

*a Gregory M. Smith design*

## RULES OF PLAY

- |                  |                             |                      |
|------------------|-----------------------------|----------------------|
| 1.0 はじめに         | 9.5 夜間浮上攻撃                  | 12.0 ランダム・イベント       |
| 2.0 ゲームのプレイ方法    | 9.6 § 護衛艦の探知／爆雷攻撃サイクル       | 13.0 複数プレイヤーとトーナメント  |
| 3.0 ゲームの備品       | 9.7 護衛下艦船又は護送船団の追尾          | 13.1 二人プレイヤー用ゲーム     |
| 4.0 ゲームのセット・アップ  | 9.8 航空機遭遇                   | 13.2 撃沈王トーナメント       |
| 5.0 ゲームの勝利方法     | 10.0 Uボートの損傷                | 13.3 生き残りトーナメント      |
| 5.1 ゲームの終了       | 10.1 浸水                     | 13.4 混合ボート・トーナメント    |
| 5.2 勝利の判定        | 10.2 機関                     | 13.5 狼群トーナメント        |
| 6.0 プレイのシーケンス    | 10.3 船体                     | 14.0 選択ルール           |
| 6.1 ゲーム・プレイのあらまし | 10.4 燃料タンク                  | 14.1 基準総量トン          |
| 7.0 哨戒の実施        | 10.5 乗組員の死傷                 | 14.2 護送船団目標の減少       |
| 7.1 哨戒任務の準備      | 10.6 複数損傷の結果                | 14.3 歴史的目標の追加        |
| 7.2 狼群哨戒         | 10.7 修理                     | 14.4 歴史的なUボート番号      |
| 7.3 哨戒の制限        | 10.8 哨戒帰還                   | 14.5 歴史的な狼群名称        |
| 7.4 特殊任務         | 10.9 自沈                     | 14.6 可変する護衛艦の質       |
| 7.5 哨戒の完了        | 10.10 Uボートの整備               | 14.7 可変する航空機の質       |
| 8.0 哨戒遭遇         | 10.11 乗組員死傷の回復              | 14.8 回避運動            |
| 8.1 遭遇のタイプ       | 11.0 乗組員の経験、昇進、叙勲、新Uボートの割当て | 14.9 洋上補給            |
| 8.2 艦船サイズとIDの判定  | 11.1 乗組員の向上                 | 14.10 非歴史的哨戒エリア      |
| 9.0 戦闘           | 11.2 艦長の昇進                  | 14.11 § 護送船団突破       |
| 9.1 Uボート戦闘マップ    | 11.3 特別な勲章                  | 15.0 歴史概説            |
| 9.2 艦船戦闘の実施      | 11.4 新たなUボートの割当て            | 15.1 ドイツUボート艦長トップ・デン |
| 9.3 浮上砲撃と砲弾      |                             | 16.0 デザイナーズ・ノート      |
| 9.4 非護衛下艦船目標     |                             | 17.0 書目              |



## [1.0] はじめに [INTRODUCTION]

「直ちに対英戦闘行動を開始せよ—海軍総司令部 [OKM]」。1939年9月3日1256時、ドイツに対する大英帝国とフランスの宣戦布告に対して、全ドイツ海軍艦艇、Uボート、沿岸基地に緊急暗号が発信された。

戦争の初期段階において、ドイツ軍Uボートは北大西洋の戦いで連合国船舶の撃破に大きな戦果を挙げた。「狼群」—潜水艦の集団は獲物に群がって致命的な破壊力を発揮し、ドイツ軍にとって戦略的な衝撃力へと変化した。連合軍は、間もなく自国が海上でこれらの沈黙の狩人たちによって叩き潰され、破滅的な損失を被っていることに気づいた。ただし、連合軍はその流れを食い止めるだけでなく、護送船団戦術、高周波方位探知機（「ハフ・ダフ」）、レーダー、アクティブ・ソナー等を含む対抗兵器により、1943年初頭に様相を激変させた。突如、Uボート艦隊は狩人から狩られる者となり、海上では連合軍が航空優勢を確立した。ドイツ軍Uボートの損失のみを語ると、1941年を通して66隻のみが失われたが、1942年中には更に96隻が失われた。そして1943年には、237隻ものUボートが海上で撃沈され、あるいは自沈したのである。

*The Hunters, German U-Boats at War, 1939-43* は、プレイヤーがWWII中のドイツ軍Uボートを指揮する、戦術レベルのソリテアー・ゲームです。あなたの任務は、できるだけ多くの連合国船舶、それも主要な艦船を撃破する一方、乗組員の質を向上させ、艦長の階級を上げ、叙勲されることです。そして肝心なのは、戦争の進展に連れて、生き残る確率が失われていくことを忘れてはなりません。

ルールは、それぞれ大項目、副次項目に区分されます。他のルールを参照する際には、(カッコ)を使用します。例えば、「もしも燃料タンクの修理に失敗したら、Uボートは哨戒から帰還しなければなりません (10.8)。」は、このルールが10.8に関係することを意味しています。このゲームのルールは、一読して容易に理解できることと、後から容易に参照できるように構成されています。

もしもヒストリカル・ゲームに不慣れでも、慌てないように！ まずは、Uボート・ディスプレイ・マット、Uボート戦闘マット、競技用コマを見て、ルールを通して読むことです。それらを記憶しようとしてはいけません。プレイのためのセット・アップ情報に従い、次にプレイの一般的な過程を述べる項目 2.0 を読むことです。項目 4.0 は、開始するための枠組みを提供します。疑問が生じたら、単にルールに戻って参照します。数分間のプレイ後に、あなたはゲームのメカニズムに馴染んだことに気づくでしょう。

## [2.0] ゲームのプレイ方法 [HOW TO PLAY THE GAME]

### ゲームの目的 [Object of the Game]

ゲームの目的は、ドイツ軍Uボート艦長 [Kommandant] として数多くの哨戒を実施し、敵艦船を沈めることです。各哨戒の成功度は、撃沈艦船のトン数又は完了した特殊任務に反映され、昇進と乗組員の向上—さらには待望の騎士十字章叙勲の結果をもたらします。あなたのUボートと乗組員は、各哨戒がより危険度を増すに連れ（ビスケー湾やジブラルタル海峡の通過を含みます）、容赦のないリスクに直面することになります。究極の成功は、経歴の過程で実施する哨戒における決断にかかってきます。

全般的な勝利レベルは、ゲーム終了時の撃沈トン数を基準に判定されます（あなたが戦死すると、それは死後の名声にもなります）。

プレイを促進するために使用される重要なゲーム内容物は、各哨戒任務についてあなたのUボートと乗組員を管理するためのUボート・ディスプレイ・マット、艦船との遭遇を解決するためのUボート戦闘マット、各哨戒の活動と成功度を管理する哨戒ログ・シートです。ゲーム機能を解決するために使用される、様々なプレイヤー補助カードがあります。

### 概観 [General Overview]

一般的に、プレイは数多くの哨戒任務実施の繰り返しで、無事港湾へ帰還するまで、海上における遭遇戦を解決します。各哨戒の完了時に、ログ・シートを調べて達成した成功度を評価し、艦長としてのあなた自身の昇進／叙勲又は可能な乗組員向上の結果となります。哨戒任務の間に、あなたのUボートは受けた損傷に応じて一ヵ月～数ヵ月間整備することになります。次の哨戒を実施できるようになる前に、あなた自身の負傷を治癒する必要があるかもしれません。

### 哨戒の実施 [Conducting Patrols]

Uボート・ディスプレイ・マットは、あなたのUボートと乗組員、兵装を含めた全般的な状態を表示します。哨戒を実施しているときに、あなたのUボートは哨戒任務記録欄 [the assigned Patrol Track] 上の各航海ボックス [Travel Box] を通して進み、進入した各航海ボックス内で遭遇、ランダム・イベントの可能性をチェックします。

典型的な遭遇には、艦船遭遇又は航空機遭遇が含まれます。艦船遭遇は、敵艦船が護衛下にあるかどうかで区分されます。護衛下の艦船と遭遇しているときには、あなたのUボートが探知されて反復爆雷攻撃を受けるかも知れない重要な役割を演じます。各艦船遭遇について、あなたは戦闘に従事するかどうか、昼間に実行するのか、浮上戦闘又は水中戦闘を実施するのか、目標艦船と交戦する距離、魚雷発射の時期を決定します。あなたは、戦

闘中に全ての艦船について、ログ・シート上でこれらに与えた損害又は沈没を注記します。非護衛下艦船に対して水上遭遇戦を実施しているときには、甲板砲も使用できます。

戦闘を実施する際には、魚雷（不発でない限り）と／又は甲板砲の射撃で目標艦船に対して与えた損害の総量についてサイを振ることになります。非護衛下艦船は比較的に容易な目標ですが、もしも速やかに沈めないと、止めを刺すために追加の戦闘ラウンドを試みているときに護衛艦が出現する危険があります。

護衛下の艦船に対する遭遇戦は、通常は護送船団と遭遇しているときで、近距離で戦闘に従事する際には、特に危険に満ちたリスクを持ちます（この場合、護衛艦はあなたが魚雷を斉射できる前に探知を試みることができません）。護衛艦は、あなたのUボートを探知する機会を持ち、いったん探知されたら、あなたのUボートは更なる探知から脱出できるようになるまで、反復爆雷攻撃下に置かれ得ます。あなたは、護衛艦を振り切るために、船体殻深度を超過することさえ試みることができます。攻撃下に護衛艦の探知から離脱する試みの最中に、乗組員の負傷を含む損傷結果を受けると、大きな危機に直面します。

いったん護衛艦の探知から離脱したら、損傷した機械装置を修理します。機能不全機械装置の修理に失敗したら、哨戒を中止して帰還させる原因となる可能性があります。いったん護衛下の艦船に対する戦闘従事が終了したら、あなたは自動的に損傷状態のいずれかの艦船を追尾するか、又は護送船団全体との戦闘に再従事する選択枝を持ちます。

航空機遭遇は、あなたのUボートを直ちに危険に晒し、切迫した攻撃を避けるために急速潜航を試みます。航空攻撃が成功したら、敵機に損傷を与えるか撃墜することを期待して、対空砲を操作することになります。航空機に損傷を与えるか撃墜することに失敗すると、追加の航空攻撃を受けるか、又はあなたを撃沈するために護衛艦が到着する危険を被ることになります。

### Uボートの整備 [U-Boat Refit]

いったんあなたのUボートが基地に帰還することで哨戒任務を完了すると（哨戒記録欄上の最後の航海ボックスでの遭遇可能性チェックの後）、整備を行います。整備期間は、修理を要求される船体損傷と機能不全機械装置の範囲にかかってきます。それに加えて、Uボート艦長の回復が遅延の結果になり得ます。新型Uボートを割り当てられるか、又は乗組員の一部を失う可能性があります（負傷から回復するためには、さらに時間を要します）。整備中に、乗組員の向上又は騎士十字章の叙勲を含む艦長昇進の結果となり得る、あなたの哨戒に関する成功度を評価します。整備に続き、あなたのUボートが次の哨戒任務を開始する前に、全ての機械装置が機能し、完全兵装状態で全乗組員が揃います。



## ゲームの終了 [End Game]

いったん 1943 年 6 月までの全ての哨戒任務が実施されたら、ゲームは終了します。もしも艦長としてのあなたが戦死又は捕虜になるか、あるいはあなたのUボートが沈没、自沈、捕獲されると、ゲームは直ちに終了します。あなたは最後の哨戒まで生き残るかどうかで (1943 年 6 月の後に終了)、達成した四勝利レベルを判定するために撃沈した艦船のトン数を計算します。一般的に、全経歴を記録するために、あなたは撃沈した全ての艦船 (いかなる主要艦も含む)、最終階級、獲得した叙勲を注記することを望むでしょう。もちろん、もしもあなたが自艦と共に海の底に沈んでしまったら、荣誉や成果は死後に認識されます。

## [3.0] ゲームの備品 [GAME EQUIPMENT]

### [3.1] Uボート・ディスプレイ・マット [U-BOAT DISPLAY MAT]

8 枚のUボート・ディスプレイ・マットが用意され、それぞれが使用可能な各ドイツ軍Uボートのタイプに相当します。名称付の哨戒記録欄に沿って、あなたの哨戒の進捗を記録するための個別の航海ボックスを含みます。このマットは、あなたの乗組員と機械装置の状態、自由に操れる使用可能な兵装を記録する手助けをします。プレイに選択したUボート・タイプに一致する、適切なディスプレイ・マットを選択します。このマットは、ゲーム・プレイと哨戒任務を実施しているときに最も重要なものです。このマットの使用方法については、適切なルール項目で説明されます。

### [3.2] Uボート戦闘マット [U-BOAT COMBAT MAT]

Uボート戦闘マット [U4]は、艦船目標に対する戦闘を解決するために使用され、一般的に、プレイ中にあなたのUボート・ディスプレイ・マットの傍に置かれます。このマットの使用方法については、適切なルール項目内で説明されます。

### [3.3] 競技用コマ [THE PLAYING PIECES]

*The Hunters*には、1 枚の型抜きシートに 174 個の競技用コマがあります。これらの競技用コマはマーカーと呼ばれ、あなたのUボートと乗組員の状態を管理するため、又は戦闘を解決しているときにUボート戦闘マットに置かれます。マーカーは、個々の艦船、航空機、乗組員メンバー、個々の魚雷、ランダム・イヴェント、乗組員と機械装置の状態について用意されています。

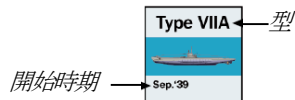
**注釈:** 合計 34 枚の追加マーカー (例えば、追加の魚雷マーカー) は、スペアです。

### [3.3.1] マーカーの読み方

#### [HOW TO READ THE MARKERS]

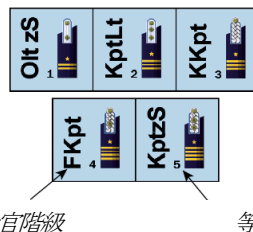
*The Hunters* のカウンター内容物は、あなたのUボートの状態を管理するためと、交戦を解決するためのマーカーを提供します。これらのマーカーには、プレイを容易にするための、サイの目修正のような情報が含まれます。各マーカー・タイプは、下記で説明されます。

### [3.3.2] ゲーム・マーカー [GAME MARKERS] Uボート [U-BOAT]



Uボート・マーカーは、あなたが選択したタイプに一致させ、あなたの哨戒任務の進捗を管理するために、Uボート・ディスプレイ・マット上に置かれます。一致するタイプと開始時期を列記した、各 8 枚のUボート・マーカーがあります。

### 士官階級 [OFFICER RANK]



5 枚の番号付の士官階級マーカーは、あなたのUボート艦長としての昇進レベルを管理するために用意されています (最低の 1 から最高の 5 まで)。

### 勲章&叙勲 [MEDAL & REWARDS]



騎士十字章は、あなたの成功経歴を基に授けられ得ます。あなたは、騎士十字章で追加の修正も勝ち取ることができます。

### 乗組員の質 [CREW QUALITY]



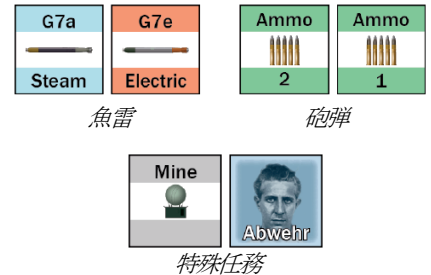
乗組員の質は、あなたの乗組員の経験と行動力に一致します。あなたの乗組員は、「訓練済」[“Trained”] レベルで開始します。

### ランダム・イヴェント [RANDOM EVENT]



大部分のランダム・イヴェントは、直ちに解決されますが、いくつかはプレイ中の後の方で使われる可能性があり、これらのマーカーは使用されるまでUボート・ディスプレイ・マット上に置かれます。

### 兵装 [ARMAMENTS]



魚雷マーカーは、型式毎に個々の魚雷をあらわします。: G7a (蒸気式) 又は G7e (電池式)。砲弾マーカーは、各甲板砲が使用可能な砲弾数を管理します。特殊任務のための機雷と諜報員 (「アブヴェア」[“Abwehr”]) の追加マーカーを含みます。

### 損傷 [DAMAGE]



船体損傷、浸水水位、機関や他の機械装置に起こり得る損傷を管理するためのマーカーが用意されています。これらのマーカーは、損傷が起きるときのみに、あなたのUボート・ディスプレイ・マット上に置かれます。

**注釈:** 一般的なマーカーと同様に、特定の機械装置のための名称付マーカーが用意されています。名称付損傷マーカーは、どの機械装置が損傷したか又は機能不全かを管理するために使用することを勧めます (アクシデントでディスプレイが動き、マーカーが飛んだときに有効です)。

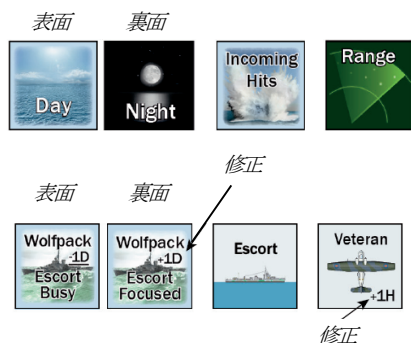
### 乗組員の状態 [CREW STATUS]



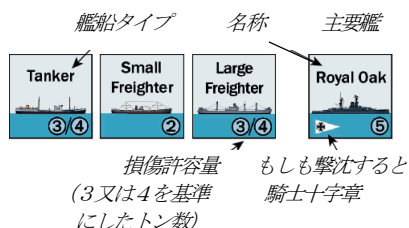


乗組員状態マーカーは、重傷や戦死の結果を管理するために用意されています。特殊技能乗組員メンバーは、プレイ中に一定の特典を提供する「熟練『Experte』」にも上り得ます。

#### 戦闘マット・マーカー [COMBAT MAT MARKERS]



#### 艦船目標マーカー [Ship Target Makers]



遭遇戦を解決するとき、Uボート戦闘マット [U4] のためにマーカーが用意されます。これらのマーカーには、昼間/夜間 [Day/Night]、交戦距離 [range of engagement]、狼群哨戒 [Wolfpack patrols]、目標艦船のタイプ [type of ships targeted]、護衛艦と航空機の質 [Escort and Aircraft Quality] についてのマーカーを含みます。魚雷と砲弾マーカーは、戦闘を解決しているときにあなたのUボート・マットから戦闘マットへ移すことに注意してください。

**備忘マーカー：**プレイを容易にするため、いくつかのマーカーは忘れぬよう1つ以上の修正を表示します。下記で各修正のタイプについて述べます。これらの修正は、関係するチャートと表上に列記されます。

DRM	説明
A 攻撃 [Attack] :	Uボートが魚雷/甲板砲の射撃を実施しているときの修正 [U1]
D 探知 [Detection] :	護衛艦探知の修正 [E2] 又は
潜航 [Dive] :	航空機遭遇回避の修正

#### [A1]

F **Flak 攻撃** : Flak 攻撃対航空機についての修正 [A2]

H **命中** [Hit] : 護衛艦/航空機の攻撃を解決しているときの追加命中 [E3]

R **修理** [Repairs] : 修理のためのサイの目修正 [E3]

#### [3.4] チャートと表

##### [CHART AND TABLES]

ゲーム・プレイを容易にし、ゲーム機能を解決するために、4枚の両面プレイヤー補助カードが用意されています。これらのチャートとディスプレイの使用法は、適切なルール項目で説明されます。特定のチャートと表は、そのID [四角カッコ] で区別されます。

サイ振りが要求されるとき、各表は必要なサイ振りの組合せを明記します。いくつかの場合には、各サイ振りが異なる位の数値をあらわすこともあります。このような場合には、色付のサイコロを使用して見分けます。例えば、「1d10+1d10」のサイ振りについては、最初のd10は10の位で、2番目のd10は1の位をあらわします。「00」は「100」として扱い、「0」ではありません。

#### [3.5] 哨戒ログ・シート

##### [THE PATROL LOG SHEET]

哨戒ログ・シートは、個々の哨戒任務、艦船の損傷、沈没、各哨戒に続く整備期間に沿って、各ゲーム活動、あなたのUボート・タイプ、ID、艦長 (Kmdt) 名を記録するために使用されます。必要に応じてこれらのシートを複写するか、又は以下に示したサイト [www.consimpress.com/downloads/the-hunters](http://www.consimpress.com/downloads/the-hunters) からダウンロードして印刷してください。

#### [3.6] ゲーム・スケール [GAME SCALE]

Uボート・ディスプレイ・マット [U4] 上の各航海ボックスは、3〜4日間の哨戒をあらわします。一般乗組員ボックスは、艦上の計約50名の乗組員をあらわします。選択マーカーは、個別の艦船、航空機、特定乗組員メンバー、個々の魚雷、砲弾をあらわします。

#### [3.7] 付属品目録 [PARTS INVENTORY]

*The Hunters* の完全なゲームは、以下の内容物を含みます。:

1枚のフルカラー・カウンター・シート (174 1/2 インチ)

- ・デザイナーズ・ノートを持つ1冊のルール小冊子
- ・4枚の両面プレイヤー補助カード
- ・1冊の両面哨戒ログ・シート
- ・4枚の両面Uボート・ディスプレイ・マット
- ・1枚のUボート戦闘マット
- ・3つの六面体と2つの十面体サイコロ
- ・1個のゲーム・ボックス

もしもこれらの内容物が不足するか破損していたら、下記の販売元に連絡してください。

GMT Games LLC, PO Box 1308, Hanford, CA92322, USA.

