦マーカーが 3 スペース離れていたら、夜間修正は適用しません。)





## 魚雷再装填フェイズの例 [Torpedo Reload Phase example]

## 魚雷再装填フェイズ [58]

各 U ボートは、以下のステップを実施します。:

1. 各魚雷装填 1 マーカーを取り去ります。
2. 各魚雷装填 2 マーカーを 1 面に裏返します。
3. カラの発射管と同じ区画の再装填ボックス内に使用可能な魚雷があると魚雷再装填 2 マーカーを置き、そのタイプの再装填カウントを 1 だけ減少させます。(最大 1 魚雷発射管。)

この例では、魚雷発射管 1 から魚雷装填 1 マーカーを取り去ることで開始します。これは魚雷の下にマーカーを置き、発射の準備ができました！

次に、艦首再装填ボックス内に 2 本の G7a 魚雷を残していることが分かります。A-T4 を選択して発射管 4 上に置きます。次いで、魚雷装填 2 マーカーをその上に置きます。次いで、艦首再装填ボックス内の一般情報マーカーを 1 だけ下方へ回転させ、「1」が最上部にあります。

各魚雷を再装填するために 3 回転させます。

**1** 魚雷発射管 1 から魚雷装填 1 マーカーを取り去ります。魚雷発射管 1 は、いまや発射準備ができました！

**2** 魚雷装填 2 マーカーを「2」面から魚雷装填 1 面へ裏返します。

**3** 再装填可能な 2 本の G7a 魚雷が残っています。  
1 本の使用可能 G7a 魚雷を発射管 IV 内に置き、魚雷装填 2 マーカーをその上に置きます。  
艦首再装填スペース上の一般情報マーカーを 2 から 1 に回転させ、使用した他の魚雷と残しているこのタイプの 1 つを示します。

## U ボート攻撃フェイズの例 [U-boat Attack Phase example]

## U ボート攻撃フェイズ [59]

発射した各魚雷について、魚雷マーカーを U ボート・ボードの魚雷発射管から取り出し、それを目標の上部に置き、U ボートからの元々の発射角度を維持します。次いで、目標艦船からプレイヤーの供給へ TDC 目標 ID マーカーを戻します。このターンに発射されている各魚雷について、この手順を繰り返します。

**浮上状態の U ボート**：全ての魚雷（艦首と艦尾）を発射できます。

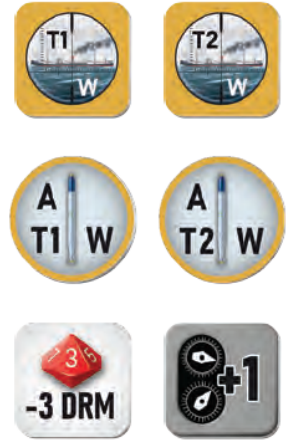
**潜航状態の U ボート**：艦首又は艦尾のどちらかから、全ての魚雷を発射できます。

**U ボート vs 船団艦船の手順**：発射管から発射された魚雷を取り出し、目標の上に置きます。U ボートからの元々の発射角度を維持します。TDC 目標 ID マーカーを目標艦船からプレイヤーの供給へ戻します。魚雷射程 & 速度チャートをチェックします。発射した魚雷の上に、一般情報マーカーをその速度値を最上部に向けて置きます。

**未照準魚雷攻撃**：上記と同様ですが、魚雷の上部に-3 DRM マーカーを加えます。

**昼間の G7a (蒸気) 魚雷発射**：昼間/好天又は昼間/悪天の適切な方を使用し、直ちに護衛艦探索を行います。結果が双眼鏡であると、目標を定めた護衛艦要請マーカーを置き、発射している U ボート上に一般情報マーカーを「4」でセットします。

1



この例では、U ボート W は 2 本の魚雷を発射しており、1 本は TDC 計算を持ち、1 本は持ちません。

**魚雷発射管 #2** は、4 スペース離れた船団艦船に TDC +1 マーカーを持つ魚雷を発射します。距離は 4 スペースなので、この場合は目標上に発射管 2 からの魚雷を「1」の一般情報マーカーと共に置きます。目標 ID マーカーをプレイヤーの供給に戻します。この魚雷は、目標に到達するまで 1 ターンかかります。

