

# Wolfpack

THE NORTH ATLANTIC CONVOY STRUGGLES  
OCTOBER 1941 - MARCH 1943

[Pg] 区画

- [2] はじめに
- [2] 用語の定義
- [5] カード引き
- [6] 哨戒マップ & カウンター
- [8] U ボート・ボード & カウンター
- [13] キャンペーン & 乗員データの管理
- [17] キャンペーン哨戒のセットアップ
- [24] 哨戒ルール
- [68] 哨戒の終了/基地への帰還
- [68] 勝利条件
- [71] 次の哨戒のセットアップ
- [76] 内容物

[24] 接近—最初の 10 ターン

[24] 攻撃—全フェイズ

[25] 魚雷の移動/起爆

[28] U ボートの移動

[37] U ボートの索敵

[38] 魚雷発射指揮装置計算

[39] 対潜水艦戦

[55] 船団の移動

[57] 船団の探索

[58] 魚雷の再装填

[59] U ボートの攻撃

[61] 損傷処置

[65] ターンの終了チェック

[25] 魚雷の移動

[25] 魚雷命中チェック

[26] 起爆又は不発

[26] 艦船損傷の解決

[26] 超過損傷

[27] はずれた魚雷攻撃

[28] 重損傷 & 浸水

[28] 圧壊チェック

[29] 圧壊

[29] 自沈

[29] 作戦/無音航行

[30] U ボートの移動

[30] 深度

[31] 接近から攻撃への移動

[32] 接近移動

[33] U ボートの向き

[33] 回頭

[34] 攻撃移動

[35] 緊急浮上

[36] U ボートの哨戒からの離脱

[61] 損傷修理

[61] 修理

[62] 浸水/火災の解消

[62] ガス汚染

[63] 損傷の影響

[64] 乗員の治療

[64] 士官の昇進

[65] 乗員の再配置

[39] 護衛艦艦長

[39] 護衛艦の移動

[40] 接近マップ上の ASW

[43] 攻撃マップ上の ASW

[47] 護衛艦要請マーカーの配置

[49] ASW 水上 & 爆雷攻撃

[49] 護衛艦の砲撃水上攻撃

[50] 護衛艦の爆雷攻撃

[52] 負傷の影響

[53] U ボート vs. 護衛艦 (接近)

[54] 護衛艦の整備



© 2024 GMT GAMES, LLC  
P.O. Box 1308  
Hanford, CA 93232  
www.GMTGames.com

game design by  
Mike Bertucelli

日本語解説書

## はじめに [INTRODUCTION]

**Wolfpack** で、あなたは第二次世界大戦中の連合軍に対する北大西洋の絶望的な戦いにおける、ドイツ軍の U ボートを指揮します。

ルール内で [54] と書かれたごとく、他の位置の参照を示すのは、その頁で更なる情報を見るよう述べています。この場合は、「54 頁を参照」と述べています。

ルールを通して、このような多数の字下がり項目があります。

これらの項目は、プレイヤーの便宜のため、例、解明、プレイ・ヒント、デザイン・ノート、歴史的洞察、様々な機知で満たされています。

### 哨戒 [PATROLS]

Wolfpack は、1941 年 10 月から 1943 年 3 月までの期間中の 18 哨戒から構成されるキャンペーン、又はその期間枠内のいずれかの月の単一哨戒としてプレイできます。

## 訓練シナリオ [TRAINING SCENARIO]

迅速に実地で学習したいのであれば、プレイブックの 3 頁に移り、以下のルールブック頁を使用します。

ルール頁	ゲーム・トピックス
2~4	用語の定義
5	カード引き
6~7	哨戒マップ&カウンター
8~12	U ボート・ボード&カウンター
24	哨戒ルール
25~27	魚雷移動/起爆フェイズ
28~34	U ボート移動フェイズ
37	U ボート報告フェイズ
38	TDC 計算フェイズ
55~56	船団移動
58	魚雷再装填フェイズ
59~60	U ボート攻撃フェイズ
65	ターンの終了

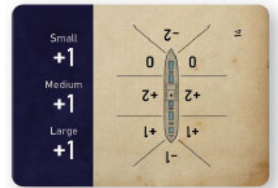
## 用語の定義 [DEFINITION OF TERMS]

**総員 [ALL HANDS]**—「総員」の言葉は、3 つの乗組員区画のいずれか又は全てを使用できることを示すために使われます。いずれかの乗組員区画によって修理できる位置を示すためにも使用されます。



### 角度 DRM デッキ [ANGLE DRM DECK]

—角度 DRM カードは、魚雷移動/起爆中の魚雷命中角度修正と目標艦船修正を判定するために使用されます。



**接近マップ [APPROACH MAP]**—接近マップは、中央プレイ・エリアを囲んでいる色付ボックスから構成されます。これには、U ボートのための移動ボックス、護衛艦のための ASW 哨戒ボックスと ASW 探索ボックス、U ボートの移動を示す矢印を含みます（外側の矢印は移動ボックスを連結し、内側の矢印は接近から攻撃へ移動しているときの潜在的移動スペースを示す）。

**ASW 攻撃デッキ [ASW ATTACK DECK]**—各 ASW 攻撃カードは、水上砲戦と範囲内の U ボートに対する護衛艦による爆雷攻撃を解決するための深度（水面から 180m）と接触レベル（完全接触から失探接触 2 まで）が列記されます。

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

単純化のため、「爆雷」の用語には、当時の全 ASW 装備を含みます。

**攻撃マップ [ATTACK MAP]**—攻撃マップは、プレイ・エリア中心の青いドットとボックス（移動スペース）から構成されます。U ボートと護衛艦はドットとボックスの両方を使用して移動でき、船団艦船はボックスへ割当てられます。

**交戦デッキ [BATTLE DECK]**—各交戦カードは、対潜水艦戦 (ASW) 結果、サイの目、無作為ナンバースを表を含みます。これらのカード・デッキは、対潜水艦戦手順、護衛艦の配置、ソナー探索、レーダー探索、目視探索、回避運動、ASW 攻撃、d10 サイの目創出のために使用されます。

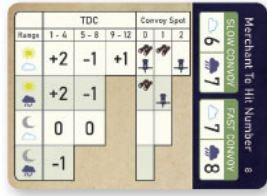


**キャンペーン [CAMPAIGN]**—Wolfpack の 1 キャンペーンは、1941 年 10~12 月に開始する 3 つ以上の哨戒を含みます。1 キャンペーンは、3 戦争期間を超える成功した哨戒によって、勝利で終了できます。3 戦争期間を超える失敗した哨戒又は U ボートの蓄積された損失によって、敗北で終了する可能性もあります。使用可能な 3 つの異なるタイプのキャンペーンがあります。

**艦長カウンター [CAPTAIN COUNTER]**—艦長カウンターは、プレイに登場する各護衛艦に割当てられ、護衛艦カウンターの下に置かれます。艦長は、哨戒全体についてその護衛艦と共に留まります。イン・プレイの護衛艦への言及は、その存在する艦長にも同様と見なします。



**戦闘デッキ [COMBAT DECK]**—各戦闘カードは、探索の試みと TDC の計算を解決するための射程（短、中、長射程）と時間／天候状況が列記されます。これには、船団の速力、時間帯、天候によって判定される商船命中ナンバーも含まれます。その使用に依存して、このカードは垂直又は水平のどちらかに位置します。



このカードは、商船と船団艦船の命中を判定するために使用される一方、商船に対する攻撃により多く使用され、タイトルは便宜的に使用されます。

**接触 [CONTACT]**—護衛艦が U ボートの成功した探索を実施したとき、接触を確立して警報マーカーが深度&探知記録欄上の U ボートの護衛艦 ID ボックス内に置かれます。このマーカーがそこに留まる限り、護衛艦はその U ボートに接触のいくつかのレベルを持ちます。



**船団艦船 [CONVOY SHIPS]**—3 タイプの船団艦船があります。：貨物船 [cargo ships]、タンカー [tankers]、兵員輸送船 [troop transport]。船団艦船についての全てのルールは、全てのタイプに適用されます。艦船タイプの識別は、歴史的、審美的な目的にのみついて行われます。

**乗組員 [CREW]**—U ボートの乗員は、4 人の将校（艦長 [Captain]、先任将校 [1st Watch Officer]、次席将校／軍医 [2nd Watch Officer/Medic]、機関長 [Chief Engineer]）と 3 つの乗組員区画（艦首 [Bow]、中央 [midship]、艦尾 [stern]）から構成されます。各将校又は乗組員区画には、無作為効果判定時に使用するための数値が割り当てられています。あなたが「乗員 [crew]」（小文字の c）用語を見るとき、それは U ボートに乗艦している全ての人員を意味します。

**乗組員の向上 [CREW ENHANCEMENTS]**—以前の哨戒から獲得された経験ポイントは、乗員の技能を向上させるために消費されます。向上は、様々な乗員メンバーの照準、治療、修理、意思決定の能力増加を与えます。

**乗組員区画 [CREW SECTIONS]**—艦首、中央、艦尾の位置内の U ボート乗組員区画は、それぞれ U ボートのそれらのエリアの装備や修理に責任を持ちます。

**d10**—いくつかのゲーム効果は、十面体サイ振りの結果を要求します。これは、ルール内で「d10 を振る」のテキストによってあらわされます。交戦デッキの最上部カードを裏返し、結果について十面体サイのイメージによる数字を使用します。[5]



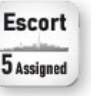
**深度 [DEPTH]**—U ボートは、水面上からのメートル距離を深度&探知記録欄上のマーカーで記録します。異なる深度は、U ボートにとって優位性と災厄を保持します。深度は、U ボートが護衛艦によって視認される水面上と潜望鏡深度から、圧壊が保証される 270m の危険深度までの範囲です。

**起爆／損傷デッキ [DETONATION/DAMAGE DECK]**—起爆／損傷カードは、魚雷起爆に成功するか、護衛艦又は船団艦船を損傷させる量、U ボートに与える損傷の位置とレベルを示します。



**護衛艦 [ESCORT SHIP]**—護衛艦は、船団艦船を防護して U ボートを狩りたてるために使用されます。護衛艦カウンター上の統計値は、艦船の ID 番号、級、対浮上状態 U ボート攻撃値、防御修正、艦船タイプ、対潜航状態 U ボート攻撃値を示します。護衛艦が進化した技術を装備しているかどうかを示すための表示もあります。

**護衛艦配備マーカー [ESCORT ASSIGNED MARKER]**—護衛艦配備マーカーは、総員配置の個別護衛艦への呼びかけへの対応をマークするために使用されます。



**護衛艦要請マーカー [ESCORT REQUEST MARKER]**—総員配置は、船団艦船防御を救援するため、エリア内で護衛艦要請の行動を求めます。護衛艦要請マーカーは、以下の場合に攻撃スペース内の船団艦船上に置かれます。何らかの種類の損傷（小損傷を含む）を被ったとき、又は U ボート或いは潜望鏡、昼間中の蒸気魚雷の航跡、魚雷不発結果の探索に成功したとき、船団が視認接触を獲得したとき、U ボート上に目標下 [Targeted] 要請マーカーが置かれます。



**護衛艦保持記録欄 [ESCORTS HOLDING TRACK]**—護衛艦保持記録欄は、哨戒上にあったもののものは U ボートと接触していない護衛艦のカウンターを保持します。護衛艦は、マップ外へ向かって記録欄の最下部へと移され、追加の護衛艦にスペースを確保するために上方へ調整し、ゲーム・ボード上のマップ・エリアへ戻る矢印が指していることで示すごとく、最上部の位置からマップへ戻されます。



**経験ポイント (XPs) [EXPERIENCE POINTS]**—XPs は、キャンペーンに登場している新たな各ユニットに提供され、追加の XPs は船団艦船の沈没トン数と哨戒期間中の成功レベルによって獲得されます。ポイントは、戦術ポイントと乗組員向上の購入又は戦隊ポイントへの変換に消費できます。

**発射角度 [FIRING ANGLE]**—魚雷の発射角度は、発射している U ボートから意図する目標への方向です。魚雷角度は、魚雷がその目標に向かって右角度（0° 90° 180°）で馳走しない限り 45° になります。この角度は、攻撃に適用する修正を判定するため、魚雷起爆フェイズ中に関係します。

**戦隊 [FLOTILLA]**—各戦隊は 4 隻の U ボート（VII 型又は IX 型のどちらか）から構成され、使用可能であれば、現行哨戒のためにいずれかのプレイヤーによって選択できます。

**戦隊ポイント (FPs) [FLOTILLA POINTS]**—FPs は通常のポイント・プールで、全てのプレイヤーによって共有され、哨戒セットアップ中に以下のために消費されます。：船団規模、船団速力、天候、時間帯、魚雷再装填のためにカードを引くため。FPs を消費しているとき、FP 消費毎に FPs の数を減少させます（キャンペーン・ログ上で記録される）。FPs は、キャンペーンを通して獲得し消費されます。



**一般情報マーカー [GENERAL INFO MARKER]**—これらの数字付マーカーは、ゲーム内で様々な目的の情報を記録するために使用されます。マーカーは、現在の数を最上部に表示して置かれ（見本の例は、1と5を示す）、次に低い数を示すために必要に応じて回転させるか又は裏返します。



**総員配置 [GENERAL QUARTERS]**—護衛艦は、U ボートの活動への対応に、護衛艦要請と護衛艦配備マーカーを使用して総員配置を求められます。「総員配置」の用語は、護衛艦要請と護衛艦配備の両方に適用します。

**圧壊チェック [IMPLOSION CHECK]**—移動の前、以下の場合に各 U ボートは圧壊の可能性についてチェックを行わなければなりません。210m 以上の深度にいるか又は浸水記録欄上で損傷が破壊深度チェック・エリア内に留まっていたら。圧壊が発生したら U ボートは破壊されて沈没し、その乗員は失われます。

**哨戒 [PATROL]**—1 つの哨戒は、ほぼ一ヶ月間の海上での作戦をあらわします。3 つの哨戒は 1 つの戦争期間を形成し、6 つの戦争期間で完全な 1 つのキャンペーンです。各哨戒は個別にプレイされ、キャンペーン中の勝利又は敗北の可能性を判定するため、各戦争期間について勝敗記録が追加されます。単一の哨戒は、それ自体の勝敗条件によってもプレイできます。

**哨戒デッキ [PATROL DECK]**—哨戒デッキは、哨戒開始時の U ボートの開始位置、無作為イベントの可能性（キャンペーン・ゲームのみ）、魚雷再装填の開始を判定するために使用されます。これらは、哨戒終了時の基地への帰還移送中のイベント可能性のために再び使用されます。




**クワドラント [QUADRANTS]**—攻撃マップ・エリアは、4 つのクワドラント内に分割されます。各クワドラントは、最大 1 枚の護衛艦要請マーカーを保持できます。中央水平列と垂直列は特別な場合で、これらのスペース内の配置は特別ルールを持ちます。[48]

**無作為ナンバー [RANDOM NUMBERS]**—いくつかのゲーム効果は、無作為ナンバーの使用を要求します。これはルール内のテキスト「R#を引く」によってあらわされます。[5]

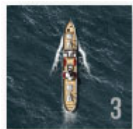


**範囲 [RANGE]**—範囲は、艦船 A から艦船 B までの距離で（例えば、ある U ボートから船団艦船）、艦船 B によって占められたスペースを含みますが艦船 A を含んでいるスペースは除外します。

**カードの引直し [RE-PULLING A CARD]**—ゲームで引く何枚かのカードは、1TP のコストで引き直すことができます。これらは、テキスト「(引直し可)」とこのアイコン  で識別されます。

何枚かは引き直しができず、「(引直し不可)」とこのアイコン  で識別されます。

**輪形ナンバー [RING NUMBERS]**—船団艦船は輪形に並べられ、最も価値がある貨物船やタンカーを最も防護された輪形の中央に配しました。攻撃マップ上の船団艦船カウンター並びにそれらが占めるスペースは、右下端内にその輪形ナンバーを持ちます。



[19 と 37]

**無音航行 [SILENT RUNNING]**—ソナー探知を回避するための試みで、30m 以上の深度にある U ボートは、可能な限り音を消すことでその雑音を減少させる無音航行を使用します。無音航行を使用している U ボートは移動、深度変更、魚雷再装填ができませんが、各乗員区画は合計 1TP のコストで損傷処置 [damage control] 手順を実行できます。

**スペース [SPACES]**—攻撃マップ上のドットとボックスは、それぞれ「スペース」として知られ、U ボートと護衛艦の移動や範囲のカウントのために使用されます。ボックスのスペースは、船団艦船の位置取りのためにも使用されます。

**潜航状態 [SUBMERGED]**—潜望鏡深度以深の U ボートは、全てのゲーム目的において潜航状態と見なされます。

**沈没 [SUNK]**—浸水 [Flooding] 又は火災 [Fire] のマーカーがその記録欄の最終ボックス内に置かれたとき、U ボートは直ちに沈没します。圧壊（深度 270m からを含む）も U ボートを沈没させます。

**供給 [SUPPLY]**—様々なゲームの影響をマークするために使用されるマーカーは、使用されないときは一般供給又はプレイヤーの供給内に保管されます。プレイヤーのマーカーは、その U ボートの色コード化がなされ、供給はプレイヤーの U ボート・ボード近くの表上で保持されます。他の全てのマーカーは、一般供給の一部に必要なときに容易に手に取れるよう主マップの近くに置くことができます。

**戦術ポイント (TPs) [TACTICAL POINTS]**—戦術ポイントは、哨戒中にカード結果の引直し（試み毎に 1）、急速潜航、接触を回避するための回避運動の試み、基地帰還移送イベントの回避のために使用されます。コストは、各 1TP です。消費した TP 毎に TPs の数を減少させます（U ボート・ボード上で記録される）。TPs は、次の哨戒へ持ち越せません。

**目標達成時間 (TOT) [TIME ON TARGET]**—総員配置が要請されたときに艦長が U ボートを探索する時間量です。

**U ボートの識別 [U-BOAT IDENTIFICATION]**—哨戒で使用する W、X、Y、Z として識別される U ボートは、歴史的な戦隊から選択され、4 枚のプレイヤー・U ボート・ボードに一致します。



**勝利条件 [VICTORY CONDITIONS]**—キャンペーンは、一定数の戦争期間の勝敗記録又は蓄積した U ボートの損失に依存して、成功又は失敗で終了します。単一哨戒オプションは、それ自体の勝利と敗北の条件を持ちます。

**戦争期間 [WAR PERIOD]**—Wolfpack の完全なキャンペーンには 6 つの戦争期間があり、各 3 つの哨戒から成ります。いくつかのゲーム影響は、一定の装備又は機能の可用性チェックを要求されます。これらの目的において、戦争初期は 1942 年 6 月以前（1942/6 としても記される）で戦争後期は 1942 年 7 月以後（1942/7 としても記される）です。

**註釈:** Wolfpack のカウンターは、横からではなく上から裏返します。これは Chad Jensen のスタイルへの *Fighting Formations* からのカウンターのオマージュです。Chad は、テスト中にプレイ・テスターたちのゲーム内容物の扱いを学び、この上から裏返すスタイルがプレイヤーのためにより直感的と考えました。私は Chad の品質への献身を賞賛しており、彼を偲んで Wolfpack についてこの選択を行いました。



## カード引き [CARD PULLS]

**Wolfpack** は、サイ振りと大部分の手順成果のために使用される複数のカード・デッキでプレイされます。ルールがプレイヤーにカード引きを要求するいかなるときにも、適切なデッキを選択してそのデッキの最上部カードを引いて直ちにテーブルの上に置き、それを読む前に全て見るができます。(テーブルに座っている人は、誰もあなたが読むカード見るできません。) 各デッキについて捨て札パイルを創出し、影響が解決された後で捨て札パイルの最上部に表面を向けてカードを置きます。

**シャッフル [Shuffle]** : 何枚かのカードは、記載された「シャッフル」["Shuffle"] の文字を持ちます。カードを引いた影響を解決した後、プレイを一時停止してデッキと捨て札パイルと一緒にシャッフルして新たな引きデッキを形成します。

**捨て札パイル [Discard Pile]** : プレイヤー諸氏は、捨て札パイル内のカードを見るできません。最上部の表向きカードのみが視認可能です。

**引直し [Re-pulls]** : 戦隊ポイント (セットアップ中) 又は戦術ポイント (哨戒中) は、何枚かの引かれた成果の引直しのために消費できます。セットアップ中、コストについてセットアップ項目を参照してください。哨戒中、1枚のカードを引き直すために 1TP を消費します。結果毎に最大 1 つの引直しがあります。二枚目のカードの結果は、たとえ元のカードより悪くても使用されなければなりません。

引直しが認められたら、このアイコンでマークされます。:



引直しが認められなければ、このアイコンでマークされます。:



### サイ振り [DIE ROLLS]

ゲームで使用される 2 種類の「サイ振り」があり、両方ともカード引きからです。—d10 振りと無作為ナンバー振りです。

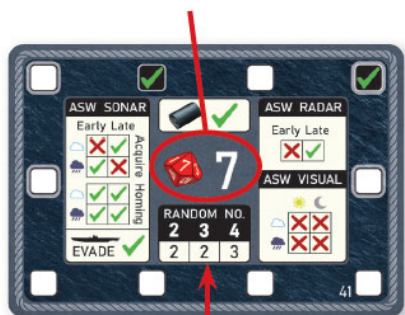
#### カードの「サイ振り」方法 [How "do I a die" with a card?]

全てのゲームの影響は、様々なデッキからのカードを使用して解決されます。「d10 を振る」又は無作為ナンバーをチェックするため、単純に交戦デッキの最上部カードを明らかにして指定された項目を調べます。

#### d10—サイ振りカード引き [The Die Roll Card Pull]

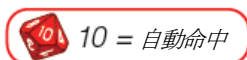
交戦カードは、カード・テキスト隣の中央部に d10 サイの目ナンバーのイメージを持ちます。ゲームで d10 引きが要求されるいかなるときにも、交戦カード・デッキの最上部カードを引き、影響を解決するためにその d10 ナンバーを使用します。

**例:** 手順が「...を判定するために d10 を引きます」と述べます。交戦デッキの最上部カードを取り、テーブルの上に表面を向けて置いてサイの目ナンバーを調べます。ここで表示されたカードでは、d10 の結果は 7 です。

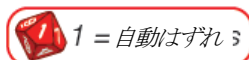


#### 魚雷命中&落伍船のサイ振り [Torpedo To-Hit & Straggler rolls]

修正前の d10 は、魚雷命中と落伍船解決のサイ振りにおいて自動的な命中です。修正前の 1 は、自動的にはずれです。適切なルールで、以下のような備忘を見ることになります。:



10 = 自動命中



1 = 自動はずれ

#### R#—無作為ナンバーのカード引き

##### [The Random Number Card Pull]

無作為ナンバー・チャートは、交戦カード・デッキ内の各カード上に位置します。可能性のある各ナンバーに、1~4 の無作為ナンバーが割当てられています。無作為判定が要求される状況が生じるときにはいつでも、この無作為ナンバー創出を使用します。

チャートの最上部は、チェックされる可能性と下のナンバーはその結果を示します。4 つの要素を越える稀な出来事が含まれ、プレイヤー諸氏は必要な無作為ナンバーを創出するため便宜的な方法を使用します。

**例:** Jordan, Jerome, Allen の全員が、同じ ASW 探索エリア内に U ボートを持ち、護衛艦がエリア内でレーダー探索の成功を達成します。この成功した探索について、3 つの目標の可能性があります。: Jordan, Jerome, Allen です。これらの各可能性について 1 つのナンバーを割当てます。

この場合、Jordan に 1, Jerome に 2, Allen に 3 のナンバーを割当てます。交戦カードがデッキの最上部から引かれ、明らかにします。カードが表示した、目標の数について「3」コラムを使用し、3 つの可能性のナンバー 2 として Jerome がレーダーに捕捉されたことが分かります。

## 哨戒マップ&amp; カウンター [PATROL MAP &amp; COUNTERS]

## ゲーム・ボードに馴染む [Getting Familiar with the Game Board]

主ゲーム・ボードは、3つの区画に分割されます。：接近 [Approach] マップ、攻撃 [Attack] マップ、プレイのシークエンスといくつかの表を含んでいるボードの右側の一般情報 [General Information] エリアです。

ボードのプレイ・エリア端の周囲は、Uボート移動ボックス (B) と ASW 探索／哨戒ボックス (C) から構成される U ボート接近移動ボックスです。U ボートと護衛艦は、これらのボックスを移動、護衛艦探索と接触、U ボートの護衛艦回避のために使用します。接近マップは、ゲームの最初の 10 ターン中に使用されます。攻撃マップへの進入は、ターン 8 に開始して可変です。

U ボートの攻撃移動スペースは、マップの内側部分上のドットとスクエアから構成されます (F)。攻撃マップは、最初の U ボートが接近マップを離れる時点で使用されます (早ければターン 8)。U ボートの機動、魚雷発射指揮装置 (TDC) 計算、魚雷発射、このエリア内の敵護衛艦回避。

加えて、攻撃マップは4つのクワドラントに分割されます。スクエアの中央列、水平と垂直の両方は、これらクワドラントのラインを分割しています。詳細については、[48] を参照してください。

マップの右側は、プレイのシークエンス並びにゲーム状況の現在の状況と U ボートの深度を記録するために使用する様々な記録欄を含みます。



**A** 接近マップ (外輪)

**B** U ボート接近移動ボックス

**C** ASW 探索／哨戒ボックス

**D** 攻撃マップ (内部マップ)

**E** 船団艦船位置ボックス

**F** 攻撃移動スペース (ドット&ボックス)

**G** ターン／情報記録欄

**H** 護衛艦保持記録欄

**I** 迎撃ボックス

**J** 天候ボックス

**K** 昼間／夜間ボックス

**L** 船団速力ボックス

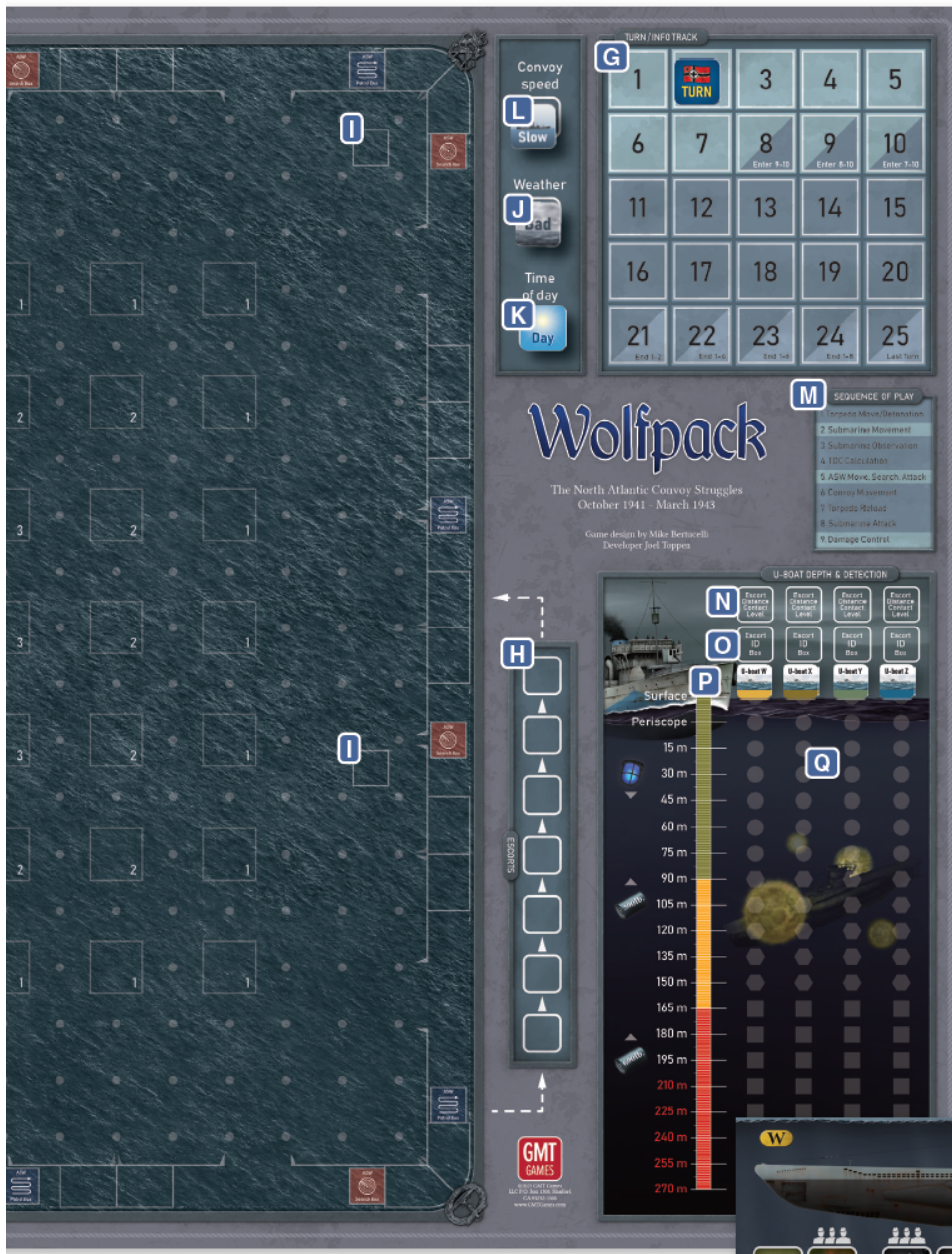
**M** プレイのシークエンス

**N** 護衛艦の距離&接触状態ボックス

**O** 護衛艦 ID ボックス



註釈: 下のゲーム・ボードは大規模船団のために、完全キャンペーンの警戒についてのセットアップを開始するための準備です。1つのUボート・ボード (VII型) は、同様にそのセットアップが表示されます。



註釈: これは代表的なサンプルです。ここで表示された各カウンターの実際の量は、更に多くなる可能性があります。

- P** 深度記録欄
- Q** Uボート深度マーカー記録欄
- R** 一般供給
- S** デッキ
- T** プレイヤーの供給
- U** プレイヤーのUボート・ボード





## U ボート・ボード &amp; カウンター [U-BOAT BOARD &amp; COUNTERS]

## U ボート・ボード [U-BOAT BOARD]

各プレイヤーは、自身の ID 文字 (W、X、Y、Z) を持つ自らの U ボート・ボードを持つことになります。プレイヤー諸氏は、哨戒中の U ボートの状態に関連する全てを記録するため、これらのボードとカウンターを使用します。

- A** U ボート ID 文字
- B** U ボート・タイプ (VII又はIX)
- C** ガス損傷記録欄
- D** 火災損傷記録欄
- E** 浸水記録欄
- F** 戦術ポイント記録欄
- G** 将校
- H** 乗組員区画：艦首、中央、艦尾
- I** 魚雷発射管 1~4 & TDC ボックス
- J** 艦首魚雷再装填ボックス
- K** 作戦状態
- L** 魚雷発射管 5 & TDC ボックス
- M** 艦尾魚雷再装填ボックス
- N** 聴音機損傷ボックス
- O** 甲板砲損傷ボックス
- P** 潜望鏡損傷ボックス
- Q** ディーゼル機関損傷ボックス
- R** 電動機関損傷ボックス
- S** 方向舵／潜航舵損傷ボックス

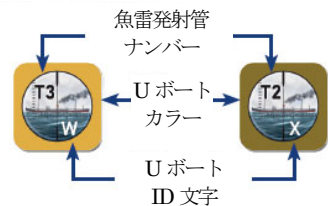
U ボート・ボード上の全てのボックスと記録欄は、U ボート艦内の位置をあらわします。「位置」について述べる場合、適切な記録欄又はボックスを意味します。

**註釈：**IX型のボードは、浸水記録欄と艦尾魚雷発射管に追加のボックスを持ちます。これらの機能は、VII型と同じで留まりません。

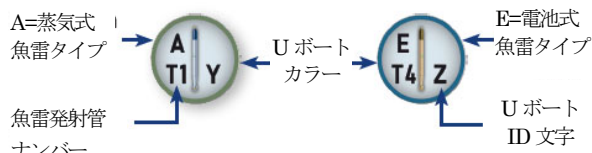
**総員 [All Hands]：**このアイコンは、このエリア内でこれら3つの乗組員区画のいずれかが修理に従事できることを示します。



## TDC 目標 ID マーカー：



## 魚雷カウンター



## プレイヤーに供給される U ボート・カウンター [U-BOAT COUNTERS FOR PLAYER SUPPLY]

乗艦する各ユニットの状況を示すために使用する何枚かのマーカーがあります。セットアップ中に述べられない限り、これらのマーカーは後の使用でプレイヤーに供給するため、U ボート・ボード近くの脇にセットできます。

**損傷/負傷 [Damage/Wounds] :** 4 レベルの損傷と負傷があります。損傷については、軽、中、重損傷、破壊です。負傷については、軽、中、重傷、戦死 [KIA] です。



**浸水 [Flooding] :** このマーカーは、両面を持



ちます。: 片面は浸水をあらわし、他方は解消された浸水損傷をあらわします。浸水は 8 レベル (VII 型) 又は 10 レベル (IX 型) を持ち、修理されなければ U ボートは沈没します。

**火災 [Fire] :** このマーカーは両面を持ちます。: 片面は火災をあらわし、他方は解消された火災損傷を表示します。火災は 3 レベルを持ち、解消されなければ U ボートは沈没します。

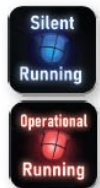


**ガス [Gas] :** このマーカーは U ボート内の CO<sub>2</sub> ガス、損傷した蓄電池からの有毒ガス、煙の危険性をあらわしています。浮上によってガスを排出できない限り、乗組員はダメージを受けます。

**再装填 1/2 [Loading 1/2] :** 魚雷の装填を完了させるには 3 ターンがかかります。これらのマーカーは、装填時間を管理します。装填している間、発射管は使用できません。装填手順が開始されたとき、これらは実際の魚雷カウンター上に置かれます。