Phone: 800-523-6111 (US and Canada), 559-583-1236

FAX: 559-582-7775

E-Mail: [gmtoffice@gmtgames.com](mailto:gmtoffice@gmtgames.com)

#### [4.0] ゲームのセット・アップ [GAME SETUP]

##### ルールの概要

ゲームのセット・アップには、Uボート・タイプの選択、ログ・シートの準備、最初の哨戒を実施する前に初期マーカーを一致するディスプレイ・マットに置くことを含みます。敵艦船との遭遇戦を解決しているときに関係する、Uボート戦闘マット [U4] セットも脇に持ちます。

##### 事項

#### [4.1] Uボート型式の選択

##### [U-BOAT MODEL SELECTION]

[4.1.1] 8つのUボート・タイプから、指揮を望む1つを選択し、一致するディスプレイ・マットを正面に置きます。1つのUボート・タイプのみを選択します。4.2 開始時期を参照し、異なる開始時期にどのUボート・タイプが使用可能かを調べます。開始時期が早ければより多くの哨戒が認められますが、後期の開始時期ではより進化したUボートが使用可能です。ゲーム・プレイは、哨戒における複数Uボートの指揮をシミュレートするのではなく、単艦Uボートの艦長になることから成ります。

**注釈:** あなたは、VIIIC 型のような、より進化したUボート型式で開始できますが、1940年10月になるまで使用可能にならず、それは戦争初期の数ヶ月間には、容易に撃沈戦果を挙げられないことを意味します。

#### [4.2] 開始時期 [START DATE]

[4.2.1] Uボート・タイプが使用可能な時期は、あなたが最初の哨戒を開始する時期です。この時期は、同様にディスプレイ・マット上のUボート・マーカーに注記されます。

[4.2.2] 各Uボート・タイプの年代順の開始時期は、下に列記されます。:

開始時期	タイプ
39年9月	VIIA, VIIB, IXA
40年4月	IXB
40年10月	VIIIC
41年5月	IXC
42年1月	VIIID
43年5月	VIIIC Flak

[4.2.3] いくつかの状況下で、あなたはより新しい型式のUボートを再割り当てされるか又は選択できるかも知れませんが、一般的にはあなたはゲームが終了するまで、又は沈没するまで同じボートの艦長に留まります。

注釈: VIIC Flak は、プレイの目的において後期の 43 年 5 月の使用可能時期を持ち、一度の哨戒に限定されますが、歴史的な目的と 43 年 6 月以降を扱う将来の発展キットのために含めました。

[4.3] 哨戒ログ・シートの準備  
[PREPARE PATROL LOG SHEET]

[4.3.1] 情報に続き、ログ・シートのヘッダーにあなたのUボートの経歴を記録する準備をします。

Uボート・タイプ [U-Boat Type]: これは、あなたが選択したUボートのタイプです。

ID: これは、「U-####」として表示されます。

Kmdt: これは、Uボートの艦長としてあなたが選択する名前です。

注釈: ID と艦長名は、あなたの経歴や逸話を創作し、ゲーム例会やアフター・アクション・レポートを高めるため以外に、ゲームへのインパクトはありません。選択: 歴史的なボート ID については、14.4 を参照してください。

[4.3.2] ログ・シートは、各哨戒についての情報保存のために使用され、目標艦船が損傷又は沈没したのかを含め、あなたの勝利レベルの判定を手助けします (5.2)。

[4.4] Uボート・ディスプレイ・マットのセット・アップ  
[U-BOAT DISPLAY MAT SET-UP]

[4.4.1] 選択したUボート・タイプに一致するUボート・ディスプレイ・マットを正面に置きます。哨戒実施中にあなたのボートと乗組員の状態を記録するため、このディスプレイを継続的に参照することになります。

[4.4.2] 最初に、あなたのディスプレイ・マット上に以下のマーカーを置きます。

・階級 [Rank] ボックス内に中尉 Olt zS (Oberleutnant zur See) 又は大尉 KptLt (Kapitanleutnant) マーカーのどちらかを置きます。これは、あなたの開始時の階級です (11.2.2)。

・乗組員練度 [Crew Quality] ボックス内に訓練済乗組員練度 [Trained Crew Quality] マーカーを置きます。

・あなたのUボート・マーカーを港湾 (整備) [In Port (Refit)] ボックス内 (哨戒セクションの右上に位置します) に置きます。

・ディスプレイ・マットの兵装 [armaments] セクション内に、適切な魚雷 [Torpedo] と甲板砲弾 [Deck Gun Ammo] マーカーを置きます (4.5 と 4.6)。

いったん全てのマーカーが置かれたら、ゲームのセット・アップは完了です。プレイを開始して最初の哨戒任務を判定する準備ができました。

KptLt 2

Medal & Rewards

Torpedo Load 14

G7a (8), G7e (6)

may adjust mix by 3

Type VIIC

(available October 1940)

Trained

Random Event

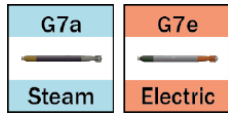
<div>Forward Torpedo Tubes</div> <div><div>G7a</div><div>G7a</div><div>G7a</div><div>G7a</div></div> <div><div>Steam</div><div>Steam</div><div>Steam</div><div>Steam</div></div>				<div>Deck Gun</div> <div><div>8.8cm Status</div><div>Ammo</div><div>Ammo</div><div>Ammo</div><div>Ammo</div><div>2</div><div>2</div><div>2</div><div>2</div></div> <div>Flak</div> <div><div>2cm Status</div><div>(∞ ammo)</div></div>				<div>Aft Torpedo Tube</div> <div><div>G7a</div><div>Steam</div></div>	
<div>Forward Reloads (total capacity 8)</div> <div><div>G7a</div><div>G7a</div><div>Steam</div><div>Steam</div><div>G7a</div><div>G7a</div><div>Steam</div><div>Steam</div></div>				<div>Aft Reloads (1)</div> <div><div>G7e</div><div>Electric</div></div>					
<div>Damage</div> <div><div>Hull</div><div>Flushing</div></div> <div><div>&lt;&lt;&lt; +1m refit</div><div>&lt;&lt;&lt; +2m refit</div><div>+3m refit</div><div>[SUNK]</div></div> <div><div>[SURFACE]</div></div>				<div>Engines</div> <div><div>Electric 1</div><div>Electric 2</div><div>Diesel 1</div><div>Diesel 2</div></div>					
<div>Patrols</div> <div><div>Atlantic</div><div>Transit (Bay of Biscay)</div><div>Transit</div><div>Atlantic</div><div>Atlantic</div><div>Atlantic</div><div>Atlantic</div><div>Transit</div><div>Transit (Bay of Biscay)</div></div>				<div>Misc.</div> <div><div>Periscope</div><div>Radio</div></div>					

VIIC 型Uボートの初期セット・アップ。艦長の開始時階級 (11.2.2) と乗組員経験レベル (4.4.2) に注意してください。初期魚雷搭載は、G7e (電池式) 魚雷についての初期搭載制限 (4.5.2) を守っています。船体と浸水損傷マーカーは脇にセットされ、甲板砲弾マーカーが置かれています。最後に、Uボート・マーカーは「港湾内」[In Port] ボックス内に位置し、ゲーム最初の哨戒任務を決定するためにサイを振ります。



#### [4.5] 魚雷の搭載 [TORPEDO LOAD]

**解説：**Uボートは、通常 G7a（蒸気式）と G7e（電池式）の魚雷をバランスよく組み合わせで積載しました。蒸気式は僅かばかり速く、それ故僅かばかり正確でした。電池式は低速で、それ故長射程では僅かに命中性が劣りましたが、護衛艦をUボートへと導く蒸気の航跡を残しませんでした。これは、護衛艦による探知の可能性を減少させるため、昼間の使用に有効でした。



#### 手順

1. ディスプレイ・マットのヘッダー内の初期魚雷搭載情報（勳章&叙勲 [Medal & Rewards] ボックスの脇）を調べます。
2. 合計魚雷搭載数に一致する魚雷マーカークの合計数を選択します。
3. ここで、指定された数まで G7a と G7e 魚雷の数を変更できます。

**例：**VIC 型は、合計 14 本の魚雷を搭載します。魚雷タイプは、8 本の G7a と 6 本の G7e です。あなたは、この魚雷の組み合わせを調整できますが、単に交換したい魚雷タイプ・マーカークを選択し（この場合は 3 本まで、別の魚雷タイプに変換します。例えば、3 本の G7e マーカークの交換を選択したら、調整後の魚雷の組み合わせは 11 本の G7a と 3 本の G7e 魚雷です。

4. 個々の魚雷マーカークを数字付の前部と後部の発射管 [Tube] ボックス内に置きます。ボックス毎に、1 つの魚雷マーカークのみを置くことができます。
5. 残っている魚雷マーカークを前部と後部の再装填 [Reloads] ボックス内に置きます。再装填ボックスの合計許容量と、魚雷マーカークの数が許容値と一致することに注意してください。
6. 魚雷搭載数の合計は、常にボートの許容量と一致します。**例外：**7.4.2、機雷敷設特殊任務。
7. 魚雷は、いったん搭載されてディスプレイ・マット上に置かれたら、決して前部と後部の間で交換できません。再装填のみが可能です（4.5.1）。
8. 戦闘中に、いったん魚雷が前部／後部発射管から発射されたら、その発射管は再装填できます。前部魚雷発射管は、前部再装填ボックス内の魚雷で再装填されます。同

様に、後部魚雷発射管は、後部再装填ボックス内の魚雷で再装填されます。

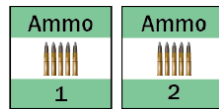
**注釈：**前部再装填ボックスは、魚雷のタイプが容易に見分けられるよう、分割されたボックスが用意されています。

**[4.5.1]** 再装填は、もしも一致する再装填ボックス内に魚雷マーカークが残っている場合にのみ可能です。いったん当該区画の再装填ボックスが消費されたら、哨戒中に再装填することは不可能です。

**[4.5.2]** 初期魚雷搭載制限（選択）。あなたの Uボートは、常に前部と後部の全魚雷発射管に G7a（蒸気式）魚雷を装填して開始します。加えて、VII型Uボートは最大で 5 本の G7e 魚雷を積載でき、IX型Uボートは最大で 6 本の G7e 魚雷を積載できます。G7e 魚雷は、全て再装填分として開始します。

**ヒストリカル・ノート：**技術的に、G7e 電池式魚雷は常時メンテナンスを必要とするため、装填したり、甲板上の予備収納庫に入れたりして哨戒を開始しませんでした。この選択ルールは、ゲーム・プレイの目的において歴史性を高めることを望むプレイヤー諸氏に強く勧めます。

#### [4.6] 砲弾マーカーク [Ammo Markers]



**[4.6.1]** ディスプレイ・マットは、定められた容量まで甲板砲が使用可能な、砲弾数を管理するために使用されます。

**[4.6.2]** 最初に、列記された合計砲弾許容量に一致するポイント値の、十分な砲弾マーカークを砲弾 [Ammo] ボックス内に置きます。

**[4.6.3]** 各砲弾マーカークのポイント値は、砲撃戦闘の 1 砲弾ラウンドをあらわします。戦闘ラウンド毎に、2 砲弾ポイント（又は砲弾ラウンド）まで消費できます。

**[4.6.4]** Flak 砲は、無制限に弾薬が供給されるため（ゲームの目的においては）、砲弾マーカークは使用しません。

**注釈：**Flak 砲は、関連する砲弾ボックスを持たず、砲の状態のみがディスプレイ・マット上で管理されます。

### [5.0] ゲームの勝利方法

#### [HOW TO WIN THE GAME]

#### ルールの概要

ゲーム全体は、1943 年までの多くの哨戒完

遂から成ります。もしもあなたの Uボートが沈没するか、又は艦長としてのあなたが戦死するか、又はあなたの Uボートが自沈した後で捕虜になると、ゲームは早期に終わるかも知れません。

各哨戒の結果は、昇進と乗組員の向上（又は逆にまずい行為のため乗組員の質低下）の結果となり、全般的な勝利レベルは沈めた艦船の合計トン数を基準に、ゲーム終了時に判定されます。

#### 事例

#### [5.1] ゲームの終了 [ENDING THE GAME]

**[5.1.1]** ゲームは、あなたの最後の哨戒が完了又は 1943 年 6 月まで経過すると直ちに終了し、1943 年 6 月の後に哨戒任務は実施しません。

**[5.1.2]** もしも整備期間を計算後に、次の哨戒任務が 1943 年 6 月の後に決定されると、ゲームは終了します。

**[5.1.3]** 時期にかかわらず、艦長としてのあなたが戦死するか捕虜になると、ゲームは直ちに終了します。

**[5.1.4]** 一度ゲームが終了したら、勝利を判定できます。

#### [5.2] 勝利の判定

##### [DETERMINING VICTORY]

**[5.2.1]** プレイの終了時にログ・シートを調べ、あなたの経歴中に沈めた艦船のトン数を合計します。

**[5.2.2]** 沈没した敵艦船のトン数を基準に、あなたの勝利レベルと Uボート艦長としての実行成果が下記により判定できます。

**敗北 [DEFEAT]：**0～49,999 トンを撃沈又はあなたの Uボートが自沈に失敗して捕獲されたら。

**注釈：**あなたの Uボートが自沈に失敗して捕獲された瞬間に、撃沈した艦船トン数にかかわらず、自動的に「敗北」の結果となります。

あなたの家族、もしも生き残っていたらあなた自身も、クリークス・マリーネの面汚しとして戦後の生涯を陸上で過ごします。もしもあなたの Uボートが捕獲されたら、あなたは機能するエニグマ暗号機を連合軍の手に明け渡し、Uボート戦全体を阻害する可能性があります。

**引き分け [DRAW]：**50,000～99,999 トンを撃沈。

あなたは国家の義務を果たしました。ただし、戦後の書物や映画なることは、おそらくなさそうです。

**限定的勝利 [MARGINAL VICTORY]:** 100,000～149,999 トンを撃沈。

あなたは、Uボート指揮官として、ある程度の成功を収めました。あなたの乗組員はあなたの能力を尊敬し、海軍総司令部司令官 [Obelkommando der Marine] は1943年にあなたを訓練機関に入れます（あなたが戦死又は捕虜になっていなければ）。

**実質的勝利 [SUBSTANTIAL VICTORY]:** 150,000～199,999 トンを撃沈。

あなたは、クリークス・マリーネのトップUボート・エリートの一で、同僚、乗組員、司令官からの尊敬を獲得しました。あなたは、しばしば全国紙で紹介され、1943年に小艦隊の指揮を任せられます（あなたが戦死又は捕虜になっていなければ）。

**決定的勝利 [DECISIVE VICTORY]:** 200,000 + トンを撃沈。

あなたは海の破壊者で、全クリークス・マリーネの誇りです。あなたの伝説は、Uボート・エリートの頂点に押し上げ、プロパガンダで大いに紹介されます。同僚は、あなたの果敢な成功に驚愕します。戦後、あなたはハンブルグで平和な引退生活を送ります。

**[5.2.3]** もしも艦長として戦死したら、それでも（死後の）勝利レベルを判定します。もしも捕虜になっても、同様に適用します。

## **[6.0] プレイのシーケンス** **[SEQUENCE OF PLAY]**

### **ルールの概要**

*The Hunters* は、多くのUボート哨戒を実施するため、不連続のプレイのシーケンスを厳守します。最も抽象的なレベルでは、シーケンスに哨戒実施の周辺と各哨戒終了時の整備を含みます。連続的に番号付けされた「ゲーム・ターン」はなく、ターンを基本とした別のシステムで、ゲーム・プレイは一か月単位の時間増加に分割され、ログ・シートに反映されます。ゲームは、選択したUボートが使用可能な時期に開始し（最初の哨戒任務）、哨戒は43年6月まで続きます。各哨戒は、完了するまでに少なくとも一か月かかり、整備が完了するまでに要求される月数は、状況によって変化します（Uボート損傷と／又は乗組員死傷）。

以下のゲーム・プレイのあらましは、Uボートが選択され、一致するディスプレイ・マットに全てのマーカーが置かれた後に開始します（4.0、ゲーム・セット・アップ）。

### **[6.1] ゲーム・プレイのあらまし** **[GAME PLAY OUTLINE]**

#### **1. 哨戒任務の決定 [DETERMINATION**

#### **PATROL ASSIGNMENT]**

- A. Uボート哨戒任務表を調べます（7.0）[P1]
- B. ログ・シート（哨戒開始時期に一致する列）上で哨戒任務に入ります
- C. Uボート・マーカーをディスプレイ・マット上で哨戒任務ボックスの最初の航海ボックスの脇におきます。