**魚雷発射管 #1** は、6 スペース離れた船団艦船に未照準魚雷を発射します。発射管 1 からの魚雷を、-3 DRM マーカーと共に目標上に置き、距離が 5~8 スペース離れているので、一般情報マーカーを「2」にセットします。この魚雷は、目標に到達するまで 2 ターンかかります。



## U ボート vs 護衛艦の攻撃 [60]

最大射程：6（昼間）／4（夜間）

発射する魚雷の本数を判定します。U ボート・ボードから発射された全ての魚雷を取り去ります。

発射された各魚雷について、直ちに以下のごとく解決します：

1 枚の戦闘 [Combat] カードを引き、垂直に回転させ、命中ナンバーを見つけます。（命中のために高速船団の下で天候をチェックします。）護衛艦の防御 DRM を差し引きします。護衛艦は、修正前の「10」又は結果が≥命中であると命中します。

2



## 損傷処置フェイズの例 [Damage Control Phase example]

### 損傷処置フェイズ [61]

このフェイズ中、乗員区画（並びに機関長の可能性）は、U ボートへの損傷修理を試みることができ、次席士官／軍医と乗員区画は、士官と乗員区画によって負傷を治療することの試みができます。

1TP が消費されない限り、無音航行中に修理を試みることができません。

U ボートの位置と乗員には4 損傷／負傷レベルがあります（軽、中、重、破壊／KIA）。浸水、火災、ガスは、その損傷についてスライドする記録欄を持ちます。

機関長を伴う各乗員区画は、ターン毎に1 つの修理を試みることができます。次席士官／軍医は、ターン毎に1 つの士官又は乗員区画の治療を試みることができます。両方の場合、d10 サイ引きの 4+ の結果が成功の試みのために要求され、修理／治療を試みている乗員区画又は士官が負った負傷レベルによって修正されます。

1

この例では、U ボート W は厳しい命中を受けており、いくつか重大な選択を持ちます。全ての修理と治療の試みは、成功のために+4 の引き結果が要求されます。

最初に、損傷修理を試みる前に乗員区画の治療を試みます。**次席士官／軍医**は、艦尾区画についての試みを行います。1 枚の d10 を引き、2 の結果—失敗です。

火災のレベルは、修理のために最高の優先順位です。最初に、機関長を持つ**艦尾乗員区画**はこの修理を試みます。サイの目引きは 3 で、機関長と乗員向上の使用のため+1 DRM を持ち、修正後に 4 の結果で成功です！ 火災マーカーを解消面へ裏返します。

次に、浸水損傷を修理するため**中央乗員区画**を使用します。1 枚の d10 を引いて 6 で、軽傷について-1 で 5 の結果—再び成功です。浸水マーカーを解消面へ裏返します。

成功していなかったら、フェイズの終了時に浸水損傷は1 ボックスだけ増加させていました。浸水又は火災が解消されたとき、更なる修理の成功は1 ボックスだけ損傷を減少させます。

最後に、**艦尾乗員区画**は電動機の修理を試みます。これは、その中負傷のために-3 DRM のために困難となります。1 枚の d10 を引いて 6-3=3 で、失敗です。TP を残して持っていたら、1 TP を消費することでこの結果を引き直すことができました。

### 乗員の再配置 [65]

負傷レベルを減少させる乗員区画（艦首、中央、艦尾）を宣言します。その位置の負傷レベルを1 以上減少させ、別の位置の負傷レベルを同じ量だけ増加させる。これを複数の位置でいずれかの負傷のレベルについてこれを行うことができます。

例：これは、下の U ボートの再配置が行われた後に見る乗員区画です。艦尾区画は1 だけ減少し、艦首区画は1 増加します。

2

The screenshot displays the game's Damage Control Phase interface. At the top, the ship 'W' is shown with a 'W' marker. Below it, the 'ALL HANDS' section shows three 'Light' damage levels with -1 DRM each. The 'CRUSH DEPTH CHECK' section shows 'FLOODING' and 'SUNK' status. The 'Tactical Points' section shows 'Assist 1 Loc.' and '+1 Repair' options. The 'Gas' section shows 'Fire Contained' and 'Heavy' damage levels. The 'Operational Running' section shows 'Light' and 'Medium' damage levels. The 'BOW', 'MIDSHIP', and 'STERN' sections show various equipment and damage levels. A yellow box highlights the '解消面へ裏返す' (Flip to the opposite side) action for the 'Fire Contained' status.