**無音航行 [Silent Running] :** このマーカーは、無音航行が使用されている機能状態を表示します。既定の状態は、作戦航行 [Operational Running] です。



**デザイン・ノート :** 航行マーカーの赤色面は、攻撃又は被攻撃下の間に使用される「非常照明」をシミュレートするための「風味」です。



**魚雷再装填 [Torpedo Reloads] :** これらのマーカーは、残っている特定タイプの魚雷を表示します。必要に応じてマーカーを回転させ、現在の数字面を上にしてプレイヤーに向けます。

**TDC 修正 [TDC modifier] :** このマーカーは、TDC 計算の修正を示します。数値の範囲は -2 から +3 です。U ボート上で使用するとき、マーカーはそれに一致する魚雷下の TDC ボックス内に置かれます。



**攻撃マーカー [Attack marker] :** このマーカーは、船団艦船が魚雷攻撃下にあるとき、その位置をマークするために置かれます。

**TDC 目標 ID [TDC Target ID] :** これらは、個別 U ボートの目標である船団艦船又は護衛艦をマークするために使用されます。



**魚雷 [Torpedo] :** これらは、特定の U ボートから発射された個別魚雷を識別し、発射管と目標の方向と接触までの時間と距離を管理するために使用されます。これらのカウンターは、装填が完了したら直ちに U ボートの発射管内に置かれます。

**一般情報 [General Info] :** U ボートは、フリーの 2TPs で各哨戒を開始します。追加の TPs は、セットアップ中に購入できます。開始時の TP 合計を示すため、一般情報マーカーを TP スペース上の「2」に配置します。



**U ボート深度マーカー [U-boat Depth Marker] :** 各ユニットは、主ゲーム・ボード上の深度&探知記録欄内に、現在の深度を管理するためのそれ自体のマーカーを持ちます。このマーカーは、両面を持ちます。: 片面は水面上状態で、他方は潜航状態です。

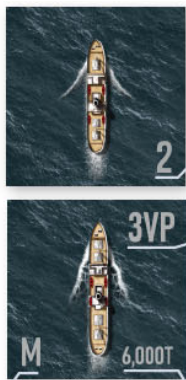


## 一般使用カウンター & マーカー [GENERAL USE COUNTERS & MARKERS]

多数のカウンターとマーカーは、ゲーム中の一般的な目的のために使用されます。セットアップ中に述べられない限り、これらのマーカーは後の使用のためマップ近くの脇にセットできます。**カウンター**の用語は、プレイヤーの U ボート、艦長、護衛艦と船団艦船のために使用されます。**マーカー**の用語は、情報チットのために使用されます。

### 艦船 [SHIPS]

#### 船団艦船 [Convoy Ships]



輪形  
ナン  
バー

VP 値

艦船規模

トン数



◀ **船団艦船 [Convoy ships]** : これらは、船団内の貨物船、タンカー、兵員輸送船をあらわします。これらは両面で、表面は輪形ナンバーを持ち、裏面は艦船の情報を持ちます。特殊船団艦船は、歴史的風味のために兵員輸送又は列記された弾薬と武器を持つものです。

**護衛艦 [Escort ships]** : これらは、船団を防御している護衛艦をあらわします。これらは両面で、表面は非装備面を持ち、裏面は装備面を持ちます。**DDs** は、常に装備状態です。装備面は、U ボート探知のための進化した装備と向上した爆雷を示します。(C : コルヴェット艦、S : スループ艦、DD : 駆逐艦、DE : 護衛駆逐艦) ▶

### 艦長 [CAPTAIN]

◀ **艦長 [Captain]** : これらは、護衛艦の艦長をあらわし、その攻撃性評価 (爆雷の使用)、目標達成時間 (探索時間)、乗艦しているソナー手と操舵手がエリートであるかを列記します。これらは両面を持ち、表面が操舵手評価で裏面は完全な情報です。

### 追尾／警報／失探 [HOMING/ALARM/LOST CONTACT]

◀ **護衛艦追尾 [Escort Homing]** : これらは、護衛艦が U ボートを追尾しているときにマークするために使用されます。使用の際、マーカーは護衛艦距離接触レベル・ボックス内に置かれます。

**警報 [Alarm]** : これらは、U ボートとの接触を持つ個別護衛艦をマークする。使用の際、マーカーは護衛艦 ID ボックス内に置かれます。▶

◀ **失探 1 & 2 [Lost Contact 1&2]** : これらは、護衛艦が U ボートの接触を失ってから時間をマークします。これらは両面です。使用の際、マーカーは護衛艦距離接触レベル・ボックス内に置かれます。

### 目標達成時間 [TIME ON TARGET]

これらは、攻撃マップ上で護衛艦が総員配置を要請されたとき、艦長が U ボートの位置特定を試みている際に費やす時間量をあらわします。▶

#### 護衛艦 [Escort Ships]



艦船#  
艦船  
タイプ

防御  
DRM  
水面下  
攻撃値

**攻撃性 [Aggression]**—爆雷アイコンを持つ艦長カウンターは、爆雷で攻撃します (攻撃マップ上にある間)。護衛艦は、接近マップ上にある間は常に攻撃します。

**目標達成時間 (TOT) [Time on Target]**—これは、護衛艦が探索に失敗したら、護衛艦保持記録欄へ行く前にクワドラントを探索するために付属した護衛艦が費やすターンの数です。(攻撃マップのみ)

**ソナー [Sonar]**—ソナー・アイコンを持つ艦長カウンターは、その護衛艦に優秀なソナー手を持ち、U ボートの探索で成功の機会を多く持ちます。

**操舵手 [Helmsman]**—舵輪のアイコンを持つ艦長は、その護衛艦が優秀な操舵手を持つことを示します (接近 & 攻撃マップ)







### 誤接触 [FALSE CONTACT]

◀ これは、接近マップ内で護衛艦がチェックしているときに誤接触をマークするために使用されます。これは、U ボートが護衛艦に捕捉されたと信じているものの、実際はそうではないことをあらわします。

### 発見範囲 [SPOT RANGE]

発見範囲マーカーは、マップ上で発見の範囲を示して艦船を識別するために使用されます。プレイヤー諸氏は、U ボート索敵フェイズ中、これらのカウンターを船団艦船の発見と識別を補助するために使用します。▶



### 総員配置 [GENERAL QUARTER]

◀ 護衛艦/目標下要請 [Escort/Targeted Request] : これらは、攻撃又は視認によって船団艦船が U ボートの存在を警報されているときに使用されます。使用の際、マーカーは攻撃マップ上に置かれます。裏面（目標下護衛艦要請）は、蒸気魚雷の航跡が船団に総員配置を警告しているときに使用されます。船団艦船が U ボートを視認したときにも使用されます。

護衛艦の割当て [Escort Assigned] : これらは、総員配置の要請に対応している個別護衛艦をマークするために使用されます。このマーカー上の数字は、護衛艦上のナンバーに一致させなければなりません。▶



### 損傷状態 & 沈没 [DAMAGED & SUNK]

◀ これらの両面マーカーは、護衛艦と船団艦船が受けた損傷（損傷状態）と沈没のための艦船損失（沈没）を示します。船団艦船が攻撃マップから取り去られていることを示すため、損傷マーカーの裏面には開けた海面、沈没マーカーの裏面には救命ボートがあります。



### U ボート [U-BOAT]

U ボート・カウンターは、接近マップと攻撃マップ上でプレイヤーの U ボートの位置をマークします。これらは両面を持ちます。表面は U ボートが海面を航行していることを、裏面は潜航していることを示します。U ボートの表面は、右側を上にして置かれるときの U ボート最上部です。U ボート・タイプの文字とプレイヤーID は、最下部です。▶



### -3/ -4 DRM

◀ これらは、負の修正を持つマップ上の状況をマークするための備忘として使用されます。これらは両面です。



### 観測用潜望鏡 [OBSERVATION PERISCOPE]

観測用潜望鏡は、標準用潜望鏡が破壊される事態で置き換えられます。▶



### 一般情報 [GENERAL INFORMATION]



◀ これらは、影響のために数字又はターンの期間の管理に必要なゲーム機能をマークするために使用されます。プレイヤーに上を向けた数字（マーカーの最上部）は、現在の数字です。数字が1から0へ減少するとき、マーカーを取り去ります。これらは両面で、裏面に追加の数字を持ちます。

### 急速潜航／緊急浮上 [CRASH DIVE/EMERGENCY BLOW]



◀ 急速潜航は、護衛艦の上に距離 [distance] マーカーが置かれたときに水面上状態のUボートによって行われます。備忘のため、深度 & 探知記録欄上にマーカーを置きます。[42]

これらのマーカーは、可及的速やかに水面上への到達を試みる緊急浮上を実行しているUボートを管理するために使用されます。[35] ▶



### ターン記録欄マーカー [TURN TRACK MARKERS]

ターン [Turn]：これは、ターン／情報記録欄上で現在のターンをマークするために使用されます。▶



◀ VP/VP +25：これらは、哨戒中に現在の勝利ポイントを示すためにターン／情報記録欄上で使用されます。



### 哨戒条件マーカー [PATROL CONDITIONS MARKERS]

昼間／夜間 [Day/Night]：マップの情報区画内で、哨戒の日の時間帯を記録するために使用されます。これは両面です。（これらは、カード下のシンボルに対応します。）▶



◀ 低速船団／高速船団 [Slow Convoy/Fast Convoy]：これは、マップの情報区画内で現在の哨戒で追跡している船団艦船の速力を記録するために使用されます。

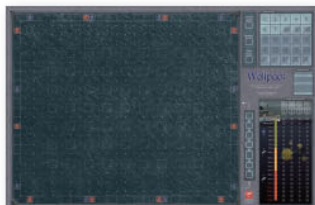


好天／悪天 [Good/Bad]：これは、マップの情報区画内でその日の天候を記録するために使用されます。これは両面です。（これらは、カード下のシンボルに対応します。）▶



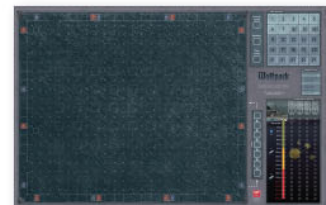
### ゲーム・マップ [GAME MAPS]

2枚のゲーム・マップがあります。ボードのどちらかの面に1枚で、大規模船団と小規模船団です。大規模マップ上には船団艦船の最上部と最下部の列が存在し、小規模マップにはありません。大規模マップ上には船団艦船の7列があり、小規模マップには5列のみがあります。



◀ 大規模マップ

小規模マップ ▶



## キャンペーンと乗組員データの管理 [TRACKING CAMPAIGN AND CREW DATA]

キャンペーン・ログ・シートは、キャンペーンの過程を通じて U ボートを管理するため使用され、その U ボート・タイプ、戦争期間毎の VP 合計、整備期間、獲得した経験ポイント、撃沈した船団艦船トン数を含みます。

ログの最下部には、戦隊ポイント、蓄積される VPs、U ボート損失の管理のための空間があり、種々雑多なコメントのための註釈も同様です。

キャンペーン・ログと乗組員向上チャートは、単一頁の両面になります。プレイヤー諸氏は、キャンペーン・ログ/乗組員向上チャート・シートの複写を行うことができます。



### キャンペーン・ログ・シート [CAMPAIGN LOG SHEET]

**キャンペーン期間 [Campaign Length]** : Wolfpack の完全キャンペーン・ゲームは、1941 年 10 月から 1943 年 3 月まで、最大 18 哨戒続きます。キャンペーンは、各 3 ヶ月間（哨戒）から構成される 6 つの戦争期間に分割されます。キャンペーン・ゲームにおける単一の哨戒は、1 ヶ月間に相当します。キャンペーン・ログ上の各戦争期間はその期間について蓄積された U ボートの損失も注記し、自動的なキャンペーンの損失と各戦争期間について要求される VP 合計を構成します。

**例:** 三番目の戦争期間—1942 年 4~6 月—注記「U ボート L-10」は、この戦争期間の終了時に蓄積された合計 10 隻の U ボート損失は、キャンペーンで敗北していることを意味します。



**勝利ポイント [Victory Points]** : プレイヤー諸氏は、各戦争期間中に必要な勝利ポイントを達成するため、協働することになります [68]。勝利ポイントは 1 つの戦争期間から他のそれへ持ち越されず、プレイした新たな各戦争期間にゼロへリセットされます。

**キャンペーン・シートの使用 [Using the Campaign Sheet]** : 用意されたキャンペーン・シートは、現在哨戒中の U ボートの ID、獲得した経験ポイント、撃沈したトン数を管理するために使用されます。各戦争期間の勝利条件も列記されます。

哨戒中、プレイヤー諸氏は、自身の U ボートと現在の哨戒月に一致するスペース内に、U ボート ID 文字 (W/X/Y/Z) を書くことができます。いったん哨戒が完了したら、ID 文字は U ボートの状態を示す文字と置き換えられます。XP とトン数は、各哨戒の完了時に更新されます。

**デザイナーズ・ノート:** これらの略号は、単にデータの記録方法を提案しています。もっと良い方法があれば、それを使用してください！

**C**=哨戒完了 [Patrol Completed], **N**=使用不能 [Not available], **S**=沈没 [sunk], **Sc**=自沈 [scuttled], **P**=追加哨戒 [extra Patrol], **-**=哨戒に不出撃 [did not go on patrol], **Cp**=捕獲 [Captured], **R**=整備中 [in Refit], **W/X/Y/Z**=現在哨戒中の U ボートの表示。

Wolfpack Campaign									
 <b>Kriegsmarine</b> Up to 4 U-boats Designate W, X, Y, or Z		Oct-Dec 1941	Jan-Mar 1942	Apr-Jun 1942	Jul-Sep 1942	Oct-Dec 1942	Jan-Mar 1943	XP	Tons
		VP 66 U-boat L: 10	VP 70 U-boat L: 10	VP 76 U-boat L: 10	VP 78 U-boat L: 10	VP 80 U-boat L: 12	VP 82 U-boat L: 14		
 <b>1st Flotilla</b>	1	U-81 Type VII	- / C / W	/ /	/ /	/ /	/ /	40	40
	2	U-201 Type VII	C / R / R	/ /	/ /	/ /	/ /	38	38
	3	U-202 Type VII	- / - / X	/ /	/ /	/ /	/ /	20	20
	4	U-563 Type VII	- / - / -	/ /	/ /	/ /	/ /	15	15

**例:** ここでは、1941 年 10~12 月に第 1 戦隊が活性状態で、U-81 と U-201 を 2 つの個別哨戒に送っています。10 月に U-201、続く 11 月に U-81 です。12 月の哨戒については、U-81 と U-202 は出撃準備中で U-201 はいまだ整備中です。U-563 は、いらいらして最初の哨戒を待っている状態です。



## 乗組員向上チャート [CREW ENHANCEMENTS CHART]

各戦隊は、将校と乗組員の区画によって獲得された向上を記録するため、自身の乗組員向上チャート・シートが必要となります。前の哨戒から獲得した経験ポイント、乗員の技能を向上させるために消費されます。向上は、様々な乗員メンバーの照準、治療、修理、意思決定の能力増加を与えます。

**註釈:** U ボートが沈没又は捕獲或いは将校が戦死したら乗員の向上が失われ得るので、これらの記録欄に鉛筆を使用してマークすることをお勧めします。

**プレイ・ノート:** 2人のプレイヤーが同じ戦隊から U ボートを選択したら、その向上をログするため乗組員向上チャートを共有します。

経験は段階的に獲得されなければなりません。つまり、レベル 1 の上位の向上は、次の向上（レベル 2）が使用可能になる前に（U ボート毎に）購入されなければなりません。乗組員向上で増加を示すため、増加を購入した U ボートのナンバーを円で囲みます。

**例:** 艦長の向上を見ると、2 TDCs 向上がレベル 1 ボックスの最初の改善であることがわかります。プレイヤーがこの向上のために U ボート #3 について 10XPs を消費したら、その購入を示すために上にある U ボート ID 列上の 3 を円で囲みます。

次の向上が二つの選択肢に分岐するとき、どちらかの道筋を選択できます。ただし、各道筋は、それ自体の前提要件を含みます。

**例:** 更に艦長の選択肢に目を向けると、次の哨戒の後、U ボート #3 は艦長レベル 2 向上について二つの選択肢を持ちます。-3TDCs 又は +1TP@ 開始 各 15XPs のコストです。

U ボート #3 が +1TP@ 開始向上の購入を選択したら、続くレベル 3 向上として TDC への +1 DRM 選択肢を選択できません。これらは、15 XPs について 3 TDCs を獲得するか（後に TDC への +1 DRM への進捗になることができます）、又は 20XPs で +2 TP@ 開始向上を購入することによって現在の道筋を継続できます。

向上は蓄積されず、新たな技能は以前のそれに加えられません。

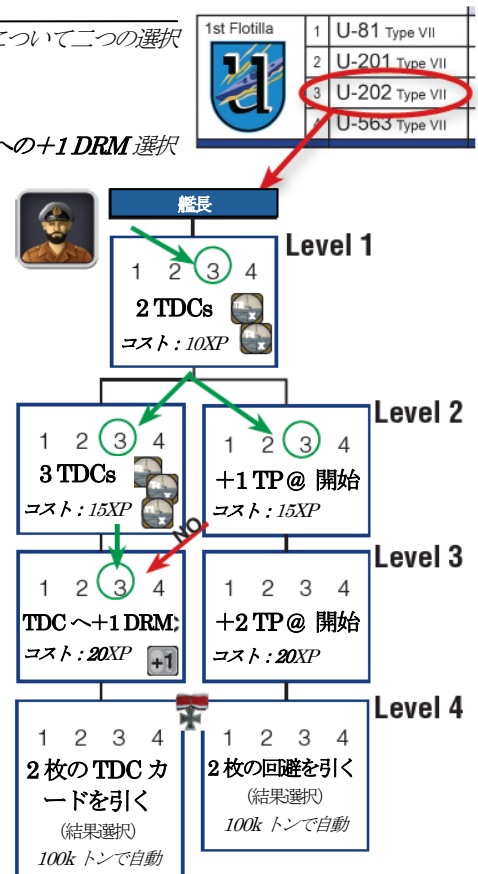
**例:** 艦長が「3 TDCs」技能を獲得するとき、それは合計 3 です（5 にするため以前の 2 に加えません）。





艦長が 20XP 向上のいずれかを購入し、U ボートの撃沈合計が 100,000 トンに到達したら、その艦長は自動的に最終的な向上を獲得します。

**備忘:** セットアップ中に使用するデッキは、ゲームを開始する前にもう一度シャッフルされる必要があります。

機関長と乗組員区画は、両方一緒に向上される必要があります。機関長が 1 修理位置の向上を持つと、次いで 1 つの改善された乗組員区画がその最高の修理向上を使用できます。機関長が 2 修理位置の向上を持つと、次いで 2 つの改善された乗組員区画がその最高の修理向上を使用できます。機関長が 3 修理位置の向上を持つと、全ての改善された乗組員区画がその最高の修理向上を使用できます。

以下の頁は、これらの各向上について将校と乗組員区画によって獲得される能力の詳細な説明を含みます。



階級	レベル	能力	コスト	前提要件	影響
艦長 [Captain] 	1	2 TDCs	10XP	なし	2 つの個別 TDC 計算を行い、結果をあなたが望む U ポート上の魚雷に割当てる。
	2	3 TDCs	15XP	2 TDCs	3 つの個別 TDC 計算を行い、結果をあなたが望む U ポート上の魚雷に割当てる。
	3	TDC への+1 DRM	20XP	3 TDCs	各 TDC のサイ振りに+1 DRM を加える。
	4	2 枚の TDC カードを引く	100k トン (自動敵)	TDC への+1 DRM	2 枚の TDC カードを (1 枚の代わりに) 引き、どちらかの数値を使用する。
	2	開始時に+1TP	15XP	2 TDCs	哨戒開始時に 1 TP を獲得する (U ポート上にマークされる)
	3	開始時に+2TP	20XP	開始時に+1TP	哨戒開始時に 2 TP を獲得する (U ポート上にマークされる)
	4	2 回避を引く	100k トン (自動的)	(二番目の) 開始時に+1TP	2 枚のカードを回避運動のために (1 枚の代わりに) 引き、どちらかの✓を使用する。
先任将校 [1* Watch Officer] 	1	2 TDCs	10XP	なし	2 つの個別 TDC 計算を行い、結果をあなたが望む U ポート上の魚雷に割当てる。
	2	3 TDCs	15XP	2 TDCs	3 つの個別 TDC 計算を行い、結果をあなたが望む U ポート上の魚雷に割当てる。
	3	TDC への+1 DRM	20XP	3 TDCs	各 TDC のサイ振りに+1 DRM を加える。
次席将校／軍医 [2nd WO/Medic] 	1	負傷治療 (8+)	10XP	なし	D10 サイ振りの 8 以上で、いずれか一人の将校又は乗組員区画から 1 レベルの負傷を減少させる。
	2	負傷治療 (6+)	15XP	負傷治療 (8+)	D10 サイ振りの 5 以上で、いずれか一人の将校又は乗組員区画から 1 レベルの負傷を減少させる。
	3	負傷治療 (5+)	20XP	負傷治療 (6+)	D10 サイ振りの 4 以上で、いずれか一人の将校又は乗組員区画から 1 レベルの負傷を減少させる。
	4	負傷治療 (4+)	25XP	負傷治療 (5+)	D10 サイ振りの 8 以上で、いずれか一人の将校又は乗組員区画から 1 レベルの負傷を減少させる。
	3	2 位置治療	20XP	負傷治療 (6+)	現在の最良の治療能力を使用して、2 位置の負傷の治療 (1 位置の代わりに) の試みを行う。
	4	治療 +1 DRM	25XP	2 位置負傷	各負傷治療のサイ振りに+1 DRM を加える。
機関長 [Chief Engineer] 	1	1 位置修理	10XP	なし	修理の試み中に向上した乗組員区画に位置すると、ターン毎に 1 位置まで修理する。
	2	2 位置修理	15XP	1 位置修理	修理の試み中に向上した乗組員区画に位置すると、ターン毎に 2 位置まで修理する。
	3	-1 月修理	20XP	2 位置修理	哨戒結果を記録しているとき、修理期間を一ヶ月間だけ減少させる。
	4	-1 DRM 火災	25XP	-1 月修理	火災に対する修理に各サイ振りに+1 DRM を加える。
	3	3 位置修理	20XP	2 位置修理	修理の試み中に向上した乗組員区画に位置すると、ターン毎に 3 位置まで修理する。
	4	-1 DRM 浸水	25XP	2 位置修理	浸水に対する修理に各サイ振りに+1 DRM を加える。

階級	レベル	能力	コスト	前提要件	影響
乗組員区画 [Crew Section]  (各区画は治療 できる)  	1	+1 修理 機関長と共に (火災ではない)	15XP	なし	修理の試み中に向上した機関長と共に位置すると、1つの修理の試みに+1 DRMを加える。火災を解消しているときは不可。
	2	+2 修理 機関長と共に (火災ではない)	15XP	+1 修理	修理の試み中に向上した機関長と共に位置すると、1つの修理の試みに+2 DRMを加える。火災を解消しているときは不可。
	3	-1 再装填時間	20XP	+2 修理	再装填の一般情報マーカーが置かれているとき、再装填時間が1ターンだけ減少する。
	4	+1 DRM 火災	25XP	-1 再装填時間	火災に対する修理に各サイ振りに+1 DRMを加える
	3	+1 DRM 火災	20XP	+2 修理	火災に対する修理に各サイ振りに+1 DRMを加える
	4	負傷治療 (8+)	25XP	+1 DRM 火災	D10 サイ振りの8以上で、いずれか一人の将校又は乗組員区画から1レベルの負傷を減少させる。





## キャンペーン哨戒のセットアップ [CAMPAIGN PATROL SE-UP]

**概観 [Overview]** : 各プレイヤーは、現行哨戒のため戦隊キャンペーン・ログ・シートから、一定数の使用可能 U ボートを選択します。単一の哨戒に、最高 4 隻と最低ゼロ隻 (U ボートの損失を回避するために哨戒を飛ばす) の U ボートが選択できます。次いで、乗組員向上、U ボート修理の XPs 消費と追加 TP の購入ができます。次いで、哨戒セットアップ条件が判定され、開始位置が割当てられ、1 隻の船団艦船が購入されます。セットアップ中に使用したカードの引直しを含む、様々な影響のために戦隊ポイント (FPs) が消費されます。護衛艦供給カップがセットアップされ、船団艦船バイルが準備されます。ステップ毎の詳細な説明は、以下に列記されます。

戦隊ポイント (FPs) と戦術ポイント (TPs) が割当てられ、セットアップ中に使用されます。キャンペーン・ログ上で管理される FPs は、キャンペーンを通して獲得と消費がされます。U ボート・ボード上で管理される戦術ポイントは、単一の哨戒についてのみ使用され、1 つの哨戒から他のそれへと持ち越されません。

**Wolfpack** は、3 つの異なるキャンペーン・モード又は単一の哨戒としてプレイできます。:

- 18 哨戒の完全キャンペーン
- 3 哨戒の単一戦争期間キャンペーン
- 9 哨戒の戦争前期 (41 年 10 月～42 年 6 月) キャンペーン
- 単一の哨戒

複数哨戒については、列記された哨戒の数がプレイできる最大数です。U ボートの損失又は不十分な VPs のためにキャンペーン (単一の哨戒を除く) の終了が早まる可能性があります。

以下の項目は、18 ターン・キャンペーン・シナリオのセットアップについてのルールとオプションを含みます。短期キャンペーン、単一戦争期間、単一哨戒ゲームのセットアップについては、プレイブックとシナリオ・セットアップ・カードを参照してください。

### 戦隊ポイントの消費 [Spending Flotilla Points]

戦隊ポイント (FPs) は、全てのプレイヤーによって共有される資源で、哨戒条件の形成を手助けするために使用されます。これらは、哨戒条件を定めるカードを引直すため、特殊船団艦船に機会を与えるため、整備期間を減少させるために使用されます。

**完全キャンペーンの最初の哨戒は、使用可能な 24FPs で開始します。** 続く哨戒は、そのキャンペーンの成功に依存して FPs を持つことになります。FPs は、哨戒セットアップ中、全てのプレイヤーが共有するポイントの共通プールから消費されます。いずれかのプレイヤーは、フェイズ中に特記された以下の影響のため、哨戒セットアップ中にこれらのポイントを消費できます。:

- **カードの引直しに 8FPs** : 哨戒セットアップ中、あなたはカード引きの結果を拒否し、結果を改善すべく別のカードを引くため、8 戦隊ポイント (戦術ポイントは不可) を消費できます船団規模、船団速力、天候、時間帯、開始時魚雷のために引直しができます。カードの引直しの決定は、各カードがその結果のために引かれた後で行われます。使用可能な FPs 数を 8 だけ減少させ、引かれたタイプのカードを引き直します。新たなカードの結果が使用されます。

**註釈:** これらの引直しは、哨戒中に行われる TP 引直しとは異なります。哨戒セットアップ中、戦隊ポイントは哨戒成功のためのセットアップ改善の可能性に消費されます。哨戒中は、カード引きのより良い成果を獲得する可能性のために戦術ポイントが消費されます。

- **整備期間を一ヶ月間減少させるために 8FPs** : U ボート選択の段階中、使用可能な FPs を 8 だけ減少させ、次いで選択した U ボートのキャンペーン・ログ上の右端「R」(整備期間) を取り去ります。これは、望むのであれば、更なる整備期間を減少させるため、何度でも消費できます。

これらを消費したら、キャンペーン・ログ上のグループ合計から消費分を減少させます。あなたの FPs を管理するため、キャンペーン・ログの右下部にボックスがあります。

**註釈:** FPs の消費はここで実行されるのではなく、到来する手順でこのオプションに気づく必要があるため最初に列記されます。

## U ボートの割当て [ASSIGNING U-BOATS]

各プレイヤーは、選択した自身の各ユニットについて U ボート・ボードを用意し、それらをテーブル上の正面に置きます。

**註釈:**ルールは、プレイヤー毎に1隻のUボートと想定して書かれています。プレイヤー毎に複数のUボートでプレイしているときは、ルールの目的において各ユニットを個別プレイヤーの支配下であるごとく扱います。



**カード・デッキ [Card Decks]:** 分割された6つの個別デッキを、それぞれシャッフルして脇にセットします。いったん船団規模が判定されて適切な規模のゲーム・ボードが決められたら、デッキを近くに置いてそれぞれの捨て札パイルの場所を確保します。

**哨戒期間 [Date of Patrol]:** キャンペーン最初の哨戒については、キャンペーン・ログ上の「1941年10~12月」とマークされた左端の列で開始します。続く各哨戒については、隣の非プレイ哨戒の時期を使用します。

**例:**二番目の戦争期間については、3つの哨戒はほぼ1942年の1月、2月、3月に一致します。

キャンペーン・ログ上の第1戦隊 [1st Flotilla] の註釈を見ると、次の哨戒は1942年2月です。Uボート1、3、4は、この哨戒に使用可能です。Uボート2は、整備 (R) のため使用不能です。

Uボート W, X, Y は、それらのごとく書かれ、プラスして他の戦隊からの1隻のUボートがこの哨戒に参加することになります。

 <b>Kriegsmarine</b> Up to 4 U-boats Designate W, X, Y, or Z			Oct-Dec 1941	Jan-Mar 1942	Apr-Jun 1942
			VP 66 U-boat L: 10	VP 70 U-boat L: 10	VP 76 U-boat L: 10
<b>1st Flotilla</b> 	1	U-81 Type VII	CIRIR	-W	/ /
	2	U-201 Type VII	-I-I-	CIRI	/ /
	3	U-202 Type VII	-ICIC	R/YI	/ /
	4	U-563 Type VII	PXI-	-XI	/ /

**U ボートの選択 [U-boat Selection]:** 各プレイヤーは、現行の哨戒に使用される使用可能ないずれかのUボートを選択します。これらは、全てが単一の戦隊からである必要はありませんが、選択したUボートは哨戒期間に使用可能でなければなりません。整備や可用性の欠如のため、全てのUボートが選択できるわけではないことに注意してください。一致するUボート・カウンター（すなわち、UボートWについての全てのカウンター等）をUボート・ボードの近くに置きます。これらは、後のステップにマップ上に置かれます。キャンペーン・ログにあなたが選択したUボートの名称 (W, X, Y, Z) をマークします。

現在の期間中に失われているUボート (S 又は Sc とマークされた) [73]、整備中のUボート (R とマークされた) [72]、未だに使用可能でないUボート (N でマークされた) は、選択され得ません。

各哨戒が開始されて未使用のUボートがプレイに要求される最初のとき、これら指定されたごとく XPs と撃沈トン数を受け取ります。

各 U ボートの最初の哨戒について		
U ボート	XPs	撃沈トン数
U-boat #1	30	30,000
U-boat #2	25	25,000
U-boat #3	20	20,000
U-boat #4	15	15,000

**デザイナーズ・ノート:** 各艦長とその乗員は、戦争中の異なる時期にクリークス・マリーネ (ドイツ海軍) に従軍し、異なる長さの経歴を持つため、Uボートは異なる開始トン数を持ちます。これは、以前 (ゲームの前ですらある) のキャンペーン中に撃沈した船団艦船をあらわし、プレイヤー諸氏には消費のための開始時 XPs が提供されます。

**警告!** プレイヤー諸氏は、同じUボートを繰り返し使用することを後悔するかも知れません。なぜならば、結局は経験ポイントを持たない別のUボートの使用が必要になるからです。

これらが選択したUボートのキャンペーン最初の哨戒であると、選択した各ユニットについての列の右側2コラム内に、Uボートの開始時合計の適切な XPs と 1,000 トンコラム内に撃沈トン数を書きます。いまや、あなたはUボートが割当てられ、哨戒のセットアップを行うときです。



### 詳細な哨戒セットアップ説明 [Detailed Patrol Set-up Instructions]

これらのステップを書かれた順番で実行します。各哨戒の条件をセットアップするため、交戦デッキを使用します。いくつかの結果は、いずれかのプレイヤーによって辞退されて 8FPs のコストで引直しができます。セットアップのために引かれた各カードは、使用されたか辞退されたかにかかわらず、捨て札パイル内に置かれます。ゲーム・ボード右側の情報記録欄上に条件を示すため、適切なマーカーを使用します。何枚かのカウンターは、やはりプレイヤーの U ボート・ボード上に置かれることになります。

プレイヤー諸氏は、ここで選択した U ボートの専用カウンターを取り、ポイントの供給エリアを創出するためにそれらを U ボート・ボードの近くに置きます。これらには、U ボート・カウンター、U ボート深度カウンター、円形の魚雷カウンター、U ボート攻撃マーカー、TDC 目標 ID マーカーを含みます。ガス、火災、浸水、無音航行、魚雷装填 1/魚雷装填 2 の各マーカーもプレイヤー供給エリア内に置きます。

#### 船団規模 [Convoy Size] (@8FP で引直し可 🎲)

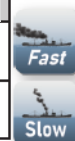
d10 🎲 を引きます。現行哨戒の時期に依存して、結果はゲーム・ボードが使用される面を判定します。全てのプレイヤーがアクセスする適切な面を上に向けてボードを置きます。次のステップへ進む前にデッキをリシャッフルしないでください。

	戦争初期 (41/10~42/6)	戦争後期 (42/7~43/3)
大規模船団	1-4	1-6
小規模船団	5-10	7-10

#### 船団速力 [Convoy Speed] (@8FP で引直し可 🎲)

d10 🎲 を引きます。現行哨戒の時期に依存して、結果面を上に向けて情報記録欄上の船団速力マーカーをそのスペース内に置きます。次のステップへ進む前にデッキをリシャッフルしないでください。A.