#### **2. 哨戒の実施 [CONDUCT PATROL]**

- A. 遭遇チャートを調べることで、占める航海ボックスについての遭遇をチェックします（8.0）[E1]。もしも遭遇が起きなければ、次に進入した航海ボックスについて、このステップを繰り返します。もしも遭遇が振られたら、以下のステップに従います。

#### **遭遇戦の解決 [RESOLVE ENCOUNTER]**

- a. ランダム・イベントの判定（もしも振られたら、12.0）、あるいは航空機又は艦船遭遇を解決します（8.0）。戦闘で敵艦船と交戦することは、常に任意です（8.1.4）。

- b. あなたは、遭遇戦が完了するまで、非護衛下艦船に対して必要に応じて追加のラウンドを実行でき（9.4.3）、あるいは護衛下艦船又は護送船団（9.7）の「追尾」を試み、その間に魚雷を再装填します。

- c. あなたのUボートが探知されて反復爆雷攻撃を受けると、追加の戦闘ラウンドも起こり得ます。このサイクルは、あなたのUボートが護衛艦探知から逃れるまで自動的に繰り返します。

- d. いったん全ての戦闘ラウンドが完了したら、損傷したいずれかのUボート機械装置の修理を試みます（10.7）。

**注釈:** いったん探知から逃れたら、「追尾」が認められます。

- B. 次の航海ボックスへ進み、Uボートが最終航海ボックスに進入して遭遇の可能性を解決するまで、これを繰り返します（7.5）。完了した瞬間に、Uボート・マーカーを港湾（整備）ボックス内に置きます。

#### **3. Uボートの整備 [REFIT U-BOAT]**

- A. Uボートの損傷と全ての修理を完了するために必要な期間（10.10）を判定します（次の哨戒を開始する時期を決定するために、ログ・シート上に整備期間を記録します）。

**注釈:** もしも次の哨戒開始時が43年6月の後であると、ゲームは終了します。

- B. 乗組員の回復と交代の可能性をチェックします（10.11）。
- C. 乗組員向上についてチェックします（11.1）。
- D. 艦長の昇進と／又は騎士十字章叙勲についてチェックします（11.2と11.3）。

- E. Uボートの再割当ての可能性についてチェックします（11.4）。

- F. 次の哨戒の前に、補充した魚雷搭載（4.5）をセットし、砲弾マーカー（4.6）を補充します。同様に、Uボート・ディスプレイ・マットから、全ての損傷と乗組員負傷マーカーを取り去ります。

ゲーム・プレイは、ゲームが終了するまで上記のシーケンスに従って実施され（5.1、ゲームの終了）、そのときに勝利を判定できます（5.2、勝利の判定）。上記のあらましで実行された実際の活動は、適切なルール項目内で扱われます。

## **[7.0] 哨戒の実施** **[CONDUCTING PATROLS]**

**解説:** 哨戒は、戦争の進捗に従って哨戒ゾーンがシフトしていく、主として時間の機能として割り当てられます。豊漁が見込まれる北アメリカの哨戒は、歴史的な「太鼓連打作戦」の一部として1942年1月に開始します。北アメリカ水域では、大部分IX型Uボート（長い航続距離を持つ）が使用された事実にもかかわらず、多数のVII型も同様に送られ、主としてカナダ近海を哨戒しました。北アメリカ任務では、いくつかのタイプの燃料洋上補給が前提となります。

### **ルールの概要**

あなたはUボート艦長として、自身の経歴を通じて多くの哨戒任務を割り当てられます。最終目標は、各哨戒を成功裏に終わらせ、戦争に生き残ることです。哨戒の成功は、あなたの階級を上げ、又はあなたの乗組員を向上へと導くかもしれません。哨戒は、特殊任務又はUボート・タイプを基本に変更されるものや、この項目内に注記されたその他の制限から構成されます。各哨戒任務は、Uボート・ディスプレイ・マット上の個別名称付哨戒記録欄であらわされ、それぞれUボートが航行して通過する複数の航海ボックスから構成されます。哨戒は、哨戒任務に一致する記録欄上に置かれたUボート・マーカーを前進させ、基地へ帰還するまで、進入した各航海ボックスについて遭遇の可能性をチェックすることで実施されます。



## 手順

Uボート哨戒任務表 [P1] を調べ、哨戒任務を開始するときの適切な時期コラムの下で 2d6 を振ります。哨戒任務の結果を、ログ・シートの開始時期に一致する列に書き込みます。哨戒は、Uボート・マーカーを哨戒に一致する記録欄上に置き、進入した各航海ボックスについて遭遇の可能性をチェックすることで実施されます。哨戒任務を決定しているときに、一定の例外や制限が適用され得ます。

## 事項

### [7.1] 哨戒任務の準備

#### [PATROL ASSIGNMENT PREPARATION]

[7.1.1] ログ・シート上の哨戒開始時に一致する列で哨戒に入ります。

[7.1.2] ディスプレイ・マットの哨戒セクション内で哨戒任務を設定し、あなたのUボート・マーカーを最初の航海ボックス（移送ボックス）の脇に置き、いったん進入すると哨戒が開始されます。

[7.1.3] 哨戒任務を開始するために、Uボート・ディスプレイ・マット上に元々置かれる全てのマーカーを一致させます（4.0、ゲーム・セット・アップ）。

### [7.2] 狼群哨戒 [WOLFPACK PATROLS]

**解説：**Uボートは、しばしば狼群 [Wolfpacks] と呼ばれた集団連携戦術で護送船団を攻撃しました。護送船団を発見したUボートは、潜水艦隊司令長官 (BdU) [Befehlshaber der Unterseeboote] に自艦の位置を送信し、BdU はその海域内で護送船団を攻撃できる位置にある他のUボートに直接指示を出すことで大きな効果を挙げました。



[7.2.1] 大西洋におけるいくつかの哨戒は、(W) の表示を持ちます。これは、ボートが狼群作戦の一部に割り当てられたことを示します。

[7.2.2] 狼群哨戒中、護送船団に遭遇しているときには、護送船団護衛艦の状況を判定するために 1d6 を振ります。1～5のサイの目で、護送船団護衛艦は護送船団を攻撃している他のボートに忙殺されており、護衛艦探知 [E2] についてチェックするときに有利な -1 サイの目修正の結果となります。反対に、6のサイの目では、護送船団護衛艦はあなたの接近に焦点を絞っており、不利な +1 修正の結果となって探知される可能性が増加します。Uボート戦闘マット [U4] 上の狼群ボックス内に、忙殺 [Busy] / 焦点下 [Focused] マーカーを適切な面を上にして置きます。

[7.2.3] この修正は、護送船団に対する戦闘の全ラウンドに適用し、各戦闘ラウンドについて個別にサイを振りません。ただし、もしも追尾して護送船団と再交戦することに成功したら、再びサイを振ります (9.7)。この修正は、もしもUボートの無線が機能不全状態であると適用しません。

[7.2.4] 護送船団遭遇のみが、この特別な修正をもたらします。他の全てのタイプの遭遇では無視します。

### [7.3] 哨戒の制限

#### [PATROL RESTRICTIONS]

以下で注記されるとおり、Uボート哨戒任務表 [P1] に従い、あなたが実行する哨戒任務について、一定の制限や特別な事例が適用され得ます。

#### [7.3.1] IX 型 U ボートの制限 [TYPE IX RESTRICTIONS]

IX型Uボートは、「地中海」[“Mediterranean”] と「北極海」[“Arctic”] の結果を「アフリカ西海岸」[West African Coast] として扱います。**歴史的注釈：**VII型と比較して長大な航続距離を持つIX型Uボートは、その能力が大きな無駄となるため、これらの海域には送られませんでした。

#### [7.3.2] VII 型 U ボートの制限 [TYPE VII RESTRICTIONS]

VII型Uボートは、「カリブ海」[“Caribbean”] と「西アフリカ沿岸」[“West African Coast”] の結果を「大西洋」[Atlantic] として扱います。VIII 型と VII-Flak 型Uボートは、地中海では認められず（ただし、カリブ海は認められます。11.4.6）、その哨戒任務を決定するために振り直します。**歴史的注釈：**VII型Uボートは、これらの海域で効果的に作戦を行える航続距離を持ちませんでした。

#### [7.3.3] 地中海 [THE MEDITERRANEAN]

地中海への哨戒を割り当てられた最初のときに、事項 7.3.6 に従って最初の移送ボックスをビスケー湾 [Bay of Biscay] として扱います。2 番目の移送ボックスは、遭遇チャート [E1] 上の追加戦闘ラウンド / ジブラルタル通過表でサイを振ります（ジブラルタルの -2 修正を適用します）。次の地中海哨戒は、遭遇について通常の移送ボックスを使用し、ビスケー湾とジブラルタルに関して無視します。もしもジブラルタル通過中（最初の2つの移送ボックス）に損傷が起きたら、プレイヤーはフランスに帰還できます。ジブラルタル通過前又はその最中に少なくとも1つの修理不能損傷ボックス（船体損傷又は機能不全機械装置）を持たない限り、地中海進入を避けるためにフランスへ帰還することはできません。もしもプレイヤーが、損傷を受けている間に最初の移送ボックスからの帰還を選択すると、その哨戒は自動的に終了したものと見なされます。もしもプレイヤーが、損傷を受けている

間に2番目の移送ボックスからの帰還を選択すると、ボートはいまだに最初の移送ボックス（ビスケー湾として扱います）を通過して後退する航海でなければならず、いかなる遭遇の可能性についてもチェックします。

[7.3.4] 一度Uボートが地中海に割り当てられ、その哨戒を完了させると（すなわち、7.3.3 に従って帰還しなければ）、決してビスケー湾へ戻りません。その後の全ての哨戒任務は、地中海で実施されます（Uボート哨戒任務表でサイを振る必要はありません）。これは、ジブラルタル海峡の再通過が困難であることが理由です。

[7.3.5] 北極海 [THE ARCTIC] : 「北極海」[“Arctic”] へ割り当てられたUボートは、そこに永久に留まるかもしれません。この任務を受けた後直ちに 1d6 を振ります（スペースが限定されているため、このメモ書きはUボート・ディスプレイ・マット上の哨戒の最後に書かれていますが、哨戒を開始する前に直ちにサイを振ります）。1～3のサイの目で、Uボートは北辺の基地に割り当てられたまま留まり、未来の全ての哨戒任務は「北極海」になります（Uボート哨戒任務表でサイを振る必要はありません）。この永久配置は、たとえUボートが哨戒からの帰還を強制されても維持されます。4～6のサイの目で、Uボートは永久には「北極海」に割り当てられず、通常に次の哨戒任務についてチェックします。北極海での遭遇時間の判定については、特別ルールがあります（8.3.5）。

[7.3.6] ビスケール湾 [BAY OF BISCAY] : 1940 年 7 月から開始して、一定の哨戒任務についての最初と（可能性がある）最後の移送ボックスはビスケー湾に変換され、いかなる遭遇チェックも遭遇チャート [E1] 上のビスケー湾表を参照することで実施されます。「移送（ビスケー湾）」[“Transit (Bay of Biscay)”] として読まれるどの哨戒がビスケー湾に変換されるのか注意してください。1940 年 7 月の前には、これらの航海ボックスを通常の移送ボックスとして扱い、遭遇チャート [E1] 上の移送表でサイを振ります。**歴史的注釈：**1940 年フランス戦役の成功に続き、ドイツはビスケー湾水域のフランス沿岸線に沿って、多数のUボート基地を開設しました。

#### [7.3.7] 北アメリカとカリブ海 [NORTH AMERICA and THE CARIBBEAN]

これらの哨戒水域は同じ記録欄を使用しますが、チャート [E1] 上では異なる遭遇表を持ちます。ID 目標のサイを振るときには、両者とも北アメリカ艦船名簿を使用します。

### [7.4] 特殊任務 [SPECIAL MISSIONS]

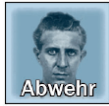
ゲームには、アブヴェアー諜報員の便乗と機雷敷設の2タイプの特殊任務があります。両者は、Uボート哨戒任務チャート [P1] 上



でそれぞれ「(A)」と「(M)」で表示されます。

#### [7.4.1] アブヴェア諜報員の便乗 (A) [ABWEHRAGENT DELIVERY]

アブヴェア諜報員をアイルランドや北アメリカへ運ぶため、Uボートは任務 (M/A) 航海ボックスに到着したときに、遭遇チャート [E1] 上の特殊任務表でサイを振ることにより、諜報員を降ろさなければなりません。もしも遭遇がなければ、任務は成功です。もしも航空機遭遇が起きると、この遭遇戦を最初に解決しなければなりません。もしもUボートが攻撃されて生き残ると、諜報員を降ろす前にその他の遭遇の可能性についてサイを振らなければなりません。遭遇なしになるまでこの過程を継続し、諜報員を降ろすか、あるいはUボートが沈没するか又は浮上/帰還を強制されます。



#### [7.4.2] 機雷敷設 [MINELAYING] (M)

この特殊任務は、アブヴェア諜報員の便乗に類似した形で実行されますが、哨戒の開始前に、前部と後部の全魚雷発射管に機雷を搭載しなければなりません。プレイヤーは、前部と後部の発射管内に置かれた魚雷を取り去り、機雷マーカーに置き換えることで、ディスプレイ・マートを調整しなければなりません。次に、搭載のバランスを取るために、再装填内の G7A と G7e 魚雷の数を望むように調整できます。いったん、機雷の敷設に成功したら、前部と後部の発射管に魚雷を再装填できます。**注釈:** これは、VII型ボートの魚雷搭載数を5本減少させ、IX型ボートのそれを6本減少させます。



[7.4.3] 特殊任務中 (Uボートが任務 (M/A) 航海ボックスを占めている間に任務を遂行しているとき) の航空機遭遇は、Uボートが浅海面での作戦を強要されるため、航空機遭遇チャート [A1] 上で-1修正を受けます。この修正は、特殊任務を実行している間の他の航海ボックスに関して適用しません。

[7.4.4] 特殊任務の哨戒任務での成否は、哨戒中に艦船を沈めたかどうかにかかわらず、任務 (M/A) 航海ボックス内で特殊任務を無事に実行したかどうかにかかっています。これは、7.5.2 の例外です。いかなる撃沈トン数も、全ての目的において、Uボートによって撃沈された合計トン数にカウントします。

§ [7.45] ランダム・イベント (12.0) は、特殊任務中に任務 (M/A) 航海ボックス内で発生し得ません。これらは、任務中の他のいかなるボックス内でも発生し得ます。

#### [7.5] 哨戒の完了

##### [COMPLATING PATROLS]

[7.5.1] いったん哨戒任務が完了すると、Uボートは移送を完了し、哨戒記録欄の最終航海ボックスに進入することによって基地に帰還し、そこでのいかなる遭遇の可能性も解決します。哨戒が終了したことを示すために、Uボート・マーカーを港湾 (整備) ボックス内に置き、次の哨戒任務が決定される前に整備フェイズが発生します。

[7.5.2] プレイヤーは、撃沈した敵艦船のトン数を合計することでログ・シートを更新し、哨戒翌月のログ・シート上にそれぞれ「S」又は「F」を書くことで哨戒の成否を示します。哨戒は、もしも少なくとも1隻の敵艦船が沈めば成功で (例外: 7.4.4)、さもなければ哨戒は失敗です。これは、乗組員の向上が起きるかもしれないときに、見落とさないように行われます (11.1)。

#### [8.0] 哨戒遭遇

##### [PATROL ENCOUNTERS]

##### ルールの概要

一定の哨戒中に、いくつかのタイプの遭遇 (敵の艦船や航空機を含みます) が起きるかもしれませんが、自然遭遇の可能性は哨戒任務自体に反映されています。艦船遭遇は、あなたが交戦できる艦船の数やタイプによって変化します。

##### 手順

哨戒記録欄上で進入する各航海ボックスについて、遭遇が発生するかどうか判定するために、遭遇チャート [E1] を調べます。もしも遭遇が発生しなければ、Uボート・マーカーを次の航海ボックスへ前進させて再びチェックすることにより、直ちにプレイを前へ進めます。艦船遭遇が起きるときには、交戦している目標艦船の数とタイプ、その規模と ID、護衛下かどうか、遭遇が発生するときに判定するため遭遇チャートに従うことで前へ進みます。航空機遭遇については、直ちに航空機戦闘を解決します (9.8、航空機遭遇)。

##### 事項

##### [8.1] 遭遇のタイプ

###### [TYPES OF ENCOUNTERS]

[8.1.1] 航海ボックス毎に一度、遭遇の可能性についてサイを振ります。もしも遭遇が起きなければ、何も発生せず、Uボートを次の航海ボックスへ前進させて再びサイを振ります。例外: いくつかの航海ボックスは、「×2」又は「×3」の表示を含むかもしれませんが、これらは次の航海ボックスへ前進する前に、遭遇について複数回サイを振らなければならないことを意味します。特殊任務 (7.4.1、7.4.2) の実行を試みているときには、やはり追加の遭遇についてサイを振らなければなりません。

機能不全ディーゼル機関は、やはり追加の遭遇サイ振りを要求することになります (10.21)。

[8.1.2] 遭遇チャート [E1] は、発生する遭遇のタイプが敵艦船又は敵航空機に対する遭遇であるのかを決定します。艦船に対する遭遇は、艦船の数とタイプ (8.2、艦船サイズと ID の判定)、同様に護衛艦が存在するか否かによって変化します。

[8.1.3] 護送船団は、常に4隻の艦船から構成され、主要艦と護送船団は常に敵護衛艦を含みます。護衛艦が明記されていない個々の艦船やタンカーは、護衛艦を含みません。以下の遭遇は、護衛艦を含みません。: 「艦船」 [“ship”]、 「2隻の艦船」 [“Two Ships”]、 「タンカー」 [“Tanker”]。**注釈:** 護送船団は、もちろん多くの場合4隻を超える艦船から構成されます。ただし、ゲームの目的において、これらの4隻の艦船は、あなたが目標にできる最寄りの艦船をあらわします。

[8.1.4] 艦船に対する戦闘は、常に任意です。プレイヤー諸氏は、目標 (たち) を確認後、一緒に戦闘を回避することを決定できます。もしもそうすると、単にUボート・マーカーを次の航海ボックスへ前進させ、遭遇は終了してUボートは非探知下です (あるいは、もしも「×2」又は「×3」ボックス内にいてサイ振りを反復していなければ、次のサイ振りを行います)。

[8.1.5] もしも航空機遭遇が起きたら、直ちに戦闘を解決します (9.8、航空機遭遇)。あなたは、航空機との戦闘を回避することを選択できません。

[8.1.6] 遭遇は、ランダム・イベントが誘発されるときには無視されます (12.0、ランダム・イベント)。

#### [8.2] 艦船サイズと ID の判定 [DETERMINE SHIP SIZE AND ID]

[8.2.1] 遭遇チャート [E1] を調べ、一般的サイズを判定するために、各目標艦船について1d6を振ります。最下部の艦船サイズ判定表を使用します。護送船団については、あなたの攻撃位置から最寄りの4隻の目標艦船のサイズを判定するために、4d6を振ります。