## デザイナーズ・ノート [Designer's Notes]

**Wolfpack** のコンセプトは、プレイヤー諸氏が第二次世界大戦中のドイツ軍 U ボートの指揮官になりきることを可能とする、没入感のある戦略的な体験を提供することです。このゲームは、北大西洋の戦いにおける潜水艦戦の課題や戦術をシミュレートすることを目的としています。このゲームのメカニズムの多くは、プレイヤーに U ボートの艦長であるかのような感覚を与えるように設計されています。狩る側から狩られる側になるのはいつか？

北大西洋の戦いは、第二次世界大戦中の長期にわたる軍事作戦です。アメリカとイギリスが率いる連合国と、ドイツが率いる枢軸国勢力との間で戦われました。**Wolfpack** のプレイヤー諸氏はドイツ軍 U ボートの指揮官となり、連合国の輸送船団とその護衛艦との関わりに参加します。U ボートを北西海域への哨戒に送るに連れて、複数戦隊の乗員訓練を管理しなければなりません。私は、ゲームに参加する各戦隊、フランス・プレストの第 1 戦隊、フランス・ロリアンの第 2 戦隊、フランス・ラ・ロシュの第 3 戦隊、フランス・サン・ナゼールの第 6 & 7 戦隊の U ボートを部分的に使用することを選択しました。戦隊とその U ボートの数を縮小することで、ゲームはより戦術感覚となり、プレイヤー諸氏はこれらの戦隊と参加する各 U ボート乗員の管理に集中することができます。**Wolfpack** のゲーム・スケールは、北大西洋の戦いのごく一部に焦点を当てて月に 1 つの輸送船団を攻撃する一方、ドイツ軍 U ボート部隊は、ヨーロッパ周辺海域や米国沖、地中海沿岸で同様の作戦を実施します。ゲームは、これら勇敢な乗員たちと、ゲームが創り出す彼らの物語を追うことを目的としています。

北大西洋の戦いは、連合軍部隊の存続にとって極めて重要であり、北米とヨーロッパ間の兵員、物資、装備を運ぶ重要な輸送船団の防護に関係していました。ドイツ海軍、特に U ボートとして知られる潜水艦部隊は、これらの輸送船団を混乱させ、イギリス諸島への補給線を断とうとしました。連合軍部隊は、特異な AI システムによって操られます。一船団が安全な港に向かって航行すると、護衛艦が移動し、探索し、プレイヤーの U ボートを攻撃します。これらのメカニクスの多くは、実際の U ボート乗員が鉄の棺の中で感じたに違いない感覚をプレイヤーに与えることを意図しています。そのようなメカニクスの一つは、護衛艦があなたの U ボートを攻撃して次々と爆雷が船体の周りで爆発するとき複数のカードを引くことです。あなたの U ボートが損傷を受けるにつれ、次の一発が最後の一発となるのか？

プレイヤー諸氏が迫られる多くの決断があります。一ドイツ軍の「1 隻の護衛艦に 1 本の魚雷」というドクトリンに従うのか、それとも獲物を確実に仕留めるために複数の魚雷を発射し、任務遂行に必要な弾薬が足りなくなるリスクを冒すのか？ 急速潜航、無音潜航、回避運動、ゲームを停滞させることなくできる様々なことをいつ行うのか。このデザインにおける私の主な目標の一つは、複雑なルールのセットなしで戦術的で正確だと感じられるゲームを作ることでした。なぜならば、私がデザインの過程で最も重要視しているのは、「楽しいか？」だからです。ゲームは、楽しいものであるべきだからです。

戦いは 1939 年 9 月に始まり、1945 年の終戦まで続きました。当初、連合国はドイツの潜水艦戦の激しさと規模に対する備えができていなかったため、ドイツ軍 U ボートは大きな成功を収めました。1941 年半ばから後半にかけて、U ボートは「ウルフバック（狼群）」と呼ばれる U ボートの集団で行動を始めました。これらのウルフバックは、輸送船団を圧倒して可能な限り多くの船を沈めることを目指しました。