	戦争初期 (41/10~42/6)	戦争後期 (42/7~43/3)
高速船団	1-3	1-5
低速船団	4-10	6-10



#### 船団配置パイルの準備 [Prepare Convoy Placement Piles]

船団艦船を船団輪形ナンバー（非観測面上の右下端）毎にパイル内に区分けします。各パイルをシャッフルし、それらをボード端近くの個別引きパイル内に置きます。特殊船団艦船がイン・プレイであると、IV 番目の船団輪形パイルを創出するために下記の説明に従います。



#### 特殊船団艦船 [Special Convoy Ship]

1d10 🎲 を引き、船団内に特殊船団艦船があるかどうか判定するため、シナリオ・セットアップ・カードを調べます。成功したら、その艦船が兵員輸送船 (TT) であるかどうか判定するため、別の 1d10 🎲 を引きます。特殊船団艦船が存在するものの兵員輸送船でなければ、3 隻の非 TT 特殊船団艦船の表面を伏せてシャッフルして 1 隻を選択し、それを四番目の船団輪形パイル内へ（見ないで）入れます。TT の可能性がある、全 4 隻の特殊船団艦船の表面を伏せてシャッフルして 1 隻を選択し、それを四番目の船団輪形パイル内へ（見ないで）入れます。これは大規模船団マップ上でのみ使用可能で、哨戒毎に 1 隻です。

**重要！** この手順中、表面を伏せたいずれの特殊船団艦船も見えてはなりません。選択した 1 隻を、見ないで四番目の船団輪形内に入れます。残っている特殊船団満船マーカーを、やはり表面を伏せて見ないで、一般供給近くの傍に出します。

#### 連合軍船団護衛艦セットアップ・カップの準備 [Prepare Allied Convoy Escorts Set-up Cup]

列記された護衛艦と誤接触マーカーを下表から護衛艦セットアップ・カップとしての容器内へ入れます。

	1941 年 10~12 月	1942 年 1~6 月	1942 年 7~12 月	1943 年 1~3 月
DD	none	IDs #6-7	IDs #5-7	IDs #4-7
DE	ID #7	ID #5	IDs #3-4	IDs #2-3
C	IDs #1-4	IDs #1-3	IDs #1-2	ID #1
S	IDs #5-6	ID #4	none	none
誤接触	4	3	2	1

**注意：** 護衛艦セットアップと護衛艦供給のため、2 つの清潔で乾いた容器が必要となります。

例：1941 年 10～12 月の期間中のいずれかの哨戒については、セットアップ・カップ内へ以下のカウンターを入れます。：ゼロ駆逐艦、護衛駆逐艦 ID #7、コルベット艦 ID #1～4、スループ艦 ID #5～6、4 枚の誤接触マーカー。(コルベット艦 #3 が、ここに表示されます。)



### 護衛艦供給カップ [Escort Distribution Cup]

護衛艦セットアップ・カップから 7 枚のカウンターを見ないで引き、それらを下に示した数字を持つ追加の誤接触マーカーと共に護衛艦供給カップ内に入れます。このカップは、哨戒中に引くために使用されます。護衛艦セットアップ・カップを、残っているマーカーを見ないで脇にセットします。

	1941 年 10～12 月	1942 年 1～6 月	1942 年 7～12 月	1943 年 1～3 月
誤接触	8	6	4	2

例：上の例の続きで、護衛艦セットアップ・カップから 7 枚のマーカーを引き、それらを護衛艦供給カップ内に入れます。次いで、追加の 8 枚の誤接触マーカーを、それらと共に無作為にミックスさせて 15 枚を入れます。脇に護衛艦セットアップ・カップを見ないでセットし、哨戒の残りについては使用しません。使用の準備のため、護衛艦供給カップをボードの近くに置きます。

### 艦長引きパイル [Captain Draw Piles]

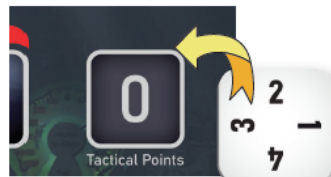
艦長カウンターを 2 つの引きカップ内に分割します。：コルヴェット艦とスループ艦 (C/S) を 1 つのパイルに、駆逐艦と護衛駆逐艦 (DD/DE) を他方に。それらは一般供給の近くに置きます。護衛艦がプレイに登場するとき、艦長カウンターが適切なタイプのカップから無作為に引かれ、マップ上の護衛艦カウンターの下に置きます。このときにカウンターの裏面を見ないでください！ 艦長カウンターは、哨戒全体について護衛艦と共に留まります。



### 戦術ポイントと乗組員向上の購入 [Purchasing Tactical Points and Crew Enhancements]

**戦術ポイント (TPs) [Tactical Points]** : 各ユニットは、哨戒についてそれ自体の TPs を持ち、自由に全て又はいくつか消費され、或いは全く消費されません。TPs は、1 つの哨戒から他の哨戒に持ち越されません。U ボートが哨戒を開始するとき毎に、フリーの 2 TPs を受け取ります。一般情報マーカーを、一致する U ボート・ボードの TP スペース上の「2」に置きます。

追加の各 TP は 5 XPs で購入し、哨戒毎 U ボート毎に最大 8 TPs があります (2 フリーと購入又は向上を介して獲得した 6 まで)。一般情報マーカーを回転させて現行ナンバーを最上部に置くことで、追加の TPs を加えます。キャンペーン・ログ上で、選択した U ボートから XPs 消費を減少させます。



**経験ポイント (XPs) [Experience Points]** : 各ユニットは、キャンペーンについてそれ自体の XPs を持ち、望むように自由に全て又はいくつか消費し、或いは全く消費されません。経験ポイントは、1 つの哨戒から他の哨戒へ取っておくことができ、キャンペーン・ログ上に記録されます。

デザイナーズ・ノート：最初の哨戒について、プレイヤー諸氏は現在のキャンペーンの開始前、戦争の早期年に乗員によって獲得された向上に消費するために XPs を受け取ります。

**乗組員の向上 [Crew Enhancements]** : プレイヤー諸氏は、哨戒のセットアップ中に将校と乗組員区画の向上に XP を消費することで、前の哨戒中に獲得した経験を活用します。キャンペーン・ログ・シートの裏面は、乗組員向上チャートです。選択した U ボートのため、購入した乗組員の向上をここにマークします。[14] キャンペーン・ログ上で、選択した U ボートから XPs 消費を減少させます。

### 魚雷装備 [Torpedo Load-out] (@8FP で引直し可 🎲)

各ユニットは1枚の哨戒カードを引き、正しいUボートのタイプの参照し、認められた最大魚雷搭載を獲得します。プレイヤー諸氏は、搭載する各タイプ (G7e 電池式、G7a 蒸気式) の数を選択し、それらを艦首と艦尾の発射管に供給し (制限については、下表を参照してください)、魚雷再装填マーカーを適切な再装填ボックス内に、残っている再装填の数をマーカーの最上部にして置きます。下に表示された最大数は、装備と使用可能な再装填の両方を含みます。

**デザイナーズ・ノート:** VII型とIX型Uボートの両方は、下に注記された最大装備よりも多くの魚雷を搭載できますが、艦内に保管する場所が制限されます。追加の魚雷は船体内外に貯蔵され、攻撃中には使用不能です。Uボートは、追加装備を獲得するために浮上しなければなりませんでした。

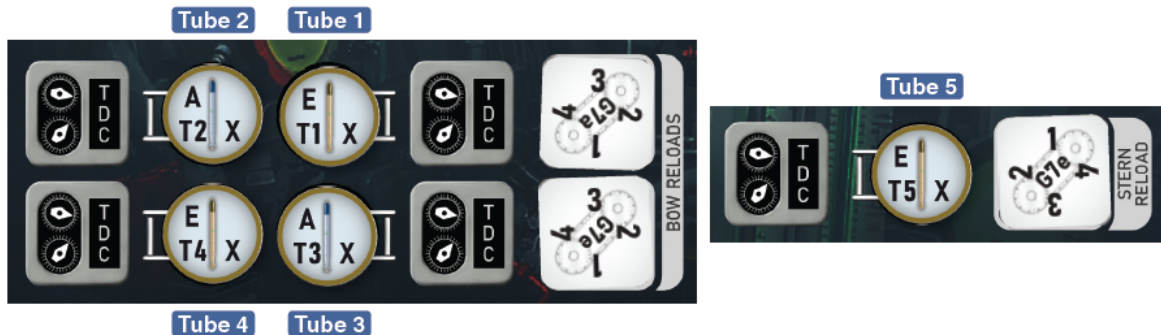
	VII型	IX型
艦首魚雷発射管 (再装填を含む)	10 max	8 max
艦尾魚雷発射管 (再装填を含む)	2 max	4 max
最大装備	12	12

戦争初期中の哨戒の魚雷装備は、その装備の一部として少なくとも2本の電池式 (G7e) 魚雷を持たなければなりません。

戦争後期中の哨戒の魚雷装備は、その装備の一部として少なくとも2本の蒸気式 (G7a) 魚雷を持たなければなりません。

いったん全てのカードが引かれて全てのUボートについて実行されたら、次のステップへ進む前に新たな引きデッキを形成するために哨戒捨て札とデッキを一緒にしてシャッフルします。

**例:** Jordan は認められた最大搭載12本の魚雷を持つことが分かります。彼はG7a 蒸気式魚雷を艦首のIIとIII内に置くことを選択しています。発射管I、IV、艦尾のVについては、G7e 魚雷を持ちます。彼は、3本のG7a 再装填魚雷と3本のG7e 再装填魚雷を艦首に持ち、1本のG7e 再装填魚雷を艦尾に持ちます。(ナンバー毎に適切な発射管内に魚雷を装填します。)



**デザイナーズ・ノート:** これは当時のドイツ軍Uボートの実際の魚雷発射管配置です。



## 天候／時間帯 [Weather / Time of Day] (@8FP で引直し可 🎲)

d10 🎲 を引き、現在の哨戒月を使用して、好転又は悪天の天候を判定します。次いで、時間帯が昼間か又は夜間かを判定するため、別の d10 🎲 を引きます。天候と昼間／夜間マーカーを、情報記録欄上のそのスペース内に結果面を上に向けて置きます。次のステップへ進む前にデッキをリシャッフルしないでください。

	Jan-Mar	Apr-Jun	Jul-Sep	Oct-Dec
晴天	1-3	1-5	1-7	1-4
悪天	4-10	6-10	8-10	5-10
昼間	1-4	1-5	1-7	1-4
夜間	5-10	6-10	8-10	5-10

**例:** これは新たなキャンペーンの最初の哨戒なので、日付は 1941 年 10 月です。船団規模から開始して d10 の「4」が振られ、これは大規模船団を意味します。プレイヤーの一人が大規模船団を上に向けてマップを置きます。

次は速力で、d10 引きは「6」です。戦争初期のコラムを見ると、低速船団を意味することが分かります。最後に、天候と時間帯がチェックされます。d10 の引きは「5」で、悪天候としての結果を与えます。最後の d10 引きは「3」で、昼間の哨戒になることを示しています。プレイヤー諸氏は、マップ・ディスプレイ上にこれらの条件についてマーカーを置きます。



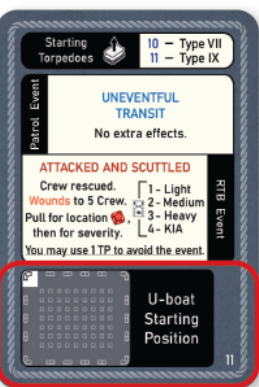
## 哨戒イベント [Patrol Event] (引き直し不可 🎲) — キャンペーン・ゲームのみ

各 U ボートは、哨戒イベントのために哨戒デッキから 1 枚のカードを引き、カードの中央部分は「哨戒イベント [Patrol Event]」と標記され、イベントを持ち得ます。もしもあればイベントを実施します。全ての U ボートが引いた後でその哨戒イベントを実施（もしもあれば）、捨て札とデッキを再びシャッフルします。

**デザイナーズ・ノート:** 哨戒イベントは哨戒途上で発生し、基地帰還イベントは U ボートが自身の戦隊基地へ戻る際に発生します。

## 開始位置 [Starting location] (引き直し不可 🎲)

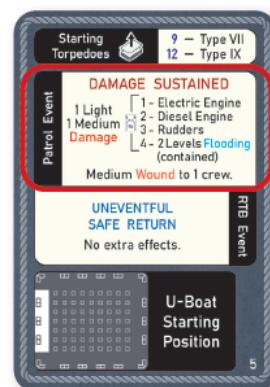
各ユニットの開始位置のために哨戒カードを引き、カード最下部の強調されたマップ区画を確認します。カード上のマップは、ボード上の一致している位置を表示します。ゲームを開始する前に、哨戒カードの捨て札と引きパイルをもう一度シャッフルします。



**註釈:** ここに表示されたカードは、ボードの左上端内の開始位置を示します。開始位置を説明している反対側のマップを参照してください。

U ボート・カウンターの水上面を上にして、開始位置内のカラの移動ボックス上に置きます。指定された区画内にカラのボックスがなければ、別のカードを引き、U ボート深度マーカーを一致する U ボートの深度 & 探知記録欄上の水上レベルに置きます。

**註釈:** 各位置は、それに付属する 2~6 つの接近移動ボックス、1 つの ASW 哨戒ボックス、1 つの ASW 探索ボックスを持ちます。(対面頁のマップを参照してください。) プレイヤーは、その開始位置として与えられる位置について、いずれかのカラの移動ボックスを選択できます。





### 哨戒の追加 U ボート割当て [Allocating Additional U-boats for a Patrol] (引直し不可 🚫) 完全キャンペーンのみ

戦争期間 1~5 中に追加の U ボートを送り出すことができますが、哨戒による船団攻撃には参加していません。これらは XPs を獲得しますが、これらは他の海域内、例えば北海やイングランド沿岸にいるため、哨戒の VPs を提供しません。これらの追加 U ボートは、プレイヤーがコントロールしない U ボートを哨戒に送るときにも送り出すことができ、この場合、これらの追加 U ボートは通常に解決します。

**デザイナーズ・ノート:** これらの追加 U ボートは個別に哨戒し、たとえプレイヤー (たち) が自身の U ボートを哨戒に送らないことを選択しても (例えば、損失を回避するために哨戒を飛ばしても)、それら自体の他の攻撃又は哨戒に参加しています。

セットアップ中の新たな哨戒開始前、あなたは 4 隻まで (0~4 隻) の追加 U ボートを哨戒配備に割当てることができます。これらの U ボートは、あなたが現在の哨戒に使用している U ボートに追加されます。

1 隻の U ボート選択では、出撃が保証されます。追加の U ボート割当てを選択していると、代わりに送り出す U ボートの実際に哨戒に割当てられる隻数を調べるため、あなたが望む U ボートの隻数を使用して R#を行います。これらの U ボートは、使用可能でなければならず、いずれかの戦隊から来ることができます。

**例:** プレイヤー諸氏は 3 隻の追加 U ボートを送り出すことを望み、実際に送る U ボートの数を確認するため、無作為ナンバーを引いて「3」コラムをチェックします。

どの追加 U ボートが現在の月の哨戒に送られるか記録するため、キャンペーン・ログを使用します。その哨戒について、これらを「P」でマークします。追加 U ボート (たち) についての結果は、基地帰還イベントの後で判定されます [68]。

**デザイナーズ・ノート:** 追加 U ボートを哨戒へ持って行くためには、pros と cons があります。**PRO:** U ボートは、その乗員と将校を改善させるために使用できる経験ポイントを獲得できます。**CON:** U ボートは、哨戒について勝利ポイントを獲得せず、沈没のリスクを冒し、キャンペーン勝利条件について U ボート損失に対してカウントします。

**重要!** あなたは哨戒を開始する準備ができています。セットアップ中に使用したデッキは、ゲームを開始する前にもう一度シャッフルする必要があります。

## 哨戒のルール [PATROL RULES]

### 哨戒のターン構成 [TURN STRUCTURE OF A PATROL]

ある哨戒は、2つのセグメントから構成されます。接近と攻撃です。哨戒の長さは合計で20～25ターン継続しますが、全てのUボートが非稼働状態であるとゲームは短縮されます。**重要：**各フェイズとその手順について、ルールで提供される順番に従ってください！

#### 接近 [Approach]

接近は、ゲームの開始時（ターン1からターン10の可能性）に使用され、3つのみのフェイズを以下の順番で使用します。：

- ・Uボートの移動 [28]
- ・ASW（対潜水艦戦） [39]
- ・損傷処置 [61]

#### 攻撃への移行 [Moving to Attack]

ターン8に開始して、Uボート移動フェイズの前に、いかなるレベルの護衛艦接触も持たない各Uボートは、**接近から攻撃への移行**移動を使用して攻撃マップへ進入しなければならないかをチェックします。[31]

ターン11の開始前、Uボート移動中にあるUボートが攻撃マップに進入していたら、そのUボートについての接近は終わりで、哨戒の残りについて、プレイのシークエンスの全フェイズはそのプレイヤーによって使用されます。これは、接近マップから攻撃マップへ移送する各個別Uボートについて適用します。

全てのUボートがターン11の目に攻撃マップへ進入していたら、接近セグメントは終わります。

#### 攻撃 [Attack]

ターン11に開始して（まだこれが誘発されていなければ）、攻撃が開始されます。その位置にかかわらず、全てのUボートについて完全なプレイのシークエンスが使用され、この順番でプレイします。：

- |               |               |
|---------------|---------------|
| ・魚雷移動／起爆 [25] | ・船団の移動 [55]   |
| ・Uボートの移動 [28] | ・魚雷の再装填 [58]  |
| ・Uボートの索敵 [37] | ・Uボートの攻撃 [59] |
| ・TDCの計算 [38]  | ・損傷処置 [61]    |
| ・対潜水艦戦 [39]   |               |

#### 同時プレイ [Simultaneous Play]

大部分の場合、移動とUボートの火災にプレイの順番は必要ありません。ASW戦を除く全てのフェイズは、共通の目標が攻撃下又はいずれかの活動が特定のプレイヤー順番を持つことが必要でない限り、全てのプレイヤーによって同時に実行できます。

必要であれば、プレイヤーの順番は無作為に指定されます（R#、d10の引き、プレイヤー諸氏が同意したその他の方法を介して）。

#### Uボートの沈没 [Sunk U-boat]

Uボートを沈没させるための4つの方法があり、プレイのシークエンス中のいかなるときにも発生する可能性があります。浸水マーカーが浸水記録欄の右端ボックスに到達したとき [62]、火災損傷マーカーが火災記録欄の最上部に到達したとき [62]、Uボートが自沈したとき [29]、Uボートが圧壊したとき（いずれかの理由により）。

沈没したら、Uボート・カウンターはゲーム・ボードから取り去られます。これが接近マップ上で発生したら、プレイヤーはUボート補充の資格を持ちます [67]。

Uボートが沈没したときに損傷カード引きが消費されていたら、追加のカード引きは行われません。

#### 手順 [Procedures]

プレイ中、いったんあなたが手順の適用可能な事例を完了し、更なるステップを行うことが不可能であると、その手順は完了してプレイは次の手順に続きます。いったんカード引きが行われ、あなたがこの手順を適用することがないと直ちに分かったら、単に手順の残りを飛ばしてゲームを移行させます。



## 魚雷移動／起爆フェイズ [TORPEDO MOVEMENT/DETONATION PHASE]

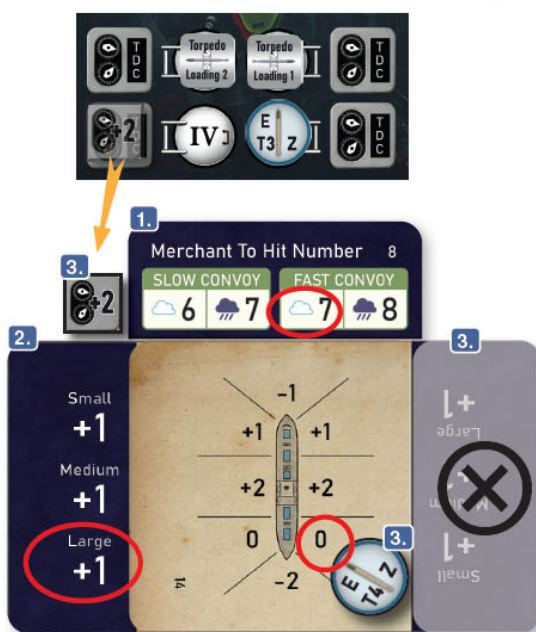
このフェイズ中、魚雷移動、命中、起爆チェック、艦船損傷の解決が実行されます。マップ上に魚雷がなければ、このフェイズは飛ばします。

## 魚雷移動 [TORPEDO MOVEMENT]

マップ上の各魚雷上の一般情報マーカーを次に低い数字に回転させることで、1を差し引きます。数字が0に減少した各魚雷について、一般情報マーカーを取り去り、Uボートの攻撃マーカーを置き、魚雷命中と起爆／不発の可能性をチェックします。**重要**：複数の艦船が同時に攻撃されていたら、解決の順番を判定するために無作為の R# を使用します。更に、複数の U ボートからの複数魚雷が同じターンに同一船団艦船目標に到達したら、同様に R#によって実施のシーケンスを判定します。最初の U ボートからの全ての魚雷を解決し、次いで順番に他の U ボートからの全ての魚雷を解決します。

## 魚雷命中チェック [Torpedo Hit Check] (引直し可)

1. 戦闘カードを引き、最上部の命中面を商船と垂直に回転させ、ゲーム・テーブル上の開けた場所に置きます。適切な命中ナンバーを位置取りします。(命中ナンバーは、低速と高速の船団について好天と悪天候アイコンの右にあります)。これは、命中を達成するために必要な最小ナンバーです。
2. 次に、角度 DRM カードを引き、上下逆さまに回転させ、最初のカードの上に水平に置きます。これは、左コラム上の目標艦船についての規模修正を与えます。
3. 次に、二番目の角度 DRM カードを引き、魚雷命中角度修正を与えるため、二番目のカードの上に水平に置きます(これを回転させてはなりません!)。魚雷カウンターをそれが艦船に命中している角度でカード上に置き、次いで上記の艦船規模修正コラムの適切なナンバーの発射魚雷からの TDC 修正マーカーを置きます。(この手順では、上下逆さまの完成規模修正部分は使用されません。)
4. 最後に、d10 を引きます。結果が「1」又は「10」であると、これは自動的な結果です。さもなければ、全ての修正を適用します。
  - ・修正後のサイの目が命中ナンバー以上であると、その魚雷は命中します。起爆又は不発チェックを行います。[26]
  - ・結果が未満であると、その雷撃は目標をはずし、しかも：
    - ・魚雷の移動方向の隣接スクエア内に船団艦船があると、代わりにその隣接船団艦船に対するはずれ魚雷攻撃 [27] を直ちに解決します。
    - ・魚雷の移動方向の隣接スクエア内に船団艦船がなければ、その雷撃は単にはずれです。
5. このターンに同じ U ボートから同じ目標船団艦船へ命中を試みている他の魚雷がなければ、次いで全てのカードをその捨て札パイル内に置き、全てのカウンターをその供給エリア内に戻します。さもなければ、いったん最初の魚雷命中が解決されたら追加の魚雷解決のために使用されるため、カードはその場に留まります。



高速船団、好天  
命中#: 7  
艦船規模大: +1  
TDC 修正: +2  
角度修正: 0  
d10 振り: 9 で修正後に 12。  
結果 ≥ 命中ナンバー#  
**命中!**

**註釈**：これは、魚雷命中チェックのための、3 枚のカード配置方法です。1 枚が直立、他の 2 枚は横向きで、命中ナンバー、角度 DRMs、船団艦船規模 DRMs を表示するため 1 枚を他の上に重ねます。

### 起爆又は不発 [Detonation or Dud] (引直し不可 🚫)

起爆／損傷カード・カードを引き、戦争前期（42年6月まで）又は戦争後期（42年7月以後）の適切な魚雷と魚雷形式（G7a 又は G7e）のどちらかについての魚雷起爆区画をチェックすることで魚雷起爆チェックを行います。

**備忘：**起爆チェックのために引いた最初の起爆／損傷カードは、捨て札して1 TP のコストで結果を引き直すことができます。

✓ カードが緑色の✓を持つとその魚雷は起爆し、このステップを完了して艦船損傷解決へ進みます。

✗ 赤色の✗を持つとその魚雷は不発で、更なる影響はありません。

起爆又は不発が判定された後、魚雷カウンターをプレイヤーの供給に戻し、護衛艦要請マーカーを位置スペース上に置き、一般情報マーカーを4へセットします。[47]



### 艦船損傷の解決 [Ship Damage Resolution] (引直し可 🔄)

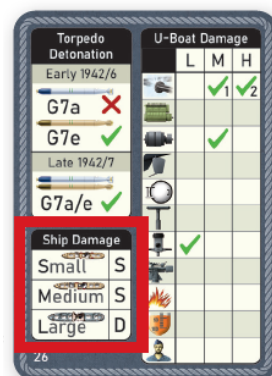
起爆／損傷カードを引き、艦船の規模によって艦船損傷をチェックします。以下のごとく結果を適用します。:

**X**=表面的損傷、効果なし。

**S**=沈没。船団艦船を取り去り、それをあなたのU ボート・ボード近くに置き（哨戒後の計算のため）、艦船が占めていたスペース上に沈没マーカーを置き、ターン／情報記録欄上の勝利ポイント合計に艦船の VP 値を加えます。

**D**=損傷状態。

- 艦船が損傷マーカーを上にしたければ、艦船の上に損傷マーカーを置きます。
  - 同じ U ボートからの1 本以上の追加魚雷がこのターンに到達していると、同じ戦闘カードを使用し、起爆又は不発についてチェックし、もしもあれば損傷を適用します。追加魚雷の角度を使用して計算し、解決のために別の d10 🎲 を引きます。



**説明：**あなたは同じ戦闘カードと角度 DRM カードを維持し、必要であれば魚雷の角度と TDC 修正を調整し、次いで追加で到達している魚雷の解決を完了するため、新たな起爆／損傷カードと新たな戦闘カードを引きます。

- 異なる U ボートからの1 本以上の追加魚雷がこのターンに到達していると、魚雷命中チェックから開始して手順に従い（複数の U ボートが含まれると順番に）、起爆又は不発についてチェックし、もしもあれば損傷を適用します。
- 艦船がすでに損傷マーカーを上にと、代わりにその艦船は沈没します。船団艦船を取り去り、活性プレイヤーの U ボート・ボードに近くに置き（哨戒後の計算のため）、ターン／情報記録欄上の勝利ポイント合計に艦船の VP 値を加え、艦船が来たスペース上に沈没マーカーを置きます。
- このターンに到達している全ての魚雷が解決された後、船団艦船がその上に損傷マーカーを持つと、ターン／情報記録欄上の勝利ポイント合計に艦船の VP 値の半分（端数切り上げ）を加えます。次いで、ボードから艦船を取り去り、ターン／情報記録欄上の現在のターンに置きます。損傷マーカーは、艦船が占めていたスペース上に留まります。

### 超過損傷 [Overkill]

ある船団艦船を照準している魚雷があるものの、その魚雷が到達する前に艦船が沈没したら、その魚雷は取り去られてプレイヤーの供給へ影響なしで戻して置かれます。

**註釈：**事実上、追加魚雷はすでに沈没している艦船に命中したことになります。



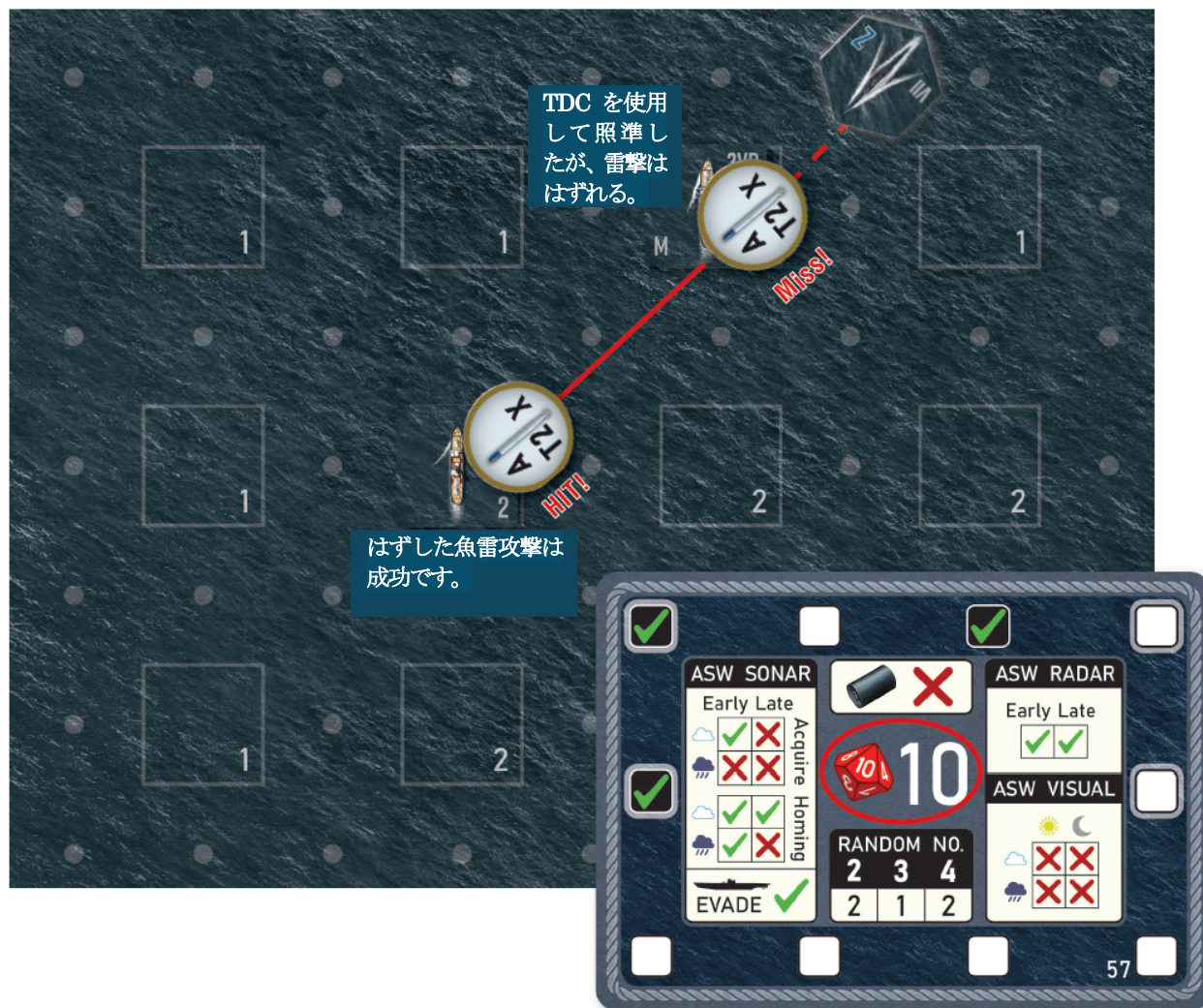
### はずれた魚雷攻撃 [Missed Torpedo Attack] (引直し可 🎲)

ある魚雷がその最初の目標をはずしたら、その軌道に沿った他の船団艦船に命中する可能性があります。遠射程雷撃のため TDC 計算が行われず、次の艦船に命中させ難くなります。

d10 🎲 を引きます。修正前の「10」の結果は命中で、他の結果ははずれです。

🎲 10 = 自動命中

**例：**晴天天候日、低速船団で狼群にとって容易な獲物です。1本の魚雷が発射されましたが、何かが正しくなくて照準した船団艦船をはずします。ここで、その現在の軌道上にある次の船団艦船に向かいます。d10 の 10 が引かれ、魚雷は命中します！





## U ボート移動フェイズ [U-BOAT MOVEMENT PHASE]

このフェイズ中、U ボートは圧壊についてチェックし、航行状態を変更でき（作戦又は無音）、前進、沈下、浮上、回頭ができます。U ボートは離脱でき、このときに緊急浮上を行うこともできます。

### 重損傷と浸水による下降 [Descending Due to Heavy Damage and Flooding]

「I-N」ボックス（VII 型）又は「I-N-G」ボックス（IX 型）のいずれかに浸水または冠水があり、方向舵／潜航舵が重損傷を持つか又は破壊されている場合、U ボートは U ボート移動フェイズの開始時、圧壊についてチェックする前に、深度を 30m 下降させなければなりません。U ボートは、緊急浮上を含めて、浸水がこれらのレベルよりも減少するまで上昇できません。

### 圧壊チェック [Implosion Check] (引直し不可)

圧壊チェックは、接近と攻撃移動中の両方で有効です。

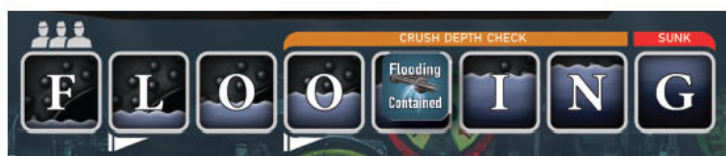
U ボート移動の開始時、210m 以深の深度にある U ボートは（損傷の有無にかかわらず）、圧壊についてチェックしなければなりません。270m にある U ボートは自動的に圧壊を被り、U ボート・カウンターはゲーム・ボードから取り去られます。

**註釈：**深度は、チェックの備忘として、深度 & 探知記録欄上では 210m で、赤字でマークされます。

U ボートの移動の開始時、U ボートがプレイヤーの U ボート・ボードの浸水記録欄上で 90m 以深又は二番目の「O」ボックス上にあると（「破壊深度チェック」[「CRUSH DEPTH CHECK」]）としてマークされたエリア）、圧壊についてチェックしなければなりません。

**手順 [Procedure]：**マップ上の深度 & 探知チャートで U ボートの深度を確認し、深度に付随する色／形状を記録します。次いで、1 枚の ASW 攻撃カードを引き、最初のコラムを調べます。深度 & 探知記録欄（橙色／ヘクス 90-150m と赤色／スクエア 165m 以深の深度）上で U ボートの現在の深度の色／形状のコードを使用し、ASW 攻撃カードの左上のボックスをチェックします。色／形状が深度と一致したら、圧壊が発生して U ボートは破壊されて沈没してその乗員は失われ、ゲーム・ボードから U ボート・カウンターが取り去られます。

**例：**Jerome のターンで、自身の U ボートを移動させます。彼は現在 120m（橙色／ヘクス圧壊深度）にある自身の U ボートを、深度 & 探知記録欄上に注記します。自身の U ボートが D ボックス内に冠水 [Contained Flooding] マーカーを持ち、これは圧壊深度チェック・エリア内なので圧壊についてチェックしなければなりません。彼は 1 枚の ASW 攻撃カードを引き、左上端をチェックします。クリアなので圧壊はありません。