[8.2.2] 各艦船の実際のサイズと名称を判定するため、各目標艦船について ID と一致するトン数サイズを判定するために適切な目標艦船名簿上でサイを振ります。目標名簿には、以下の艦船タイプとサイズが提供されます。:

- ・小型貨物船目標名簿 [T1]
- ・大型貨物船目標名簿 [T2]
- ・タンカー目標名簿 [T3]
- ・北アメリカ目標名簿 [T4]

## ・主要艦目標名簿 [T5]

**注釈:** 6隻の主要艦目標は、もしも撃沈すると自動的にUボート艦長に *Ritterkreuz* (騎士十字章) が授与され、それ故これらは非常に高価な目標です! 主要艦の護衛は、通常極めて厚く、あなたはそれに応じて護衛艦深知チャート [E2] 上で+1を受け取ります。

**[8.2.3]** 北アメリカ哨戒任務についてのみ、遭遇した目標艦船(たち)を判定するために北アメリカ目標名簿 [T4] を調べます。

**[8.2.4]** ログ・シート上に各艦船のトン数を記録し、勝利レベルを判定するときにカウントします。選択で、ゲームのリプレイ目的についてのみ目標艦名を記録できます。**歴史的注釈:** 目標名簿上に示された全ての艦船は、実際に戦争中に沈められました。選択目標名簿チャート ([T6]と[T7]) は、やはり艦船サイズ毎に100隻の追加目標を加えるために含まれます。



**[8.2.5]** 艦船目標のタイプとサイズを確認したら、戦闘を解決するためにUボート戦闘マット上に置く、一致する目標艦船マーカーを選択します。艦船マーカー上の円内数字は、艦船を沈めるために要求される損傷の量(艦船のトン数が基準)を示します。小型と大型の貨物船やタンカーについて、船名なしのマーカーが用意されています。10隻の各主要艦は、固有のマーカーによってあらわされます。

**[8.2.6]** いったん艦船が確認されたら、プレイヤー諸氏は攻撃することを辞退できます。もしもそうすると、遭遇は終了し、Uボートは非探知下です。Uボートを次の航海ボックスへ移します(あるいは、もしも「×2」又は「×3」ボックス内にいてサイ振りを反復していなければ、次のサイ振りをを行います)。**注釈:** なぜ攻撃を辞退するのでしょうか? あなたは魚雷が少なく、大物目標を待つことを望むかもしれません。甲板砲の砲弾のみを持ち魚雷を持たないか、又はUボートが損傷状態のため、非護衛下の目標を望んでいるかもしれません。あなたは、いかなる理由でも攻撃を辞退できます。

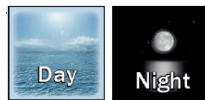
## [8.3] 昼間と夜間の遭遇

### [DAY AND NIGHT ENGAGEMENTS]

**[8.3.1]** 各遭遇について、遭遇チャート [E1] を調べて遭遇日の時間(昼間又は夜間)を判定するために1d6を振ります。遭遇日の時間は、魚雷攻撃と探知に影響を持つ可能性があり、夜間浮上攻撃は夜間にのみ実施できます。

**[8.3.2]** いったん全ての艦船が確認されたら

(8.2、艦船サイズとIDの判定)、プレイヤーは接触を失うリスクを持って、昼間から夜間への変換を試みることができます。夜間への変更を試みるため、遭遇チャート [E1] を調べます(昼間へ変更する理由はありません)。あなたは、目標との接触を失うリスクを冒し(5又は6のサイの目で)、この場合には直ちに遭遇が終了します。



**[8.3.3]** いったん遭遇日の時間が判定されたら、Uボート戦闘マット上に昼間/夜間マーカーを適切な面を上に向けて置きます。

**[8.3.4]** すでに損傷状態の目標艦船を追尾しているときには、サイを振る必要はなく、艦長は昼間又は夜間を選択できます(9.7.5)。

**[8.3.5] 北極海哨戒 [ARCTIC PATROLS]:** 北方緯度のため、昼間/夜間は哨戒月を基準に異なる判定が行われます。

1d6を振る	1～3月	4～5月	7～9月	10～11月
昼間	1-2	1-4	1-4	1-2
夜間	3-6	5-6	5-6	3-6

6月は常に昼間で、12月は常に夜間です。

## [9.0] 戦闘 [COMBAT]

### ルールの概要

戦闘は、哨戒任務中に遭遇が起きるか、又はランダム・イベントによって要求される時に発生します。Uボート艦長としてのあなたの目標は、可能な限り多数の敵艦船を沈め、可能な限り護衛艦の爆雷攻撃や航空機攻撃に耐えることです。敵艦船に対する戦闘は任意で、複数の戦闘ラウンドから構成されます。これには、再交戦を期待して艦船又は護送船団を追尾することを含みます。もしも護衛艦が含まれると、敵の探知に続いて爆雷攻撃が起り得ます。プレイヤーは、最初の戦闘ラウンドに続き、交戦から撤退することを選択できます。ただし、Uボートは、遭遇を終了するために探知から無事脱出できるまで、護衛艦からの多数の爆雷攻撃に耐えねばならないかもしれません。航空機攻撃は、艦船遭遇とは別に解決されます(9.8、航空機遭遇)。

### 手順

Uボート戦闘マット [U4] は、敵艦船に対する攻撃を解決するために使用されます(9.2)。いったん全ての目標が確認されて戦闘マット上に置かれ、遭遇日の時間が昼間と判定されたら、Uボート艦長はどのように攻撃を実施するか(又は、全く攻撃を行わないか)を決断しなければなりません。潜航又は

浮上攻撃(夜間浮上攻撃を含みます)、敵目標と交戦する距離を選択します。護衛艦の存在は、選択される攻撃の様相に直接影響を持つかも知れず、これは護衛艦の探知が起きるか又はそのときを決定することになります。

Uボート・ディスプレイ・マットから魚雷と/又は浮上砲撃砲弾マーカーを、戦闘マット上で選択した目標に一致する魚雷又は砲撃ボックス内に置きます。Uボート魚雷/甲板砲撃チャート [U1] を使用してUボートの攻撃を解決し、魚雷不発チャート [U2] 上で魚雷不発の可能性をチェックすることにより、命中を解決します。必要に応じて、全ての修正を適用します。もしもあれば艦船目標が吸収しなければならない損傷の総量を判定するため、攻撃損傷チャート [U3] 上で獲得された各命中について、サイを一度振ります。損傷艦船は、それらを管理するためにログ・シート上にチェックマークを付けることで注記し、沈没艦船は撃沈を記録するためにログ・シート上でそれらのトン数値を円で囲みます。一定の状況下で、Uボートは別の戦闘ラウンドを開始するか、あるいは敵艦船又は護送船団の追尾を試みることができます。ただし、非護衛下目標に対する別の戦闘ラウンド開始には、遭遇チャート [E1] の追加戦闘ラウンド表でのサイ振りが含まれ、護衛艦又は航空機がその場に到着する危険があります。

護衛艦が含まれるときには、護衛艦探知チャート [Detection] [E2] を調べます。もしも探知されたら、Uボートは直ちに爆雷攻撃を受け、命中が起きるか判定するために護衛艦/航空攻撃チャート [E2] を調べます。適用可能な全ての修正を適用します。Uボートは、超過耐圧殻潜航の実行を宣言し、探知からのすり抜けを試みることができますが、結果として船体損傷を受けます。Uボートが受けた各命中について、戦闘マット [U4] 上に投入される命中マーカーを使用して記録し、各命中によって生じた損傷の度合を判定するために、Uボート損傷チャート [E4] を調べます。被った損傷の結果は、Uボートの損傷と修理チャート [E5] で説明されます。損傷が起きる都度、Uボート・ディスプレイ・マット上に適切な損傷マーカーを置か又は調整します。次に、Uボートは、護衛艦探知チャート [E2] に戻ることにより、反復爆雷攻撃に耐え続けなければなりません。この手順は、Uボートが探知を逃れるか、破壊されるか、浮上を強要されるまで繰り返されます。

### 事項

#### [9.1] Uボート戦闘マット

##### [U-BOAT COMBAT MAT]

**[9.1.1]** 全ての目標艦船マーカーを、Uボート戦闘マット [U4] に置きます。4つの数字付コラムがあり、各目標艦船について1つで(4隻は、遭遇戦で可能な最大の目標数です)、艦船が吸収できる損傷の総量をあらわしている数のボックスを含みます。いくつかの目標コ



ラムは、もしも遭遇戦に4隻未満の目標を含むと無視されます。艦船のサイズと合計トン数は、沈没する前に吸収できる損傷の総量を基準に、艦船マーカーが初期に占めるボックスを決定します。

**例：7,600tの大型貨物船は、3損傷ボックス内に置かれることになります。10,000t以上の大型貨物船は、4損傷ボックス内に置かれることになります。大型貨物船マーカー自体は、沈没する前に吸収できる損傷合計（そのトン数を基準に）を示している円内の3又は4を表示します。**

**[9.1.2]** 全ての艦船マーカーを攻撃の目標にしなければならないわけではありません。あなたは、単に魚雷と／又は浮上砲撃の資格を持つ目標の全艦船を置きます。たとえ4隻までの艦船が存在するか、又は全く艦船が存在しなくても、1隻の目標艦のみの攻撃を決めることができます。もしも攻撃しないことに決めたら、遭遇は直ちに終了し、Uボートは探知されません。

**[9.1.3]** Uボート戦闘マット [U4] 上に、遭遇の現行時間を示している適切な面を上に向けて、昼間／夜間マーカーを置きます。

**[9.1.4]** 距離 [Range] マーカーを、Uボートが敵艦船と交戦するために用いる距離に一致する適切なボックス内に置きます。

**[9.1.5]** Uボート浮上／潜航マーカーを、Uボートが敵艦船と交戦するために行っている接近に一致する適切なボックス内に置きます。

**[9.1.6]** もしも護衛艦が存在すると、4つの番号付き目標コラムの上に位置する護衛艦ボックス内に護衛艦マーカーを置きます。このマーカーは、選択ルールを使用しているときに、可変する護衛艦の質 (14.6) も反映し得ます。もしも護衛艦が存在しなければ、護衛艦ボックスはカラになります。

**[9.1.7]** 4つの番号付き目標コラムの上に位置する航空攻撃ボックスは、選択で使用する場合 (14.7、可変する航空機の質) のみです。

**[9.1.8]** 狼群ボックスは、護送船団目標に対する狼群哨戒についてのみ使用されます (7.2、狼群哨戒)。護送船団護衛艦の状態を判定するためにサイを振り、狼群ボックス内に適切な狼群護衛艦マーカー (忙殺 [Busy] 又は焦点下 [Focused] 面を上に向けて) を置きます。この修正は、遭遇を通して全ての護衛艦探知 [E2] の試みに適用されます。

**[9.1.9]** もしもUボートが攻撃下となり、使用が可能であれば、Uボート記録欄上の発生する命中の横に命中発生 [Incoming Hits] マーカーを置きます。

## [9.2] 艦船戦闘の実施 [CONDUCTING SHIP COMBAT]

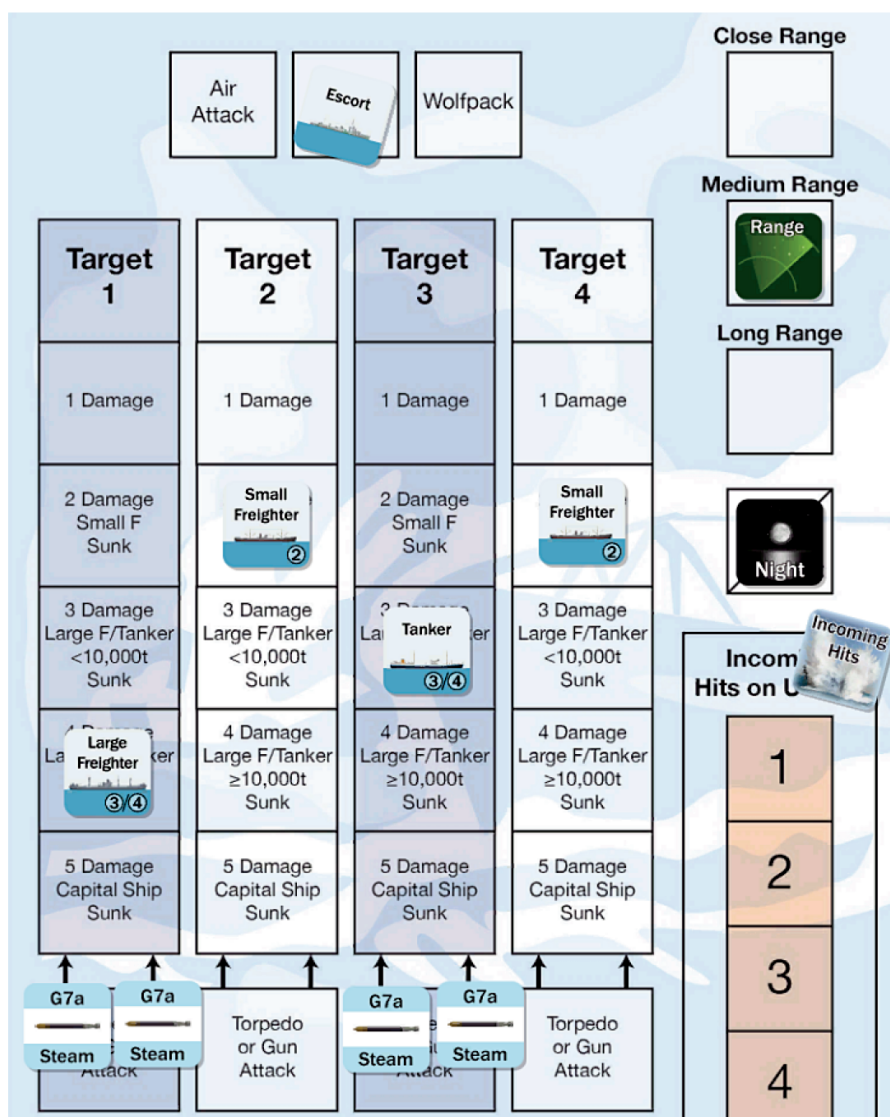
**[9.2.1]** Uボートが前部又は後部の魚雷を発射するかどうかが決めます。同じラウンドに両方を使用することは、あなたの探知を容易にし (護衛艦探知チャート上で+1修正、9.6)、夜間浮上攻撃 (9.5) を介して又は非護衛下目標に対してのみ行うことができます。あなたが目標にしている艦船に一致する戦闘マット上の魚雷又は砲撃ボックス内に、魚雷を置きます。最初の魚雷命中を確認するためにサイを振る前に、全ての魚雷が戦闘マット上に置かれなければなりません。あなたは、魚雷を望むように割り振ることができ、これには単一目標への全魚雷発射を含みます。

**[9.2.2]** もしも護衛艦を伴う艦船に対して近距離で雷撃していると、魚雷を発射する前に護衛艦探知チャート [E2] (9.6) でサイを振ります。もしも中又は遠距離であると、常に護衛艦の探知前に魚雷を斉射します。

**[9.2.3]** 近距離への接近を試みているUボートたちは、2d6修正後の10以上で探知されます。この探知のサイ振りには、年修正と剣付柏葉騎士十字章修正 (-1) のみが適用されます。もしも艦長が SW 又は KIA 状態であると、剣付柏葉騎士十字章修正は適用できません。もしもボートが非探知下であると、攻撃を継続できます。ただし、もしも探知下であると、攻撃できず、通常に探知されていたごとく直ちに爆雷攻撃を受けます。探知／爆雷攻撃の手順は、この時点で通常に続きます。

もしも近距離で探知されたら、魚雷をUボート・ディスプレイ・マットへ戻し、この遭遇中には雷撃せず又は消費しません (いまや、あなたは敵目標と交戦するために留まる機会なしで、護衛艦からの探知を逃れなければなりません)。

もしも近距離で先に探知されなければ、魚雷を発射した後に護衛艦の探知について再びチェックしなければならず、近距離による+1を含む全ての通常修正が適用されます。**注釈：**これは計算されたリスクで、護衛下の敵艦に対する近距離での攻撃実施は、二重の危険な賭けです。あなたは二度の護衛艦探知についてサイを振らなければならず (一度は魚雷発射の前で、魚雷発射後に再び、いったん



戦闘マットのセット・アップ見本。あなたのUボートは、夜間に中距離で護送船団 (護衛艦マーカーが存在することに注意) と交戦しています。艦船目標 #1 と #3 のみが、各2本の G7a (蒸気式) 魚雷の斉射目標となっています。大型貨物船のトン数が少なくとも 10,000t、タンカーは 10,000t 未満で、それぞれが占めるスペースは、目標記録欄の数字が基準です。

探知されたら、決して敵と交戦できません。再交戦のために追尾を試みるのは、あなたの唯一の焦点が生き残ることになる時点です。

**[9.2.3]** 命中したかどうかを判定するために、Uボート雷撃／甲板砲撃チャート [U1] 上で、各魚雷についてサイを振ります。命中確率は、目標艦に近い距離を基準に上昇することに注意してください。一定の修正も適用され、チャート上に列記されます。

**[9.2.4]** 魚雷不発チャート [U2] を調べ、命中した各魚雷についてサイを振ります。不発の可能性には、魚雷のタイプと時期が反映されています。**歴史的注釈：**不発魚雷は、戦争開始時のドイツ軍にとって大きな問題で、しばらくの間は克服されませんでした。

**[9.2.5]** 命中して [U1] 不発でなかったら [U2]、攻撃損傷チャート [U3] 上で損傷についてサイを振ります。獲得された損傷ポイント数は、戦闘マット上の艦船目標の位置を上方へ調整することで表示されます。目標を沈没させるのに不十分な損傷量は、目標艦船が「損傷状態」[“damaged”]にあると見なされます(以下の目的について重要です、9.7.6)。艦船が受けられる合計損傷総量以上の十分な損傷を受けたときには、その艦船は沈没します。**注釈：**攻撃損傷チャート [U3] (戦闘ディスプレイ・マット [U4] も同様)には、各艦船タイプを沈没させるために要求される損傷ポイント合計が列記されています。

**例：**前頁の戦闘マットのセット・アップに従って、もしも大型貨物船(目標#1)が3損傷ポイントを受けると、4損傷スペースからあと1損傷ポイントを受けると沈没することを示す1損傷スペースへ移されます。もしもタンカー(目標#3)が3損傷ポイントを受けると、目標3スペースの最上部まで移され、沈没したものと見なされます(吸収できる損傷ポイントを残していません)。

**[9.2.6]** ログ・シート上のトン数を円で囲むことで、沈没している艦船を記録します。ログ・シートの隣にチェックマークを置くことで、損傷してしまっている艦船を示します。

**[9.2.7]** 戦闘の単一ラウンドは、(9.6、もしも護衛艦が存在すると)、Uボート戦闘マット [U4] 上の対護衛艦戦闘のあらましに従い、普通はUボートの攻撃に続く護衛艦探知の試みです。(例外：近距離で探知されたUボートは、敵艦船を攻撃できません、9.2.2)。もしも護衛艦の探知が成功すると、Uボートが探知を逃れられるか、又は沈没／浮上を強要されるまで、戦闘ラウンドは護衛艦の探知の試みと爆雷攻撃が繰り返され続けます。Uボート艦長は、もしも非護衛下艦船と交戦していると、追加の戦闘ラウンドも開始できます(9.4、非護衛下艦船目標)。