北大西洋の戦いでは、両陣営による様々な戦術と技術の開発と導入が見られました。連合軍は護送船団システムを採用し、商船は防護のために護衛艦を付けて集団で航海しました。また、U ボートを探知して破壊するため、改良されたソナー技術も使用しました。一方、ドイツ軍は、より進化した U ボートと狼群戦術にプラスして探知回避のために「無音航行」と回避運動の戦術を導入しました。

戦いは、U ボートについて「第二の幸福な時期」として知られる、1942 年から 1943 年にかけてクライマックスを迎えました。この時期の間、ドイツ軍は相当数の連合軍艦船を撃沈し、船団に深刻な脅威を与えました。しかし、潮流は次第に連合軍の対潜水艦戦能力が向上し、優位に立ち始めました。イギリスの暗号解読者たちによるドイツのエニグマ暗号の解読も重要な役割を果たし、ドイツ海軍の通信を傍受・解読し、貴重な情報を得ることができました。1943 年半ばまでに、連合軍は北大西洋の戦いで優位に立ちました。これは、1941 年 10 月から 1943 年 3 月までの **Wolfpack** のゲームで発生する期間です。プレイヤー諸氏はその U ボート戦隊を管理し、連合国の船団を襲撃します。ゲームの前半は U ボートが優位に立ちますが、1942 年の半ばには連合軍の防御力が大幅に向上します。プレイヤー諸氏は、護衛艦の対抗策から必死に生き残ろうと試み、キャンペーン勝利のために持ちこたえようとしています！

北大西洋の戦いは第二次世界大戦の終わりまで続き、連合国は最終的に輸送船団を守り、重要なシー・レーンを確認することに成功しました。北大西洋におけるドイツ軍 U ボートの敗北は、第二次世界大戦における連合国側の全面的勝利の重要な要因となりました。

ルールブックの随所に、デザイナー・ノートをいくつか含めました。このゲームを楽しんでいただければ幸いです。「良い狩りを、艦長！」

このプロジェクトに尽力してくれた以下の方々に感謝します：

**ディヴェロッパー：** Joel Toppen

**アーティスト：** Tomasz Niedziński (ゲームボックス、地図、U ボート・ボード、カード)、Dariusz Buraczewski (カウンター)、Kai Jensen (ルールブック、プレイブック、レイアウト)、Justin Martinez、Bruce Mansfield (プレイ補助&シナリオ・レイアウト)。

開発チームに感謝します：Kai Lensen、Bruce Mansfield、Jerome Weisen、Jordan Kerhrer、Allen Martin。

**プレイテスターの皆さん、ご協力ありがとうございました：** Jerome Weisen、Allen Martin、Jordan Kehrher、Jerry White、Bruce Mansfield、Scott Mansfield、John Reid、Tomasz Niedziński、Tony Kinner、Charles Lewis、Greg Amos、and Erich Chaves。

Tony Kinner、Tony's Board Game Life YouTube Channel より。いくつかのゲームセッションをライブで行ったゲームをいち早く見てもらうことができました。ありがとう、トニー。

The War Room YouTube ショー、Kirk Pfan、Dean Taylor、Tony Kinner には、ゲームの開発期間中、オンライン・プロモーションを提供していただきました。ありがとう、みんな！

私の家族、妻の Tasha、孫娘の Aria—我慢してくれて本当にありがとう。君たちは、このようなゲームを発行するために何が必要かを本当にわかっている。

Mike Bertucelli、デザイナー  
Fresco, California



## ディヴェロッパーズ・ノート [Developer's Notes]

過去 15 年間、いくつかのプロジェクトで Mike と一緒に仕事をすることができました。彼は *Navajo Wars* と *Comanckeria* の両方で私のディヴェロッパーを務めました。だから、Mike から *Wolfpack* のゲーム・デザインでディヴェロッパーとして働かないかと誘われたとき、私はその好意に応えたいと思いました。

すぐに、彼のデザインに没入できる可能性を感じました。一方で、私がソリテア・ゲームのデザインで最も大切にしているもの：(1) サイコロを振るだけでなく、プレイヤーが意味のある決断を下せること。(2) 没入感のあるストーリー——プレイヤーが展開されるストーリーの一部であるかのように感じる。こと。(3) 歴史的な正確さ——Mike はこのゲームについてよく調べています！