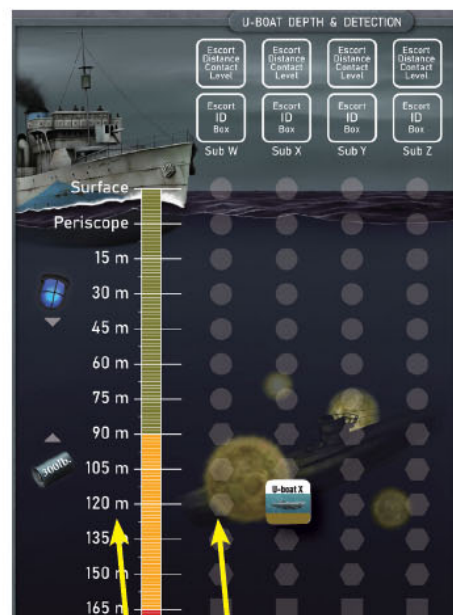


ここには橙色／ヘクスがないため、(今のところ) 無事！

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

ASW Attack Table			
	Contact	Lost 1	Lost 2
Surface	MISS	N/A	N/A
30 m	HVY	HVY	LT
60 m	HVY		
90 m	HVY		
120 m		LT	
150 m	HVY		
180 m	HVY		

**註釈：**この ASW カードの左上ボックスは、U ボートが橙色／ヘクス深度にあると圧壊することを示します。（識別をアシストするため、色と形状の両方が含まれます。）



現在の深度で色又は形状をチェックする。

### 圧壊 [Implosion]

U ボートが圧壊したとき、マップからそのカウンターを取り去ってプレイヤーの供給内に置きます。現在の哨戒について、キャンペーン・ログ上で「S」(沈没)としてマークします。この U ボートの将校たちと乗組員区画によって獲得された全ての向上を、乗組員向上チャートから取り去ります。

圧壊が接近マップ上で発生したら、失われた U ボートを操っているプレイヤーは代替の U ボートを受け取ることができます。[67]

圧壊が攻撃中に発生したら、その U ボートを操っているプレイヤーは哨戒から離脱しますが、圧壊前の船団艦船の沈没は基地帰還フェイズ中のキャンペーン合計にトン数を提供します。

### 自沈 [Scuttle] (引直し不可)

プレイヤーは、水面上にあるときに敵の手に落ちぬよう、緊急浮上 [35] を完了した直後に自沈を試みなければならず、又はいずれかの移動フェイズの開始時に試みることができます。

手順 [Procedure] : 1 枚の d10 を引き、以下の結果に従います。:

d10 の目			
前期	後期	結果	影響
1	1	連合軍が U ボートを捕獲	-15 VPs、キャンペーン・ログに「Cp」とマークし、全ての乗員向上が失われる
2~6	2~7	海上喪失/乗組員 MIA	U ボートは破壊され、キャンペーン・ログに「S」とマークし、全ての乗員向上が失われる
7~10	8~10	自沈/U ボート沈没	乗組員は無事に基地へ帰還し、キャンペーン・ログに「Sc」とマークし、乗員向上は維持される [66]

### 作戦航行/無音航行 [Operational Running / Silent Running]

その移動フェイズ開始時、U ボートはその作戦状態を変更できます。既定で、U ボートは作戦航行を使用します (U ボート・ボード上にマークされます)。無音航行へ変換するため、航行ボックス内に無音航行マーカーを置きます。

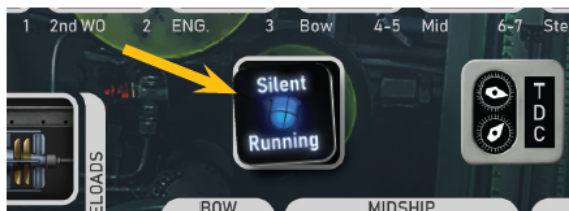
U ボートは、無音航行を用いるために深度 30m 以深にいなければなりません。無音航行している U ボートは、移動、フリー回頭の使用、深度変更、魚雷再装填、損傷処置手順を実行できません。各ターンの無音航行中、損傷処置を実行するために 1 TP を消費できます。

無音航行は、護衛艦が U ボートにソナー接触を試みているとき、U ボートに優位性を与えるために使用されます。

作戦航行へ戻るためには、移動フェイズの開始時に無音航行マーカーを単に取り去ります。

治療している乗員 [64] は、作戦航行又は無音航行中のどちらかで TP コストなしで実行できます。

註釈: 青色の無音航行マーカーは、その裏面に赤色の作戦航行灯を持ちます。歴史的に、赤色灯は戦闘状態下のときに使用されました。白色灯と赤色灯との間でゲーム機能に変化はありません。追加マーカーは、審美的な目的のために提供されます。



## U ボートの移動 [U-BOAT MOVEMENT]

ゲームの目的における U ボートの移動は、マップ上では船団艦船が物理的に移動しないため、船団の位置から相対的に U ボート・カウンターを移動させることで影響を受けます。これは、船団が低速で動いていたなら、海上の U ボートは船団よりも速いペースで移動できますが、潜航中には低速であることを意味します。船団が高速で移動していると、この相対的な影響は U ボートが水面上で輸送船団にペースを合わせようと奮闘し、水面下では先行しないことで表示されます。

接近マップ又は攻撃マップのどちらかの単一位置内にいることができる U ボートの数に限度はありません。

## 深度 [Depth]

U ボートは、主ゲーム・ボード上の深度記録欄で、U ボート深度マーカーで現在の深度をメートルで管理します。

潜望鏡深度よりも下にいる U ボートは、それらが目標上を持つ TDC カウンターを失います。

接近マップ上にある間、各 U ボートは護衛艦がそれに接触を行う最初のときになるまで水面上に留まらなければなりません。護衛艦によって接触されていない状態に留まる U ボートは、沈下できません。接近マップ上で最初の接触後、又は攻撃マップ上でいずれかのとき、U ボートは**移動前**に深度を変更でき、接近と攻撃マップの両方で各ターンに深度を変更できます。

**デザイナーズ・ノート:** 歴史的には、U ボートは安全のために潜航できる能力を持つ水上艦でした。水面上を航行中はディーゼル機関で、高速度と蓄電池の充電を認め、酸素を大量に消費するディーゼル機関は乗組員の生存性に影響を与えませんでした。水面下でディーゼル機関を稼働させる制限のため、電動機は潜航中に使用される唯一の選択肢として使用されました。

VII型 U ボートは、1 ターンに 30m の沈下又は浮上ができます。あるターンに 30m の沈下又は浮上をしているとき、前方への移動は認められません。

あるターンに 15m の沈下又は浮上をしているVII型 U ボートは、通常どおり前方への移動が認められます。

IX型 U ボートは、1 ターンに 30m の沈下又は 15m の浮上ができます。沈下又は浮上をしているとき、前方への移動は認められません。

接近マップ上の探索 [Search] ボックス又は U ボート上部のどちらかで U ボートと接触を持つ護衛艦は、U ボートが別の接近位置へ移動したら一緒に移動します。

**註釈:** このフェイズ中に急速潜航は実行されず、異なる制限を持ちます [42]。

**備忘:** U ボートが水面上にあるいかなるときにも、ガス・マーカーはガス記録欄の最下部へ戻されます。

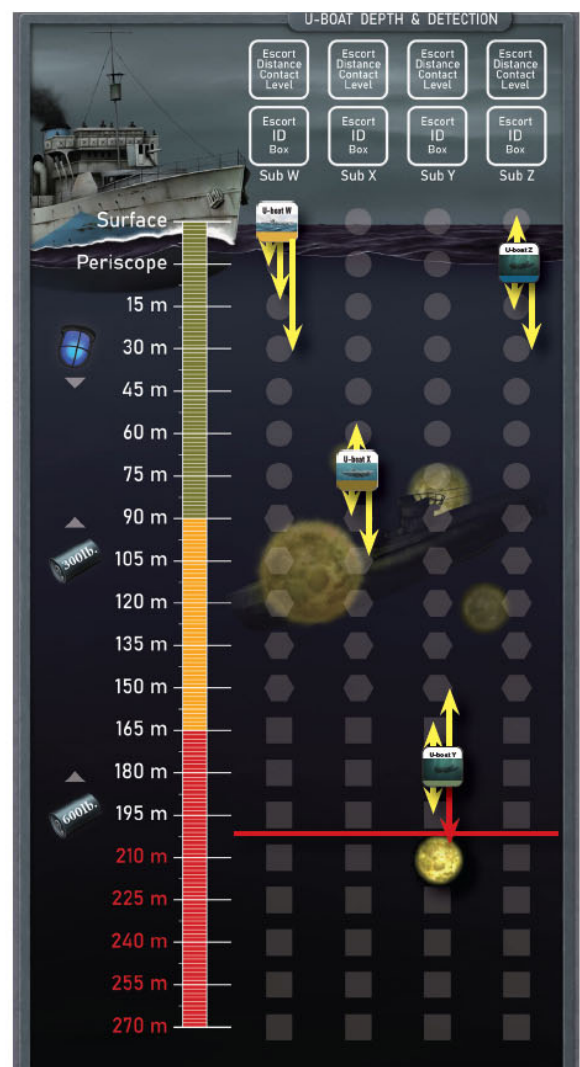
**例:** 右手の深度 & 探知記録欄上で、全 4 隻の U ボートの現在の深度を確認します。

**U ボート W** は水面上にあり、沈下のみができます。VII型 U ボートなので、このターンに 30m まで沈下できます。選択した沈下がどれだけの深度かにかかわらず、その「潜航状態 [“submerged”]」面へ裏返されます。

**U ボート X** はすでに潜航状態にあるため、沈下又は浮上ができます。ただし、IX型であるため、沈下 30m 又は浮上 15m が可能です。

**U ボート Y** は現在の深度で災厄に見舞われていますが、VII型 U ボートなのでこのターンに 30m まで浮上又は沈下できます。ただし、ここから 30m 沈下すると、次のターンに圧壊する危険があります。

**U ボート Z** は別のIX型で、深度 30m へ 30m の沈下又は水面上まで浮上して「浮上状態 [“surfaced”]」面へ裏返すことのどちらも可能です。





### 接近から攻撃への移動 [Moving from Approach to Attack] (引直し可 🔄)

ターン8に開始してUボート移動フェイズの開始前、その上に護衛艦接触を持たない各Uボートはd10🎲を引きます。結果が下に列記された範囲内であると、Uボートは攻撃マップへ進入しなければなりません。結果が現在のターンについての範囲内でなければ、Uボートは接近マップ上に留まり、ターン11になるまで、続くターンの開始時に再びチェックすることになります。

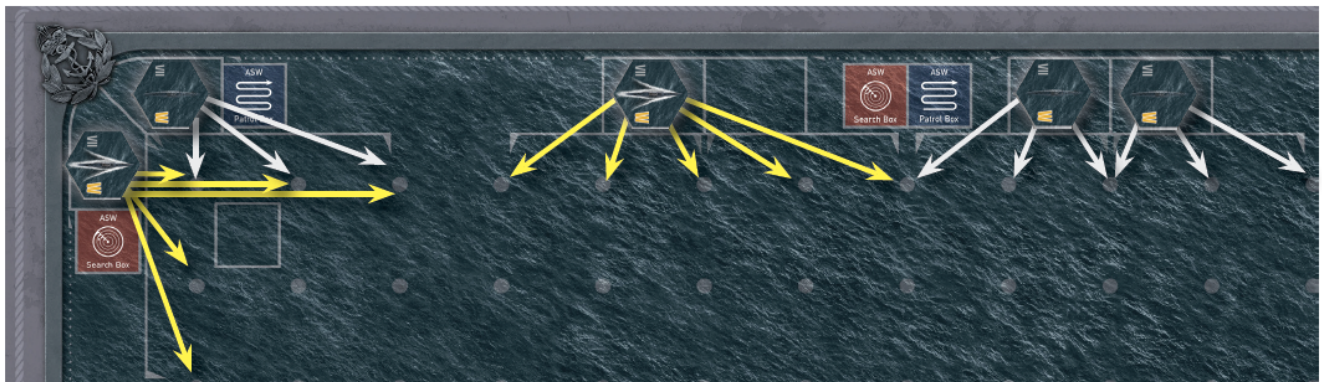
ターン #	d10 結果
8	9-10
9	8-10
10	7-10



浮上状態のUボートは、それが占める接近移動ボックスから、単一の接近移動ボックスに連結した5つのスペースの1つへいずれかの向きで移動します。下図の黄色の矢印を持つ浮上状態のUボートを見てください。このとき、浮上状態のUボート（VII型とIX型の両方）は、30mまで潜航することを選択できます。

潜航状態のUボートは、それが占める接近移動ボックスから、単一の接近移動ボックスに連結した3つのスペースの1つへいずれかの向きで移動します。下図の白い矢印を持つ潜航状態のUボートを見てください。このとき、潜航状態のUボートは、攻撃マップ上へ移動する前にその深度を変更することを選択できます。

**重要:** これは、Uボートの進入ターン（ターン8+）についての移動全体です。



**例:** UボートWは接近移動ボックス内で潜航状態にあり、このターンに攻撃へ移動しなければなりません。接近記録欄の内周にある矢印を使用すると、Uボートの位置に隣接する5つのスペースを見ることができます。水面上にいる間は、その位置の正面にある5スペースの選択枝を持ちます。潜航していたら、それに最寄りの3スペースからのみ選択できます。

ターン11の開始前、Uボート移動中にあるUボートが攻撃マップに進入していたら、その接近はそのUボートについては終わり、プレイのシークエンスの全フェイズは、哨戒の残りについてそのプレイヤーによって使用されます。これらが接近マップから攻撃マップへ移管されるに連れて、これは各Uボートに個別に適用します。

**例:** ターン9のUボート移動の開始前、JeromeのUボートZは護衛艦接触なしで接近マップ上にあります。Jeromeはd10を引かなければならず、結果は「9」です。このターンのUボートZの移動は、接近から攻撃への移動のために使用されなければなりません。UボートZが攻撃マップへ進入次第、攻撃マップについての全てのルールが直ちに有効となり、哨戒を継続するためプレイのシークエンスの全フェイズがJeromeによって使用されることになります。いまだ接近マップ上にある他のUボートは、接近マップのルールとプレイのシークエンスのみを使用することになります。

ターン11に開始して（いまだに全てのUボートが誘発されていなければ）、攻撃が開始されて全フェイズを使用します。たとえ全てのUボートが護衛艦の接触を持って接近ボックス内にあっても、ここで完全なプレイのシーケンスが使用されます。

- ・護衛艦接触なし：それらに接触を持つ護衛艦を持たない全てのUボートは、攻撃マップに進入しなければなりません。
- ・護衛艦接触：いずれかの護衛艦接触レベルを持つUボートは、攻撃マップへ進入する前に護衛艦の接触を最初に失わなければなりません。

### 接近移動 [Approach Movement]

Uボートは、接近マップ上の外側矢印に従って、小接近移動ボックスからどちらかの隣接接近移動ボックスへ移動できます。（右下の図を参照）接近マップ上にいる間、向きは使用されません。

Uボートの移動	低速船団	高速船団
浮上状態	ターン毎に1ボックス	1ボックス、偶数ターンのみ
潜航状態	1ボックス、偶数ターン	移動なし

接近ボックス内のUボートが護衛艦によるいずれかのレベルの接触を持ち、Uボートが別の位置に移動したら、護衛艦はそれと共に移動されます。護衛艦がUボートの上部にあると、Uボートと共に留まります。護衛艦がASW探索ボックス内にあると、新たな位置のASW探索ボックスへ移されます。



垂直移動



水平移動



曲がり角移動



接近移動矢印



## U ボートの向き [U-BOAT FACING]

U ボートは 8 方向の 1 つを向き、マップの攻撃部分内にいるときにその前方方向内へのみ移動できます。向きは、接近移動中に使用されません。

## 回頭 [Turning]

回頭は、攻撃移動にのみ適用します。U ボートは、その前方移動を開始する前に 1 フリー回頭ターンを受け取ります。このフリー回頭は、移動することなしでも使用できます。回頭は、時計回り又は反時計回りのどちらかの方向に行うことができます。

**浮上状態 [Surfaced] :** VII 型 U ボートは 180 度まで回頭でき (U ボートをどちらかの方向へ 4 サイドまで回転させる)、IX 型は 135 度まで回頭できます (どちらかの方向へ 3 サイドまで回転させる)。

**潜航状態 [Submerged] :** VII 型 U ボートは、90 度まで回頭でき (U ボートをどちらかの方向へ 2 サイドまで回転させる)、IX 型は 45 度まで回頭できます (どちらかの方向へ 1 サイドまで回転させる)。

**例:** 下のマップで、U ボート Y は全 8 方向が表示されます。黄色のドットは、各ボートの正面をマークします。

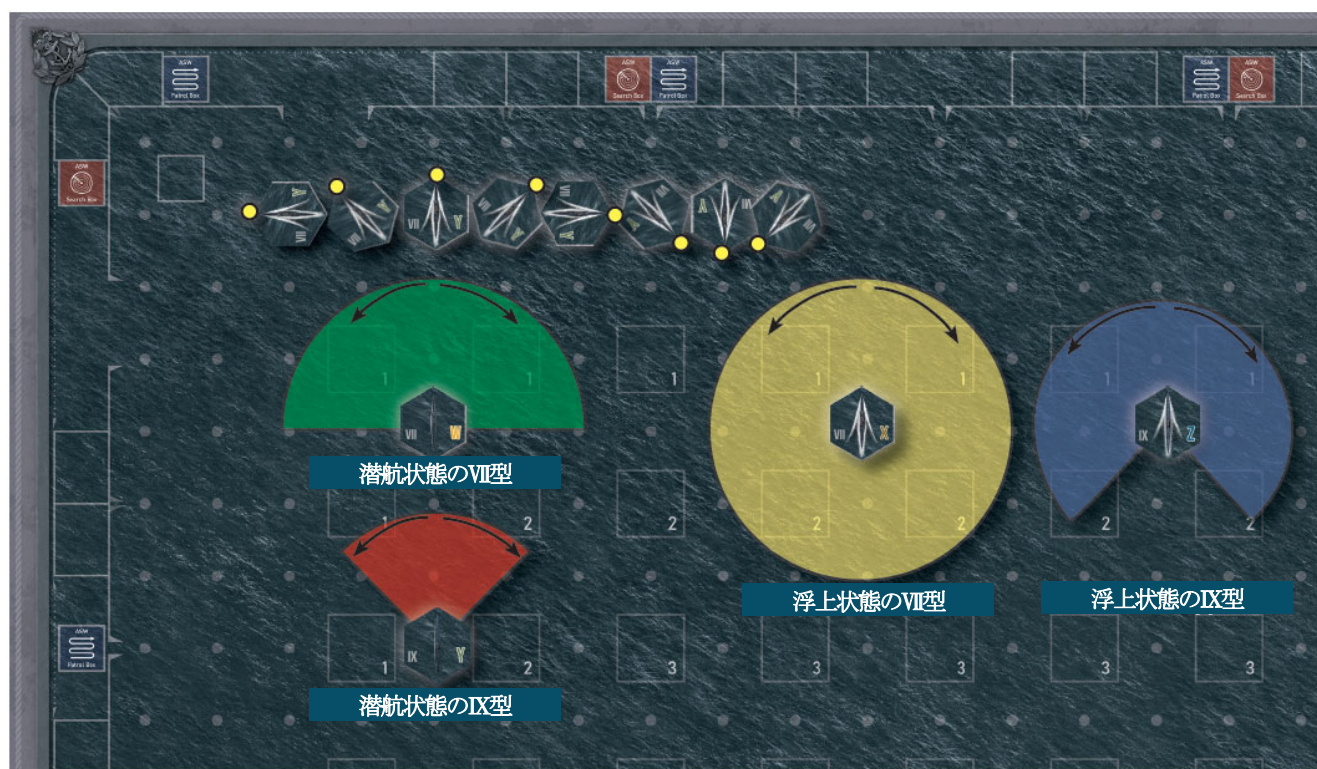
以下:

U ボート W は、緑色で潜航状態の VII 型についての 90 度範囲を図示します。

U ボート X は、黄色で浮上状態の VII 型についての 180 度範囲を表示します。

U ボート Y は、赤色で潜航状態の IX 型についての 45 度範囲を図示します。

U ボート Z は、青色で浮上状態の IX 型についての 135 度範囲を図示します。





**攻撃移動 [Attack Movement]**

U ボートは、攻撃マップ内で移動のためのスペース（ドットと船団ボックスの両方）を使用します。この移動は、移動開始前に認められたフリー回頭に追加されます。

**浮上状態 [Surfaced] :** U ボートは、2 スペースまで移動でき — 又は — 1 前方移動次いで 1 回頭です。

**潜航状態 [Submerged] :** 作戦航行で機動している U ボートは、1 スペースまで移動できます。

**例 :** 下の潜航状態のVII型 U ボート W を見ると、攻撃マップ上で左端曲がり角のドット・スペースの第 1 コラム内で移動を開始することが分かります。下向き (1) で開始し、フリー回頭 (2) として 45 度回頭を行います。— これは、90 度回頭も可能でした。次いで、1 スペース前方方向 (3) へ移動します。

浮上状態のVII型 U ボート Y は、攻撃マップの中央で前方を向いて開始し (1)、1 フリー回頭を行い (2)、1 スペース前方へ移動し (3)、次いで更に 1 スペース前方へ移動します (4)。



### 緊急浮上 [Emergency Blow]

緊急浮上は、U ボートを迅速に浮上させるため、U ボートのバラスト・タンクから水を外部へ放出することで実行できます。いったん開始したら、緊急浮上は U ボートが水面に到達するまでの各ターンに継続します。



緊急浮上は、浸水 [Flooding] 又は冠水 [Contained Flooding] マーカーが浸水記録欄上の「I-N」ボックス (VII型) 又は「I-N-G」ボックス (IX型) 内にあり、しかも潜航舵/方向舵が重大損傷又は破壊状態であると実行できません。

緊急浮上を実行している間、U ボートは以下を実行できません。:

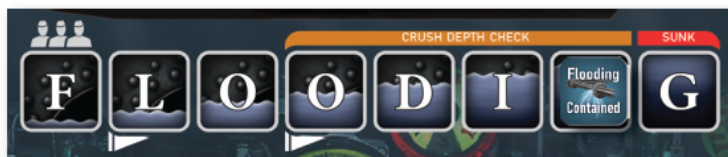
- ・前方移動と/又は回頭
- ・回避運動
- ・無音潜航

いったん開始されたら、緊急浮上手順は任意に停止できず、U ボートは海上に浮上するか沈没するかのどちらかです。

**手順:** 移動フェイズの開始時、プレイヤーが緊急浮上を宣言したとき、深度 & 探知記録欄上の U ボートの上に緊急浮上マーカーを置き、その深度を 45m だけ上方へ調整します。緊急浮上の各ターンに、U ボートの深度マーカーを記録欄上で追加 45m 上へ移します。U ボートは、攻撃値の半分 (端数切り捨て) で爆雷攻撃に脆弱です。U ボートが水面上に到達したとき、U ボート・マーカーをその水面上に裏返し、プレイヤーは直ちに自沈手順 [29] を実行しなければなりません。

**註釈:** 緊急浮上は、U ボートを放棄して自沈する前に水面上へ迅速に戻るために使用されます。U ボートは失われますが、乗員の生命は救われます (いまのところは)。すでにガスが溜まっているか又は未解消の火災が乗員を一掃しようと脅かしていたら、これは脱出を試みる最後の賭けです。

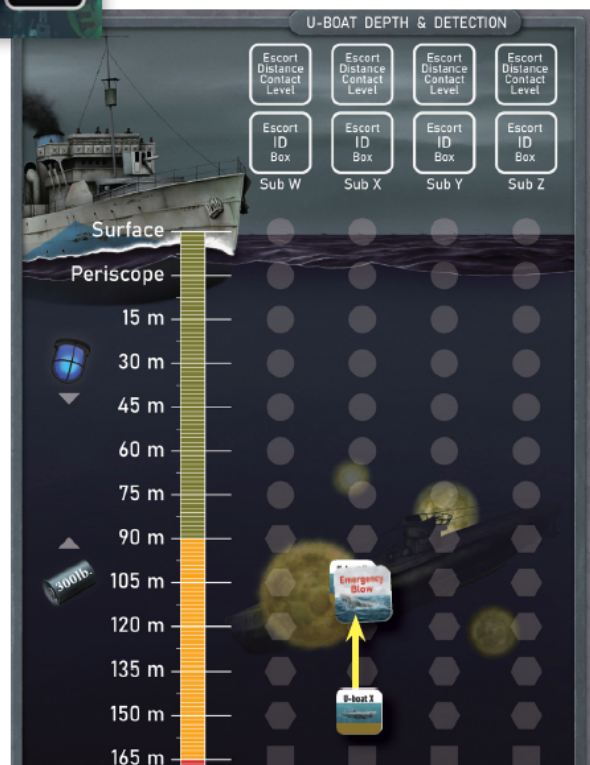
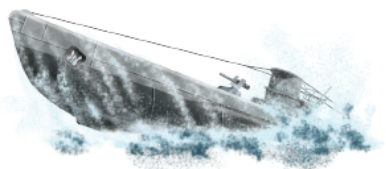
**デザイナーズ・ノート:** 自沈の手順は、U ボートが水面上へ到達する結果を単純化します。続く水面上での砲攻撃、艦の放棄等のプレイを回避し、艦は終了結果に進みます。



**例:** 右の深度 & 探知記録欄で、U ボート X が 150m で浸水記録欄の冠水が「N」レベルと分かります。Jordan は浸水損傷のために沈没することを懸念し、緊急浮上を実施します。

U ボート X は 45m 上昇し、「緊急浮上 [Emergency Blow]」マーカーでマークします。これは、海面に到達するまで、続くターンに上昇を継続しなければならないことを示します。

いったん水面に到達したら、乗員は U ボートの自沈を強制され、生還を期待できます。





### U ボートの哨戒からの離脱 [U-boat Disengagement from Patrol]

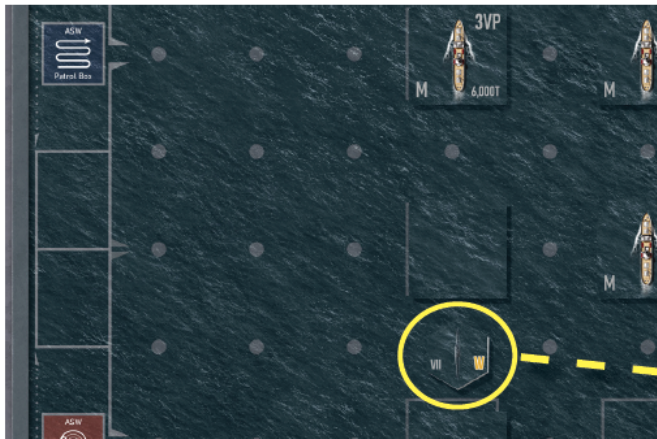
U ボート移動フェイズ中、U ボートは以下でない限り哨戒を離脱できます。:

- ・攻撃マップ上で、いかなる U ボートにも接触を持たない護衛艦の探索範囲内。
- ・攻撃マップ上で、クワドラント内に護衛艦割当てマーカーを持つ（マップの最下部へ移動していない限り）
- ・攻撃マップ上で、いずれかのレベルの護衛艦接触下にあると（マップの下部から移動していない限り、その場合には生存 [55] について行われなければなりません）
- ・接近マップ上で、いずれかのレベルの護衛艦接触下にあると。

**手順:** U ボート上に護衛艦がいかなるレベルの接触も持たなければ、その U ボートは離脱できます。ターン／情報記録欄上の現在のターン・ボックスに離脱した U ボートを置きます。

ターン記録欄上の U ボートは、それでも主哨戒が完了した後で落伍船を沈めることができます。[68]

**註釈:** この U ボートはエリア内に残され、この哨戒中は船団艦船狩りに参加できないことになります。これは、それが被っている損傷や艦長が修理や手当てのために基地への帰還を望むために起こり得ます。或いは、U ボートが何隻かの獲物を沈めて、その成果を称えるために基地への帰還を望むこともできます。これらは、哨戒が完了した後で、落伍船狩りで損傷した艦船を撃沈することもできます。



**例:** ターン 22 までに、U ボート W は数隻の船団艦船を撃沈しており、哨戒は更に多くの撃沈と損傷を持ち、U ボート W は自身もいくらかの損傷と死傷を出しています。哨戒の終了が到来しており、Allen は港への帰還途中に残っている 3 本の魚雷で落伍船を仕留められる望みがあります。哨戒はほぼ成功だったので、更なる損傷や撃沈される危険を冒して勝利を台無しにすることを望まず、Allen は離脱を選択します。現在 U ボートと接触している護衛艦はないため、離脱できます。Allen は攻撃マップから U ボート・カウンターを取り去り、ターン／情報記録欄上の現在のターンにそれを置きます。





## U ボート索敵フェイズ [U-BOAT OBSERVATION PHASE]

このフェイズ中、水面又は潜望鏡深度にある U ボートは、その範囲内にある船団艦船を発見して識別できます。U ボートの索敵範囲は、時間帯や天候状態に依存します。

**手順:** 攻撃マップ内で水面又は潜望鏡深度にある U ボートは、下表と現在の日にちと天候状態を使用してその発見範囲と ID 範囲を判定します。

**註釈:** あなたはマップ上で範囲をマークするため発見範囲カウンターを使用でき、U ボートからの 45 度の角度によってカウントし、最大範囲に発見範囲カウンターを置きます。カウンター間のスペース (U ボート周囲のスクエア) は、発見又は識別された艦船です。

各 U ボートの発見範囲内にあるカラの各ボックスについて、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の上部から無作為に船団艦船カウンターを引き、表面を向けて置きます。次いで、U ボートの ID 範囲内にある船団艦船カウンターを裏返し、その艦船の情報を明らかにします。裏が空白の船団艦船カウンターは、マップ上のその場に残されます。

**註釈:** これらの空白カウンターのいくつかは視認されたと思われたものの、よく調べてみると実際はそうでなかったものもあります。後にそこで他の船団艦船が発見されたときに忘れないよう、船団内で貨物船が沈没した場所も示します。

	好 天	悪 天
昼間	発見—12 スペースまで ID—8 スペースまで	発見—8 スペースまで ID—6 スペースまで
夜間	発見—6 スペースまで ID—4 スペースまで	発見—4 スペースまで ID—2 スペースまで

**例:** Jordan の U ボート X は潜望鏡深度にあり、自身の位置周囲にいる船団艦船を見ることを望みます。夜間の好天なので、6 スペース離れた地点を発見でき、4 スペース以内の艦船を識別できます。

発見範囲カウンターを使用し、Jordan は対角にある各方向上の 6 スペースをカウントし、これらのスペースをマークします。(U ボートの左のスペースは、簡略化のためにここでは表示されない、同じパターンを使用します。) 次いで、彼は適切な輪形 # を使用して、そのエリア内の各スクエア・スペース上のいずれかのカラのスペース上に、表面を向けた船団艦船を置きます。

次いで、自身の U ボートから 4 スペースをマークするため、発見範囲カウンターを前方へ移します。そのエリア内の船団艦船の情報を表示するため、それを裏返します。



## TDC 計算フェイズ [TDC CALCULATION PHASE]

## 魚雷発射指揮装置 [TORPEDO DATA COMPUTER] (引直し可)

このフェイズ中、魚雷がその目標に命中する機会の計算を判定するために計算が行われます。U ボートの発見範囲内で発見又は識別された船団艦船の上に TDC ID カウンターを置くことができます。TDC 命中修正は、-2~+3 の範囲です。

**註釈：**魚雷はこのときに発射されません。これは目標計算のみです。

**手順：**目標船団艦船を選択します。戦闘カードを引き (引直し可)、範囲縦列と時間／天候横列を交差照合します。これは、魚雷がその目標に命中するか計算しているときに適用される命中修正を生み出します。

TDC カードの上部はスペース内の範囲 (短、中、長) を表示し、時間帯／天候条件はカードの左側に位置します。

適切な縦列と横列を交差照合することにより、一致している TDC 修正マーカーを隣接する選択した各魚雷発射管に置くことで、1 つ又は複数の発射管 (装填済又は装填中、ただしカラは不可) に割当てることができる TDC 修正が指定されます。

TDC			Convoy Spot			Merchant To Hit Number
Range	1 - 4	5 - 8	9 - 12	0	1	
☀️	+2	-1	+1	🚢	🚢	6
☀️	+2	-1		🚢	🚢	7
☁️	0	0				7
☁️	-1					8

TDC の計算は、艦首 (発射管 I~IV) 又は艦尾 (発射管 V~VI) のどちらかで (両方は不可)、いずれかの数の魚雷装填済又は装填中の発射管に適用できます。



**例：**昼間で好天中の 3 スペースの範囲で、TDC 計算は+2 (上の TDC カード上に表示) です。魚雷発射管 #3 上に+2 TDC 修正マーカーが置かれます。単一の艦船に複数の魚雷照準を望むと、このときに他のそれを各発射管 #1、#2、#4 に置くことができます。



目標艦船へ割当てた魚雷発射管 (たち) に、一致する TDC 目標 ID マーカーを置きます。必要に応じて、各魚雷発射管についてこの手順を繰り返します。

乗組員の向上を使用していると、以下を行うことができます。:

- 追加の目標艦船の選択とそれぞれ (2 TDC/3 TDC) についての TDC の計算
- 2 枚の TDC カードを引き、使用するために 1 枚を選択します (2 TDC カード引き)
- TDC を計算しているときに+1 DRM を加えます (TDC に+1 DRM)

**重要！** 各目標艦船は、ターン毎に一度のみ目標となり得ます。複数の TDC 計算を行うことができるのであれば、それらは個別の目標艦船について行われなければなりません。

続くターンの TDC フェイズ中、あなたは以下ができます。:

- 以前の修正を維持している間に、異なる目標の TDC 計算を行うー又はー
- すでに修正を持っている目標へ、その修正の改善を試みるために計算を行います。新たな修正が現在の修正以下であると、変更はありません。新たな修正が現在の修正よりも大き (良) ければ、新たな修正を反映しているマーカーで発射管 (たち) を更新します。

15m 以深へ沈下していると、魚雷発射管から全ての TDC 修正マーカー並びに目標艦船から TDC 目標 ID マーカーを取り去ります。

**備忘：**艦長、先任将校、次席将校は、TDC に影響を与える向上を持っている可能性があります。乗組員向上チャートをチェックし、適用可能な TDC 修正を使用することを忘れないでください。15m 以深へ沈下している U ボートが自動的に全ての TDC を失うことも忘れないでください。