**歴史的注釈：**プレイヤー諸氏は、なぜ護衛艦を攻撃できないのか不思議に思われるでしょう。主な理由は、大西洋ではこれが全く史実に反するからです(対照的に太平洋では、アメリカ軍潜水艦は日常的に日本軍の駆逐艦やその他の護衛艦を攻撃しました)。大西洋では、ドイツ軍が直接英米海軍に太刀打ちできないことを知っていたため、商船やタンカーを狙わなかった魚雷は事実上の浪費でした。例外は、主要艦船への攻撃で、このような艦船の沈没は、予期せぬ大きなプロパガンダの結果となりました。ただし、駆逐艦や他の護衛艦に対する攻撃は、非常に危険で貴重な資源の浪費であり、たとえ主にノルウェー戦役でそれが稀な機会に起きていたとしても、敢えてゲームが扱う部分ではありません。

**[9.2.8]** 遭遇の終了時に、もしも再装填が可能であれば、魚雷発射管に再装填できます(4.5の手順)。再装填は、戦闘の追加1ラウンド(9.4.3)の前、あるいは艦船又は護送船団の追尾を試みる前にも起ります。

### [9.3] 浮上砲戦と砲弾 [SURFACE GUNNERY AND AMMO]

**[9.3.1]** 非護衛下艦船(のみ)に対して浮上攻撃を実施しているUボートは、魚雷の斉射と組み合わせ、又はその代わりに自艦の甲板砲を使用できます。甲板砲の射撃は、護衛艦が存在するときに決して認められません。

**[9.3.2]** Uボート・ディスプレイ・マットは、甲板砲についての合計砲弾量を列記します。各砲弾マーカーは、マーカーがあらわす砲弾ポイント又はラウンド数を「1」又は「2」で示します。戦闘ラウンド毎に2ポイントまでの砲弾を射撃でき、各砲弾ポイントは異なる目標へ指向できます。**注釈：**砲弾の各1ポイントは、ほぼ25発の実弾をあらわします。

**[9.3.3]** 甲板砲を射撃することは、雷撃の解決と似ていますが、魚雷不発表を調べる必要はありません(砲弾は、決して不発になりません)。甲板砲の射撃を実施するために、Uボート雷撃／甲板砲撃チャート[U1]でサイを振り、いかなる命中も目標艦船に与える損傷量を判定するために攻撃損傷チャート[U3]でサイを振ります。

**[9.3.4]** Flak 砲は、敵艦船に対する浮上砲戦に使用されません。これらは、敵航空機に対してのみとおかれます(9.8、航空機遭遇)。

### [9.4] 非護衛下艦船目標 [UNESCORTED SHIP TARGETS]

**[9.4.1]** 「艦船」[“ship”]、「2隻の艦船」[“Two Ships”]、「タンカー」[“Tanker”]の遭遇結果は、目標艦船(たち)が非護衛下であることを意味します。これらは、事実上止まっているカモです。

**[9.4.2]** 護衛艦が欠のため、戦闘ラウンドについて実施される護衛艦の探知はありません。実際、Uボートは攻撃を開始する前に探知されるリスクなしで、近距離から自由に雷撃や砲撃ができます。9.2の手順に従って艦船戦闘で最初の戦闘ラウンドを実施しますが、護衛艦の探知についてサイを振りません。**注釈：**通常このような場合には、Uボート艦長は魚雷の斉射攻撃の代わりに、又はこれに加えて甲板砲で射撃するために(2砲弾ポイントまで)、近距離での浮上攻撃を選択することができました。あなたは、1つの兵器タイプ(前部魚雷、後部魚雷、甲板砲)で攻撃でき、次のタイプで攻撃する前に結果を知ります。ただし、あなたは兵器の各タイプで攻撃する前に全ての前部魚雷／後部魚雷／甲板砲砲弾を投入しなければなりません。あなたは、いかなる順番でも、兵器で攻撃できます。雷撃しているときには、UZO(Uボート目標方位照準機)を使用しているとして、9.5.1に従い-1ボーナスを使用します。Uボートの両端から雷撃していることによる9.5.2の+1罰則も受けません(緊急でないため)。

**例：**あなたは大型タンカー(13,000トン)と遭遇し、3本の前部魚雷を発射することに決めます(弾薬は不足しています)。あなたは2損傷のみを与え、目標を沈没させるには不十分です。そこで、後部魚雷を発射することに決め、追加の1損傷ポイントのみを与えます。次に甲板砲を使用することに決め、2ポイントの砲弾を投入します。最初のポイントが命中してタンカーを沈めますが、それでも2番目の砲弾ポイントを消費しなければなりません。

### [9.4.3] 追加の戦闘ラウンド [ADDITIONAL ROUND OF COMBAT]

もしも何らかの理由で、初期戦闘ラウンド中に非護衛下の目標が沈没しなかったら、プレイヤーは追加の戦闘ラウンドの開始を選択できます。それを行うために、魚雷発射管を再装填し(もしも再装填が使用可能であれば、4.5.1)、遭遇チャート[E1]上の追加戦闘ラウンド表でサイを振ります。もしも結果が「護衛艦」[“Escort”]であると、目標艦船(たち)はここで護衛下にあると見なされ、Uボートの目標への距離にかかわらず、護衛艦の探知が直ちに解決されます。もしもUボートがこの探知を逃れても、通常の艦船戦闘ルール(9.2.2)に従い、新たな戦闘ラウンドについて再び護衛艦の探知についてチェックしなければなりません。もしも結果が「航空機」[“Aircraft”]であると、Uボートは攻撃を中止しなければならず、直ちに急速潜航して航空機遭遇(9.8)を解決します。もしも「護衛艦」や「航空機」の遭遇がなければ、Uボートは護衛艦の探知や報復の恐れなしに、非護衛下目標を攻撃するための追加ラウンドを持ちます。



[9.4.4] Uボートが非護衛下目標に対して実施できる追加戦闘ラウンドの数に制限はありません。ただし、いったん遭遇のサイ振りの結果として護衛艦が出現したら、それに続くラウンドに追加の戦闘ラウンドを試みることができません（代わりに、9.7 護衛下の艦船又は護送船団の追尾を参照してください）。

[9.4.5] 追加の戦闘ラウンドは、非護衛下の艦船目標に対してのみ認められます。

[9.4.6] もしもUボートが非護衛下の目標と交戦しており、追加戦闘ラウンドについてのサイ振りの結果として護衛艦が出現したら、Uボートは自動的に潜航したものと見なされます。**注釈：**Uボートは、護衛艦が存在するときには決して浮上できません。これらは、遠距離から護衛艦が接近していることを有効に発見し、潜航してしまっているからです。

## [9.5] 夜間浮上攻撃 [NIGHT SURFACE ATTACK]

[9.5.1] もしも夜間に遭遇したら、プレイヤーは夜間浮上攻撃を実施できます。UZO (UbootZielOptik 又はUボート目標方位照準機)の使用により魚雷の計算は僅かに向上を認めますが、連合軍の対水上レーダー装備増加を反映させる形で、1941 年から開始して護衛艦の探知精度が上昇します。最初のラウンド中にのみ、夜間浮上攻撃は護衛艦／航空機攻撃チャート [E3] 上で不利な修正も被り、Uボートは事実上水面に近すぎるために超過耐圧殻潜航 (9.6.4) を試みることができません。

[9.5.2] 夜間浮上攻撃を実施しているUボートは、最初の攻撃アクションの一部として、Uボートの他端（前部又は後部）から直ちに2回目の斉射を行うことができます。ただし、Uボート雷撃／甲板砲撃チャート [U1] で命中のためにサイを振っているときに不利な修正があり（2回目の斉射についてのみ）、もしも護衛艦が存在すると探知される可能性も増加します [E2]。この2回目の斉射を実施するために、使用可能な魚雷をUボート戦闘マット上に置き（発射直後と反対側の装填区画からです。例えば、もしも前部魚雷を発射していたら、後部発射管から2回目の斉射を行うことができます）、直ちにこの攻撃を解決します。魚雷攻撃を通常に解決しますが (9.2.3)、命中に+1です。あなたは、このアクションをいかなる魚雷も発射する前に行わなければならない（すなわち、2回目の発射をする前に、最初の斉射結果を確認するまで待つことはできません。これは、結果を確認するために待つことができる、非護衛下艦船への攻撃と異なることに注意してください）。

**注釈：**騎士十字章佩用者の艦長は、2回目の斉射についての発射罰則を無視します。

## § [9.6] 護衛艦の探知／爆雷攻撃サイクル [ESCORT DETECTION / DEPTH CHARGE CYCLE]

護衛艦の探知／爆雷攻撃サイクルは、護衛艦があなたのUボートを探知する試みから成ります。もしも成功すると、護衛艦はあなたの艦を爆雷攻撃します。次に護衛艦はこのサイクルを開始し、再びあなたのUボート探知を試みなければなりません。このサイクルを通しての各循環は、単一の戦闘ラウンドを構成します。サイクルは、Uボートが護衛艦を逃れるか、護衛艦の戦闘ラウンドと遭遇戦が終了するか、Uボートが沈没／浮上を強要されてゲームが終了すると終わります。

[9.6.1] 護衛下の敵艦船と交戦しているUボートは、護衛艦の探知 [E2] についてサイを振らなければなりません。このサイ振りは、近距離からの発射を実施する前と発射後（もしもUボートが発射する前に探知されていなければ）に起こります。中距離については、Uボートは最初に発射でき、次に護衛艦の探知についてサイを振らなければなりません。

[9.6.2] もしもUボートが非護衛下艦船に対する追加戦闘ラウンドの実施を望むと、遭遇チャート [E1] の追加戦闘ラウンド上でのサイ振りが要求されます。3以下のサイの目で、護衛艦が到着します。これは、護衛艦が視界に現れなくても、Uボートは直ちに護衛艦探知を受けなければならないことを意味します [E2]。もしもUボートがこのチェックで探知されなければ、同じ戦闘ラウンド中に、Uボートは 9.6.1 に従って、攻撃後に再び護衛艦探知についてチェックしなければなりません。それ故、あなたも近距離での攻撃と同じように、護衛艦は探知の試みを2回獲得します。

[9.6.3] 全ての修正は、護衛艦探知の試みと護衛艦／航空攻撃の両方に蓄積します。夜間浮上攻撃の修正は、各ラウンドの護衛艦探知に使用されますが、護衛艦／航空攻撃は最初のラウンドのみです。前部と後部を発射している修正は、護衛艦探知の最初のラウンドのみに使用されます。

## [9.6.4] 超過耐圧殻潜航 [EXCEEDING TEST DEPTH]

Uボートは、超過耐圧殻潜航を行っている宣言をすることで、護衛艦からのすり抜けを試みることができますが、これはリスクが高い対処法です。護衛艦探知の実施に先立ち、プレイヤーは安全深度を超過する耐圧殻潜航により、護衛艦をすり抜けるための機会を増加させる試みを行うかどうか決めなければなりません。Uボートは自動的に1 船体損傷を受け、次に2d6 を振ります。

・もしもサイの目が現行の船体損傷ボックスの数字未満であると、Uボートは圧潰して沈没します。

・もしもサイの目が現行の船体損傷ボックスの数字と同じであると、Uボートは追加の1 船体損傷を受け、直ちに再びサイを振ります。  
・もしもサイの目が現行の船体損傷ボックスの数字よりも大きければ、影響はなく、探知から逃れる護衛艦探知のサイの目に-1の有利な修正を獲得します（このラウンドのみ）。

[9.6.5] Uボートが超過耐圧殻潜航を試みることができる回数の制限はありませんが、上記の手順に従って、戦闘ラウンド毎に一度のみ試みることができます。上記で説明したごとく、Uボートは試みる回毎に少なくとも1 船体損傷を吸収して2d6 を振らなければなりません。

[9.6.6] Uボートは、夜間浮上攻撃の最初の戦闘ラウンド中に超過耐圧殻潜航を行うことができません。このときには、水面に近すぎる行うことができないと見なされます。

**デザイン・ノート：**もしもあなたのUボートがすでに重大な船体損傷を被っていたら、設計されたよりも深く潜航することは明らかに自殺行為です。ただし、船体がほとんど損傷を受けていなくても、燃料タンクの漏洩や蓄電池損傷等を被っている状況もあり得ます。これらの場合には、この選択肢の使用を望むことができます。プレイヤー諸氏は、これを常時使用して乱用できると考えるかもしれませんが、強制的な1 船体損傷は、哨戒毎に少なくとも常に追加の1 ヶ月間を整備に費やすことになり、長期的に海上にいられる期間の減少を意味します。

§ [9.6.7] 護衛艦の探知についてチェックするため、単一の増／減サイの目修正 (DRM) を得るために、護衛艦探知チャート [E2] に列記された全ての修正を増／減させます。2d6 を振り、DRM を適用します。8以下又は修正前の2でUボートは探知されず、遭遇は終了します。修正後の9～11で、Uボートは探知されて護衛艦／航空攻撃チャート [E3] 上で爆雷攻撃を受けます。もしも修正後の12が振られると、Uボートは適用される他の全てのDRMsに加えて、+1のDRMで護衛艦／航空攻撃チャート [E3] 上の攻撃を受けることになります。

[9.6.8] いったんUボートが探知されたら、護衛艦／航空攻撃チャート [E3] 上でサイを振ることで爆雷攻撃を受けます。攻撃を解決するために、護衛艦／航空攻撃チャート [E3] の下に列記された全ての修正を増／減させます。次に2d6 を振ります。これは、Uボートが受ける命中の数を判定し、命中発生 [Incoming Hits] マーカーを使用してUボート戦闘マット [U4] 上で管理できます。修正後の2～3のサイの目では、Uボートは損傷を

被りませんが、それでも別の護衛艦探知の試みを受けなければなりません。修正後の 13 以上のサイの目で、Uボートは直ちに沈没してゲームが終了します。首尾を確認するために、5.2 の勝利判定を参照してください。もしも修正後のサイの目が 4～12 であると、示された数の命中がUボートに与えられることになります。**注釈:**「*KMDT*は*KC+O+S*」は、艦長が海軍少佐十字章を叙勲していることを意味します。

**[9.6.9]** もしもいずれかの命中を受けたら、あなたは各命中について 1d6+1d6 を振らなければなりません。色が異なる 2 つのサイコロを使用し、1 つは「10」の位でもう一つは「1」の位を示します。これは、11 から 66 までの結果を創出します。受けた各命中について、2 つのサイコロを一度に振り、Uボート損傷チャート [E4] 上で結果を見つけます。次のサイを振る前に、各命中について直ちに損傷マーカーで損傷をマークします。もしもいずれかの命中が乗組員に影響を与えると、次の命中を解決する前にUボート損傷と修理チャート [E5] 上で直ちに解決します (手順については、下記 9.6.10 を参照)。後ろに「×2」を伴う命中は、そのタイプの命中を 2 としてカウントします (ただし、命中判定のサイの目の数は減少しません)。もしもいずれかの命中がUボートを沈没させるか (直ちに又は船体損傷蓄積のため)、又は浮上を強要されると (浸水の増大により)、ゲームは終了します。あなたの勝利レベルを判定するために 5.2 を参照してください。

#### **[9.6.10] 乗組員命中の解決** **[CREW HIT RESOLUTION]**

もしも損傷の影響についてサイを振っている間に乗組員命中の結果となると、Uボート損傷と修理チャート [E5] へ進みます。どの乗組員メンバーが影響を受けるのかを判定するために 2d6 を振ります。もしも影響下の乗組員メンバーがすでに KIA 又は存在しなければ (アブヴェア課報員は、そのタイプの任務にのみ存在します)、「効果なし」として扱います。さもなければ、負傷の度合いを判定するために 1d6 を振ります。

**[9.6.11]** もしも船体損傷 [Hull Damage] マーカーが最後のボックスに到達すると、Uボートは沈没します (船体は、損傷と水圧によって破壊されました)。もしも浸水 [Flooding] マーカーが最後のボックスに到達すると、Uボートは浮上を強要され、あなたは 10.9 に従って自沈を試みなければなりません。どちらの場合でも、ゲームは終了し、5.2 を参照して勝敗を判定します。

**[9.6.12]** いったん探知されたら、9.6.3 へ戻ることによってサイクルを継続します。サイクルを通しての 2 番目以降の全循環については、護衛艦は以前にあなたのUボートを探知して

いることによる +1 (合計で、循環毎に蓄積しません) DRM を受けます。サイクル (と遭遇) は、護衛艦による探知のサイ振り失敗を通じてUボートが逃れるか (9.6.7)、あるいはUボートが沈没又は浮上を強要されると終了します (9.6.7)。後 2 者の場合、ゲームは終了します。

**例:** あなたのUボートは、中距離で潜航中に攻撃した後に探知されます。攻撃は昼間に行われ、あなたは G7a (蒸気式) 魚雷を使用しました。このため、護衛艦は探知の試みに +1 を受け取ります。護衛艦は 8 の目を振って 9 となり、あなたは探知されます。もしもあなたが爆雷攻撃に生き残ったら、護衛艦は G7a 魚雷の昼間使用についての +1 と、探知済についての +1 (そして、あなたが受けた損傷に応じて、追加のサイの目修正の可能性があります) の合計 +2 を受け取るようになります。次のサイ振りで、護衛艦は 9 の目を獲得して 11 となり、あなたは探知されます。もしもあなたが生き残ったら、他の損傷がないと仮定して、護衛艦はそれでも +2 (G7a 魚雷の昼間使用についての +1 と、以前に探知済についての +1) を受け取るようになります。2 回目の以前に探知済についての +1 は、加えません。

#### **[9.7] 護衛下艦船又は護送船団の追尾** **[FOLLOWING ESCORTED SHIP OR CONVOY]**

**[9.7.1]** 通常、いったん最初の戦闘ラウンドが完了したら、遭遇戦が終了してプレイヤーは適切な哨戒記録欄上で自身のUボート・マーカーを次の航海ボックスへ前進させます。ただし、もしもプレイヤーが護衛下の艦船又は護送船団との交戦継続を望むと、Uボート・マーカーを現在の航海ボックス内に留め、Uボートは交戦している艦船又は護送船団の追尾を試みることができます。護送船団と護衛下艦船の結果 (艦船+護衛艦、2 隻の艦船+護衛艦) の両方に属するルール項目内の全てのルールに注意してください。