しかし待ってください！ これはソリテア・ゲームではありません。それとも？ ボックスをチェックしました。そこには 1~4 人プレイヤー用と書いてあります。ただのソリテア・ゲームではなく、協力ゲームでもあります！ 実際、そこがこのゲームの最も輝くところです。だから、仲間を集めて哨戒を設定し、狼群として協力し合って任務を遂行し、生きて家に帰りましょう。

ディヴェロッパーの立場から見て、このプロジェクトの最大の難関は、私がこのプロジェクトに参加したとき、ゲームのルールがほとんど Mike の頭の中にしかなかったことです。彼のデザイン意図とヴィジョンを紙に書き出すには、チームの努力が必要でした。

通常、ディヴェロッパーとして (Mark Herman, Volko Ruhnke, Ted Raicer, Craig Besinque のディヴェロッパーを務めたことがあります)、私は少なくとも初歩的なアートワークで構成された物理的又はデジタルのプロトタイプ資料 (TTS や VASSAL のような)、ルール、ゲームのプレイテストに必要なチャートと表を入手することができます。Wolfpack で、Mike は素晴らしいプレイテスト・アートを持っていました。マップ、カード、カウンターは、すべて機能的で最高でした！ しかし、やはり課題は、ルールを印刷物にして、それを発展させるのに時間がかかったことです。最終的に、Kai Jensen は、Mike のヴィジョンをルールブックに変換する素晴らしい仕事をしました。

当初、Mike は私にプレイ補助の作成を望んでいました。私は非常にラフな草案を作成し、よりグラフィックで直感的なものにするためのベースラインとして使用することができました。Mike は、プレイ補助を Jerry White のゲーム (*Atlantic Chase*) でやったようにすることを望みました。Mike は、プレイ補助にルールブックのルールを要約し参照できるようにしたかったのです。

私は、プレイ補助を Mike が望むようなところまで持っていく仕事が自分にできるとはとても思えませんでした。Jerry はかなり高いハードルを設定しています！ Bruce Mansfield 登場です。すでに発見したことは疑いありませんが、実際にゲームをプレイして楽しむ前にディヴェロッパーの註釈を読む人なんていないでしょう？ —Bruce は素晴らしい仕事をしました！

このゲームを皆さんのテーブルに届けることは、チームワークの賜物でした。Kai とルールブック、Bruce とプレイ補助、Tomasz Niedzinski と Dariusz Buraczewski のオリジナルで実に刺激的なアートワークまで。私が関与したのは、主に空白を埋めること、校正とエラーのチェック、VASSAL モジュールのデザインです。

そう、その話をしましょう。Mike は、VASSAL ソフトの能力を限界まで引き出すようなゲームをデザインします。Tank Duel は、私にトラウマを植え付けました...そう、Tank Duel ではありませんが、それでも Wolfpack を VASSAL へ持ってくるのは挑戦でした。

表面的には単純に見えます。船団を攻撃するように、そうですね？ 問題ありません！ 何が悪いのでしょうか？ ああ、あなたはソフトウェアの自動化機能を利用して、ゲームプレイを効率化することを望むでしょう。リヴァプール行き的高速船団に浸透する VIIC 型のように、私はすぐに、いくつかの自動化機能と格闘することになりました。

最大の課題は、2 つのマップに関係しています。それらを別々の窓にするか？ 私はいくつかの方法を試して、最終的な VASSAL モジュールにある方法に落ち着きました。IX 型ボートと VII 型ボートの存在もまた難題でした。型ごとに窓を分けるのは面倒でした。ボートは重ねるには余りにも異なります。最後には、最終 VASSAL モジュールに見られるような、横に並べる方法を選びました。

VASSAL モジュールを作成する副産物の一つは、モジュールの設計者がゲームの内容物に馴染むことです。これは、カードやカウンターの校正に大いに役立ちました。

このプロジェクトに参加できて楽しかったです。私たちがこのゲームを皆さんにお届けするのを楽しんだのと同じように、皆さんとそのご友人もこのゲームを楽しんでもらうことを願っています！