## 対潜水艦戦フェイズ [ANTI-SUBMARINE WARFARE PHASE]

このフェイズ中、護衛艦は最初に移動し、次いで接近マップ上で次いで攻撃マップ上で探索します。状況が正しければ、攻撃が発生します。

いずれかの U ボートが接近マップ上にある間、これらの U ボートについては **接近の対潜水艦戦探索** を使用します。[40] 攻撃マップ上の各 U ボートについては、代わりに **攻撃の対潜水艦戦探索** を使用します。[43]

デザイナーズ・ノート：何人かのプレイヤーは、最初に全ての接近手順を行うのが好ましく、次いで同一ではなく同様の手順で攻撃マップを行うのが好ましいと感じるかも知れません。どちらも問題はありませんが、護衛保持記録欄のクリーン・アップを一度だけ行ってください。

### 護衛艦の艦長 [Escort Captain]

護衛艦が最初にマップ上に置かれるとき、適切なパイルから無作為に艦長カウンターを引き、護衛カウンターの下に表面を向けて置きます。カウンターの裏面は、護衛艦が攻撃マップ上の迎撃ボックスから取り去られてその距離が護衛艦割当てマーカーまで 0 に到達するまで明らかにされないため、見てはなりません。



### 護衛艦の移動 [Escort Movement]

ASW フェイズの開始時、護衛艦の移動はその一般情報マーカーを調整することで示されます。

### 接近マップ上 [On Approach]

各 U ボートについて、U ボート深度 & 探知記録欄上のいずれかの一般情報マーカーを調整し、1 だけカウントを減少させます。

カウントが 1 又は 0 に到達し、U ボートがいまだ水面にあると、攻撃はターンの後半で **護衛艦艦砲攻撃** [49] が発生するときに実施されることになります。

カウントが 0 に到達したとき、目標 U ボートの上部に護衛艦とその艦長を置きます。 **護衛艦爆雷攻撃** [50] は、ターンの後半で発生し得ます。

### 攻撃マップ上 [On Attack]

攻撃マップの各護衛艦割当てマーカー並びに各 U ボートについて U ボート深度 & 探知記録欄の一般情報マーカーを調整し、1 だけ減少させます。

**迎撃ボックス内の護衛艦が 0 に到達** [Escort in Interception Box reaches 0]：迎撃ボックス内の護衛艦についてカウントが 0 に到達したら、護衛艦割当てマーカーを護衛艦に置き換え、艦長の ToT ナンバーを反映するため、護衛艦上に目標達成時間 [Time on Target] カウンターを置きます。



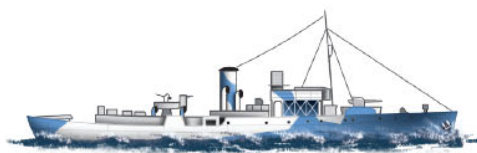
備忘：目標達成時間は、艦長カウンターの右上端内の数値で、総員配置を要求されたときに護衛艦が探索に消費するターン数を示します。



**深度 & 探知記録欄上で距離が 0 に到達** [Distance on Depth & Detection Track reaches 0]：深度 & 探知記録欄上でカウントが 0 に到達したら、一般情報マーカーを取り去り、護衛艦をその目標 U ボートの上に置きます。

### 護衛艦保持ボックスのクリーン・アップ [Escorts Holding Track Clean-Up]

次いで、護衛艦保持記録欄上で、その上に 1 つ以上の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動させます。[52]





## 接近マップ上の対潜水艦戦探索 [ANTI-SUBMARINE WARFARE SEARCH ON APPROACH MAP]

これらのルールは、マップの接近スペース内の U ボートについて有効です。U ボートも攻撃マップ上にあると、それらについての ASW 探索は次に発生します [43]。(U ボートが接近マップと攻撃マップの両方にあると、ASW 探索カード引きはこれらの位置について個別に行われることになります。)

### 護衛艦位置チェック [Escort Location Check] (引直し不可 🚫)

これは、護衛艦が接近マップ上の U ボートと同じ位置にいるのかを確認するためのチェックです。1 枚の交戦カードを使用して、各位置をチェックします。

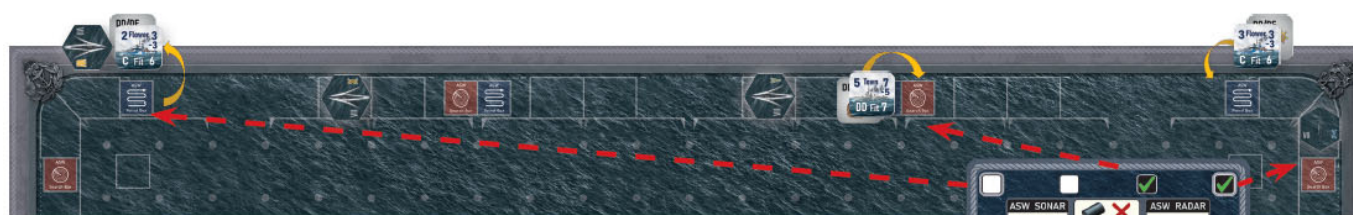
手順: 1 枚の交戦カードを引き、外端のみを見て、緑色の ✓ チェック・マークの有無を確認するために各位置 (カード外周のボックス) をチェックします。

**註釈:** あなたは 1 枚のみのカードを引き、その単一カードから全ての位置をチェックします。ASW 哨戒ボックス内で U ボートのみを持つ位置ボックス 並びに U ボートと護衛艦を持つ位置ボックスを見つけます。

- ☐ チェック・マークがなければ、その位置で探索はありません。その位置で哨戒ボックス内に護衛艦があると、護衛艦保持記録欄の最下部スペースへ移します。最下部スペースがすでに護衛艦を保持すると、到来している護衛艦にスペースを作るため、元からいる護衛艦を 1 スペース上に移します。これは、スペースを作るために記録欄で護衛艦を上へ移す連鎖対応を創出し得ます。
- ☒ その深度 & 探知記録欄上に警報マーカーを持たない U ボートが存在する位置に緑色の ✓ チェック・マークがあると、以下のチェックを順番に実行します。接触を持たない複数の U ボートが同じ位置内にあると、どちらが影響下か判定するため R#引き [X] (引直し不可 🚫) を使用します。
  - ・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 [Search] 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、保持記録欄の最上部スペース内の護衛艦をその位置の探索ボックスへ移します。カラのスペースを埋めるため、残っている護衛艦を上位の護衛艦保持ボックス内へ移しますが、新たに記録欄の最下部に置かれた護衛艦は移さないでください。
  - ・護衛艦保持記録欄の最上部ボックス内に護衛艦カウンターがなければ、護衛艦供給カップから無作為に 1 枚のカウンターを引きます。
    - ・誤接触マーカーが引かれたら、影響はありません。この位置の探索は終了し、マーカーはカップへ戻されます。
    - ・護衛艦カウンターが引かれたら、それと共に無作為に選択された護衛艦艦長カウンター [39] を下にして、その位置の探索ボックス内に置きます。いったん艦長カウンターが護衛艦に割当てられたら、哨戒全体についてその護衛艦と共に留まることになります。

ここで、U ボートは急速潜航 [42] を実行するか否かを選択しなければなりません。最後に、護衛艦が装備状態 [54] であるか確認するためにチェックします。

いったんカード上の全 ASW ボックスがチェックされたら、護衛艦の U ボート探索ステップへ進みます。



**例:** ターン 6、狩が始まりました! U ボート 4 隻と護衛艦 2 隻が接近マップ位置をうろついています。

交戦カードをチェックすると、2 つのみの ✓ が表示され、両方が右側にあります。左上の位置に U ボートと護衛艦の両方がありますが、護衛艦は探索パターンの付近にはないため (✓ なし)、護衛艦は護衛艦保持記録欄の最下部へ移されます。護衛艦と U ボートの両方を含んでいる最上部中央では位置ボックス上に ✓ があるため、護衛艦は ASW 哨戒ボックスから ASW 探索ボックスへ移され、続く探索フェイズに探索するための位置です。

上右曲がり角については、エリア内に護衛艦がありません。護衛艦保持記録欄の最上部位置内護衛艦がないため、引きカップからカウンターが引かれます。護衛艦が引かれたら、艦長と共に ASW 探索ボックス内に置かれます。誤接触が引かれたら、引きカップへ戻されてマップ上には何も置かれません。

## 護衛艦の U ボート探索 [Escort U-boat Search] (引直し不可 🚫)

ASW 探索ボックス内又は U ボートの上の護衛艦は、U ボートを探索して可能な攻撃のために移動します。

**手順：** ASW 探索ボックス内又は U ボートの上の各護衛艦について、護衛艦探索の結果を判定するため各位置について 1 枚又は 2 枚の交戦カードを引きます。カード (たち) 上の適切な探索タイプを位置取りし、緑色の ✓ 又は赤色の ✗ を探します。3 タイプの探索がありますーレーダー、視認、ソナー。

複数の U ボートが 1 つの位置を共有すると、可能であれば浮上状態の U ボートが目標になります。その位置の U ボートが全て浮上状態又は全てが潜航状態であると、どの U ボートが目標か判定するため R#引き [X] (引直し不可 🚫) を使用します。浮上状態と潜航状態の混合で複数の浮上状態であると、どの浮上状態の U ボートが目標か判定するため R#引き [X] (引直し不可 🚫) を使用します。

- レーダー探索 [Radar Search]：** 1 枚の交戦カードを引きます。浮上状態 U ボートに対する装備状態護衛艦について、ASW レーダー結果 (前期又は後期) を使用します。いったん接触が達成されていたら、続くターンに維持されます。U ボートが潜航していたら、護衛艦は接触を維持してソナーへ変換し、非追尾ソナー探索が行われます。結果の成否については下記を参照します。
- 視認探索 [Visual Search]：** 1 枚の交戦カードを引きます。浮上状態 U ボートに対する非装備状態護衛艦について、ASW 視認結果 (昼間又は夜間、好天又は悪天) を使用します。いったん接触が達成されていたら、続くターンに維持されます。U ボートが潜航していたら、護衛艦は接触を維持してソナーへの探索手順へ変換し、U ボートが潜航状態に留まる間の各ターンについてソナー探索が要求されます。
- ソナー探索 [Sonar Search]：** 潜望鏡深度以深の潜航状態の U ボートに対する ASW ソナー結果 (前期又は後期、好天又は悪天) を使用します。

- U ボートが作戦航行で移動していると、護衛艦探索毎に 1 枚の交戦カードを引きます。
- U ボートが無音航行を使用していると、護衛艦探索毎に 2 枚の ASW カードを引き、両方が接触の確立又は維持のために成功しなければなりません。
- 深度 & 探知記録欄上に警報マーカ―又は追尾マーカ―がなければ、その探索試みの結果について「感知 [“Acquire”]」ASW ソナー・チャートを調べます。

### ✓ 結果：

**レーダー/視認/ソナー [Radar/Visual/Sonar]：** いずれかの探索の試みで、緑色の ✓ は護衛艦が接触を獲得又は維持していることを意味します。U ボートによって成功した回避運動が行われなければ [42]、存在する失探 [Lost Contact] マーカ―を取り去り (もしもあれば)、護衛艦は完全接触を持ちます。

成功した接触について、深度 & 探知記録欄上の接触状態 U ボートの護衛艦 ID ボックス内に、護衛艦 ID ナンバー (すでに存在していると) に一致する警報マーカ―を置きます。接触がソナーによって行われていたら、その U ボートの護衛艦範囲接触レベル・ボックス内に追尾マーカ―も置き、次いで距離判定ステップへ進みます。  
[42] いったん接触が行われたら、護衛艦は接触が失われるか又は U ボートが沈没するまで同じ U ボートの追跡を継続します。

警報マーカ―が置かれたとき、護衛艦は探索手順内で接触状態に留まり、増加させるために失探 2 マーカ―が要求されることとなります。その時点で護衛艦は U ボートとの接触を失い、このマーカ―は取り去られます。警報マーカ―が深度 & 探知記録欄上にある限り、護衛艦は U ボートとの接触を持ちます。



### ✗ 結果：

**レーダー/視認 [Radar/Visual]：** レーダー又は視認探索の試みでは、赤色の ✗ は接触なしを意味します。護衛艦を同じ位置内の ASW ボックスへ移します。

**ソナー [Sonar]：** 追尾マーカ―を持つ又は持たないソナー探索の試みでは、赤い ✗ はその護衛艦が接触に失敗しているか又確立された接触が失われていることのどちらかを意味します。

- 深度 & 探知記録欄上に警報マーカ―がなければ、ここでの失敗は初期接触が行われないことを意味します。護衛艦をその位置で哨戒ボックスへ移します。

警報マーカ―がすでに深度 & 探知記録欄上に存在していたら。：

- すでに存在しなければ、U ボートの護衛艦距離接触レベル・ボックス内に失探 1 マーカ―を置きます。
- すでに失探 1 マーカ―がそこにあると、それを失探 2 面へ裏返します。
- すでに失探 2 マーカ―がそこにあると、警報マーカ―と共に取り去り (それらを供給へ戻します)、護衛艦をその位置の ASW 哨戒ボックス内に置きます。護衛艦はその接触を完全に失っており、やり直さなければなりません。

### 回避運動 [Evasive Maneuvers] (引直し可)

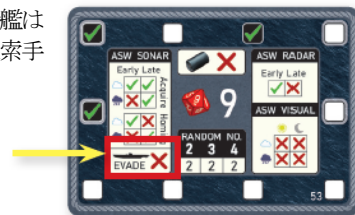
ソナー接触が行われていたら、U ボート・プレイヤーは1 戦術ポイントのコストで回避を試みるための選択枝を持ちます。これは、30m 以深でのみ行うことができ、緊急潜航と同じターンであってはなりません。

**註釈:** U ボートは、無音航行をしている同じターンに回避運動を使用できません。

**手順:** U ボート上のTPs を1 だけ減少させます。1 交戦カードを引き、ASW ソナー・ボックスのU ボート回避運動をチェックします。

✓ は、U ボートが探索している護衛艦の回避成功を示します。これが護衛艦の最初の接触の試みで、警報マーカーが護衛艦 ID ボックス内になければ接触は行われません。護衛艦が護衛艦 ID ボックス内の警報マーカーと共に追尾していたら、1 レベルの失探を加えます。接触が完全に失われたら、護衛艦はその警戒ボックスへ戻されます。

✗ は回避失敗を示し、護衛艦は接触を持ちます。成功した探索手順を完了します [41]。



### 距離の判定 [Determine Distance] (引直し不可)

成功した護衛艦探索では、距離を示している一般情報マーカーがすでに置かれていなければ、1 枚の交戦カードを引き、全護衛艦の接触の探索タイプ (ソナー、レーダー、視認) について R# 3 [X] を使用します。R# 3 結果は距離、護衛艦が攻撃可能性に位置するまでのターン数です。

適切な U ボートについての U ボート深度 & 探知記録欄上の護衛艦距離接触レベル・ボックス内に、距離ナンバーを示している一般情報マーカーを置きます。

U ボートが護衛艦位置チェック中に急速潜航を実施したら、これは護衛艦によって行われる接触に影響しません。U ボートが急速潜航しておらず距離が現在 1 であると、護衛艦は護衛艦艦砲攻撃 [49] を実行できます。

### 急速潜航 [CRASH DIVE]

ASW フェイズ中、浮上状態の U ボートは急速潜航ができます。:

- ・接近マップ上で、護衛艦+艦長が探索ボックス内に置かれている。
- ・攻撃マップ上で、護衛艦+艦長が迎撃ボックス内に置かれている。



これらは、U ボートが急速潜航できる唯一のときです。この決断は、ターンの後の方では行うことができません。備忘として、深度 & 探知記録欄上の U ボートのマーカー上に急速潜航マーカーを置きます。次のフェイズの開始時に取り去ります。

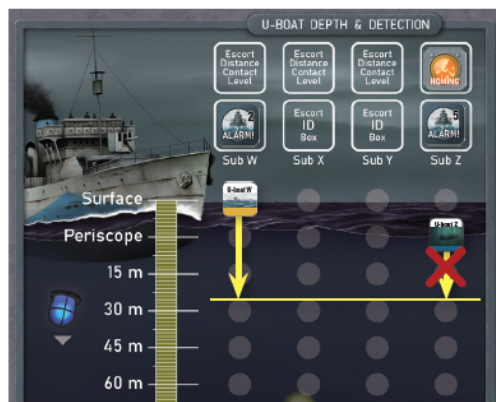
**重要!** 距離マーカーが護衛艦上に置かれたとき—接近マップ上又は攻撃マップ上の迎撃ボックス内のどちらか—浮上状態の U ボートは急速潜航することの決断を行わなければなりません。これは、U ボートが急速潜航できる唯一のときです!

**註釈:** 急速潜航は、ASW フェイズ中に U ボートが潜航して高速でより深い安全深度を得る試みを認めるために使用されます。

全ての U ボート (VII 型と IX 型) は、1 TP のコストで 30m まで急速潜航できます。急速潜航のターンには、前進移動、回頭、回避運動が認められません。続くターンに、通常の移動ルールを適用します。

**手順:** 1 TP を消費し、深度 & 探知記録欄上で U ボートの深度マーカーを 30m スペースへ移します。

**例:** 右の深度 & 探知記録欄で、この例について 2 隻の U ボートを調べます。U ボート W は、浮上状態で急速潜航を行います。直ちに 30m まで沈下します。潜望鏡深度の U ボート Z は、浮上状態ではないため急速潜航ができません。





## 攻撃マップ上の対潜水艦戦探索 [ANTI-SUBMARINE WARFARE SEARCH ON ATTACK MAP]

これらのルールは、1隻以上のUボートが攻撃マップ上に存在するときに有効です。Uボートが接近マップ上にもあると、それらへのASW探索が早期に発生します。[40] (Uボートが接近マップと攻撃マップの両方にあると、ASW探索カード引きはこれらの位置について個別に行われることになります。)

註釈：これは、接近探索の手順とは異なります。

## 護衛艦の位置チェック [Escort Location Check] (引直し不可)

マップ上に護衛艦要請マーカーがなければ、この手順は飛ばします。

手順：1枚以上の護衛艦要請マーカー（通常又は目標下）が攻撃マップ上にあると、1枚の交戦カードを引きます。マップ上の各護衛艦要請マーカーのクワドラント位置に一致するカード上の各ASW探索ボックスをチェックします。（クワドラント1と2について2つの最上部端ボックス並びにクワドラント3と4について2つの側ボックスをチェックします。）クワドラント & 護衛艦要請マーカーの情報を調べます。  
[48]

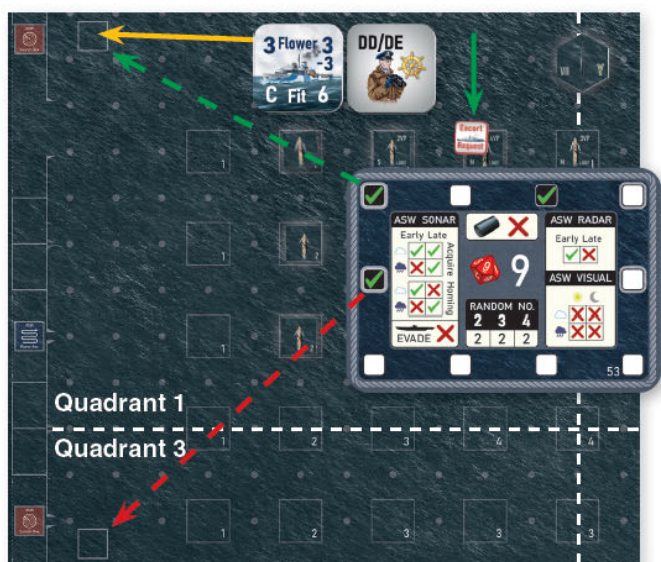
□ チェック・マークがなければ、クワドラント内の各護衛艦要請マーカー（両タイプ）について一般情報マーカーを調整し、カウントを1だけ減少させます。カウントが0に到達したら一般情報マーカーと護衛艦要請マーカーを取り去り、それらを一般供給に戻します。

✓ 位置に緑色の✓チェック・マークがあると、以下のステップを順番に実行します。：

- 護衛艦保持記録欄の最上部スペース内に艦長を持つ護衛艦があると、それらを迎撃ボックス内の一般クワドラントに置きます。カラのスペース内を満たすため、上の護衛艦保持ボックス内に残っている護衛艦を上方へ移しますが、記録欄の最下部の護衛艦は移動させないでください。
  - 護衛艦保持記録欄の最上部ボックス内に護衛艦カウンターがなければ、護衛艦供給カップから無作為に1枚のカウンターを引きます。
    - 誤接触マーカーが引かれたら、影響はありません。この位置の探索は終了し、誤接触マーカーはカップへ戻されます。一般情報マーカーのカウントを1だけ減少させます。
    - 護衛艦カウンターが引かれたら、それと無作為に選択した護衛艦艦長カウンター [39] をマップ上の迎撃ボックス内で一般クワドラント位置に置きます。いったん艦長カウンターが護衛艦に割当てられたら、それは哨戒全体について護衛艦と共に留まります。
    - 護衛艦マップ上の護衛艦要請マーカーを、護衛艦のID番号に一致する護衛艦割当てマーカーに置き換えます。

ここでUボートは、**急速潜航 [42]** を実施するか否かを選択しなければなりません。最後に、護衛艦が装備状態であるか確認するためにチェックします（未だに装備状態でなければ）。[54]

いったんカード上の全4つの灰色枠ASWボックスがチェックされたら、次のステップへ進みます。



**例：**攻撃マップ上の最上部左クワドラント内に1枚の護衛艦要請マーカーがあり、付近の潜航状態 U ボート Y から発射された蒸気魚雷の航跡発見に対して置かれます。夜間で天候は好天です。

1枚の交戦カードを引き、プレイヤーはカード上の結果をマップ上の状況と比較します。最上部左のクワドラントは、護衛艦要請を持つ唯一のもので、カードはそこに✓を持ちます。

保持記録欄上に護衛艦がないため、護衛艦供給カップから1枚を引き、それと共に艦長を1枚引きます。次いで、チェックして護衛艦が装備状態であることを確認し、装備済 [Fit] 面を上にして置きます。両カウンターは、迎撃ボックス上に置かれます。

### 護衛艦割当てマーカーへの護衛艦の距離判定 [Determine Escort's Distance to Escort Assigned Marker] (引直し不可)

護衛艦の総員配置要請 [Escort called to General Quarters] : 迎撃ボックス内に新たに置かれた各護衛艦について、その護衛艦が割当てられたマーカーに位置して探索を開始するまでのターン数 (1 又は 2) をチェックします。U ボート・プレイヤーは、この時点で急速潜航の有無を決定しなければなりません [42]。

手順 : 1 枚の交戦カードを引き、R#2 [X] 結果を使用します。結果のナンバーを示している護衛艦割当てマーカーの最上部に一般情報マーカーを置きます。これは、護衛艦がマップ上の護衛艦割当てマーカーに到達するためのターン数になります。

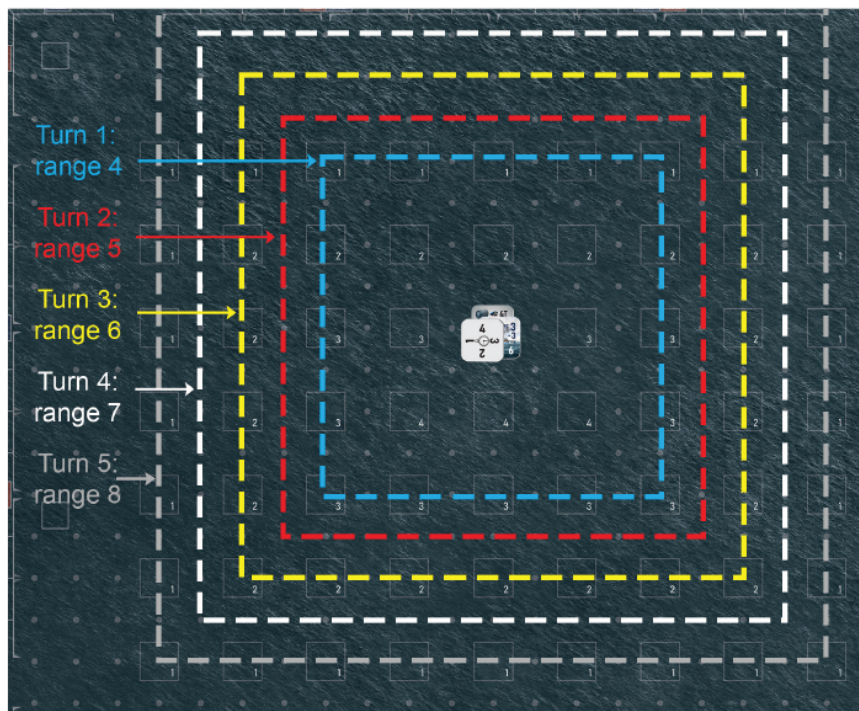
### 護衛艦の U ボート探索 [Escort U-boat Search] (引直し不可)

攻撃スペース上の各護衛艦について、その護衛艦の探索範囲内で護衛艦が U ボートと接触を行うかどうか確認するためにチェックが行われます。護衛艦の ASW 探索には、以下の 3 つのタイプがあります。: レーダー、視認、ソナー。

註釈: これは、接近の探索手順と異なります。

範囲 [Range] : 護衛艦の配置ターンの探索手順は、護衛艦から全方向へ 4 スペース伸びる輪形を形成します。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 スペースずつ伸びます。護衛艦は、目標達成時間を残している限り、探索を継続することになります。

例: 護衛艦が総員配置探索にあり三番目のターンに、その範囲は全方向に 6 スペースとなります。



**手順**：攻撃マップ上でその範囲内に少なくとも1隻のUボートを持つ各護衛艦について（複数であると、R#によって順番を判定します）、その現在の接触レベルに依存して、探索又は接触維持の試みのどちらかを行います。

**目標達成時間、接触なし [Time on Target, no contact]**：護衛艦が目標達成時間を持ち、いかなるUボートにも接触を持たなければ、もしもあれば最初に浮上状態又は潜望鏡深度のUボートを目標にします。ない場合、次いで探索範囲内にある潜航状態のUボートが目標になります。護衛艦は、一度に1隻のみのUボートを目標にできます。これらどちらかの状況下に複数のUボートが存在したら、目標を判定するため R# [X] (引直し不可) を使用します。

**レーダー／視認 [Radar/Visual]**：目標Uボートが浮上状態／潜望鏡深度にあると、護衛艦は装備状態であるとレーダーを使用し（下記ステップ1）又は非装備状態であると視認を使用します（ステップ2）。

**ソナー [Sonar]**：ソナー探索は、潜航状態のUボートに一度実施されます（ステップ3）。目標Uボートが潜航状態で探索範囲内にあると、護衛艦はソナー（ステップ4）の「感知」又は「追尾」の適切なチャートを使用します。

**Uボートとの接触を持つ護衛艦 [Escort with contact on a U-boat]**：レーダー又は視認接触がいったん達成されたら、目標Uボートが15m以深へ潜航するまで自動的に接触を維持し、次いで未来のターンにソナーに変更します。ソナーを使用している護衛艦は、各ターンに探索によって接触を維持します（ステップ4で追尾を持つ）。

1. 浮上状態又は潜望鏡深度のUボートをレーダー探索している装備状態の護衛艦 [Fitted Escort with Radar searching for U-boat at Surface or Periscope Depth]：d10 を引いて結果をチェックします。Uボートが浮上状態であると接触は2+（好天）又は4+（悪天）、潜望鏡深度であると4+（好天）又は6+（悪天）で行われます。Uボートが潜航状態になるまで、接触を維持するために行われるチェックはありません。
2. 浮上状態のUボートを視認探索している非装備状態の護衛艦 [Non-Fitted Escort using Visual Search for U-boat at Surface]：d10 を引いて結果をチェックします。接触は、列記された数字以上で行われます。（下表を参照。）Uボートが潜航状態になるまで、接触を維持するために行われるチェックはありません。

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

**デザイナーズ・ノート**：護衛艦が最初にソナー接触を行うことを試みるとき、非追尾を使用します。いったん接触が行われたら、いずれかのレベルの接触があると、（完全から失探2）、護衛艦は追尾を使用します。接触が行われており、これらはその接触に磨きをかけています。

3. 潜望鏡深度の探索 [Searching at periscope depth]：潜望鏡深度にあるUボートへのレーダー又は視認探索に失敗したら、ソナー探索を試みることができます。（これは、単一のフェイズに2つのタイプの探索を実施できる唯一の状況です。）
4. 潜航状態Uボートのソナー探索 [Sonar searching for submerged U-boat]：交戦デッキを使用して、下に指定されたカードを引き、適切な状況—前期／後期、好天／悪天の緑色のチェック・マークを見つけます。下で引くこれらのカードについては、引直しは不可です。

ソナー探索	引く (引直し不可)	チェック	成功のために必要
...標準ソナー手、追尾なし	2枚のカード	ASW ソナー／感知	2 ✓
...優秀ソナー手、追尾なし	2枚のカード	ASW ソナー／感知	1 ✓
...標準ソナー手、追尾あり	2枚のカード	ASW ソナー／追尾	2 ✓
...優秀ソナー手、追尾あり	2枚のカード	ASW ソナー／追尾	1 ✓
...Uボートが無音潜航中	+1枚カード	同上	+1 ✓

上記の全ての場合、成功又は失敗探索の説明については次頁を参照してください。



### ✓/成功 結果:

成功探索では、護衛艦は接触を獲得又は維持しています。U ボートによって成功した回避運動が行われていなければ [47]、存在する (もしもあれば) いくつもの失探マーカーも取り去られ、護衛艦は完全接触を確立しています。

**レーダー/視認 [Radar/Visual] :** U ボート深度&探知記録欄上の接触された U ボートのコラム上に、護衛艦 ID 番号に一致する警報マーカーを置きます。

- 目標 U ボートが浮上状態で護衛艦が 6 スペース以内にあると、護衛艦はその場に留まり、水上砲撃 [49] を実施します。
- 目標 U ボートが浮上状態で護衛艦が 6 スペースよりも離れていると、護衛艦は 6 スペースまで離れた位置へ移動し、水上砲撃 [49] を実施します。
- 目標 U ボートが潜望鏡深度で 6 スペース以内にあると、護衛艦は直ちに U ボート真上の攻撃位置へ移動させられ、続く爆雷攻撃 (接近又は攻撃) 手順に爆雷攻撃を実施します [50]。
- 目標 U ボートが潜望鏡深度で 6 スペースの距離よりも離れていると、護衛艦は 6 スペースまで離れた位置へ移動します。次いで、一般情報マーカーを護衛艦距離接触レベル・ボックス内の「1」にセットし、護衛艦は続くターンに目標 U ボートに到達します。

**ソナー [Sonar] :** U ボート深度&探知記録欄上の接触された U ボートのコラム上に、護衛艦 ID 番号に一致するソナー接触の警報マーカーを置きます。ソナーによって接触が行われたら、未だに存在していなければ、その U ボートについての護衛艦距離接触レベル・ボックス内に追尾マーカーも置きます。

- 護衛艦がその目標から 6 スペース以内にあると、護衛艦を目標 U ボートの上部に置きます。
- 6 スペース距離よりも離れていると、代わりに目標達成時間 [Time on Target] カウンターを深度&探知記録欄上の「1」にセットし、護衛艦は続くターンの護衛艦移動中に目標 U ボートに到達します [39]。

警報マーカーが置かれるとき、探索手順に失探 2 マーカーを増加させる必要が生じるまで、護衛艦は接触状態に留まります。その時点で、護衛艦は U ボートとの接触を失い、このマーカーは取り去られます。警告マーカーが D&D 記録欄上にある限り、護衛艦は U ボートに接触を持ちます。

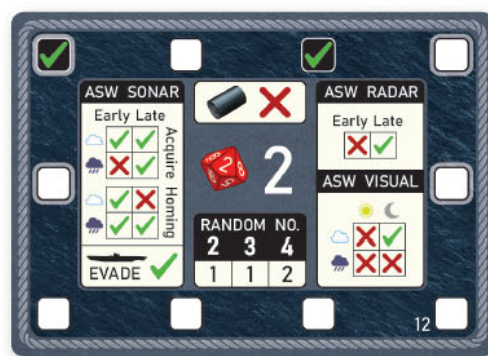
### ✗/失敗 結果:

**レーダー/視認/ソナー (初期探索) [Radar/Visual/Sonar] :** その護衛艦 ID ボックス内に警報マーカーを持たない U ボートを探索しているとき、赤い ✗ は接触が行われないことを意味します。目標達成時間カウンターを 1 だけ減少させます。ToT カウンターが 0 に到達したら、次いで:

- 別の護衛艦要請マーカーがマップ上にあると、護衛艦をその接触に置きます。複数の護衛艦要請マーカーが存在すると、R# [X] を使用して目標を決めます。
- 他の護衛艦要請マーカーがマップ上になければ、護衛艦を護衛艦保持ボックスの最下部ボックス内に置きます。

**ソナー [Sonar] :** その護衛艦 ID ボックス内に警報マーカーを持つ U ボート上に追尾マーカーを持つ又は持たないソナー探索の試みで、赤い ✗ はその護衛艦は接触を行うことに失敗するか又は確立された接触を失うことを意味します。

- すでに存在していなければ、護衛艦距離接触レベル・ボックス (U ボート深度&探知チャート上) 内に失探 1 マーカーを置きます。
- そこに失探 1 マーカーがすでにあると、それを失探マーカー 2 面へ裏返します。
- そこに失探 2 マーカーがすでにあると、それ (並びに、存在したら追尾マーカー) と警報マーカーを取り去り、それらを供給内に戻して置き、護衛艦は完全にこの接触を失います。
- 別の護衛艦要請マーカーがマップ上にあると、護衛艦をその接触に置きます。複数の護衛艦要請マーカーが存在すると、R# [X] を使用して目標を決めます。
- 他の護衛艦要請マーカーがマップ上になければ、護衛艦保持ボックスの最下部ボックス内に護衛艦を置きます。



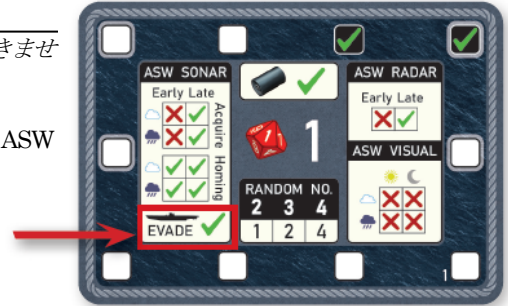
**例:** Allen は、ソナーを使用している護衛艦が自身の U ボートを探索していることに気づきます。戦争初期で、天候は晴天、Allen の U ボートは作戦航行を行っています。彼は 1 枚の交戦カードを引き、最初にマップ上の深度&探知記録欄をチェックします。目標とされた U ボートの護衛艦距離接触レベル・ボックス内に追尾マーカーはありません。次いで、Allen はソナー操作手の能力を判定するためにチェックし、エリートを示している S があります。Allen は、最上部左の ASW ソナー表を見ます。「早期」と「G」の尺度を使用し、✓を持つことに気づきます。一護衛艦は成功です!