**[9.7.2]** 追尾は、非護衛下艦船に対しては認められません。その代わりに、Uボート艦長は追加の戦闘ラウンドを検討することができます (9.4.3)。

**[9.7.3]** すでに探知されており、恐らく護衛艦によって損傷さを受けているUボートは、以前に交戦していったん探知から逃れた艦船又は護送船団の追尾を試みることができます。追尾を試みる前に、Uボートの修理 (10.7) を実施します。

**[9.7.4]** その本来の速度により、主要艦は損傷していない限り追尾され得ません。これに加えて、損傷状態の主要艦は、常に自身の護衛艦を持ちます (9.7.6 に従い、護衛艦と一緒に留まるかどうか判定するためにサイを振る必

要はありません)。

**[9.7.5]** もしも追尾に成功すると (手順については、9.7.6 を参照)、その日の時間を判定するためにサイを振ります (8.3)。もしも昼間が振られたら、Uボート艦長は夜間への変換を試みることができます (8.3.2)。もしも目標艦船がすでに損傷していたら、サイを振る必要はなく、艦長は昼間又は夜間を選択できます。

**[9.7.6]** もしもいずれかの艦船がすでに損傷していたら (Uボート戦闘マット上の現在位置と、ログ・シート上での目標隣のチェックマークに注意してください)、追尾は自動的です。1d6 を振ります。もしも 1 隻のみの損傷艦船を追尾していると (護送船団を追尾する代わりに)、1～4 のサイの目で護衛下に留まります。5～6 のサイの目で、今や非護衛下です。複数の損傷艦船を追尾しているときには、1～4 のサイの目で損傷艦船たちは一緒に留まって護衛下で、通常の戦闘ルールを適用します (9.2、艦船戦闘の実施)。5～6 のサイの目で、損傷艦船は非護衛下の「落伍船」となり、互いに分離します。全ての場合に、元々の遭遇からの非損傷艦船は、もはや存在しません。Uボート艦長は、ここでどの損傷艦船を追尾し、次の戦闘ラウンド中に目標とするか決定しなければなりません (1 隻のみを選択できます)。

**[9.7.7]** 艦船又は護送船団の追尾を試みているときには、1d6 を振ります。1～4 のサイの目で、Uボートは艦船の追尾又は護送船団との再交戦に成功し、遭遇した 4 隻の艦船を確認するためにサイを振らなければなりません (あたかも遭遇チャート [E1] で「護送船団」が振られたごとく)。ここでは、Uボートが異なる方向から護送船団に接近していると仮定し、新たな目標艦船のセットが用意されます。5～6 のサイの目で護送船団艦船は去り、遭遇戦は終了します。Uボート・マーカーを 1 航海ボックス前進させ、哨戒を続けます。もしも艦船+護衛艦又は 2 隻の艦船+護衛艦を追尾していると、ID (又はもしも選択ルール 14.6 を使用していると護衛艦の質) についてサイを振りません。

**注釈:** 掌中の護送船団は、いわば二度おいしい獲物です。あなたが他のタイプの遭遇を強く望まない限り、護送船団を追尾することはほぼ常にお得です。護送船団は自動的に護衛下なので、酷い損傷を受けているUボートはこの決断に影響を受けるかもしれません。

**[9.7.8]** 艦船又は護送船団と交戦しているときには、決断するための 2 つの基本的な追尾の選択肢があります。あなたは、いずれかの損傷艦船を追尾するか (9.7.6 に従って自動的です)、あるいはその代わりに 9.7.7 に従い、損傷艦船を無視して護衛下の非損傷艦船又は



護送船団の追尾を試みることを選択できます。護送船団の一部だったいずれかの損傷艦船の追尾を選択するときには、護送船団との接触が失われ再び追尾できません。事実上、遭遇戦は追尾した目標の損傷艦船に止めを刺す範囲に減少します。**注釈：**ここでの含意は、**損傷艦船に対して自動的に追尾する代わりに護送船団を追尾することは、Uボートの状況次第で得になるかもしれない**ということです。

**[9.7.9]** 追尾に成功したUボートは、到来する戦闘を2番目の戦闘ラウンドではなく、あたかも新たな遭遇戦として扱います。ただし、不適当なステップは飛ばします（例えば、もしもあなたが損傷艦船又は1隻又は2隻の損傷艦船+護衛艦を追尾したら、あなたはすでに知っている目標のIDを確認しません）。あなたは、前の攻撃と同じ戦術（距離、夜間浮上、前部/後部等）を使用する必要はありません。あなたは、魚雷発射管に再装填できます（再装填が可能という条件で。4.5.1を参照してください）。

**§ [9.7.10]** あなたは、護衛艦が損傷艦から離れる機会を更に得るために、攻撃を辞退することはできません。もしもいまだに護衛下の損傷艦船の追尾後に、少なくとも1本の魚雷で攻撃しなければ、遭遇戦は終了します。もちろん、護衛艦が離れることを期待してそれが適わなかったとしても、攻撃を強制されることはなく攻撃を辞退できます。ただし、それは遭遇戦を終わらせ、損傷艦船は逃れることとなります。

**概要：**Uボート艦長が最初の戦闘ラウンド（護衛艦の爆雷攻撃又は航空攻撃下から来ているUボートはカウントしません）を越えて交戦を延長できる、2つの基本的な方法があります。追加の戦闘ラウンドと艦船又は護送船団の追尾を選択していることの区別は、追加の戦闘ラウンドは**非護衛下の艦船目標**に対してのみ認められるということです（この場合、追尾は選択ではありません）。**護衛下艦船又は護送船団**を含んでいる交戦の場合には、追尾は交戦を延長するための唯一使用可能な選択肢です。

## [9.8] 航空機遭遇 [AIRCRAFT ENCOUNTERS]

### ルールの概要

あなたのUボートは、哨戒中の航空機遭遇に敏感になるかもしれません。航空機遭遇は、特殊任務を実行しているとき、移送ボックスを通過しているとき（特にジブラルタル海峡やビスケー湾）、追加の戦闘ラウンド表でサイを振っているときにより発生します。運よく敵機を発見し、急速潜航で航空攻撃を回避するのです！

### 手順

航空機遭遇が起きるときには、航空機遭遇チャート [A1] を調べることで開始します。その結果は、航空攻撃が起きるか（2度までの個別航空攻撃）否かを示します。もしも攻撃が起きなければ、遭遇戦は終了します。もしも航空攻撃が成功すると、Uボートは**Flak** 対航空機チャート [A2] を調べます。**Flak** 戦闘は、航空攻撃結果と同時に見なされます。**Flak** 攻撃の成功は、遭遇戦が終了するかもしれないときを指定し、一方失敗した **Flak** 攻撃は、護衛艦の到着を含む追加戦闘ラウンドの結果となり得ます。

**§ [9.8.1]** 航空機遭遇が振られるときに、Uボートは攻撃から逃れるために急速潜航を試みることになります。航空機遭遇チャート [A1] を調べ、2d6 を振ります。もしも修正後に6以上の目が振られると、航空攻撃はありません。幸運にも航空機は発見され、Uボートは損傷を避けるための急速潜航に成功します。遭遇戦は終了し、Uボートは **Flak** を射撃しません。もしも修正後に5以下の目が振られると、護衛艦/航空攻撃チャート [E3] 上で1度の、又は場合によっては2度の攻撃を解決しなければなりません。もしも非護衛下艦船に対する追加戦闘ラウンドを試みているときに遭遇の目が振られたら、たとえ航空機が攻撃できなくても目標は脱出します。航空機は、Uボートを追い払ったのです。

**[9.8.2]** 航空機が攻撃実施可能であれば、護衛艦/航空攻撃チャート [E3] 上で+2修正を適用することで戦闘を解決します（もしも適用可能であれば、1943年の+1を伴います。その他の修正は適用しません）。Uボートが受けた各命中について、Uボートの損傷タイプを判定するために、Uボート損傷チャートで1d6+1d6を振る必要があります。これに加えて、発生した他のいかなる損傷に加えて、1Uボート乗組員死傷が自動的に発生します（要するに、Uボート損傷チャート上で「乗組員死傷」の結果となる、フリーのサイが振られたと見なします）。

**[9.8.3]** Uボートは、敵機に対して **Flak** 砲を射撃し（**Flak** 砲が機能状態の場合のみ、9.8.4を参照してください）、この射撃解決は航空機攻撃の解決と同時に見なされます。要するに、史実で何度か起きたように、Uボートは自艦を沈める航空機を撃墜する可能性があります。結果を判定するために、**Flak** 対航空機チャート [A2] を調べます。

・もしも航空機が「撃墜」[“Shot Down”] されると、2度目の航空攻撃（航空機遭遇チャート上で修正後に1以下が振られたら）は、もはや発生しません。2度目の航空攻撃を無視し、遭遇戦は終了します。

・もしも航空機が「損傷」[“Damaged”] す

ると、2度目の攻撃は発生します。ただし、2度目の航空攻撃に続いて遭遇戦は終了します。

・もしも **Flak** 射撃の結果が「はずれ」[“Miss”] であると、敵機は自身の攻撃が完了した後もUボートにつきまといまいます。要するに、遭遇チャート [E1] 上の追加戦闘ラウンドを調べることにより、遭遇戦は継続します。これは、護衛艦到着（護衛艦探知チャート上で探知についてサイを振ります）又は新たな航空機到着の結果になり得ます。探知についてサイを振るときには、護衛艦は以前に探知した+1修正を受取ります。追加戦闘ラウンド表によって生じた新たな航空機は、戦闘を解決するために護衛艦/航空攻撃チャート [E3] に直行します（Uボートは、自動的に探知されます）。Uボートは、2番目（それ以降も）のラウンド中に **Flak** を射撃できず、この時点では潜航しているものと見なされます。**注釈：**要するに、もしもプレイヤーが追加戦闘ラウンドのサイ振りで極端に不運であると、航空機の攻撃は何度も他の航空機を呼び寄せるかもしれません。

**[9.8.4]** **Flak** 攻撃は、もしもユニットの全**Flak** が損傷と/又は機能不全状態であると認められません。ゲーム・プレイの目的においては、もしも機能する**Flak** 砲がなければ、**Flak** 攻撃は追加戦闘ラウンド表で自動的に「はずれ」の結果と見なされます。

### [9.8.5] FLAK 修正 [FLAK MODIFIERS]

VIIA型ボートには、2センチ**Flak** 砲を積む場所がなかったので、命中に+1修正を受け取ります。これは、後のVII型ボートでは矯正されました。IX型ボートは2基の**Flak** 砲を装備し、もしも両方が機能すると命中修正に-1を受取ります。もしも1基が破壊されたら、修正なしで射撃します。いかなるタイプのUボートも、もしも全ての**Flak** 砲が機能不全状態であると、航空機を射撃できません。甲板砲は、航空機を射撃できません（VII型ボート上の8.8cm甲板砲は、ルフトヴァッフェの88mm**Flak** 砲と同じものではありません）。ゲームの目的においては、**Flak** の弾薬は無制限に供給され、当該哨戒の過程に多く起り得る魚雷や甲板砲砲弾の欠乏とは無縁です。

### [9.8.6] ジブラルタル海峡とビスケー湾 [GIBRALTAR PASSAGE AND BAY OF BISCAY]

これらの名称付場所についての遭遇をチェック [E1] しているときには、追加の戦闘ラウンド表でサイを振るときを含め、不利なサイの目修正は無価値です。ゲーム後期（1942年、1943年）の哨戒は、やはり航空機遭遇が起きる可能性を増加させます。

**[9.8.7]** VIIc **Flak** 型Uボートのみが、最初の

航空機戦闘の後に Flak を射撃できます。他の全ての型のUボートは、最初の航空機攻撃の後に潜航するため、再度射撃できません。VIC Flak 型の特殊能力は、敵航空機に対するものです。11.4.7 を参照してください。

## [10.0] Uボートの損傷

### [U-BOAT DAMAGE]

#### ルールの概要

Uボートが攻撃下にあるときには、損傷の結果が起り得ます。Uボート・ディスプレイ・マットは、特定の機械装置や乗組員への死傷／KIA（戦死）の結果を管理するために使用されます。損傷マーカー（汎用損傷マーカーと機械装置のタイプによって識別される特定名称付マーカーの両方）は、全ての機械装置が損傷状態又は機能不全になったかどうかを管理するために用意されています。同様に、特定の乗組員メンバーを含むUボート乗組員の状態を管理するために、死傷 [Injury] と KIA のマーカーが用意されています。いったん全ての戦闘ラウンドが完了したら、損傷状態の機械装置の修理を試みることができます。通常は遭遇戦の終了時ですが、追尾の試み (9.7) が振られる前です（例外：遭遇戦の各個別戦闘ラウンド終了時に、追加の浸水がチェックされます）。

特定名称付機械装置又は乗組員メンバーの非致命的損傷によるUボートへの影響は、Uボートの損傷と修理チャート [E5] 上に包括列記されています。特定機械装置と乗組員の損傷についての更なる説明を下記で扱います。

#### 手順

護衛艦／航空攻撃チャート [E3] で 2d6 振った結果としてUボートに損傷が発生するときには、Uボート戦闘マット上でUボート記録欄の適切な数値スペースに命中発生 [Incoming Hits] マーカーを置くことにより、命中の数を記録します。各命中について、受けた損傷のタイプを判定するために、Uボート損傷チャート [E4] 上で 1d6+1d6 を振ります。Uボート・ディスプレイ・マット上で、受けた損傷のタイプに一致する場所に適切な損傷マーカーを置きます。例えば、Uボート・ディスプレイ・マット上で受けた損傷のタイプに一致する名称付スペース上に、汎用損傷マーカーを置くことができます。結果が「乗組員死傷」[Crew Injury] であると、乗組員への影響を判定するため、直ちにUボートの損傷と修理チャート [E5] の乗組員死傷表を調べ、KIA の結果を含む死傷範囲を判定するためにサイを振ります。一致する軽傷 (LW) [Light Wound]、重傷 (SW) [Severe Wound]、戦死 (KIA) [Killed in Action] マーカーをUボート・ディスプレイ・マット上の一致する乗組員スペースに置きます。

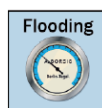
損傷結果は直ちに適用し（たとえ、10.7 に

従って修理を試みることができる前でも）、当該遭遇中の戦闘に従事している間に不利な影響を持つ可能性があります。遭遇戦の残りについて、損傷した機械装置のために不利な影響があるかどうか判定するために、Uボートの損傷と修理チャート [E5] を調べます。  
**例：潜航艦 [Dive Planes]** 又はあなたの艦長が重傷を負う結果では、直ちに護衛艦探知 [E2] に不利な修正が付き、Uボートが探知を逃れることをより困難にし、現行の遭遇戦中に更なる爆雷攻撃に耐えることになります。

#### 事項

### [10.1] 浸水 [FLOODING]

[10.1.1] 最初に受けた浸水命中について、Uボート・ディスプレイ・マット上の浸水損傷記録欄の最初のスペース内に浸水マーカーを置きます。追加の浸水命中を受け毎に、浸水損傷記録欄上で浸水マーカーを1スペース右へ前進させます。



[10.1.2] 浸水マーカーが浸水損傷記録欄の最終スペースへ進入するときに、乗組員はバラストをブローして直ちに浮上し、Uボートの自沈 (10.9) を試みなければなりません。この行動は直に行われ、いまだに解決されていない残りの命中は無視します。

#### [10.1.3] 追加浸水

##### [ADDITIONAL FLOODING]

Uボートが少なくとも1浸水損傷結果を維持した戦闘ラウンドに続き、Uボートは追加の浸水損傷についてチェックしなければなりません。1d6 を振り、5～6 で追加浸水の結果となり、浸水記録欄上で直ちに浸水マーカーを1スペース前進させます。4以下のサイの目で、追加の浸水は起きません。もしも LI（機関長 [Engineer]）が「熟練」[“Experte”] にランクされていたら、－1の有利なサイの目修正を受取ります。もしも LI が KIA 又は SW であると、追加の全浸水のサイの目は、不利な +1 修正を受けます。

### [10.2] 機関 [ENGINES]

**解説：**電動機はUボートが潜航中に、ディーゼル機関は水上航走中に使用されます。

[10.2.1] もしもディーゼル機関1基が機能不全になると、Uボートは哨戒から帰還し (10.8、哨戒帰還)、母港へ向かうに連れて進入した各航海ボックスについて、遭遇の可能性をチェックするために2度サイを振らなければなりません。もしも両ディーゼル機関が機能不全で、母港の1航海ボックス以内にいます（哨戒記録欄の最終航海ボックス）ボートは母港に曳航されます。さもなければ、Uボートは直ちに自沈しなければなりません (10.9.4)。

### [10.3] 船体 [HULL]

[10.3.1] 最初に受けた船体命中について、Uボート・ディスプレイ・マット上で船体損傷記録欄の最初のスペース内に船体損傷 [Hull Damage] マーカーを置きます。追加で受ける各船体命中について、船体損傷記録欄上で船体損傷マーカーを右へ前進させます。



[10.3.2] 船体損傷は、海上では修理不能です。船体損傷マーカーが船体損傷記録欄の最終スペースに進入したときに、Uボートは沈没して全乗組員と共に失われます。

[10.3.3] 船体損傷の総量は、Uボートの整備期間に影響することになります (10.10)。

[10.3.4] Uボートが耐圧殻潜航 (9.6.4) によって探知を逃れることを試みる度に、Uボートは自動的に1船体命中を受けなければならず、船体損傷記録欄上で船体損傷マーカーを1スペース前進させます。加えて、Uボートが耐圧殻潜航の際に追加船体損傷の結果となり得る 2d6 を行います。

### [10.4] 燃料タンク [FUEL TANKS]

[10.4.1] 燃料タンクの損傷結果は、護衛艦探知と護衛艦／航空攻撃について不利な修正が付きします。

[10.4.2] もしも燃料タンクの修理に失敗したら、Uボートは哨戒から帰還しなければなりません (10.8)。

### [10.5] 乗組員の死傷 [CREW INJURY]

**解説：**Uボート乗組員は、ボートの型を基準に大体 50 名程度から成ります。ゲームの目的においては、5名の個別に指定された乗組員（加えて、アプヴェーア諜報員も）は、残りの艦内乗組員をあらわしている一般乗組員ボックスと共に、個別に管理されます。



[10.5.1] Uボート損傷チャート [E4] で乗組員死傷結果のときには、乗組員死傷を判定するため、直ちにUボートの損傷と修理チャート [E5] の乗組員死傷表を調べます。乗組員死傷について起こり得る3つの結果は、軽傷 (LW) [Light Wound]、重傷 (SW) [Severe Wound]、戦死 (KIA) [Killed in Action] です。

[10.5.2] もしもUボート艦長が戦死 (KIA) すると、ゲームは直ちに終了します。勝利レベルのチェックへ進みます (5.2)。

[10.5.3] もしも結果が SW 又は KIA であると、影響下の乗組員は自身の義務を果たせず、



以下の影響を受けます。:

**艦長 [KOMMANDANT]:** もしも艦長が SW になると、先任将校 (1WO) がボートの指揮を執ります (チャートの修正に従い、雷撃/甲板砲撃 [U1] と護衛艦探知 [E2] に不利な修正結果となります)。

**1WO (先任将校):** 艦の指揮を執っていない限り、影響はありません。もしもそうであると、次席将校 (2WO) が U ボートの指揮を執ります (チャートの修正に従い、雷撃/甲板砲撃 [U1] と護衛艦探知 [E2] に不利な修正結果となります)。