Joel Toppen、ディヴェロッパー  
Browning, Montana

Mike から彼、Kai Jensen、Joel Toppen、Justin Martinez の Wolfpack チームの一員にならないかと誘われたとき、私は飛びつきました。Mike とは、2017 年に GMT で仕事を始めて以来の付き合いで (彼は Gandhi の最初のディヴェロッパーでした)、彼の温かさ、寛大さ、ゲームの専門知識にはいつも感謝しています。

数年前にウェアハウスで開催された GMT ウィークエンドで Wolfpack の初期ドラフトを見たことを覚えており、このゲームが特別なものだとかっていました。私はソリテア・ゲームが大好きですが、ストーリーへの没入感と意味のある選択肢をうまくミックスしたゲームを見つけるのは困難で、Wolfpack はこれを見事にやってのけました。

私の役割は、プレイヤー補助カード (PACs) をデザインすることでした。Mike のリクエストを説明するのは簡単ですが、達成するのは難しいです。彼はプレイヤー諸氏がゲームをセットアップし、箱から PAC を取り出したら、すぐにプレイを始められることを望みました。そこで私はまず、このような PAC の巨匠である Jerry White に注目し、複雑なゲーム手順をよりシンプルな構成要素に分解し、その情報をわかりやすく提示する方法を研究しました。彼の Skies シリーズ (Mark Aasted と Gina Willis との共同デザイン) や Atlantic Chase は特に有用でした。

これらのゲームの PAC は、プレイヤーが Wolfpack のようなゲームの複雑な手続きの管理を助ける方法のモデルとなりました。私はプレイのシーケンスから始め、各フェイズを構成するステップに分解し、各ステップのチャートを作成しました。私は PAC 上のチャートを相互参照することで、プレイヤー諸氏が完了するために必要なステップに集中できるようにしました。そして、ルールの参照を随所に加え、プレイヤー諸氏が必要に応じて関連するルールのページを参照できるようにしました。

最も複雑なチャートは、ASW の移動、探索、攻撃の手順でした。船団護衛艦の行動は、このゲームの敵 AI として従事し、接近マップ上と攻撃マップ上とは挙動が若干異なります。私は Mike と緊密に連携し、ASW の手順を一步步丁寧に分解し、それをグラフィック的に表現しました。この手順は、Mike、Kai、私が ASW の手順を明確にするのを認めました。これはゲームの最も複雑な部分ですが、各ステップをスムーズに誘導する方法を見つけたと思います。

私は PACs を構築、テスト、改良する間に Wolfpack を何度もプレイしました。可能な限りバグを修正しながら、50 回以上の哨戒をさせなければならず、今でも完成品をセットアップしてプレイするのが待ちきれません。このプロジェクトはとても楽しく、素晴らしいチームである Mike、Kai、Joel、Justin と一緒に仕事ができて本当に良かったです。彼らと GMT Weekend at the Warehouse で再会し、一緒に U ボートを選び、英国海軍に挑むのが待ち遠しいです。

Bruce Mansfield  
Bellingham, Washington

## U ボートの哨戒データ [U-boat Patrol Data]

## Wolfpack 乗員ノート

プレイ中に素早く参照できるよう、乗員の向上修正を記録するためにこの選択シートを使用できます。

GMT は、個人的な使用のためにこの頁を複写することを認めます。

哨戒時期： \_\_\_\_\_

U-boat	Flotilla + #	U-boat #	# of TDCs	TDC Modifier	2 Evade draws?	Wound Heal #	Engineer # Repair Locations	Crew Repair w/ Engineer Modifier	Fire Repair Modifier	Flood Repair Modifier	-1 Reload Time?
W											
X											
Y											
Z											

Patrol Date: \_\_\_\_\_

U-boat	Flotilla + #	U-boat #	# of TDCs	TDC Modifier	2 Evade draws?	Wound Heal #	Engineer # Repair Locations	Crew Repair w/ Engineer Modifier	Fire Repair Modifier	Flood Repair Modifier	-1 Reload Time?
W											
X											
Y											
Z											

Patrol Date: \_\_\_\_\_

U-boat	Flotilla + #	U-boat #	# of TDCs	TDC Modifier	2 Evade draws?	Wound Heal #	Engineer # Repair Locations	Crew Repair w/ Engineer Modifier	Fire Repair Modifier	Flood Repair Modifier	-1 Reload Time?
W											
X											
Y											
Z											