### 回避運動 [Evasive Maneuvers] (引直し可)

(接近マップと同じ。) 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回避を試みるための選択肢を持ちます。これは、30m 以深でのみ行うことができます。

**訳釈:** U ボートは、同じターンに無音航行又は急速潜航並びに回避運動の使用ができません。

**手順 [Procedure]:** U ボート上の TP を 1 だけ減少されます。1 枚の交戦カードを引き、ASW ソナー・ボックスの U ボート回避部分をチェックします。



✓ は、U ボートが探索している護衛艦の回避成功を示します。これが護衛艦の最初の接触で警報マークが深度&探知記録欄上の護衛艦 ID ボックス内になければ、接触は行われません。深度&探知記録欄上の U ボートの護衛艦 ID ボックスが警報マークを持つと（追尾を持つ又は持たない）、失探が 1 だけ増加し（置くか又はマークを裏返す）又は失探 2 であると取り去ります。接触が完全に失われたら、次いで護衛艦は護衛艦保持記録欄の最下部スペース内に置かれます。

✗ は、回避が失敗して護衛艦が接触を持つことを示します。成功した結果の手順を完了します [46]。

### 護衛艦要請マークの配置 [Escort Request Marker Placement]

総員配置は、アクションを要求し、船団艦船防御の回復を護衛艦に要求します。マップの攻撃エリアはクワドラントに分割され、各クワドラントはいずれかのタイプの最大 1 枚の護衛艦要請マークを保持できます。



**手順 [Procedure]:** 攻撃スペース内の船団艦船がいずれかの種類の損傷（小損傷を含む）又は魚雷不発結果を被るとき、その船団艦船上に護衛艦要請マークを置きます。護衛艦要請マークを置いているとき、一般情報マークも 4 を上に向けてその上又は護衛艦要請マークの近くに置きます。この数字は、護衛艦要請マークがマップ上に留まるターンの数を示します。



中央水平横列と垂直縦列は、特殊な場合です。これらのスペース内の配置は、特別ルールを持ちます [48]。

護衛艦要請マークがすでにクワドラント内にあり、新たな護衛艦要請マークが同じクワドラント内に置く必要があると、存在しているマークを取り去って新たな護衛艦要請マークをマップ上に置き、上記の手順に従います。

**重要!** 新たな目標を定めた護衛艦の要請は、そこに存在しているいかなる護衛艦要請も置き換えます。新たな標準護衛艦要請は、そこに存在している標準護衛艦要請のみを置き換えます。

### 目標下護衛艦要請マークの配置 [Targeted Escort Request Marker Placement]

いくつかの状況は、船団艦船が U ボートの位置を非常に正確に識別することを認めます—浮上状態の U ボート、潜望鏡の視認識別 [57]、昼間の蒸気魚雷航跡 [60]。



**手順 [Procedure]:** 確認接触が行われるとき（U ボートの視認又は潜望鏡発見又は蒸気魚雷航跡発見）、U ボート上に目標下護衛艦要請マークを置き、一般情報カウンターを「4」にセットします。

その上に目標下護衛艦要請マークを持つ U ボートは、通常に移動でき、目標下護衛艦要請マークはそのスペース内に留まります（すなわち、U ボートと共に移動しません）。マークは船団移動ルール [55] に従い、他の目標下護衛艦要請マークによって置き換えられるか又はその一般情報マークが 0 に到達した場合にのみ取り去られます。



**中央線上の護衛艦要請マーカー配置 [Escort Request marker placement on center lines]** : 中央垂直線又は水平線上のスペース内に置かれた護衛艦要請マーカー（標準又は目標を定めた）は、以下のルールに従います。:

垂直線と水平線が交差する場所を含む、水平中央線（下例の白線）上に置かれた護衛艦要請マーカーは、その位置に依存して上部クワドラント内・クワドラント1又はクワドラント2のどちらかーにあると見なされます。

護衛艦要請マーカーが垂直中央線上に置かれるとき（下例の赤線）、垂直線と水平線が交差する場所を含み、プレイヤーは代わりに使用可能な線の左又は右のスペースを選択しなければなりません。両方のクワドラントが他の護衛艦要請マーカーを持たなければ、プレイヤーはマーカーを移す方向を選択できます。護衛艦要請マーカーが1つのクワドラント内に存在したら、新たなマーカーは他方に置かれなければなりません。両方のクワドラントがすでに護衛艦要請マーカーを含むと、新たなそれは最も少ない時間を残しているそれを置き換えます（標準が目標を定めた置き換えられないことを忘れないでください）。同数であると、無作為に[#X]に判定します。

**護衛艦要請マーカーの中央線への移動 [Escort Request marker movement to center lines]** : 護衛艦要請マーカー（標準又は目標を定めた）は、船団移動フェイズ中に垂直線上のボックス内に移動できますが、それでも上部クワドラント内にあるものと見なされます。

船団移動フェイズ中、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移されたら、低い一般情報マーカー数（残っている時間が少ない）を持つマーカーを取り去ります。同数であると、無作為に[#X]に判定します。（これは、船団移動中に発生します [55]）。

**例:** 下のマップで、エリア内のUボートの活動のために置かれた4枚の護衛艦要請を確認します。（この例では、船団艦船とUボートは、マップをごちゃごちゃにしないように外されています。）

**A** は数ターン前にクワドラント4内に置かれ、その一般情報マーカーはカウント・ダウンされています。

**B** は垂直区分上でクワドラント1の左を選択します。（第2クワドラントに行くこともできました。）

**C** はやはり垂直区分上で、通常はクワドラント3又は4の選択肢を持ちますが、クワドラント4内のAの存在により制約され、Cはクワドラント3内に置かれなければなりません。

**D**（目標を定めた護衛艦要請）は垂直区分上で、クワドラント2内にあるものと見なされます。

**E** は2本の中央線が交差するスペースにあるため、上部クワドラントに1つにすることになります。すでに2枚のマーカーがそこにあり、同じ時間を残して持ちますが、Dは目標下であるためBを置き換えることになります。



**備忘:** 垂直と水平の中央線が交差するスペースは、上部クワドラントの一部です。

**備忘:** ステップDとして置かれた目標を定めた護衛艦要請は、他の目標を定めた護衛艦要請によってのみ置き換えることができます。

**デザイナーズ・ノート:** 標準護衛艦要請は未確認状態（起爆、視認された魚雷等）を基準とし、目標を定めた護衛艦要請は、Uボートの視認を基準にしています。これらは、ほぼ現在の情報をあらわします。





## ASW 水上&爆雷攻撃（接近と攻撃上） [ASW Surface & Depth Charge Attacks (on Approach and Attack)]

### 接近マップ上 [On the Approach map] :

- 一般情報マーカーが距離到達 1 を示しているとき、護衛艦は U ボートを水上攻撃するため十分近くに接近しています。護衛艦は、攻撃を開始できる可能性があります。護衛艦は、最初に距離 1 で水上攻撃を行うことになります。浮上状態の U ボートは、距離 1 と 0 で攻撃され得ます（接近上）。
- 距離 0 では、護衛艦と艦長のカウンターは、マップ上のその位置が U ボートの上部に移動しています。U ボートが水面上にあると、護衛艦はその水上攻撃を継続することになります。U ボートが潜望鏡深度以下に潜航していたら、護衛艦は爆雷攻撃を試みることにします。

### 攻撃マップ上 [On the Attack map] :

- 目標 U ボートが水面上にあると、護衛艦は水上砲撃攻撃を実施することになります。これらは、U ボートが潜航して護衛艦が U ボートの位置へ移動して爆雷攻撃を試みときになるまで、水上砲撃を継続することになります。
- 護衛艦は、目標の U ボートが潜望鏡深度以下に潜航していると爆雷攻撃を試みることにします。

### 護衛艦砲撃水上攻撃（接近上） [Escort Gunnery Surface Attack (On Approach)]

護衛艦は、その位置から距離 1 又は 0 で水上の U ボートを攻撃することになります。接触レベルは、常に完全接触です。攻撃命中手順から以下の変更で、爆雷攻撃 [50] と同じ手順を使用します。:

- 距離 1 で U ボートが水面上にあると、護衛艦はその**完全**水上射撃力で射撃します。護衛艦カウンター上の水上攻撃値（右上）に一致する枚数の ASW 攻撃カードを引きます。
- 距離 0（同じ位置）で U ボートが水面上にあると、護衛艦はその水上射撃力の**二倍**で射撃します。護衛艦カウンター上の水上攻撃値の二倍の枚数の ASW 攻撃カードを引きます。
- 引かれた各 ASW カードについて、結果のために水上横列と接触縦列内のボックスを調べ、各結果を個別に履行します。
- 各軽／中／重の損傷結果について起爆／損傷カードを引き、指定された U ボート位置に適切な損傷マーカーを置くことで結果を履行します。（損傷位置への追加損傷については [51] を参照。）



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

### 護衛艦砲撃水上攻撃（攻撃上） [Escort Gunnery Surface Attack (On Attack)]

護衛艦は、その位置から 6 スペース以内で接触を持つ浮上状態の U ボートを攻撃することになります。

**手順 [Procedure] :** 護衛艦カウンター上の水上攻撃値に一致する枚数の ASW 攻撃カードを引きます（完全又は二倍下記を参照）。各カードを一度に一枚裏返し、結果を見つけるために水上横列と接触縦列を交差照合して、（もしもあれば）次のカードを引く前に結果を適用します。

- 攻撃マップ上の護衛艦要請位置に護衛艦が置かれた最初のターンに、護衛艦は 6 スペース以内の目標浮上状態 U ボートを、その**完全**水上射撃力で攻撃することになります。続くターンに、護衛艦は 6 スペース内の同じ目標 U ボートを**二倍**の水上射撃力で攻撃することになります。
- はずれ：効果なし
- 軽、中、重損傷：損傷結果 [51] をチェックします。

### 護衛艦の爆雷攻撃（接近又は攻撃上） [Escort Depth Charge Attack (on Approach or Attack)]

護衛艦は、接近上の U ボート（距離 0）の上部にあるか又は攻撃上の同じスペース内にあるとき、爆雷攻撃位置にあります。攻撃は、完全接触、失探 1、失探 2 状態にある間に行うことができます。

**デザイナー・ノート：**失探 (1&2) は、護衛艦が接触の維持が困難なことを示し、接触が完全に失われたものではありません。護衛艦は、いずれかのレベルで攻撃できます。

**艦長の攻撃性 [Captain Aggression]：**護衛艦が接近マップ内にあると常に攻撃を試み、攻撃手順を続けます。

護衛艦が攻撃マップ内にあると、その攻撃性値について艦長カウンターをチェックします。：

潜望鏡深度又は 15m で、艦長はその攻撃性にかかわらず自動的に攻撃し、攻撃手順を続けます。



艦長が攻撃性値を持ち、U ボートが潜望鏡深度以深であると、攻撃手順を続けます。



艦長が攻撃性値を持たなければ、30m 以深で爆雷攻撃を開始しませんが、U ボートを潜望鏡深度よりも下に保つため、接触維持を試みます。

**爆雷攻撃の手順 [Depth Charge Attack Procedure]：**護衛艦が接近又は攻撃マップ上で攻撃位置内にあると、1 又は 2 枚の交戦カードを引き（下記の操舵手を参照）、ASW 攻撃の結果をチェックします。（引直し不可 ）



標準操舵手は、護衛艦が攻撃すると、チェックしているときに 1 枚の交戦カードを引きます。カードが 成功を持つと、護衛艦は攻撃します。カードが を持つと、このターンに護衛艦による攻撃はありません。



優秀操舵手は、護衛艦が攻撃すると、チェックしているときに 2 枚の交戦カードを引きます。少なくともカードの 1 枚が 成功を持つと、護衛艦は攻撃します。両カードが を持つと、このターンに護衛艦による攻撃はありません。

この護衛艦によって攻撃が行われなければ、次の資格を持つ護衛艦をチェックします（もしあれば）。

**デザイナーズ・ノート：**護衛艦が攻撃しなければ、それはその護衛艦が最適な攻撃航行のために機動していることを示します。

攻撃が行われたら、損傷を判定するために次のステップへ続けます。

### 攻撃命中の手順 [Attack Hit Procedure]（引直し可 ）

護衛艦カウンター上の水面下攻撃値に一致する枚数の ASW 攻撃カードにプラスして、U ボートが潜望鏡深度にあると 3 枚のカードを引きます。各カードを一度に 1 枚引き、結果を見るために U ボートの深度（横列）と護衛艦の接触レベル（縦列）を交差照合し、（もしあれば）次のカードを裏返す前に結果を適用します。現在 U ボートがカード上に列記されていない深度にあると、次に浅い上の結果を使用します。

・ブランク：影響なし

・軽、中、重損傷：損傷結果（次頁）をチェックします。

ASW Attack Table			
	Contact	Lost 1	Lost 2
Surface	MISS	N/A	N/A
30 m	HVY	HVY	LT
40 m	HVY		
90 m	HVY		
120 m		LT	
150 m	HVY		
180 m	HVY		

ASW Attack Table			
	Contact	Lost 1	Lost 2
Surface	MISS	N/A	N/A
30 m	MED	HVY	HVY
40 m		HVY	
90 m	MED		HVY
120 m	MED		
150 m	MED		
180 m	HVY	MED	

ASW Attack Table			
	Contact	Lost 1	Lost 2
Surface	HVY	N/A	N/A
30 m			
40 m	LT	MED	LT
90 m		MED	
120 m	HVY	HVY	
150 m			
180 m			



**例：**攻撃下の U ボートは、深度 135m で失探 1 を持ちます。ASW 攻撃についての 6 枚の最初の 3 枚が表示されます。深度 120m の結果を使用し、カード 3 枚中の 2 枚が、損傷が U ボートに負わせることが分かります。他に 3 枚のカードが引かれ、全ての損傷は個別に解決されることになります。

**デザイナーズ・ノート：**一度に 1 枚のカードを引くのは緊張を誘うための意図的な仕掛けで、U ボートの周辺で次々と爆雷が投射され、期待と恐怖を引き起こすことをあらわしています。

## 損傷結果 [Damage Results] (引直し可)

成功した各命中結果について起爆／損傷カードを1枚引き、最下部のUボート損傷区画に損傷のタイプを置きます。適切な損傷縦列上で各損傷タイプをチェックします。指定されたUボート位置(たち)に損傷カウンター(軽、中、重)を適用します。

損傷／負傷の各タイプは、以下のレベルを持ちます。:

- ・軽=1 レベル
- ・重=3 レベル
- ・中=2 レベル
- ・破壊位置／乗員戦死 (KIA) =4 レベル

Uボート。プレイヤー・ボード上の各損傷／負傷位置に、適切な損傷カウンターを置きます。新たに置かれた損傷レベルは、存在している損傷レベルに追加しなければなりません。

例: UボートZは、RD (方向舵／潜航舵) 位置に別の命中を受けます。そこにはすでに軽損傷があるため、この新たな中損傷命中は重複重損傷になります (軽1+中2=重3)。



**破壊された位置への損傷 [Damaged to a destroyed location]:** 損傷がすでに破壊された位置を示すと、代わりにその損傷は浸水記録欄に適用し、その損傷について浸水マーカーを1スペース右(合計)へ移します。

註釈: 他の位置から浸水記録欄への追加損傷を移管しているとき、損傷のレベルは重要ではありません。浸水マーカーは、1スペースのみ前進します。

**浸水損傷 [Flooding damage]:** この数字は、浸水記録欄に適用する損傷量を示します。マーカーをその浸水面へ裏返し(必要であれば)、指定された数のスペースだけ右方へ移します。記録欄の終端に到達したら、Uボートは沈没します [24]。

**致命的損傷 [Catastrophic Damage]:** 起爆のアイコン(💣)があると、Uボートは致命的損傷を受けて沈没します [24]。これは、護衛艦の水上砲撃攻撃下にある浮上状態のUボートにも適用します [49]。

**火災損傷 [Fire damage]:** この数字は、火災記録欄に適用する損傷レベルを示します。マーカーをその火災へ裏返し(必要であれば)、指定された数のスペースだけ上方へ移します。記録欄の終端に到達したら、Uボートは沈没します [24]。

**ガス損傷 [Gas damage]:** この数字は、ガス記録欄に適用する損傷レベルを示します。ガス・マーカーを指定された数のスペースだけ下方へ移します。記録欄の最上部に到達したら、乗員はガス汚染を被ります [62]。

**魚雷発射管損傷 [Torpedo Tube damage]:** この数字は、どの魚雷発射管が損傷を受けるのかを示します。

**乗員負傷 [Wounded Crew]:** この✓は、乗員の負傷を示します。1枚のd10(🎲)を引き、Uボート・プレイヤー・ボード上の士官と乗組員区画の数字と照合します。適切な負傷／戦死 [KIA] マーカーを指定された乗員位置上に置きます。

資格を持つ全ての護衛艦について、ASW 攻撃手順を繰り返します。

**損傷の影響 [Damage effects]:** [63] 頁上の表を参照。

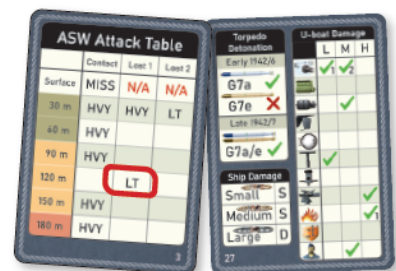
例 (50 頁) の続き: 護衛艦は6の水上攻撃値を持つため、6枚のASWカードが引かれ、一度に1枚ずつ調べます。

最初に引かれたカードについて、Uボートの現在の深度は120m、護衛艦の接触レベルは失探1で、指定された損傷がLTであるこ

とが分かります。損傷の位置を判定するため、1枚の起爆／損傷カードを引きます。Lの縦列を見ると、浸水位置に✓1結果並びに水中聴音機 [Hydrophone] に✓があります。Uボートの浸水マーカーをその記録欄上で1スペース右へ移し、水中聴音機ボックスに軽損傷マーカーを加えます。カード上のアイコンは、プレイヤー・ボード上に見つけることができます。

ASW 攻撃カードの引きを継続し、この容量で合計6枚のカードが完了するまで損傷を解決します。

デザイナーズ・ノート: 失探は護衛艦とUボートとの間の距離を示すのではなく、Uボートの実際の位置について護衛艦乗員が確信を持っていないことを示します。それ故、損傷の可能性は減りますが、与えた損傷のレベルは依然として深刻です。





## 負傷の影響 [Wounds Effects]

**負傷乗員区画 [Wounded Crew Sections]** : 負傷乗員区画は、艦船損傷を修理する試みに支障をきたします。損傷艦船位置の修理を試みているとき、乗員区画毎に以下の DRM を適用します。-1 軽傷、-3 中傷、-4 重傷。乗員区画が KIA であると、修理を試みることができません。全ての乗員区画が KIA であると、U ボートは最も早い機会に離脱しなければなりません [36]。

**デザイナーズ・ノート** : KIA は、全乗組員が戦死してしまったことを意味しません。その乗員区画が、もはや義務を果たすことができないほど能力を失ったことを示します。戦闘に参加できる乗員が不足しているのです。

**戦闘不能士官 [Incapacitated Officers]** : ある士官が重傷又は KIA を受けたら、彼は戦闘不能状態になります。戦闘不能士官は、そのいかなる能力も使用できません。詳細については、士官の昇進 [64] を参照。

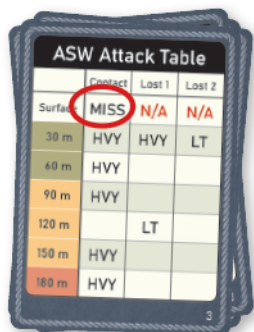
## 体当たり攻撃 [Ram Attack] (引直し不可 🚫)

護衛艦が水上又は潜望鏡深度の U ボートと同じ位置にあると、爆雷攻撃が完了した後で護衛艦は U ボートへの体当たりを試みることができます (U ボートが撃破されていなければ)。

ただし、護衛艦自体にも損傷が生じるため非常に嫌がれていたもので、体当たりを開始する前に d10 🎲 を引きます。結果が「1」であると、護衛艦は体当たり攻撃を行うことになります。

## 体当たり [Ramming] (引直し可 🔄)

**手順 [Procedure]** : 体当たり攻撃は、ASW 攻撃デッキからの 8 枚のカード引きから構成され、水上横列と接触縦列内の全ての結果を履行します。全てのカード結果が完了した後、ゲームからこの護衛艦を取り去ります。



護衛艦が体当たり攻撃を実行しなければ、代わりにその水上砲撃をしようすることになります。[49]

## 護衛艦保持記録欄のクリーン・アップ [Escort Holding Track clean-up]

いったん護衛艦の移動が接近と攻撃マップの両方で完了したら、護衛艦保持記録欄をクリーン・アップします。

護衛艦保持記録欄の最下部の護衛艦を同じ順番で上方へ移し、カラのスペースを埋めます。これにより、これらの護衛艦は再びボード上に配置可能となります。

護衛艦は、最上部のスペースから矢印に従って、指定されたマップ・エリアでプレイに再登場します。護衛艦がマップから取り去られるとき、その護衛艦は矢印に従って指定された記録欄の最下部スペース内に置かれます。最下部スペースがすでに護衛艦を保持すると、入ってくる護衛艦のスペースを確保するため護衛艦を 1 スペース移します。これは、連鎖的に起こる可能性があります。

**註釈** : 護衛艦の順番は、不変です。これらは、全て記録欄上を上方へシフトし、それらの下の全スペースはカラです。

この例では、護衛艦 *Town 5* と *Swan 4* の両艦は上方へ移され、それらの下に 3 つのカラ・スペースがあります。



## U ボート vs. 護衛艦—接近上の戦闘 [U-boat vs. Escort — Combat on Approach] (引直し不可 🎲)

この攻撃は、全ての ASW 攻撃が解決された後の ASW（探索、移動、攻撃）フェイズの終了時に発生します。

**註釈：**この手順は、攻撃マップ上の攻撃と異なる手順です [60]。

接近移動スペース内にあるとき、U ボートは範囲 1 又は 0 で目標にしている護衛艦を攻撃するために搭載魚雷を使用できます。攻撃で使用される TDC 計算、発射角度、規模修正はありません。プレイヤーは、最初に発射するために使用可能な搭載魚雷の数を決め（プレイヤーの選択）、U ボート・ボード上の発射管から魚雷カウンターを取り去り、それらをプレイヤー供給へ戻し、次いでこの方法で消費した各魚雷について一度下記の手順を実行します。

**註釈：**いつでも、魚雷は艦首と艦尾から使用できますが、同じ攻撃で両方はできません。

**手順 [Procedure]：**1 枚の戦闘カードを引き、商船命中 [Merchant To-Hit] 面を上にして縦にし、ゲーム・テーブル上の空いたスペースに置きます。適切な命中ナンバーを探します。（命中ナンバーは晴天又は悪天のアイコンの右で、**高速船団 [Fast Convoy] 面のみ**を使用します。）次いで、1 枚の d10 🎲 を引きます。結果が「10」であると、これは自動的命中です。さもなければ、護衛艦の防御 DRM 値を差し引きします。結果が命中ナンバー以上であると 1 命中が達成され、起爆についてチェックします。結果が未満である効果なしです。U ボート・ボードから各発射魚雷を取り去り、プレイヤー供給内に戻して置きます。

10 = 自動命中

**起爆 [Detonation]：**1 枚の起爆／損傷カードを引き、適切なタイプの魚雷についての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。

**艦船の損傷 [Ship Damage]：**1 枚の起爆／損傷カードを引き、艦船の損傷についてチェックします。全ての護衛艦は、中の規模です。以下の結果を適用します。：

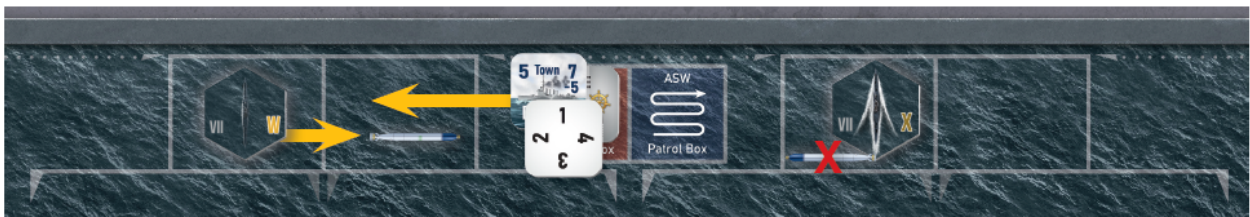
**X**=小損傷、効果なし。

**D/S**=損傷又は沈没。護衛艦カウンターを取り去り、プレイヤーの U ボート・ボード上に置きます。護衛艦の沈没についての勝利ポイントはありませんが、U ボートが哨戒に生き残ると 20XP を受け取るようになります。

**再装填 [Reroad]：**接近マップ上の U ボート（のみ）は、直ちに全ての発射済魚雷発射管を再装填します。（いったん U ボートが攻撃マップ上にあると、標準プレイのシークエンスに従い、魚雷再装填フェイズ [58] に再装填することになります。）

発射された各魚雷について、この手順を繰り返します。

**例：**攻撃する資格を持つ唯一の U ボートは、護衛艦の目標 U ボート W です。U ボート W と X は同じ接近エリア内にあり、W のみが護衛艦に発射できます。護衛艦は U ボート X の目標ではないため、U ボート X はこのステップに発射できません。



### 護衛艦整備表 [Escort Refit Table] (引直し不可 🎲)

新たに引かれた護衛艦がゲーム・マップ上に置かれる度に、その護衛艦が最新 ASW 機器を装備しているか調べるためにチェックしなければなりません。大部分の護衛艦については、それはレーダーと ASW 兵器体系の進化です。

**手順 [Procedure]** : 護衛艦のタイプ (DE、C、S) と現在の時期を交差照合します。護衛艦が最新の対潜水艦戦技術を持つ可能性があるとして、1 枚の d10 🎲 を引いて下表を調べます。サイの結果は、その護衛艦が最新 ASW 機器を装備しているか否かを判定することになります。結果が指定された範囲内であると、マップ上に置く前に護衛艦カウンターをその装備済面に裏返します。

DD 艦船は、それが引かれた時期における最も進化した機器を常に持つことになります。

他の全ての護衛艦は、緒戦期の初期型ソナー (ASDIC) と最大深度 105m を持つ 300lb.爆雷で開始します。進化した機器には、新型レーダー、新型ソナー (ASDIC)、最大深度 195m を持つ 600lb 爆雷を含みます。備忘のため、深度&探知記録欄上に爆雷アイコンがあります。

戦争後期の機器が使用されていると、備忘のため警報マーカーを裏面へ返します。



	1941 年 10~12 月	1942 年 1~6 月	1942 年 7~12 月	1943 年 1~3 月
			進化状態	進化状態
DD		初期型ソナー 初期型 300lb.爆雷 初期型レーダー	後期型ソナー 後期型 600lb.爆雷 後期型レーダー	後期型ソナー 後期型 600lb.爆雷 後期型レーダー
DE	初期型ソナー 初期型 300lb.爆雷 1~9 : 再度初期型レーダー	初期型ソナー 初期型 300lb.爆雷 初期型レーダー	全て初期型機器 1~8 : 再度全て後期型機器	全て初期型機器 1~9 : 再度全て後期型機器
C	初期型ソナー 初期型 300lb.爆雷 1~4 : 再度初期型レーダー	初期型ソナー 初期型 300lb.爆雷 1~6 : 再度初期型レーダー	全て初期型機器 1~3 : 再度全て後期型機器	全て初期型機器 1~4 : 再度全て後期型機器
S	初期型ソナー 初期型 300lb.爆雷 1~3 : 再度初期型レーダー	初期型ソナー 初期型 300lb.爆雷 1~5 : 再度初期型レーダー		

列記された機器は、護衛艦が引かれたときに自動的に割当てられます。サイ振りの結果が列記された範囲内であると、d10 🎲 のサイ振りに成功した護衛艦は再度注記された進化機器を獲得できます (上表内に太文字で示されます)。

**例 :** 1942 年 1~6 月、プレイに登場している護衛駆逐艦 (DE) は、自動的に初期型のソナー、爆雷、レーダーを装備して来ます。同時期からのコルヴェット艦 (C) はレーダーを全く欠きますが、d10 の 1~6 の目で初期型レーダー技術を獲得できます。






## 船団移動フェイズ [CONVOY MOVEMENT PHASE]

各ターン、船団が安全な泊地への航行を継続するにつれて、他の艦船がその関連位置内で変化すること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しません。

## 手順 [Procedure] :

- 各損傷艦船について、損傷状態マーカーを空白海洋面へ裏返し、マップ上でそのスペース内に留まります。船団艦船カウンターをターン記録欄上の現在のターンに置きます。
- 全ての沈没カウンターをその裏面へ返します。
- 攻撃マップ上の U ボート (表面を維持します)、護衛艦、護衛艦要請 (標準と目標下)、護衛艦割当てマーカー、一般情報数字カウンター並びに接近移動ボックス内の U ボートを、マップ端に沿って縦に走っている接近移動ボックスに船団の速力に依存して、マップ下端に向かってスペース数を移動させます。:
  - 低速船団: 奇数ターンに 1 スペース/ボックス移動、偶数ターンに 1 スペース/ボックス移動させます。
  - 高速船団: 奇数ターンに 1 スペース/ボックス移動、偶数ターンに 2 スペース/ボックス移動させます。
- 最上部 (水平) 接近ボックス内の U ボートは、最初に左又は右へ移動させなければならず、曲がり角移動ボックスへ最短距離を取ります。U ボートが曲がり角へ到達したら、残っている移動は U ボートを記録欄上の下方ヘクス移動させます。U ボートの上部又は接触を持つ探索ボックスの護衛艦は、U ボートと共に移動します。
- マップの最下部を移動する護衛艦接触を持たない U ボートは、哨戒から離脱します。マップから U ボートを取り去り、ターン記録欄の現在のターン上に置きます。U ボートが離脱前に獲得した VP は、哨戒に対してカウントします。乗員は、その撃沈トン数の XPs を獲得します (もしもあれば)。いったん哨戒が完了していたら、落伍船狩りに参加できます。代替の U ボートは割当てられません。
- マップの最下部を移動で離れる護衛艦接触を持つ U ボートは、下表で生き残りについてチェックします。1 枚の d10 を引きます。(引直し可)。失探 1 で +1 を加え、又は失探 2 で +2 を加えます。戦争前期中、90m 以下で浸水損傷が破壊深度でなければ、試みに追加 +2 を加えます。戦争後期中、165m 以下で浸水損傷が破壊深度でなければ、試みに追加 +2 を加えます。U ボートが生き残るかどうかにかかわらず、護衛艦はゲームから取り去られます。U ボートによって獲得された VP は、哨戒に対してカウントします。
- マップの最下部から移動で出る U ボートと接触を持たない護衛艦は、護衛艦保持記録欄の最下部スペース内に置かれます。
- 護衛艦要請マーカーが既に護衛要請マーカーを含んでいるクアドラント内に漂流したら、低い一般情報マーカー番号 (残り時間が最も少ない) を持つマーカーを取り去ります。同数であると、無作為に決定します。
- 護衛艦要請マーカーが護衛要請マーカーを含んでいるクアドラント内に漂流したら、護衛艦要請マーカーを取り去ります。既に護衛要請マーカーを含んでいるクアドラント内に漂流したら、低い一般情報マーカー番号 (残り時間が最も少ない) を持つマーカーを取り去ります。
- 護衛艦要請/目標を定めた護衛艦要請マーカーがマップ外へ漂流したら、それらは取り去られます。

		U ボート生存表
		 d10 振り
		影響修正: 失探 1 = +1 又は失探 2 = +2、浸水記録欄上の 90m (前期) 又は 165m (後期) で破壊深度未満 = 追加 +2
戦争前期	1-3	船団背後の死闘: ゲームから U ボートと護衛艦の両方を取り去る。U ボートとその乗員は失われる。
	4-10	U ボートが哨戒から追い払われる: U ボートを所有者の U ボート・ボード上に置く。直ちにその U ボートについて基地帰還移送イベントを実施する [68]。乗員は、撃沈トン数の XPs を獲得する。護衛艦は、ゲームから取り去られる。
戦争後期	1-6	船団背後の死闘: ゲームから U ボートと護衛艦の両方を取り去る。U ボートとその乗員は失われる。
	7-10	U ボートが哨戒から追い払われる: U ボートを所有者の U ボート・ボード上に置く。直ちにその U ボートについて基地帰還移送イベントを実施する [68]。乗員は、撃沈トン数の XPs を獲得する。護衛艦は、ゲームから取り去られる。

## 衝突 [Collision] (引直し不可)

全ての船団移動の後、衝突についてチェックします。

### 手順 [Procedure] :

1. 水上又は潜望鏡深度で船団艦船とあるスペースを共有している各 U ボートについて、1 枚の d10 を引きます。1 の結果は、衝突を示します。
2. 衝突が発生したら、直ちに 9 枚の ASW 攻撃カードを引き、カードの水上横列と接触縦列を使用してそれぞれ解決します。

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

U-BOAT DEPTH & DETECTION			
Escort Distance Contact Level	Escort Distance Contact Level	Escort Distance Contact Level	Escort Distance Contact Level
Escort ID Box	Escort ID Box	Escort ID Box	Escort ID Box
Sub W	Sub X	Sub Y	Sub Z