**2WO (次席将校):** 艦の指揮を執っていない限り、影響はありません。この場合には、LI (機関長) が U ボートの指揮を執り、直ちに哨戒から帰還して基地へ戻らなければなりません (10.8、哨戒帰還)。

**軍医 [DOCTOR]:** 全ての SW 乗組員は、生命を失うかもしれません。新たな航海ボックスに進入するとき、遭遇についてチェックする前に、各 SW 乗組員について 1d6 を振ります。1~3 の目は結果なしで、4~6 の目は KIA の結果です。**歴史的注釈:** 通常は、IX 型ボートのみが本物の軍医を便乗させていました。大部分の VII 型ボートは、1 名の乗組員が医療訓練を受けており、これはその乗組員をあらわします。もしも軍医が SW 又は KIA でなければ、SW 乗組員についての生存のサイ振りは必要ありません。

**LI (機関長):** 全ての修理のサイの目は +1 の不利な修正を被り、これには戦闘ラウンド間の追加浸水についてチェックするときを含みます。

**乗組員 [CREW]:** 影響はありません。ただし、もしも全ての一般乗組員ボックスが SW 又は KIA であると、いかなる航空機遭遇 (9.8) も -1 修正を受け、人手不足の U ボートを機能させるのが困難であることを反映します。負傷していない一般乗組員は、以前に負傷した乗組員ボックスに適用する前に負傷を吸収しなければなりません。いかなる LW 乗組員スペースも、SW 乗組員の前に 2 番目の負傷を吸収しなければなりません。

**アブヴェーア諜報員 [ABWEHRAGENT]:** あなたはこの特殊任務を実施しないため、哨戒にアブヴェーア諜報員を帯同していないか、又はすでに諜報員を降ろしていたら、この結果は無視します。ただし、もしもアブヴェーア諜報員の便乗を含む特殊任務を実施していて、運ばれる前に諜報員が重傷又は戦死すると、哨戒で何隻沈めていても任務は失敗したと見なされます。

## [10.6] 複数損傷の結果

### [MULTIPLE DAMAGE RESULTS]

**[10.6.1]** 浸水と船体損傷の結果は、蓄積します。U ボート・ディスプレイ・マット上で船体又は浸水の損傷記録欄に夫々の損傷マーカーを配置又は前進させることで、各損傷結果を管理します。

**[10.6.2]** 乗組員の損傷も、U ボートの損傷と修理チャート [E5] 上の乗組員死傷表に従って蓄積 (例えば、 $2 \times LW = SW$ 、 $2 \times SW = KIA$ ) し得ます。

**[10.6.3]** 他の損傷結果は蓄積しません。すでに損傷した (又は VII 型ボートの 3.7cm Flak 砲のごとく存在しない) 機械装置の再損傷は、「効果なし」として扱われます。**例外:** 10.6.1 と 10.6.2。

**[10.6.4]** 「Flak 砲 (群)」[Flak Gun(s)] の結果では、もしも U ボートが複数の Flak 砲を搭載すると、全ての Flak 砲が損傷します。

## [10.7] 修理 [REPAIRS]

### ルールの概要

損傷した機械装置の修理は、哨戒中にいったん全ての戦闘ラウンドが完了し、一般的には遭遇戦の終了時に実施されますが、追尾の試み (9.7) が振られる前です。修理の試みの結果は、修理に成功して損傷マーカーを取り去るか、又は失敗して哨戒の残りについてその機械装置が機能不全になるか、どちらかの結果を U ボート・ディスプレイ・マット上に反映させます。機能不全状態の機械装置は、整備中に修理されます (10.10)。

### 手順

いったん全ての戦闘ラウンドが完了し、いかなる追尾の試み (9.7) も振る前に、浸水マーカーを取り去り (全ての浸水損傷は、常にポンプで汲み出されます)、次に、現行の遭遇で戦闘実施の結果として損傷状態になった各機械装置について、U ボートの損傷と修理チャート上で 1d6 を振ります。

**[10.7.1]** 損傷状態となり、そのスペース内に現在損傷マーカーでマークされている名称付損傷を、U ボート・ディスプレイ・マット上で、確認します。これら全ての機械装置は、ここで修理を試みることになります。

**[10.7.2]** 修理に成功したかどうかを判定するために、U ボートの損傷と修理チャート上の損傷した機械装置に一致する表で 1d6 を振ります。

**[10.7.3]** 「熟練」LI (機関長) は、SW 又は KIA でない限り、全ての修理の試みについて

-1 修正を提供します。

**[10.7.4]** もしも修理の試みに成功すると、U ボート・ディスプレイ・マットから直ちに一致する損傷マーカーを取り去ります。いまや、その機械装置は完全機能状態と見なされます。

**[10.7.5]** もしも修理の試みに失敗すると、いまや機械装置が機能不全であることを示すために、一致する損傷マーカーを裏返します。海上では、機能不全機械装置の修理を試みることはできません。

**[10.7.6]** もしも哨戒の残りについて損傷機械装置が機能不全になると、不利な影響を判定するために、U ボートの損傷と修理チャート [E5] を調べます。機能不全システムは、U ボートが現行哨戒から帰還する結果となり得ます。**例:** もしも失敗した修理の試みのために燃料タンクが機能不全になると、U ボートはその哨戒から帰還しなければなりません。

**[10.7.7]** 全ての機能不全機械装置は、いったん U ボートが基地へ戻って哨戒が完了すると、整備中に自動的に修理されます (10.10、U ボートの整備)。

**覚書:** これは繰り返して発生します。損傷結果は、直ちに適用され (たとえ修理を試みることができる前でさえ)、当該遭遇戦で交戦している間に、あなたの U ボートに不利な影響を及ぼす可能性があります。

## [10.8] 哨戒帰還 [PATROL ABORT]

**[10.8.1]** 一定の結果は、U ボートの損傷と修理チャート上に注記されるごとく、あなたの U ボートの損傷機械装置が機能不全になる直接的結果として、哨戒帰還を要求します。

**[10.8.2]** 哨戒から帰還するために、直ちに U ボート・マーカーを最寄りの移送ボックス・スペース内に置き、遭遇について通常に振ります。基地に向けて移動を継続し、基地に到達するまで各移送ボックス内で遭遇についてサイを振ります。**注釈:** U ボートは、もしも最寄りの移送ボックスが哨戒任務に出撃した場所に位置すると、後方へ向けて移動できません。

**[10.8.3]** もしも U ボートが 1 基の機能不全ディーゼル機関を持つと、遭遇の可能性について、進入した航海ボックスについて 2 度振らなければなりません。

**[10.8.4]** 哨戒から帰還している U ボートは、戦闘に参加することが認められませんが、もしも艦船又は航空機によって探知されると攻撃され得ます。これには、非護衛下の艦船を含み、U ボートは戦闘に参加できません。

**[10.8.5]** 艦長は、常に任意に哨戒から帰還で

きます。これは、プレイヤーが望むいかなる理由によっても可能ですが、通常は重大なUボートの損傷又は魚雷の欠乏によります。哨戒からの帰還は、その哨戒が失敗であると意味づける必要がありません。任務の成功/失敗については、7.5.2 と 7.4.4 を参照して下さい。

§ [10.8.6] もしもIX型Uボートが哨戒の中間時点の前に帰還すると、その哨戒は2ヵ月ではなく1ヵ月のみ行ったと見なされ、現行哨戒月の下に「P」は置かれませんが、中間時点判定しているときには、「×2」又は「×3」のボックスを加えることを忘れないでください。

[10.9] 自沈 [SCUTTLING]

[10.9.1] 一定の結果は、艦長が乗組員にUボートの自沈を命じることを要求します。例えば、浸水損傷記録欄上で浸水マーカーが最後のスペースに進入すると、Uボートは直ちに浮上しなければならず、乗組員は自沈を試みることができます。

[10.9.2] 自沈の試みは、2d6 を振ることで解決されます。2～11 のサイの目で、自沈は成功です。もしも 12 の目であると、自沈に失敗してUボートは鹵獲されます。どちらの場合でも、乗組員は捕えられて捕虜となります。

[10.9.3] もしも艦長がSW であると、自沈の試みに不利な+1修正を適用します。

[10.9.4] もしも両方のディーゼル機関が機能不全で、Uボートが港湾から複数の航海ボックス離れていると、Uボートは自動的に自沈に成功したと見なされます。ただし、乗組員の回復に成功するかどうか判定するために2d6 を振ります。2～10 のサイの目で、乗組員は救助されます（そして、艦長はUボートの再割当てを受けて、ゲームは継続します）。11～12 のサイの目で、乗組員は海上で失われ、ゲームは終了します。

[10.9.5] もしもUボートの無線通信機が機能不全であると、乗組員救助の試みに不利な+4修正を適用します。

[10.10] Uボートの整備 [U-BOAT REFT]

ルールの概要

哨戒が完了したとき、Uボートは次の哨戒任務に出撃する前に整備を行います。乗組員の死傷からの回復も判定されます。Uボートは、常に最低一ヵ月間の整備を行います。Uボートの損傷又は艦長死傷の範囲は、整備が完了して次の哨戒任務を開始する資格を持つために必要なヵ月数を長期化させ得ます。

手順

整備の基準となる最低期間は、1ヵ月間です。もしも3つ以上の機械装置が機能不全であると、これに追加の整備ヵ月を加えます。各3船体損傷（又はその端数）の増加について、さらに1ヵ月間を追加します。整備のヵ月数を合計し、哨戒完了直後に続く哨戒ログ・シート上の月（又は複数月）の隣に「R」と記します。整備期間を越える翌月は、次の哨戒を開始する時期を示します。

事項

[10.10.1] 各Uボートは、次の哨戒任務を開始できるようになる前に、整備を実施するために最低一ヵ月間を自動的に消費します。

[10.10.2] 基地に帰還する時点で修理されていない、いかなるタイプ（船体損傷は除く）の損傷も、2機械装置（Uボート・ディスプレイ・マット上で機能不全とマークされた2つのボックス）まで「フリーで」修理されます。つまり、損傷は1ヵ月間の強制整備中に修理されます。整備開始時に、もしも3つ以上の機械装置が機能不全でマークされていると、整備期間に追加の1ヵ月が加えられます。整備のために加えられる最大期間は、機能不全機械装置の数にかかわらず、1ヵ月間のみです（2つを超えるいかなる数の損傷機械装置も、追加の1ヵ月間のみを加えます）。

[10.10.3] 整備の長さは、吸収した船体損傷のレベルを基準に変化し得ます。船体損傷の3スペース（又はその端数）毎に、整備期間に

追加の1ヵ月が加えられます。例：船体損傷を受けた5スペースについて、整備期間は2ヵ月間だけ延長することになります。もしも7スペースの船体損傷を受けていたら、整備期間は3ヵ月間だけ延長することになります。**注釈：**Uボート・ディスプレイ・マット上の船体損傷記録欄は、整備の長さが延長されるポイントを分割している太線を持ち、忘れないよう白文字で注記されています。

**例：**潜望鏡、燃料タンク、潜航舵、5船体損傷を持つVII型Uボートが基地へ帰還します。整備期間は、以下のごとく計算されて4ヵ月間です。：1ヵ月間（基本の最低期間、10.10.1）、プラス2つを超える機械装置損傷についての1ヵ月間（10.10.2）、プラス船体損傷についての2ヵ月間（10.10.3）です。

[10.10.4] 整備に要求される各ヵ月について、哨戒ログ・チャート上で哨戒完了直後に続いて月（又は複数の月）の隣に（R）を記します。整備期間を越える最初の月は、次の哨戒の開始時期を示します。

§ [10.10.5] もしもUボートが帰還して整備の実施に5ヵ月間を要求されると、11.4.2 に従って、プレイヤーは自動的に同じ型（しかも最新モデル）の新たなUボートを受け取ります。もしもUボートが補充されたら、北極海又は地中海への永久配備は無効となります。

[10.10.6] 拡張された哨戒期間 [EXTENDED PATROL LENGTH] IX型（全モデル）とVII型Uボートは、長期間の哨戒を実施しました。この拡張された哨戒期間を反映するため、基地へ帰還した時点で哨戒ログ・シートの整備に使用されるヵ月の「R」を置く前に、最初の月列に「P」を記します（例外10.8.6）。

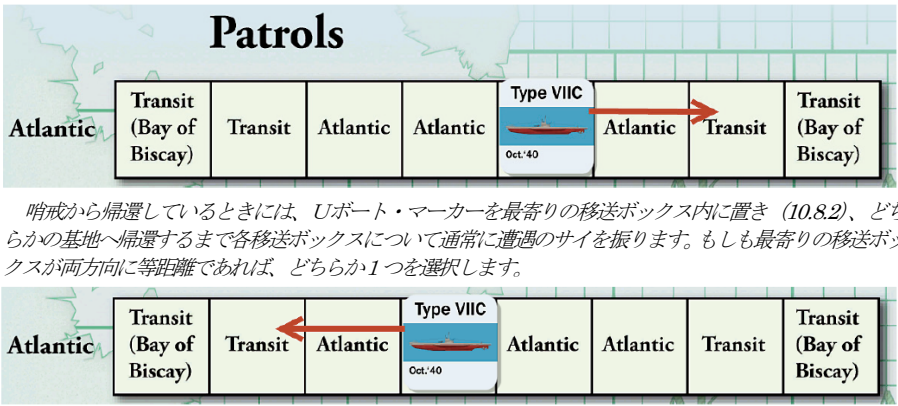
**例：**もしもIX型Uボートが9月に英国諸島の哨戒を実施すると、10月に「P」が記されることになり（ボートがいまだに哨戒中であることを反映し）、整備のために使用される最初の月を反映するため、最初に「R」を持つ月は11月となります。

[10.10.7] 乗組員死傷の回復 [CREW INJURY RECOVERY] 乗組員死傷の回復は、整備期間中に実行されます。詳細については、10.11 を参照してください。

[10.11] 乗組員死傷の回復 [CREW INJURY RECOVERY]

ルールの概要

重傷（SW）を受けている個々の乗組員メンバー又は一般乗組員ボックスのどちらかの乗組員は、その傷から回復するための期間を





要求されます。回復は、Uボートの整備期間中に起こり、もしもUボートが次の哨戒を開始する準備が完了するときまでに、いずれかの乗組員が完全に回復することができなければ、その乗組員は交代させられます。唯一の例外は艦長の回復で、あなたが回復するまで次の哨戒を実施できません。

手順

いったん基地に帰還してUボートの整備を実施している間に、SW乗組員の不能期間を判定するために1d6を振ります。振られた数字は、その乗組員が次の哨戒の資格を持つために回復を要求されるヵ月数です。LW乗組員は、自動的に整備の最初の月中に治癒します。KIA乗組員は、補充されます。

事項

[10.11.1] 「熟練」[“Experte”] 軍医は、基地へ帰還している航海中に施した治療による回復期間短縮をあらわす、有利な－1修正を各乗組員回復のサイの目に提供します（軍医がSW又はKIAでない限り）。

[10.11.2] もしもUボートの整備を完了させるために必要な期間よりも不能期間が長い場合には、その乗組員は交代されます（そして、あなたは彼らが提供できたいかなる特殊な恩恵も失います）。

[10.11.3] もしも単一の哨戒後に、4つ全ての一般乗組員が交代させられると（一般乗組員のKIAを含みます）、Uボートの乗組員の質が1レベルだけ減少します（最低の「訓練済」[“Trained”]へ低下します）。

[10.11.4] もしも艦長が重傷（SW）を負って立ち直るまで5ヵ月間以上を要求されると、プレイヤーは自動的に新たなUボートを割り当てられ、特殊能力を持たない「訓練済」レベルで開始する完全に新たな乗組員と組み合わせられます。艦長には、以前と同じ型で、次の哨戒時現在で使用可能な最新モデルのUボートが割り当てられ、回復に続く月に次の哨戒を開始します。

[ 1 1 . 0 ] 乗組員の経験、昇進、叙勲、新Uボートの割当て  
[CREW EXPERIENCE,PROMOTIONS,DECORATION S, NEW U-BOAT ASSIGNMENT]

整備フェイズ中に、あなたは乗組員の経験と昇進の可能性についてサイを振ります。もしもあなたが叙勲を受けたら、このフェイズ中に受け取ります。あなたは、新たなUボートを割り当てられるかもしれません。

[11.1] 乗組員の向上  
[CREW ADVANCEMENT]

ルールの概要

乗組員の練度は「訓練済」[“Trained”]で開始し、戦争の過程を通して向上し得ます。経験増加能力は、実施した哨戒の成功数に連動します。成功した3哨戒毎に、プレイヤーは練度向上が起きるかどうか判定するため、整備中に一度サイを振ります。これらのサイ振りは蓄積せず、あなたの経歴過程で成功した3哨戒毎に一度のみサイを振ります。

手順

成功した3哨戒が完了する毎に（7.5.2と7.4.4）、下の表で1d6を振ります。

1d6を振る 乗組員

1	LI「熟練」（全ての修理のサイ振りは、有利な－1修正を受ける）
2	軍医「熟練」（全ての乗組員死傷回復のサイ振りは、有利な－1修正を受ける）
3	1WO「熟練」（もしも彼がUボートの指揮を執っても罰則なし）
4	2WO「熟練」（もしも彼がUボートの指揮を執っても罰則なし）
5	乗組員の練度は、1レベル増加する*
6	乗組員の練度は、1レベル増加する*

\*乗組員の練度は、新米 [Green]、訓練済 [Trained]、古参 [Veteran]、エリート [Elite]。

[11.1.1] 発生した乗組員の向上を記録するため、Uボート・ディスプレイ・マット上に適切なマーカーを置きます。乗組員の質は、Uボート・ディスプレイ・マットの最上部で管理されるのに対して、特定乗組員の練度はそれらのボックス内に一致する熟練マーカーを置くことで注記されます。

[11.1.2] もしも1～4が振られて、その個別乗組員メンバーがすでに「熟練」状態を保持していると、結果は無視します。

[11.1.3] Uボート乗組員は、「訓練済」[“Trained”]の訓練レベルで開始します。もしも5又は6が振られたら、乗組員レベルは「古参」[“Veteran”]に上昇します。古参乗組員は、「エリート」[“Elite”]乗組員に上昇し得ます。古参とエリートの乗組員は、チャートや表に注記されたごとく、有利なサイの目修正を提供できます。乗組員は、「エリート」状態を超

えて向上又は「新米」状態を下回ることができません。「新米」乗組員は、不利なサイの目修正を持ちます。

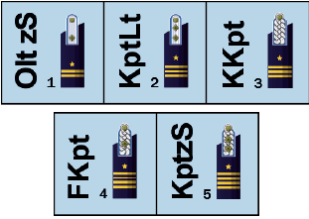
[11.1.4] 哨戒中に、もしも4つ全ての一般乗組員ボックスがSW又はKIAを受けると、乗組員全体の練度が1レベル減少します（ただし、決して「訓練済」を下回りません）。もしもUボートが3連続して哨戒に失敗すると、乗組員レベルは1だけ減少し、「新米」レベルまで落ち得ます。

[11.1.5] 各哨戒の終了時に、もしもあなたの1WO（前任将校）が「熟練」であると、1d6を振ります。6のサイの目で、彼は自身で指揮するUボートを与えられ、新たな1WOと交代しなければなりません（「熟練」状態は、取り去られます）。