**例：**船団はゆっくりと移動しているため、全ての駒はターンにかかわらず1スペースのみ移動することになります。

1. 損傷状態の船団艦船は、ターン/情報記録欄上で現在のターンに移動させ、損傷状態マーカーを空白面に裏返してマップ上でそのスペースに留まります。
2. 沈没カウンターは、その空白面に裏返されてその場に留まります。
3. 攻撃マップ上の護衛艦（並びにもしあれば接近マップの縦列上に）を1スペース移動させます。護衛艦要請と一般情報マーカーが1スペース移動するものの、それらの下にある船団艦船がボックス内に留まることに注意してください。
4. 攻撃マップ上と接近マップの垂直列又は曲がり角スペース上の U ボートは、1スペース下方へ移動します。
5. 接近マップの水平列上の U ボートは、最寄りの垂直サイドに1スペースだけ移動します。U ボートが最外端水平スペースにあると、最初の垂直スペースへ移動で下がります。
6. U ボート Z は、マップ最下部から滑り落ちます。深度&探知記録欄をチェックし、接触している護衛艦がないことが分かるため、生存についてチェックする必要はありません。U ボート Z は、ターン記録欄の現在のターン・スペース上に置かれ、哨戒についてその XPs を獲得します。
7. マップ最下部の護衛艦は行く場所がなく、護衛艦待機記録欄へ取り去られます。







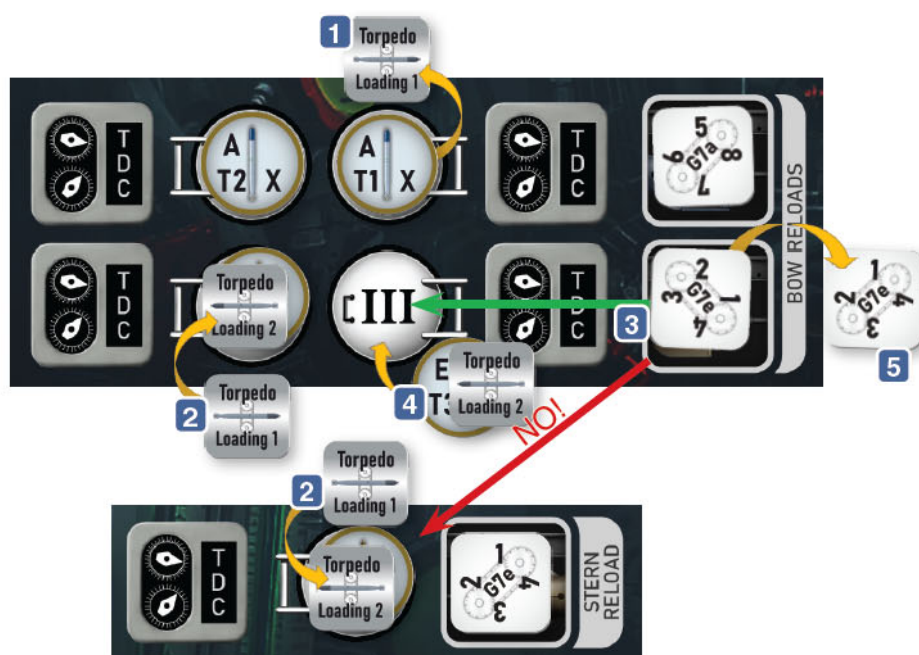
## 魚雷再装填フェイズ [RELOAD TORPEDO PHASE]

いったんいずれかの U ボートが攻撃マップへ移動したら、各ターンに全ての U ボートは可能であれば魚雷の再装填を実行できます。無音航行中は、いかなる種類の魚雷再装填の活動も実行できません。魚雷発射管がいずれかのレベルの損傷を持つと、それが修理されるまで再装填できません。U ボートがいずれかのタイプの魚雷を使い果たしたら、そのタイプの新たな再装填 2 マーカーを置くことができません。

艦首と／又は艦尾の乗員区画が重傷又は戦死のマーカーを持つと、U ボートのそれらのエリア内の魚雷発射管は再装填できません。

**手順 [Procedure]** : 各 U ボートは、以下の順番でそのカウンターを調整します。:

1. 下にある魚雷カウンターを明らかにするため、各装填 1 カウンターを取り去ります。
2. 各装填 2 カウンターを装填 1 面に裏返します。
3. 魚雷は、同じ区画内の発射管内にのみ装填できます (例えば、艦首は艦首発射管へ装填します)。
4. 再装填ボックス (艦首又は艦尾) 内に魚雷再装填マーカーに数字が残っていたら、発射管にそのタイプの魚雷マーカーを設置し、その上に装填 2 マーカーを置きます。各ターンに、U ボート毎に艦首と艦尾の両方に 1 枚の装填 2 マーカーを加えることができ、この方法でカラの魚雷発射管を再装填できます。
5. このターンに新たな装填 2 マーカーが置かれていたら、適切な魚雷再装填マーカーの残数を減少させます。



**例:** U ボート X は忙殺されていたため、魚雷再装填の必要があります。

1. 発射管 1 は、その装填 1 マーカーを取り去り、その場に G7a 魚雷が残って発射準備ができました。
2. 発射管 4 と 5 は、その装填 2 マーカーを装填 1 面へ返します。
3. 艦首再装填ボックス内の G7e 魚雷は、カラの発射管 3 を満たすために使用可能ですが、艦尾に送ることはできません。
4. 装填 2 マーカーと G7e 魚雷は、カラの発射管 3 に置かれます。
5. G7e 再装填マーカーは、いまや発射管 3 内に装填されている魚雷のカウンタ低下のために 1 だけ下方へ回転させられます。

**デザイナーズ・ノート:** ここで起こっていることは、魚雷を発射管に装填する物理的な作業だけではありません。乗員は角度と速度の計算を行い、ジャイロスコープをセットし、発射管に注水等を行っています。したがって、実際の艦尾部は窮屈でしたが、ゲーム用語ではこれらの操作を同時に処理できます。

## U ボート攻撃フェイズ [U-BOAT ATTACK PHASE]

このフェイズ中、U ボートは船団艦船と護衛艦に対して攻撃を発動し、積荷が目的地に到着するのを阻止します。船団艦船の撃沈は勝利ポイントを得点し、U ボートの経験ポイントを得点し、護衛艦の撃沈は狩中の狼群への圧力を減少させて U ボート XPs を獲得します。

- ・接近マップ上にいる間、U ボートは対潜水艦戦フェイズ中にのみ護衛艦を攻撃できます。[53]
- ・U ボートは、魚雷を発射するために水上又は潜望鏡深度にいななければなりません。
- ・いったん攻撃マップ上にあると、U ボートは船団艦船と護衛艦の両方に発射できます。
- ・浮上状態の U ボートは、各ターンに U ボートの両端から全ての装填済魚雷まで発射できます。
- ・潜航状態の U ボートは、あるターンに一方の端（艦首又は艦尾）から全ての装填済魚雷まで発射できます。
- ・昼間の蒸気（G7a）魚雷の発射は、魚雷の気泡が発見されることで U ボートの存在を感知される可能性を増大させます。

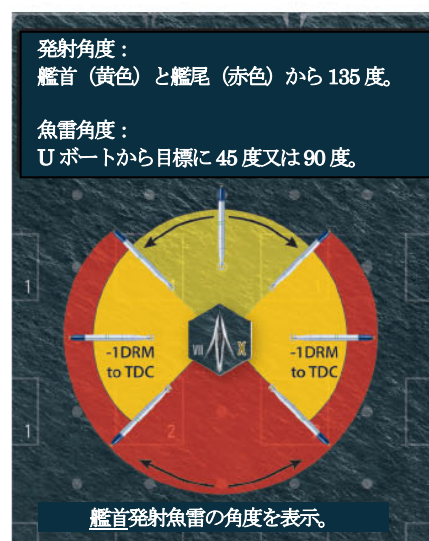
### U ボート vs. 船団艦船 [U-boat vs. Convoy Ship]

**手順 [Procedure]**：発射された各魚雷について、魚雷発射管から魚雷カウンターを取り出してその目標上に置き、U ボートからの元の発射角度を維持します。次いで、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。この手順を、このターンに発射している全ての魚雷について繰り返します。

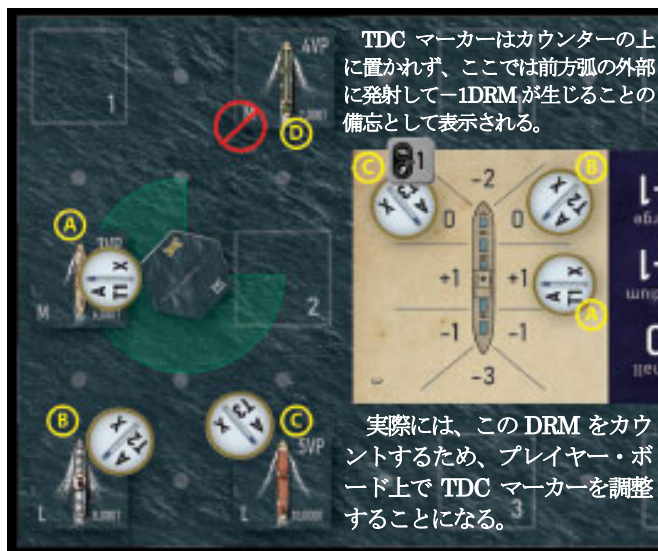
**魚雷発射角度 [Torpedo Firing Angle]**：魚雷発射角度とは、魚雷がその目標に（願わくば）命中する角度です。攻撃の角度は魚雷を発射する瞬間に設定され、角度 DRM カード上の 8 つの可能方向の 1 つに一致させなければなりません。魚雷カウンターを正確な角度に置きます。魚雷命中チェック手順中、その角度が関連することになります。

**発射角度修正 [Firing Angle Modifier]**：前部又は艦尾魚雷発射管の 0 度～45 度の間での発射は修正を持たず（図最上部の 3 本の魚雷）、その弧よりも外部の発射は、TDC 計算に -1DRM をもたらします（図下部の 4 本の魚雷）。発射時に、魚雷発射管の TDC スペース上の TDC マーカーをこの修正によって調整します。

**魚雷の射程と速度 [Torpedo Range and Speed]**：発射している U ボートからその目標まで、スペースで射程をカウントします。射程と発射された魚雷のタイプを使用し、下表を使用して魚雷の速度を判定します。魚雷カウンターの上部に、一般情報マーカーの速度ナンバーを上にして置きます。これは、魚雷がその目標へ到達するまでかかるターンの数です。



**例:** U ボート X は目標 A、B、C に発射できますが、（艦尾の）D にはできません。魚雷はその元の発射角度で置かれます。挿入カードは、魚雷命中チェック・フェイズ中にこれらの角度を艦船位置に移管する方法を表示します。



魚雷タイプ	戦争時期	射程	速度
G7a (蒸気)	前期/後期	1-4	1
		5-8	2
		9-12	3
G7e (電池)	前期	1-3	1
		4-6	2
		7-9	3
G7e (電池)	後期	1-4	1
		5-8	2
		9-12	3

**重要!** U ボートは、攻撃マップ上で目標の護衛艦又は船団艦船と同じスペース内に位置するときに敵艦へ発射できません。

**備忘:** このフェイズ中に発射された魚雷は、続くターンの魚雷移動/起爆フェイズになるまで、命中、損傷、不発についてチェックされません。

### 未照準魚雷攻撃 [Unaimed Torpedo Attack]

船団艦船に対する TDC 計算なしの攻撃については、以下の追加により上記の手順に従います。：未照準で発射された魚雷の上部に-3DRM マーカーを置き、0~45 度の角度で艦首又は艦尾魚雷発射管（左又は右）からのみ発射できます。



**デザイナーズ・ノート：**未照準魚雷攻撃は、1 本又は 2 本の目標命中を期待して魚雷を扇状に発射する戦術をあらわします。魚雷は照準されませんが一斉に発射され、U ボートが護衛艦を緊急回避するために何らかの機会がありました。この発射は、前面又は後面の 90 度弧に面して行うことができます。

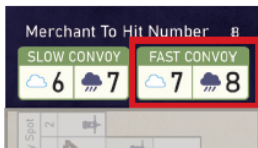
### 昼間中に発射された蒸気魚雷 [Steam Torpedoes Fired During Day] (振り直し不可 🚫)

昼間中に蒸気 (G7a) 魚雷を発射しているとき、1 枚の戦闘カードを引いて昼間一好天又は昼間一悪天のみを使用して最初のコラムをチェックすることで、直ちに護衛艦探索を行います。適切な時間帯／天候結果が双眼鏡を表示したら、蒸気魚雷はその航跡によって発見されました。目標を定めた護衛艦要請マーカーと一般情報マーカーを、発射している U ボート上に「4」でセットします。[47] 双眼鏡がなければ、影響はありません。

### U ボート vs. 護衛艦—攻撃戦闘 [U-boat vs. Escort—Combat on Attack] (引直し可 🔄)

装填済魚雷を持つ U ボートは、1~6 スペース離れた護衛艦を攻撃できます。自身の位置内にある護衛艦に発射できません。複数の U ボートが同じ護衛艦を攻撃していると、最初の攻撃側を無作為 [#X] に決定します。その攻撃側は自身の攻撃を解決し、損傷又は小損傷が達成されなければ、次の攻撃側を無作為 [#X] に決定します。護衛艦に発射した全ての U ボートになるまで、この要領を継続します。全ての U ボートがその攻撃を行う前に損傷又は沈没のために護衛艦が取り去られたら、残っている U ボートはすでにその魚雷を消費したことになります。

**手順 [Procedure]：**1 枚の戦闘カードを引き、縦に商船命中面を上にしてゲーム表上のカラ・スペース内に置きます。適切な命中ナンバーを調べます。命中ナンバーは、右の高速船列側のみの好天又は悪天アイコンを使用することになります。次いで、1 枚の d10 [#X] を引き、護衛艦の防御 DRM 値を差し引きします。結果が命中ナンバー以上であると命中が達成され、起爆についてチェックします。結果が命中ナンバー未満であると、魚雷ははずれます。U ボート・ボードから魚雷を取り去り、プレイ供給内に戻して置かれます。



**備忘：**修正前の 10 の目は、魚雷の命中サイ振りについて自動的命中です。

10 = 自動命中

**起爆 [Detonation]：**1 枚の起爆／損傷カードを引き、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 ✓ を持つと魚雷は起爆し、艦船損傷に進みます。赤い ✖ を持つとそれは不発で、魚雷を取り去ってプレイ供給内に戻して置かれます。

**艦船損傷 [Ship Damage]：**1 枚の起爆／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、規模が中です。以下の結果を適用します。：

**X**=小損傷、効果なし。

この攻撃中に U ボートが浮上状態で護衛艦が攻撃に生き残ると、護衛艦は U ボートに完全接触を獲得しますが移動しません。深度&探知記録欄上の U ボートの縦列に護衛艦警報 ID マーカーを置きます。

この攻撃中に U ボートが潜航状態で護衛艦が攻撃に生き残ると、攻撃している U ボートの 1 つ（無作為 [#X] に決定します）の上に護衛艦を完全接触と共に置きます。深度&探知記録欄上の U ボートの縦列に護衛艦警報 ID マーカーを置きます。

**D/S**=損傷状態又は沈没。護衛艦カウンターを取り去ってプレイヤーの U ボート・ボード上に置きます。護衛艦撃沈に勝利ポイントはあきませんが、U ボートがその哨戒に生き残ると 10XPs を受け取ることになります。

発射した各魚雷について、この手順を繰り返します。



## 損傷処置フェイズ [DAMAGE CONTROL PHASE]

このフェイズ中、1つの乗員区画とおそらく機関長 [Chief Engineer] はUボート損傷の修理を試みることができ、次席将校/軍医 [2nd Watch Officer/Medic] と乗員区画は士官や乗員区画の負傷治療を試みることができます。

### 損傷の修理 [DAMAGE REPAIR]

Uボートの位置について4つの損傷レベル（軽、中、重、破壊）があります。浸水、火災、ガスは、スライドする損傷記録欄を持ちます。

- ・軽又は中損傷を持つ位置は、通常に機能して修理できます。
- ・重損傷を持つ位置は、修理するために-3DRMを持ち、更に継続する影響は下に列記されます。[63] これは、他の修正と蓄積します。
- ・破壊された位置は使用又は修理ができず、Uボートに浮上又は自沈を強要し得ます。[63]
- ・各乗員区画（艦首、中央、艦尾）は、各ターンに単一位置の修理を試みることができます。
  - ・艦首区画 [Bow section]：は、前部魚雷発射管と水中聴音機を修理できます。
  - ・中央区画 [Midship section]：は、甲板砲（浮上状態のときのみ）と潜望鏡を修理できます。潜望鏡が破壊されたら、Uボートの偵察用潜望鏡は-1 TDC修正で使用しなければなりません。損傷カウンターを偵察用潜望鏡マーカーに置き換えます。偵察用潜望鏡が重損傷を受けたら、-2 TDC修正を表示するために裏返します。偵察用潜望鏡が破壊されたら、Uボートは潜航状態の間に攻撃できません。
  - ・艦尾区画 [Stern section]：は、ディーゼル機関、電動機、方向舵/潜航舵、艦尾魚雷発射管を修理できます。
  - ・総員 [All Hands]：全3つの乗員区画（艦首、中央、艦尾）は、総員位置：浸水と火災の修理を試みることができます。



- ・修理は、作戦航行中にコストなしで、無音航行中に1TP（合計）のコストで行うことができます。

### 修理 [Repairs] (引直し可)

各乗員位置（艦首、中央、艦尾）は、ターン毎に1つの修理を試みることができます。機関長が無効状態でないか又は艦長として代行していなければ、乗員の経験レベルに依って、彼は損傷を持つ位置を修理するために乗員区画を支援できます。負傷状態の乗員区画は修理実施でより少ない影響力を持ち、以下のDRM修正を適用します。:

- ・軽負傷の各乗員区画：-1
- ・中負傷の各乗員区画：-3
- ・重傷の各乗員区画：-4
- ・重損傷を持つUボート位置：-3

**重要！** 機関長と乗員区画の両者は、損傷修理を修正するために適切なレベルまで向上されていなければなりません。

**手順 [Procedure]**：修理を試みている乗員区画と位置を宣言します。次いで、機関長がその修理を支援して乗員にその修正の使用を認めるのかを宣言します。次の位置を宣言する前に1つの位置を完了させます。ターン毎に複数回とレベルの総員位置の修理を試みることができます。

結果を判定する前に全てのDRM修正を適用します。一損傷、負傷、乗員/機関長の修理修正。

乗員区画は、以下のごとく損傷修理を試みることができます。:

- ・乗員区画が向上を持たなければ、1つの損傷位置の修理を試みることができます。1枚のd10を引き、全ての修正を適用します。結果が4以上であると、軽損傷マーカーを取り去るか又は中又は重損傷を1レベルだけ減少させます。
- ・乗員区画がレベル1+1修理技術を持ち、向上した機関長によって支援されていると、1つの損傷位置の修理を+1 DRMで試みることができます。これは、火災損傷を修理するために使用できません。1枚のd10を引き、全ての修正を適用します。結果が4以上であると、軽損傷マーカーを取り去るか又は中又は重損傷を1レベルだけ減少させます。
- ・乗員区画がレベル2+2修理技術を持ち、向上した機関長によって支援されていると、1つの損傷位置の修理を+2 DRMで試みることができます。これは、火災損傷を修理するために使用できません。1枚のd10を引き、全ての修正を適用します。結果が4以上であると、軽損傷マーカーを取り去るか又は中又は重損傷を1レベルだけ減少させます。
- ・乗員区画がレベル3又はレベル4+1 DRM火災を持つと、+1 DRMで火災の解消又は減を試みることができます。1枚のd10を引きます。結果が4以上であると、火災マーカーを解消済面に裏返すか又は解消を1レベルだけ減少させます。

乗員区画が適切な向上レベルを持てば、機関長は以下のごとく修理を支援できます。:

- ・彼がレベル1 **修理1位置**を持つと、ターン毎に1つの損傷を修理するための1つの乗員区画の試みを支援できます。
- ・彼がレベル2 **修理2位置**を持つと、ターン毎に2つの損傷を修理するための乗員区画の試みを支援できます。これは、2つの異なる位置又は同じ位置で二度行うことができます。
- ・彼がレベル3 **修理3位置**を持つと、ターン毎に3つの損傷を修理するための乗員区画の試みを支援できます。これは、3つの異なる位置又は同じ位置で三度行うことができます。
- ・彼がレベル4+1 **DRM 火災**を持つと、乗員区画の火災損傷修理の試みに+1 DRM を適用します。
- ・彼がレベル4+1 **DRM 浸水**を持つと、乗員区画の浸水損傷修理の試みに+1 DRM を適用します。

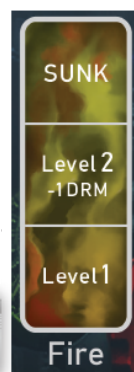
### 浸水／火災の解消 [Containing Flooding/Fire] (引直し可 🔄)

浸水又は火災位置修理の試みしていると、最初に浸水又は火災を解消しなければなりません。火災がレベル2で非解消状態であると、修理の試みに-1 DRM を適用します。

非解消状態の浸水又は火災記録欄上での最初の修理の成功は、マーカーを解消済み面へ裏返します。いったん解消されたら、更なる成功の試みについて浸水又は火災マーカーを適切なスライド記録欄上で1損傷レベル・スライドさせて落とします。浸水損傷記録欄は、Lスペース並びに浸水マーカーそれよりも下に減少できない二番目のOスペースを持ちます。

**手順 [Procedure]:** 1枚のd10 🎲 を引き、4以上で成功です。マーカーを適切に裏返すか又はスライドさせます。

全ての浸水又は火災の修理の試み後に状況が解消されなければ、記録欄上でマーカーを1スペース高い位置（右又は上）に移します。



### ガス汚染 [Gas Build-up] (引直し不可 🚫)

ガス記録欄は修理できず、Uボートは浮上することなしにガスを換気できません。Uボートが浮上状態であるいかなるときにも、ガス記録欄からマーカーを取り去ります。浮上状態ではない各ターンにガス・マーカーが最上部ボックス内にある間、ガス損害チェックを実行します。

**デザイナーズ・ノート:** 換気しているとき、ガス漏れが導いている損害はゲーム目的において修理されたと見なされません。

**手順 [Procedure]:** 1枚のd10 🎲 を引き、サイの目結果は影響を受ける乗員位置を示すことになります。負傷マーカーが存在しなければ、その位置に軽負傷マーカーを置きます。負傷マーカーがすでにその位置にあると、1レベルだけ増加させます。

**例:** ガス・マーカーは、ガス記録欄の最上部スペースにあり、Uボートは辛うじて浮上状態ではありません。サイを引き、d10の結果は「4」なので、この前に負傷していない艦首の乗員区画は軽負傷マーカーを受け取ります。



**損傷影響表 [Damage Effects Table]**

この表は、様々な装備や乗員の損傷への影響を列記します。

**位置 [Location]****損傷の影響 [Damage Effect]**

いずれかの損傷レベル [Any Damage level] :		
	魚雷発射管 [Torpedo tubes]	損傷発射管（たち）から発射できない。艦首と／又は艦尾乗員区画が重傷又は KIA マーカーを持つと、U ボートのそれらのエリア内の魚雷発射管は再装填できない。
	乗員区画 [Crew Section]	不利な修理 DRMs は、乗組員区画位置が受けた負傷のレベルに依存する。
重損傷／破壊状態 [Heavy damage / Destroyed] :		
	浸水 * [Flooding]	二番目の O スペース＝圧壊チェック／右端ボックス＝沈没
	ディーゼル機関 [Diesel engines]	1/2 移動、浮上状態のときに偶数ターンにのみ移動／撃破状態＝移動不可
	電動機 [Electric engines]	1/2 移動、浮上状態のときに偶数ターンにのみ移動、可及的速やかに離脱しなければならない／破壊状態＝回避運動不可、移動不可、緊急浮上のみが認められる。
	潜航舵／方向舵 * [Rudder/planes]	45 度回頭のみで偶数ターンのみ／破壊状態＝移動不可、回避運動不可、緊急浮上のみが認められる。
	水中聴音機 [Hydrophone]	回避運動不可、U ボート移動フェイズの開始時 d10＝1～2、15m 以深で接触レベルなしであると離脱する。
	潜望鏡 [Periscope]	全ての計算に－1 TDC、偵察用潜望鏡－1/－2 DRM に変更しなければならない [61]
	甲板砲 [Deck gun]	落伍船の狩猟に使用できない
	火災 [Fire]	火災記録欄の最上部＝沈没 [24]、レベル 2 は－1 DRM
	ガス [Gas]	ガス記録欄の最上部＝浮上するまでターン毎に乗員位置軽傷について d10  を引く
<p>* 浸水又は解消された浸水が「I-N-G」レベルのいずれかで、潜航舵／方向舵が重損傷を持つと、U ボートは U ボート移動フェイズの開始時に圧壊についてチェックする前に 30m 沈下しなければならない。潜航舵／方向舵への損傷又は浸水中であると、緊急浮上は認められない。</p>		

**備忘：** U ボートが沈没する 4 つの方法があり、プレイのシークエンス中のいかなるときにも発生する可能性があります [24]。浸水マーカーが浸水記録欄の右端ボックスに到達したとき [62]、火災損傷マーカーが火災記録欄の最上部に到達したとき [62]、U ボートが自沈したとき [29]、U ボートが圧壊したとき（いずれかの原因で） [28]。

沈没したら、U ボート・カウンターはゲーム・ボードから取り去られます。これが接近マップ上で発生したら、プレイヤーは U ボートを補充する資格を持ちます [67]。

U ボートが沈没するときに損傷カード引きがペンディングであると、追加のカード引きは行われません。



## U ボート又は乗員の損失 [Lost U-boat or Crew]

詳細は、U ボート [67] 並びに士官と乗員区画 [66] 損失の項目を参照してください。

## 乗員の治療 [Healing Crew]

負傷は、4 つのレベルから構成されます。：軽傷、中傷、重傷と KIA (戦死) です。負傷を治療するため、次席士官／軍医又は適切な向上を持つ 1 つの乗員区画が行います。治療は、作戦又は無音航行中に行うことができます。全ての負傷は、艦船修理の試みに更なる影響を持ちます。

- ・軽傷又は中傷は、治療できます。
- ・重傷又は KIA を持つ乗員区画は、治療できます。
- ・重傷又は KIA を持つ士官は、無力状態で治療できません。

**デザイン・ノート：**乗員区画については、負傷レベル又は KIA がその区画内の全員が傷を負ったか又は全滅したことを示すわけではありません。これは、その位置内に任務を有効に実施できる健康な人員が十分でないことを抽象的にあらわします。1 つの位置から他の位置へ人員を移動させることで空いた配置を埋め合わせ、その区画を再び稼働させます。「死者を生き返らせる」のではありません。他方、士官については、負傷や KIA は士官の地位を表すものであるため、実際にそのようになります。

## 治療 [Healing] (引直し不可)

次席士官／軍医が無力状態でないか又艦長として代行していなければ、レベル 1 以上の向上を持つ士官と乗員区画に治療を試みることができます。乗員区画が負傷治療の経験を獲得していたら、やはり士官又は乗員区画の治療を試みることができます。

**手順 [Procedure]：**次席士官／軍医の経験が各レベルに向上すると、彼は以下のごとく負傷の治療を試みることができます。：

- ・彼は 1 人の士官 (自身を含む) 又は 1 つの乗員区画の治療を試みることができます。1 枚の d10 を引きます。結果が成功であると、負傷レベルを 1 だけ減少させるか又は軽傷マーカーを取り去ります。
  - ・レベル 1、8+で成功。
  - ・レベル 2、6+で成功。
  - ・レベル 3、5+で成功。
  - ・レベル 4、4+で成功。
- ・彼がレベル 3 治療 2 位置を持つと、2 人の士官 (自身を含む) 又は 2 つの乗員区画の治療を試みることができます。一同士官又は乗員区画に二度の試みを含みます。各試みについて、このときに達成された最高の治療負傷のレベルを使用します。
- ・彼がレベル 4 治療+1 DRM を持つと、治療を試みているいかなるときにも、成功結果についてチェックする前に d10 の目に 1 を加えます。

各乗員区画は、以下の負傷治療を試みることができます。：

- ・乗員区画がレベル 4 治療負傷を持つと、各区画は 1 人の士官又は 1 つの乗員区画の治療を試みることができます。1 枚の d10 を引きます。結果が 8 以上であると、負傷レベルを 1 だけ減少させるか又は軽傷マーカーを取り去ります。

## 士官の昇進 [Officer Promotion]

ある士官が重傷又は KIA を受けたら、彼は無力状態になります。艦長 (又は艦長代行) が無力状態になると、職務を解かれて最高階級の非無力化士官によって代行されなければなりません。

無力状態になる他のいかなる階級の士官たちも、その職を代行されません。次席士官／軍医又は機関長が艦長を代行していると、その治療と修理の能力を失います。

**手順 [Procedure]：**艦長が無力状態になると、次に高い階級の非無力状態士官について、乗員向上チャート上の「艦長代行への昇進 [Promoted to Acting Captain]」ボックスをチェックします。その士官はいまや艦長代行ですが、元の艦長と比較して限定された能力を持ちます。

無力状態士官たちが購入した向上は、重傷を被っても抹消されません。彼らには、回復して自身の U ボートで未来の哨戒が使用可能となる機会があります。

### 階級順位 [Rank Order]

- ・艦長 [Captain]
- ・先任士官 [1st WO]
- ・次席士官 [2nd WO]
- ・機関長 [Chief Engineer]

### 乗員の再配置 [Crew Relocation]

全ての負傷治療アクションを実行した後、特定の位置で更に負傷を減少させるため、乗員区画を異なる非士官乗員位置へ移すことができます。

**註釈:** U ボートを運行させるための乗員区画カウンターはありません。その効果は 1 つの位置でレベルを減少させて他のそれを増加させることで抽象化されます。

**手順 [Procedure]:** 負傷レベルを減少させることを望む乗員区画（艦首、中央、艦尾）を宣言します。その位置の負傷レベルを 1 だけ減少させ、他の位置で負傷レベルを 1 だけ増加させる。各ターンに複数位置で、いずれかの負傷レベルについてこれを行うことができます。

**例:** 艦首区画が中傷で、その兵員の負傷レベルを減少させることを望むと、中央と艦尾区画から乗員を持っていくことができます。中央又は艦尾のどちらかへ追加された各負傷レベルについて、艦尾区画の負傷を 1 レベルだけ減少させます。2 つの負傷レベルを修理するため、各位置へ 1 レベル又は 2 つを単一位置へ適用できます。



### ターンの終了 [END OF TURN]

終了したターンがターン 1～20 であると、ターン・マーカーを 1 スペース進めてプレイのシークエンスを最上部に戻します。

終了したターンがターン 21～25 であると、哨戒の終了チェックを実行します (下記を参照)。

哨戒が終了し、プレイヤーがターン中に接近マップ上で U ボートを失っていたら、代替の U ボートを受け取ります。[67]

### 哨戒の終了チェック [End of Patrol check] (引直し不可 🚫)

哨戒は、ターンの終了時にマップ上に U ボートが存在していないか又はターン 25 が完了していたら自動的に終了します。ターン 21～24 中、哨戒は警告なしで終了する可能性があります。

**手順 [Procedure]:** マップ上に U ボートがありターン 21～24 であると、1 枚の d10 🎲 を引きます。

- 結果が列記された範囲内であると、哨戒は終了します。
- いずれかの接触レベル下にある攻撃又は接近マップ上の U ボートは離脱できず [36]、U ボートの運命を判定するために U ボート生存表 [55] を使用します (これらの U ボートは、その生存結果にかかわらず落伍船の狩猟ができません)。
- 離脱できる U ボートは、落伍船の狩猟に参加するため、ターン記録欄の現在のターン上に置かれます。攻撃マップでいまだに保留中の魚雷攻撃を解決します。
- 次いで、哨戒の終了/基地への帰還シークエンスを履行します。[68]
- 哨戒が終了しなければ、ターン・マーカーを 1 スペース進めてプレイのシークエンスの最上部へ戻します。

ターン#	サイの目
21	1-2
22	1-4
23	1-6
24	1-8
25	自動

## 哨戒での士官又は乗員の損失 [OFFICER OR CREW LOST ON PATROL]

乗員損失の結果は、それらが失われた方法に依存します。:

### 捕獲、海上損失、KIA [Captured, Lost at Sea, or KIA]

哨戒中にある士官が捕獲、海上で損失、戦死したら、その士官についての向上は失われます。没落した士官について、乗員向上チャートからサークルを取り去ります。士官の損失は、U ボートが海上へ戻る前に補充されます。[72]

哨戒中に全ての乗員区画が捕獲、海上で損失、戦死したら、乗員区画の全ての向上が失われます。没落した士官について、乗員向上チャートからサークルを取り去ります。

**例:** 哨戒中に U-106 の次席士官が戦死 (KIA) します。彼は以前の哨戒から経験を獲得しており、3 つの向上能力 (左) を持っていました。U ボート・ボードの彼のボックス上に KIA マーカーが置かれるとき、彼の経験は第 2 戦隊の乗員向上チャート (右) から取り去られます。



### 自沈生存 [Survived Scuttling]

自身の U ボートを自沈させなければならなかった士官又は乗員が生存して基地への帰還に成功したら、それらが獲得した向上を維持します。これらの士官や乗員区画は、必要に応じて他の U ボートへ再割当てするために使用可能です。新たなキャンペーン哨戒過程 [71] のセットアップ中、これらの生存者はもはや U ボートを持っていませんが、負傷や向上の詳細を調整する必要があるかもしれないため、ステップ 2~4 に進みます。

新たな哨戒がセットアップされるとき、士官と乗員区画を置き換えるために使用できるよう、キャンペーン・ログ上の士官と乗員区画の購入済向上を維持します。士官と乗員区画は、代替として使用されるときに一緒に又は分割して送ることができます。艦長は、代替として割当てられたときに、その最後の U ボートからの全ての XPs とトン数を維持します。代替される士官又は乗員区画は、ゲームから取り去られます。

**例:** U-332 からの熟練艦長が、前の哨戒で自身の U ボートの自沈を強制されました。数哨戒後、Allen は別の U ボートをセットアップし、その艦長と機関長をイン・プレイに保つことを望みます。彼はその艦長と機関長によって獲得された向上を、艦長の XP 合計と撃沈トン数と共に現在の U ボートに移管します。代替された艦長と機関長の向上、XP、撃沈トン数は、ゲームから取り去られます。



### 哨戒のユニット損失 [U-BOAT LOST ON PATROL]

接近マップ上で失われた U ボートは、哨戒を継続するために他の U ボートに置き換えることができます。代替も失われたら、哨戒の最終得点に負の影響を持ち得るため、これは選択です。

代替 U ボートはいかなる XPs も獲得せず、撃沈又は損傷させた船団艦船の半分の VP 値 (切り上げ) のみです。全ての代替 U ボートは、VII 型です。

**註釈:** U ボートが攻撃マップ上で失われたら、U ボートを指揮しているプレイヤーは哨戒から外れますが、その U ボートの損失前に撃沈した船団艦船はそれでも哨戒の VPs に貢献します。

### 接近上の代替 [Replacement on Approach]

接近マップ上 (のみ) にいる間にプレイヤーの U ボートが失われたら、そのプレイヤーは現在の哨戒を継続するために代替 U ボートを獲得します。代替 U ボートが失われたら、更なる補充はありません。

**註釈:** プレイヤーは、この船団を攻撃している異なる戦隊からの別の U ボートの役割と仮定します。この代替 U ボートは、キャンペーンで更なる哨戒のために使用されず、失われた U ボートはキャンペーンの残りについてプレイから外れます。

### 手順 [Procedure] (引直し不可

1. キャンペーン・ログ・シート上に失われた U ボートを沈没 (S) 又は自沈 (Sc) としてマークします。
2. U ボート・ボードから全てのマーカーとカウンターを取り去ります。ボードがその VII 型面であることを確認します。
3. 1 枚の哨戒カードを引き、U ボート・カウンターを指定された開始位置上に置きます (失われた U ボートのカウンターを、その代替をあらわすために使用します。例えば、「U ボート W」)。代替 U ボートについては、移送イベント又は基地帰還移送イベントはありません。
4. 一般情報マーカーを TP ボックス内の「4」にセットします。
5. 代替の士官と乗員区画は、向上を持ちません。
6. 魚雷カウンターを以下のごとく置きます。:

**戦争前期 [Early War]:** 艦首魚雷発射管に 2 本の蒸気魚雷と 2 本の電池魚雷を、艦尾発射管に 1 本の蒸気魚雷を装填し (完全装填で準備状態)、艦首に 4 本の再装填 (2 本の蒸気、2 本の電池) を置き、艦尾は再装填なしです。

**戦争後期 [Late War]:** 艦首魚雷発射管に 2 本の蒸気魚雷と 2 本の電池魚雷を、艦尾発射管に 1 本の魚雷を電池装填し (完全装填で準備状態)、艦首に 4 本の再装填 (2 本の蒸気、2 本の電池) を置き、艦尾は再装填なしです。

**U ボートが失われる前に発射した魚雷 [Torpedoes Fired before U-boat Loss]:** 失われた U ボートからの魚雷攻撃は通常に解決され、その結果の VPs は哨戒合計に対してカウントします。

**U ボート損失に続く護衛艦配置 [Escort Placement Following U-boat Loss]:** 接近マップ上で、失われた U ボートに接触を持つ護衛艦が存在したら、そのクワドラントの哨戒ボックス内に置きます。

## 哨戒の終了／基地帰還 [END OF PATROL/RETURN TO BASE]

哨戒の終了時、U ボートは攻撃中に攻撃されて主船団（ターン記録欄上の船団艦船）背後に残された船団艦船の最終狩猟を実施します。これらは、その基地帰還でイベントにも直面します。次いで、哨戒の有効性が評価され、修理、治療、昇進が行われます。

### 接触下の U ボート [U-boat Under Contact]

哨戒が終了したときに U ボートがいくつかのレベルの接触を持つと、U ボート生存表 [55] 上でサイ振りを行わなければなりません。

### 落伍船の狩猟 [The Hunt for Stragglers] (引直し不可)

狼群が哨戒から離脱する際も、損傷した船団艦船はエリア内を漂い攻撃に脆弱です。

**手順 [Procedure]**：ターン記録欄上で船団艦船に最寄りの U ボートから開始して（必要に応じて R# を使用します）、U ボートが機能する甲板砲（重損傷又は破壊状態ではない）を持つか又は少なくとも 1 本の魚雷を残していると、そのプレイヤーはターン記録欄上のいずれかの船団艦船を選択してその撃沈を試みます。

1. U ボートから船団艦船までの範囲をカウントし、1 枚の d10 を引きます。結果がそのナンバーよりも高ければ、船団艦船は沈没しています。「1」の結果は、常にはずれです。
2. 沈没したら、船団艦船を取り去り、それをプレイヤーの U ボート・ボードの近くに置き（哨戒後の計算のため）、ターン／情報記録欄上の勝利ポイント合計に艦船の VP 値の半分（切り捨て）を加えます。

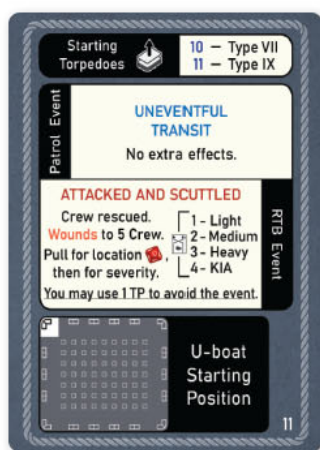
この手順をターン記録欄上の各ユニットについて一度繰り返します。

### 基地帰還移送イベント [Return to Base Transit Event] (引直し不可)

哨戒と落伍船の狩猟が終了したとき、マップ又はターン記録欄上で生存している各ユニットについて、基地帰還移送イベントがあるのかどうかをチェックします。哨戒 [55] を追い払われた U ボートもイベントをチェックします。

**手順 [Procedure]**：生存している U ボートを持つ各プレイヤーは、1 枚の哨戒カードを引いてカード最下部の基地移送イベントを探します。イベントが存在すると、それを読み、そのプレイヤーの U ボートのみについて全ての指示に従います。カード引く間にデッキをリシャッフルしないでください。

**非常に重要**：基地帰還カード上のいくつかのイベントは、戦術ポイントの消費によって回避できます。この手順中に使用可能な少なくとも 1TP を保持していることは、非常に重要となり得ます。ルカのようにならず、「魚たちと一緒に眠れ」！



**例**：U ボート W は哨戒に生存し、基地帰還を試みています。1 枚の哨戒カードを引き、この U ボートが攻撃されて港湾へ向かう途中で自沈しました。カードは、「5 乗員が負傷」を提言します。

所有しているプレイヤーは、この運命を回避するために 1TP を消費できず又は消費せず、次いでどの乗員位置が影響を受けるか（U ボート・ボード上で見つけた乗員位置に対するサイの目結果をチェックします）、並びに負傷の度合い（5 つの各負傷状態乗員について哨戒カード上で見つけます）をチェックするためにサイ振りを行わなければなりません。

最初のカード引き結果は 3 で、中央の乗員が影響を受けることを意味します。二番目のカード引きの 1 は、その位置の軽傷を示します。

残っている負傷乗員の運命を判定するため、さらに 8 つのサイ振りをペアで行われなければなりません。

### 哨戒の追加 U ボート [Additional U-boats on Patrol] (引直し不可)

基地帰還イベントの完了後、哨戒にある各追加 U ボートの運命を判定するため、1 枚の d10 を引きます。（これらは、完全又は初期のキャンペーン・ゲーム中に送られた追加 U ボートです）。サイの目と正確な戦争時期を交差照合し、これらの表はプレイヤー補助カード [N] 上にあります。これらの成果は、キャンペーン・ログ・シート上に記録し、「新たなキャンペーン哨戒のセットアップ」ステップ [71] 中に結果に進みます。

## 勝利条件 [VICTORY CONDITIONS]

各哨戒の結果は、哨戒の VP 合計、船団艦船下基地没トン数、乗員によって獲得された経験、損傷した U ボートに必要な整備期間を示すためにキャンペーン・ログ上にログされます。

**哨戒結果 [Patrol Results]** : 哨戒中、沈没と損傷船団艦船の勝利ポイント値は、各プレイヤーの U ボートについて計算されます。次いで、これらは一緒に加えられ、戦争期間コラムの最下部にログされてキャンペーンの継続合計に加えられます。

勝利ポイントは、以下のごとくカウントされます。:

- ・哨戒によって撃沈された全ての船団艦船の全体値
- ・代替 U ボートによって撃沈又は損傷船団艦船の半数値 (切り上げ)
- ・ターン/情報記録欄へ送られた損傷船団艦船の半数値 (切り上げ)
- ・落伍船の狩猟で撃沈した船団損傷艦船の半数値 (切り捨て) (代替 U ボートに適用しない)
- ・-15VP 自沈を試みているときに連合軍によって捕獲された U ボート毎に
- ・代替 U ボートが沈没したら、-X VP で X は  $2d10$  を引き、引かれた 2 枚のカードの最高値を使用する。

**備忘:** 哨戒に割当てられた追加 U ボートは、その VPs を戦争期間合計に提供しません。

この哨戒で失われた U ボートの合計数は以前の損失に加えられ、戦争期間コラムの最下部に蓄積合計がログされます。この数字は、コラムの最上部に列記された蓄積 U ボート損失と比較します。プレイヤーの数字合計が現在の戦争期間の U ボート損失数以上であると、キャンペーンは敗北します。

**備忘:** 哨戒に割当てられた追加 U ボートは、U ボートの損失合計へ提供されます。

### 哨戒からの経験ポイント [Experience Points from Patrol]

帰還している各ユニットと/又は乗員は、以下のごとく哨戒中に獲得した個別経験ポイント (XP) を合計します。:

1. 乗員が基地へ帰還したら: 撃沈した船団艦船の 1,000 トン毎に獲得します。
2. 次いで、以下の XP を獲得します。:
  - ・ +20 XPs U ボートが基地へ帰還したら
  - ・ +15 XPs U ボートが自沈したが乗員が基地へ帰還したら
  - ・ +20 XP プレイヤーの U ボート・ボード上で損傷又は撃沈した護衛艦毎

すでにログされた XPs を加え、新たな XPs の合計数を XP コラム内に書きます。1000 トン・コラム内の合計トン数について同じことを行います。

**註釈:** これらの XP ポイントは U ボート毎に計算され、その哨戒の特定 U ボートと乗員についてキャンペーン・ログ上にマークされません。

### 戦争期間の成功と失敗 [War Period Success or Failure] (キャンペーン・ゲームのみ)

キャンペーンの 3 哨戒毎に終了時に、その戦争期間の成功又は失敗を計算します。

**手順 [Procedure]** : 全てのプレイヤーからの戦争期間の合計 VPs と、コラムの最上部に列記された要件を比較します。プレイヤーの合計が要件以上であると、その戦争期間は成功でした。そうでなければ失敗でした。

### 勝利チェック [Victory Checks] (キャンペーン・ゲームのみ)

- ・これが最初又は二番目の戦争期間の終了時であると、新たな哨戒をセットアップします。キャンペーンは継続します。[71]
- ・これが三番目の戦争期間以降であると、キャンペーンの成功又は失敗をチェックします (下記を参照)。:
  - ・自動的勝利が発生したら、キャンペーンは成功で終了します。
  - ・自動的敗北又は U ボートの損失が発生したら、キャンペーンは敗北で終了します。
  - ・キャンペーンが終了しなければ、新たな哨戒のセットアップ下のステップを完了します。



### キャンペーンの成功又は失敗 [Campaign Success or Failure]

キャンペーンは、戦争期間毎に要求される VP の達成又は蓄積した U ボートの損失に依存して、成功又は失敗のどちらかで終了する可能性があります。

- これが三番目の戦争期間以降の終了時であると、戦争期間の勝敗の数をチェックします。：
  - 自動的勝利 [Auto-Win]：4 戦争期間で勝利したら、キャンペーンは成功で終了します。
  - 自動的敗北 [Auto-Loss]：3 戦争期間で敗北したら、キャンペーンは敗北で終了します。
- キャンペーンの自動的敗北は、U ボートの損失のためでも発生する可能性があります。沈没（圧壊）、捕獲、自沈で失われた U ボートは、この目的についてカウントされます。

戦争期間	蓄積された U ボートの損失
1941 年 10～12 月	10
1942 年 1～3 月	10
1942 年 4～6 月	10
1942 年 7～9 月	12
1942 年 10～12 月	13
1942 年 1～3 月	14



**註釈：**最終戦争期間前の自動的勝利又は自動的敗北の出来事では、プレイヤー諸氏はキャンペーンの残りについてプレイを続けるか否かを決定できます。

早期キャンペーン、単一戦争期間ゲーム、哨戒任務は、シナリオ下に列記した自身の勝利条件を持ちます。

**デザイナーズ・ノート：**ドイツ軍がこのゲームの期間中に使用した魚雷は、G7a 蒸気魚雷と G7e 電池魚雷でした。ゲーム前半に描写された期間中、G7a 魚雷は G7e よりも高速で長射程を持ちましたが、G7a 魚雷の欠点は蒸気推進のため大洋の表面上に視覚的な気泡の航跡を残すことでした。これらの視覚的気泡は、昼間に護衛艦や船団艦船によって容易に発見されたので、夜間の攻撃が好まれました。

あなたは G7e をより良い選択と考えるかも知れませんが、現実には、電池式 G7e は蒸気魚雷よりも高い不発率を持ちました。U ボートは、大まかにほぼ同数の両タイプを搭載しました。このゲームの後半で描写される期間時期中に G7e 魚雷は進化し、両タイプの速度と射程が比較可能となり、ドイツ軍は徐々に蒸気魚雷を廃止しました。ドイツ軍が戦争の進捗と共に使用した魚雷は、これらだけではありませんでした。ドイツ軍は絶えず改良を加え、複数タイプの魚雷を持っていました。



G7a 蒸気魚雷



G7e 電池魚雷

## 次のキャンペーン哨戒のセットアップ [SETTING UP THE NEXT CAMPAIGN PATROL]

## キャンペーンが継続したら [If the Campaign Continues] (引直し不可)

次の哨戒に継続するか又はゲームを離れる前に、あなたは次の哨戒についてキャンペーンの準備をすることになります。以下のステップが行われると、プレイヤー諸氏の次の集団はキャンペーンのプレイを継続できます。その哨戒を終えたとき、次の哨戒を準備します。このパターンは、キャンペーンが完了するまで繰り返します。

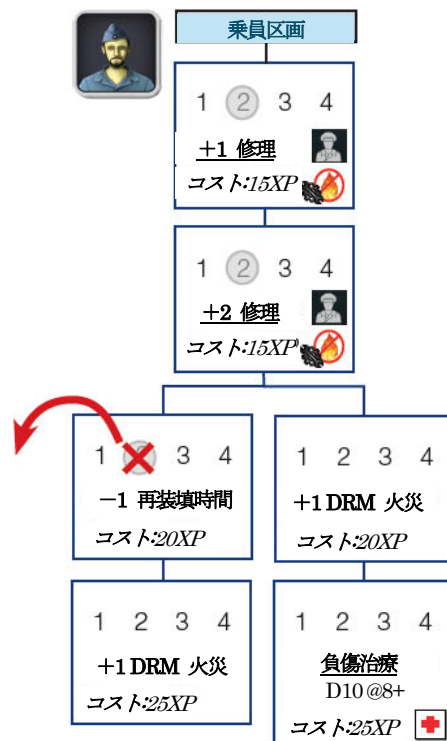
- 各プレイヤーは、自身の経験ポイントを1対1の割合で戦隊ポイントに変換するために消費することを選択でき、哨戒から帰還直後のUボートから戦隊ポイント合計に新たなポイントを加えます。残っている経験ポイントは、到来する哨戒で乗員向上と戦術ポイントを消費するために取っておかれます。(追加の哨戒に割当てられたUボートは、哨戒に参加していなかったため戦隊ポイントのために獲得したXPsを変換できません。)
- 負傷した乗員区画を持って哨戒から帰還しているUボートは、乗員向上の損失を受け得ます。合計レベルを獲得するべく乗員区画負傷を合計し、向上の影響可能性を判定するためそのレベルを使用します(下表を参照)。向上の損失が発生したら、乗員向上チャートから購入した最上位の向上から消去します。2つの向上が同じ高さであると、プレイヤーは消去するための1つを選択します。次いで、乗員区画(士官からではない)全ての負傷/KIAカウンターを取り去り、それらを一般供給へ戻します。

- ・軽傷=1 レベル
- ・中傷=2 レベル
- ・重傷=3 レベル
- ・KIA=4 レベル

負傷レベル	結果
0-4	負傷治癒、影響なし
5-8	最上位乗員区画の向上損失
9+	2 最上位乗員区画の向上損失




重傷 3  
軽傷 1  
KIA 4  
合計: 8



**例:** Jordan の U-404 の艦首区画内乗員は重傷を負い、中央区画は軽傷を持ち、艦尾区画は KIA です。これを合計すると、3 (重) +1 (軽) +4 (KIA) =8 です。レベル8の負傷は、1 乗員区画の向上損失を要求します。Jordan は第6戦隊「乗員向上チャートから「2」Uボートについて (U-404 は第6 戦隊目録内の二番艦です) 最上位レベルの乗員向上を消去します。

**熟練乗員 [Experienced Crew]:** U ボートの乗員区画が負傷のために向上を失っていなければ、直ちに適用される新たなフリーの向上を獲得します。

- 軽傷や中傷の士官がいたら、軽傷と中傷のカウンターを取り去って一般供給へ戻します。生存している士官たちは、次の哨戒に使用可能です。

4. 重傷を持つ士官がいたら、各 d10  を引いて結果について以下のチャートを調べます。:

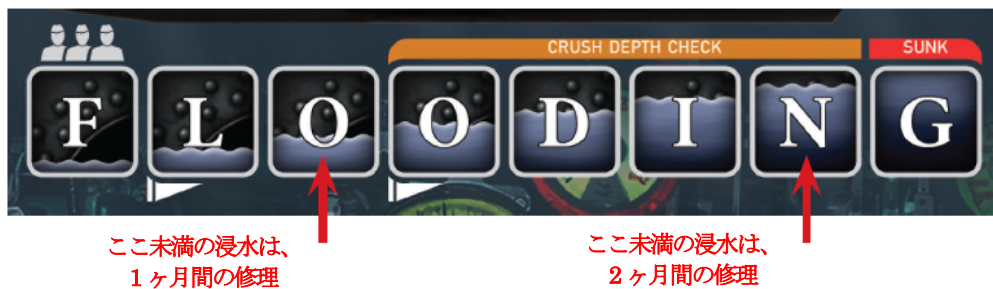
d10 振り	結果
1-7	負傷が厳しすぎ、士官は補充されなければならない
8-10	負傷が治癒し、次の哨戒を継続できる

- ・士官が補充されねばならなければ、その士官についての全ての向上を消去します。彼の代替はやり直します。
- ・士官が治癒したら、重傷マークを取り去って一般供給へ戻します。

**例:** 第6戦隊の U-404 からの前任士官と機関長は、現哨戒で重傷を負いました。Jordan は前任士官について d10 を引いて「6」を獲得します。—この士官は退役し、Jordan は乗員向上チャートから「2」向上 (U-404 は、第6戦隊からの二番目の U ボートです) を消去します。次いで Jordan は機関長について d10 で幸運にも「9」を引き、手当てを受けて復職します。機関長はその向上を保持し、次の哨戒で乗員と行動を共にします。

5. キャンペーン・ログ・シート上で適切な U ボートについて、整備期間を U ボート損傷の哨戒の要求ナンバーについて「R」でマークします。

	0 ヶ月間	1 ヶ月間	2 ヶ月間	+1 ヶ月間
U ボートの損傷	損傷なし	L-O の浸水	二番目の O+ の浸水	ディーゼル／電動機関 への重損傷 (どちらか又は両方)



6. 機関長は、レベル3 **—1 月間修理** を持つと修理を支援できます。そうであれば、整備期間を 1 月間だけ減少します。

### 士官の損失と昇進 [OFFICER LOSSES AND PROMOTIONS]

艦長が戦死 (KIA) したら、前任士官は艦長代行として哨戒を終了するため戦場昇進を受けます。哨戒後、前任士官はその戦場昇進を保持し、新たな艦長になります。

**手順 [Procedure]:** 第一に、その U ボートの記録欄上の艦長技能を消去します。次いで、前任士官の技能を艦長記録欄に複写します。最後に、旧前任士官の技能を消去します。いまや、この U ボートは、艦長に昇進した前任士官と新たな前任士官 (経験なし) を持ちます。

哨戒でいずれかの下級士官が艦長代行になっていたら、哨戒の終了時に旧来の階級に戻されて艦長の向上は消去されます。「艦長代行に昇進」ボックスからのチェック・マークを消去します。いまやこの U ボートは、経験なしの新たな艦長を持ちます。艦長代行として機能している間、その哨戒中はいかなる通常任務も実行せず艦長向上を持ちません。



### その他の士官 [Other Officers]

艦長の階級よりも下の士官が哨戒で戦死（KIA）したら、補充されます。現在の向上を消去します。

註釈：士官の現在の向上を消去するのは、その士官が以前の紹介で獲得しているいかなる経験も消去されることを示します。新たな士官が補充としてUボートに転任し、経験向上を獲得していないこともあらわします。

### Uボートの損失 [U-BOAT LOSSES]

捕獲されたUボート [Captured U-boat]：哨戒中にUボートが連合軍によって捕獲されたら、もはや未来の哨戒には使用不能です。キャンペーン・ログ上でそのUボートの現在の哨戒スペース上に「CIA」と記します。

- ・Uボートの捕獲前に撃沈した船団艦船は、それでも哨戒VP合計にカウントされます。
- ・哨戒によってUボートが獲得した全てのXPsは失われます。
- ・そのUボートからの士官と乗員区画についての全ての乗員向上は失われ、乗員向上チャートから取り去られます。

自沈、撃沈、圧壊したUボート [U-boats Scuttled, Sunk, or Imploded]：哨戒中にUボートが自沈、撃沈、圧壊したら、もはや未来の哨戒には使用不能です。キャンペーン・ログ上でそのUボートの現在の哨戒スペース上に「S」又は「Sc」と記します。

- ・Uボートの損失前に撃沈した船団艦船は、それでも哨戒VP合計にカウントされます。
- ・自沈したUボートについては、乗員が生存して基地へ帰還したらXPsと乗員向上は保持されます。再割当てされた乗員については [66] 頁を参照してください。
- ・撃沈又は圧壊したUボートについては、そのUボートによって獲得された全てのXPsと哨戒からの士官と乗員からの全ての乗員向上が失われ、乗員向上チャートから取り去られます。

いまや、Uボートは次の哨戒の準備ができ、キャンペーンを継続します。[24]





## 索引 [Index]

太文字=アイテム説明、斜体=アイテム定義

### あ

圧壊 [Implosion] 4、28、29  
一般情報マーカー [General Information marker] 12

### か

開始位置 [Starting location] 22  
回頭 [Turning] 33  
回避運動 [Evasive Maneuvers]  
  攻撃マップ上 [on Attack Map] 47  
  接近マップ上 [on Approach Map] 42  
カード [Card]  
  引直し [re-pull] 4、5  
カード・デッキ [Card Decks]  
  ASW 攻撃デッキ [ASW Attack deck] 2  
  角度 DRM デッキ [Angle DRM deck] 2  
  起爆/損傷デッキ [Detonation/Damage deck] 3、26  
  交戦デッキ [Battle deck] 2  
  哨戒デッキ [Patrol deck] 4  
  戦闘デッキ [Combat deck] 3  
キャンペーン成功又は失敗 [Campaign – success or failure] 70  
キャンペーン・ログ [Campaign Log] 13  
急速潜航 [Clash Dive] 12、40、42、43  
魚雷 [Torpedo] 25、58  
  移動 [movement] 25  
  魚雷発射管 [torpedo tube] 58  
  射程と速度 [range and speed] 59  
  蒸気 (G7a) 魚雷の昼間発射 [steam (G7a) fired during day] 60  
  発射角度 [firing angle] 3、59  
  装備 [load-out] 21  
  はずれた魚雷攻撃 [Missed Torpedo Attack] 27  
  発射角度修正 [firing angle modifier] 59  
  未照準魚雷攻撃 [Unaimed Torpedo Attack] 60  
魚雷発射指揮装置 [Torpedo Data Computer] (TDC) 15、38、59  
緊急浮上 [Emergency Blow] 12、35  
迎撃ボックス [Interception Box] 39  
経験ポイント [Experience Points] (VPs) 3、20、69、71  
警報 [Alarm] 10、41  
護衛艦 [Escort ship] 3、10、19、39、40、55  
  艦長 [Captain] 2、10、20、39、40  
  攻撃性値 [Aggression rating] 10、50  
  操舵手 [with Helmsman] 10  
  ソナー [with Sonar] 10  
  目標達成時間 [Time on Target] (TOT) 10  
距離判定 [determine distance]  
  攻撃マップ上 [on Attack Map] 44  
  接近マップ上 [on Approach Map] 44  
装備済 [fitted] 54  
探索範囲 [search range] (攻撃マップ上) 44  
U ボート探索 [U-boat search]

  攻撃マップ上 [on Attack Map] 44  
  接近マップ上 [on Approach Map] 41  
護衛艦位置チェック [Escort Location Check]  
  攻撃マップ上 [on Attack Map] 43  
  接近マップ上 [on Approach Map] 40  
護衛艦の移動 [Escort Movement] 39  
護衛艦の整備 [Escort Refit] 54  
護衛艦の爆雷攻撃 [Escort Depth Charge Attack] 50  
  ASW 攻撃カードの使用 [using ASW Attack cards] 50  
護衛艦の要請 [Escort Request] 3、11、26、48  
  攻撃マップ上 [on Attack Map] 47  
  標準と目標下 [standard and targeted] 55  
  目標下 [targeted] 11、47、57  
護衛艦配備 [Escort Assigned] 3、11、55  
護衛艦砲撃水上攻撃 [Escort Gunney Surface Attack] 49  
護衛艦保持記録欄のクリーンアップ [Escort Holding Track clean-up] 52  
誤接触 [False Contact] 40

### さ

作戦航行 [Operational Running] 29、41、61  
時間帯 [Time of Day] 22、57  
自沈 [Acuttle] 29、66  
失探 [Lost Contact] 10  
G7a 魚雷 [G7a torpedo]  
  蒸気魚雷航跡 [steam torpedo wake] 60  
視認探索 [Visual Search]  
  攻撃マップ上 [on Attack Map] 45、46  
  接近マップ上 [on Approach Map] 41  
修理 [Repairs] (U ボート) 15、61  
  機関長 [with Engineer] 61  
  乗員向上 [with Crew Enhancements] 61  
乗員 [Crew] (U ボート)  
  士官の昇進 [officer promotion] 64  
  士官の損失と昇進 [officer losses and promotions] 72  
  重傷の士官 [officers with heavy wounds] 72  
  乗員の再配置 [Crew Relocation] 65  
  哨戒で損失 [lost on Patrol] 66  
  治療 [healing] 15、64  
  負傷乗員 [wounded crew] 9、51、52  
乗員の向上 [Crew Enhancements] 3、14、20、38、71  
  フリーの向上 [free enhancement] 71  
哨戒 [Patrol]  
  哨戒イベント [Patrol Event] 22  
  哨戒結果 [Patrol Results] 69  
  ターンの構成 [turn structure] 24  
哨戒の終了 [End of Patrol] 65  
  基地帰還 [Return to Base] 68  
衝突 [Collision] (護衛艦 & U ボート) 56  
勝利条件 [Victory Conditions] 69  
勝利チェック [Victory Check] 69  
初期接触失敗 [Initial contact failed]  
  攻撃マップ上 [on Attack Map] 46  
  接近マップ上 [on Approach Map] 41  
整備 [Refit] (U ボート) 17、72  
接触 [Contact] 3、10、32  
潜航状態 [Submerged] 4、32  
戦術ポイント [Tactical Points] (TPs) 4、5、20

1TP 15、29、42、61、68  
戦争期間 [War Period] 4、69  
戦隊ポイント [Flotilla Points] (FPs) 3、5、17、71  
船団 [Convoy]  
船団艦船 [convoy ship] 3、10、19、37、55、57  
損傷 [damage to] 26  
船団規模 [convoy size] 19  
探索 [Search] 57  
輪形ナンバー [ring numbers] 4  
潜望鏡深度 [Periscope depth] 45、57、59  
操舵手 [Helmsman] 50  
ソナー手 [Sonar Operator] 45  
ソナー探索 [Sonar Search]  
攻撃マップ上 [on Attack Map] 45、46  
接近マップ上 [on Approach Map] 41

## た

体当たり攻撃 [Ram Attack] (護衛艦 vs. U ボート) 52  
対潜水艦戦探索 [Anti-Submarine Warfare Search] 43  
ターンの終了 [End of Turn] 65  
追尾 [Homing] 10、41、45  
次のキャンペーン哨戒セットアップ [Setting Up the next Campaign Patrol] 71  
偵察用潜望鏡 [Observation periscope] 11  
d10 3、5  
天候 [Weather] 22、57  
悪天 [bad weather] 37、45  
好天 [good weather] 37、45  
特殊船団艦船 [Special Convoy Ship] 19

## は

発見範囲 [Spotting range] 37  
範囲 [Range] 4  
魚雷射程と速度 [torpedo range and speed] 59  
護衛艦探索範囲 [Escort search range] 44  
フェイズ [Phases]  
魚雷移動／起爆フェイズ [Torpedo Movement/Detonation Phase] 25  
魚雷再装填フェイズ [Reload Torpedo Phase] 58  
船団移動フェイズ [Convoy Movement Phase] 55  
損傷処置 [damage control] 61  
対潜水艦戦フェイズ [Anti-Submarine Warfare Phase] 39  
TDC 計算フェイズ [TDC Calculation Phase] 38  
U ボート攻撃フェイズ [U-boat Attack Phase] 59  
U ボート索敵フェイズ [U-boat Observation Phase] 37  
浮上状態 [Surfaced] 32、57、59

## ま

マップ [Map]  
攻撃マップ上 [on Attack Map] 2、6、24  
クアドラント [quadrant] 6  
接近マップ上 [on Approach Map] 2、6、24  
接近から攻撃への移動 [Moving from Approach to Attack] 31  
初期探索 [initial search] 46  
中央線 [center lines] 48  
無音航行 [Silent Running] 4、29、41、58、61  
目標達成時間 [Time on Target] (TOT) 4、10、45

## や

U ボート [U-boat] 55  
哨戒の追加 U ボート [additional U-boats on Patrol] 23  
接近移動 [Approach movement] 32  
攻撃移動 [Attack movement] 34  
深度 [depth] 3、30  
重損傷／浸水による下降 [descending due to Heavy Damage/Flooding] 28  
哨戒からの離脱 [disengaging from Patrol] 36  
潜航 [diving] 38  
向き [facing] 33  
損失 [losses] 73  
哨戒での損失 [lost on Patrol] 67  
移動 [Movement] 28、30  
接近マップ上の代替 U ボート [replacement U-boat on Approach Map] 67  
U ボート生存表 [U-boat Survival Table] 55  
U ボートの区画 [U-boat sections]  
艦首 61  
艦尾 61  
中央 61  
U ボートの損傷結果 [U-boat damage results] 9、51  
ガス [gas] 51、62  
魚雷発射管 [torpedo tube] 51  
浸水／火災の解消 [containing flooding/fire] 51、62  
損傷影響表 [Damage Effects table] 63  
致命的 [catastrophic] 51  
U ボート vs. 護衛艦 [U-boat vs. Escort]  
攻撃マップ上 [on Attack Map] 60  
接近マップ上 [on Approach Map] 53  
用語の定義 [Definition of Terms] 2

## ら

落伍船の狩猟 [Hunt for Stragglers] 68  
レーダー探索 [Radar Search]  
攻撃マップ上 [on Attack Map] 45、46  
接近マップ上 [on Approach Map] 41





## プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

- ・魚雷の移動／起爆 [25]
- ・U ボートの移動 [28]
- ・U ボートの索敵 [37]
- ・TDC の計算 [38]
- ・対潜水艦戦 [39]
  - 移動
  - 探索
  - 攻撃
- ・船団の移動 [55]
- ・魚雷の再装填 [58]
- ・U ボートの攻撃 [59]
- ・損傷の処置 [61]

哨戒終了／基地帰還 [68]

註釈：上の青字のアイテムは、最初の数ターンのプレイのシーケンスを構成します。いったん U ボートが攻撃マップへ移動したら、プレイのシーケンス全体が使用されます。

## 内容物 [COMPONENTS]

6 デッキの 240 枚のカード

34" x 22" 厚紙マップ・ボード (両面、小規模 & 大規模船団)

4 枚の 8.5" x 5.5" U ボート・プレイヤー・ボード (両面)

4 枚の 17" x 11" プレイ補助 (両面)

5 枚の 8.5" x 11" プレイ補助 (両面)

4 枚のカウンター・シート

キャンペーン情報パッド

ルールブック — 76 頁

プレイブック — 24 頁

3" ボックス

## CREDITS

**Designer:** Mike Bertucelli

**Developer:** Joel Toppen

**Art Director & Package Design:** Justin Martinez

**Cover Art:** Tomasz Niedziak

**Rules Editing & Layout:** Kai Jensen

**Player Aid Development & Layout:** Bruce Mansfield

**Component Design & Art:** Tomasz Niedziak, Dariusz Buraczewski & Kai Jensen

**Special thanks for contributions "above and beyond":**  
Tomasz Niedziak, Jeremy White, Kai Jensen, Tony Kinner & Jerome Weisen

**Playtesters:** Jerome Weisen, Allen Martin, Jordan Kehler, Jerry White, Bruce Mansfield, Scott Mansfield, John Reid, Tomasz Niedziak, Tony Kinner, Charles Lewis, Greg Amos, and Erich Chaves

**Production Coordinator:** Kai Jensen

**Publishers:** Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Mark Simonitch and Rodger B. Magowan