[11.1.6] もしもUボートが昇進や死傷を通じて1WOを失い、2WO（次席将校）が「熟練」として評価されていると、その2WOはUボートの1WOに昇進し、その「熟練」状態に留まります。Uボートは、事実上「熟練」1WOと新たな2WOを持つことになります。

[11.1.7] あなたの乗組員のいかなる損失又は変更にもかかわらず（死傷又は新たなUボートの割り当てによる）、成功した各3哨戒後に乗組員の向上についてのサイ振りが発生します。

[11.2] 指揮官の昇進  
[KOMMANDANT PROMOTION]  
解説：Uボートの指揮官は、様々な階級を保持する艦長です。階級が高いほど、艦長はUボートの指揮により影響力を持ち、これはゲーム・プレイに様々な積極的影響を持ちます。



[11.2.1] 艦長の階級は以下のとおりで、昇進の順番です。:

中尉 [Oberleutnant Zur See (Olt zS)] 可能性がある最低の階級。特殊能力なし。

大尉 [Kapitän-Leutnant (KptLt)] プレイヤーに1d6の1の目で特定哨戒任務の要求を認める。もしもこれが起きると、永久に北極海又は地中海に配備されていない限り、プレイヤーはUボート哨戒任務チャー

ト [P1] から任意に次の哨戒任務を選択できる。

少佐 [Korvetten-Kapitän (KKpt)] 上記と同じだが、1～2の目で成功する。整備期間を1ヵ月間短縮させることもできる（もしも元々の整備期間が1～2ヵ月間のみであると無視する）。これは、彼の大きな影響力と機械装置の修理を素早く処理する能力をあらわす。

中佐 [Fregatten-Kapitän (FKpt)] 上記と同じだが、特定哨戒任務の要求に1～3のサイの目で成功する。

大佐 [Kapitän zur See (KptzS)] 新たな能力は発生しないが、プレイヤーに訓練機関での快適な地位を与える。この達成は、システムへの挑戦を望む、プレイヤー諸氏が、可能な最高階級でゲームを終了することを意味する。

[11.2.2] 開始時の階級 [STARTING RANK] IX型Uボートで開始するプレイヤーは、開始年にかかわらず大尉の階級で開始します。VII型Uボートでゲームを開始するプレイヤーは、中尉又は大尉のどちらかとして開始します。開始する1d6を振り、出目を基準に開始時の階級を判定するために下のチャートを調べます。

年 開始時階級、1d6を振る

1939年	大尉（自動的）	
1940年	中尉1～2	大尉3～6
1941年	中尉1～3	大尉4～6
1942年+	中尉1～5	大尉6

Uボート・ディスプレイ・マット上の階級スペースに、一致する艦長階級マーカーを置きます。**注釈：**階級レベルを表示する手助けするため、5枚の艦長階級マーカーに1～5の個別番号が付けられています。

#### [11.2.3] 昇進の獲得 [GETTING PROMOTED]

12ヵ月間の勤務後、整備フェイズ中に昇進の試みが行われ、その後の12ヵ月毎に行われます。例えば、39年9月に開始したプレイヤーは、40年9月に最初の昇進についてサイを振り、41年9月と42年9月に再度振ります。以前にいつ昇進のサイ振りが行われていたかにかかわらず、43年6月の時点で生存し

ているプレイヤーについて、最後の昇進のサイ振りが行われます。

#### 手順

昇進について1d6を振り、1～4の出目で成功です。以下のサイの目修正を適用し、これらは蓄積します。:

#### DRM 説明

-1	12ヵ月間中に騎士十字章を叙勲する毎に（又は後に叙勲）
-1	12ヵ月間中に10隻の艦船を撃沈する毎に
+1	12ヵ月間中に失敗した各哨戒について

**注釈:**最終の昇進時期(43年6月のサイ振り)は、12ヵ月間よりの極端に短くなり、修正がないかもしれません。

[11.2.4] 昇進のサイ振りに失敗しても影響はありません。プレイヤーは現在の階級に留まり、再審査のために12ヵ月間待たなければなりません。

#### [11.3] 特別な勲章 [SPECIAL DECORATION]

**歴史的注釈：**大いに切望された騎士十字章は、成功したUボート艦長に与えられました。125名の艦長が騎士十字章を叙勲しましたが、29名のみが柏葉騎士十字章を叙勲しました。極少数（5名のみ）が剣付騎士十字章を勝ち取り、僅かに2名の艦長が柏葉剣ダイヤモンド付騎士十字章を叙勲しました。

#### ルールの概要

騎士十字章を叙勲するためには、プレイヤーは合計100,000トンの艦船を沈めるか、又は一定の主要艦を沈めなければなりません。この渴望された勲章を所持する艦長は、プレイの過程で有利な修正を受けることができます。

#### 事項

[11.3.1] 騎士十字章 (KC マーカー) を受けるために、あなたは合計100,000トンの艦船を沈めるか、又は艦長に叙勲の資格を与える主要艦目標名簿 [T5] 上に列記された指定主要艦の1隻を沈めなければなりません。

[11.3.2] 柏葉騎士十字章 (KCO マーカー) を受けるためには、プレイヤーは合計175,000トンの艦船を沈めるか、以前に騎士十字章を受けた後に指定された主要艦の1隻を沈めるか、以前に騎士十字章を受けた後に75,000トンの艦船を沈めなければなりません。

[11.3.3] 柏葉剣付騎士十字章 (KCO&S) を受けるためには、プレイヤーは合計250,000トンの艦船を沈めるか、以前に柏葉騎士十字章を受けた後に指定された主要艦の1隻を沈めるか、以前に柏葉騎士十字章を受けた後に75,000トンの艦船を沈めなければなりません。

[11.3.4] 柏葉剣ダイヤモンド付騎士十字章 (KCOS&D マーカー) を受けるためには、プレイヤーは合計300,000トンの艦船を沈めるか、以前に柏葉剣付騎士十字章を受けた後に指定された主要艦の1隻を沈めるか、以前に柏葉剣付騎士十字章を受けた後に50,000トンの艦船を沈めなければなりません。

[11.3.5] 艦長が騎士十字章を受ける（又は柏葉等を付与される）哨戒の終了時に、プレイヤーは新型Uボートを要求できます（11.4、新たなUボートの割り当て）。

#### [11.3.6] 有利な修正 [FAVORABLE MODIFIERS]

プレイヤー諸氏は、自身が所持する勲章を基準に、プレイの目的において有利な修正を受けます。

#### 騎士十字章 [Knight's Cross] (KC)

夜間浮上攻撃中に、後部発射管からの2番目の斉射時に、命中の+1サイの目罰則を適用しません。

#### 柏葉騎士十字章 [Oakleaves] (KCO)

上記と同じです。夜間浮上攻撃中に後部発射管からの2番目の斉射時に命中の+1サイの目罰則を適用しないことに加えて、雷撃 [U1] に有利な-1サイの目修正が付きます。

#### 柏葉剣付騎士十字章 [Oakleaves and Swords] (KCO&S)

上記の全能力に加えて、護衛艦探知 [E2] について-1の有利な修正が付きます。

#### 柏葉剣ダイヤモンド付騎士十字章 [Oakleaves and Swords, and Diamonds] (KCOS&D)

上記の全能力に加えて、艦船又は護送船団追尾の試み (9.7) は自動的に成功します。

#### [11.4] 新たなUボートの再割当て [REASSIGNMENT TO A NEWER U-BAT]

#### ルールの概要

一定の状況下で、プレイヤーは新型Uボートを再割り当てされるかもしれません。

#### 事項

[11.4.1] もしも艦長が重傷 (SW) で、回復するまでに5ヵ月間以上を要求されると、プ



レイヤーは自動的に新たなUボートを再割り当てられます (10.11.4)。

**[11.4.2]** もしもUボートが戻って整備の実施に5ヵ月が要求されると、プレイヤーは自動的に同じ型 (しかも最新モデル) の新たなUボートを受取ります。艦長は同じ乗組員を維持し、彼らが持つかもしれない特殊能力も一緒に、基地に戻った1ヵ月後 (最少整備期間) に海上へ出撃するか、又は艦長が負傷から治癒するために必要な時期まで延期できます。負傷から治癒するために艦長よりも長い期間が必要な乗組員メンバーは、交代させられます (10.11.3 と 10.11.4)。

**[11.4.3]** 艦長が騎士十字章を受取る (又は柏葉等を授与する) 哨戒の終了時に、プレイヤーは新型Uボートを要求できます。1d6のサイ振りの、1～3で成功です。プレイヤーは、望むのであれば、まだ使用可能でない新型Uボートのために、これらの全ての要求を後の月まで保留 (未来の整備期間中) することができます。望むときにこの選択を忘れぬよう、Uボート・ディスプレイ・マット上にUボート更新 [U-Boat Upgrade]



マークを置きます。このような場合、艦長は以前の乗組員の保持ができ (10.11.2 に従って、より不能期間を要求されない限り)、受領した一ヵ月後に新たなボートで出撃します。

**[11.4.4]** 艦長は、Uボートの型式を変更する資格を持ちません。いったんVII型を指揮したら、VII型に留まる等です。VII型とIX型の間での転換はありません。

#### [11.4.5] 限定使用可能ボート

##### [LIMITED AVAILABILITY BOATS]

VIIID 機雷敷設型とVIC Flak 型の2つのボートは、極めて使用が限定的です。これらのUボートは、プレイヤーが1d6を振って1～2を振ることによってのみ選択できます。もしも試みが失敗すると、プレイヤーは通常の最新型ボートを与えられます。

#### [11.4.6] VIIID 機雷敷設型

##### [TYPE VIIID MINELAYER]

このUボートは、垂直の管から投射される15基のSMA機雷を収容するために船体を延長した、本質的には通常のVII型Uボートです。これらは、(通常のVII型とは異なり) カリブ海での作戦を認められます。VIIID 機雷敷設型Uボートは、M/A任務航海ボックスを含むUボート・ディスプレイ・マットに従い、イギリス諸島、北アメリカ/カリブ海へ哨戒するときには常に機雷敷設 (M) 特殊任務 (7.4.2) を割り当てられます (たとえ、Uボート哨戒割当チャート [P1] 上に特記されていなくても)。

#### [11.4.7] VIC Flak 型 [TYPE VIC Flak]

このUボートは、本質的に通常のVIC 型Uボートですが、追加の Flak 砲と弾薬を積んでいたため、魚雷発射管内で開始する5本の魚雷分だけの余裕を持ちます。7隻がこの型に改装されましたが、少ない魚雷搭載数による限られた作戦能力により、元へ戻すことに決定されました。

Flak Uボートは、Flak 対航空機チャート [A2] で2度射撃でき、それぞれに有利な-2修正を適用します。各 Flak が機能不全にマークされると、修正を-1ずつ失います。それ故、1つの Flak が機能不全の Flak ボートは-1で2度サイを振り、3つの Flak の2つが機能不全の Flak ボートは、ゼロの修正で2度サイを振ります (サイの目のまま)。もちろん、全3つの Flak が機能不全の Flak ボートは、全く射撃できません。損傷表上での「2cm Flak」の結果は、四連装 2cm 砲の1つを破壊し、「Flak 砲群」の結果は全3つを破壊します。

加えて、Flak Uボートは、攻撃している航空機を2番目のラウンドで闘うため、海上に留まることができます。航空機は自動的に機銃掃射しますが (乗組員死傷を起こします)、1d6の1～3の出目で2回目に爆雷/爆弾で攻撃します。この2番目の戦闘ラウンド後に、もしも航空機が損傷していなければ、Flak の射程外を尾行しているものと見なされ、Flak Uボートは追加の戦闘ラウンドについてサイを振ります (9.8.3)。

## [12.0] ランダム・イベント

### [RANDOM EVENTS]

#### ルールの概要

ランダム・イベントは、哨戒毎に一度起こることができ、航海ボックス内で遭遇 [E1] についてチェックしているときに誘発されます。ランダム・イベントが起きるときには、遭遇の結果は無視します。

#### 手順

各航海ボックスに進入したときに遭遇の可能性について遭遇チャート [E1] をチェックする際に、哨戒中に修正前の12のサイの目が振られた最初のときに、ランダム・イベントが誘発されます。何が起きたか判定するため、直ちにランダム・イベント・チャート [R1] を調べます。ランダム・イベントの結果は、直ちに適用されます。

#### 事項

#### [12.1] ランダム・イベントの解決

##### [RESOLVING RANDOM EVENTS]

**[12.1.1]** ランダム・イベントは、遭遇チャート [E1] 上で遭遇の可能性についてチェックしているときに修正前の12が振られるとき直ちに解決されます。ランダム・イベントが起きるときには、遭遇チャート上に列記された遭遇は無視し、もはや適用しません (たとえ、ランダム・イベントが無視することを終了させても)。

**[12.1.2]** ランダム・イベントは、哨戒任務毎に一度のみ発生します。もしも同じ哨戒中に、遭遇の可能性についてチェックするときに再び12が振られると、遭遇チャート [E1] 上に列記された遭遇の実行に進みます。ランダム・イベントは起きません。



**[12.1.3]** 「優良魚雷」[「Superior Torpedoes」]と「幸運」[「Hals und Beinbruch」]ランダム・イベントは、Uボート・ディスプレイ・マット上のランダム・イベント・スペース内に置けるマークを受取る2つのイベントです。これらは、ランダム・イベントが振られた後に恩恵をもたらすマークです。優良魚雷は現在の哨戒のみに恩恵をもたらし、「幸運」イベントは現在又はその後の哨戒のどちらかで使用できます。いったん使用されたら、これらのマークはあなたのUボート・マットから取り去られます。

**[12.1.4]** いくつかのランダム・イベントは、一定の哨戒任務中に起き得ないことに注意してください。無視されるランダム・イベントの例外は、ランダム・イベント・チャート [R1] 上に注記されます。

**[12.1.5]** もしもいずれかの理由で、ランダム・イベントが起らず、それを無視するよう指示されると、同じ哨戒中に遭遇についてチェックしているときに修正前の12が振られる次のときに、再びランダム・イベントが誘発され得ます。個々のランダム・イベントは何度でも起り得ますが、哨戒任務毎に一度のみランダム・イベントが起り得ます。

**[12.1.6]** いったんランダム・イベントが解決されたら (それが実施できたか否かにかかわらず)、次の遭遇の可能性についてチェックするため、哨戒記録欄上で次の航海ボックスへUボート・マークを進めます。

**ヒストリカル・ノート:** 全てのランダム・イベントは、リサーチとドイツ軍のUボート戦争中に生じた突発的な出来事に基礎を置いています。これには、ある艦長が滑って甲板に頭をぶつけて生命を落とした昏倒イベントを含み、このような突発的なゲーム終了にあなたは「むかつく」と叫ぶかもしれませんが (ただし、これが起きる確率は極めて低いも

のです)、物事の全てにあなたの直接的支配が及ぶわけではない、ゲームの混沌理論への敬意を払っているものと見なします。馬鹿げた出来事は、起るものだということを忘れないでください・・・

## [1 3.0] 複数プレイヤーとトーナメント [MULTI-PLAYER AND TOURNAMENTS]

### ルールの概要

*The Hunters* は、ソリテアー・ゲームとしてデザインされましたが、複数プレイヤー・ゲームの項目とトーナメント・プレイ (いくつかの場合、複数のゲームが必要となります) の両方がプレイの選択肢として提供されます。

### 事項

#### [13.1] 二人プレイヤー用ゲーム [TWO PLAYER GAME]

[13.1.1] 両プレイヤーは、同じ月に同じボートで開始し (例えば、両者は 39 年 9 月に VIIA 型 U ボートで開始できます)、両方の U ボートが沈没するまで、又は事前に合意した終了時期に到達するまで継続します。

[13.1.2] プレイヤー諸氏は、交互に哨戒を行い、1 人のプレイヤーが自身の U ボートを操り、他方のプレイヤーが護衛艦探知攻撃、損傷、航空攻撃についてサイを振ります。もしも回避運動 (選択、14.8) が使用されると、現行の U ボート・プレイヤーは、どの回避運動を使用するのか決定し、他方のプレイヤーは両者が明らかにする前に護衛艦の向きを選択します。

[13.1.3] 最も多くのトン数を沈めたプレイヤーが勝利します。

#### [13.2] 撃沈王トーナメント [TOP TONNAGE TOURNAMENTS]

[13.2.1] 全てのプレイヤーは、合意した時期に同じ型の U ボートで開始し、戦死するか 1943 年 6 月になるまで哨戒を行います。下記で推薦する 2 つのトーナメント・フォーマットの 1 つを基準に、最も多くのトン数を沈めたプレイヤーが勝利します (生死にかかわらず)。

##### [13.2.2] 長期戦撃沈王トーナメント [LONG TONNAGE TOURNAMENT]

開始時期: 39 年 9 月、開始時 U ボート: VIIA 型又は IXA 型。

##### [13.2.3] 短期戦撃沈王トーナメント [SHORT TONNAGE TOURNAMENT]

開始時期: 41 年 5 月、開始時 U ボート: VIIC 型又は IXC 型。

#### [13.3] 生き残りトーナメント [SURVIVAL TOURNAMENT]

[13.3.1] これは、撃沈王トーナメントと同じフォーマットを使用しますが、プレイヤーは 43 年 6 月まで生き残ることが要求されます。

#### [13.4] 混合ボート・トーナメント [MIXED BOAT TOURNAMENT]

[13.4.1] これは、上記のいずれかのトーナメントと同じフォーマットを使用しますが、全てのプレイヤーが同じボートの使用を要求されることは破棄されます。すなわち、プレイヤー諸氏は、個人の気まぐれで IX 型又は VII 型を自由に選択できます。

#### [13.5] 狼群トーナメント [WOLFPACK TOURNAMENTS]

[13.5.1] 狼群トーナメントのフォーマットは、大勢のプレイヤーにのみ勧めます。プレイヤー諸氏は、狼群を構成する 6 つの集団に分割され、集団には個性的な名称が与えられます。各狼群は、撃沈トン数で他の狼群に対して競争し、加えて個々のプレイヤーは撃沈王になるために競争します。

[13.5.2] 全てのプレイヤーは、1942 年 6 月に VIIC 型で開始し、大西洋へ配備されます。全てのプレイヤーは、最初の 2 つの移送ボックスを、あたかもソリテアー・ゲームをプレイしているごとく通常に扱います。この時点で U ボートの組合せはなく、プレイヤー諸氏はこれらのスペースを個々に通過して航海する必要があります。

[13.5.3] 全てのプレイヤーは、哨戒記録欄ボックス上の最初の「大西洋」スペースを自動的に護送船団遭遇を誘発するものとして扱います (すなわち、遭遇チャートでサイを振る必要がありません)。

[13.5.4] 各戦闘ラウンドについて、狼群修正を通常に適用する代わりに、+1 探知修正を得る 1 人のプレイヤーが無作為に選択され、その狼群の残りのプレイヤーは -1 探知修正を受けます (どのプレイヤーが不利な修正を得るのか判定するために 1d6 を振り、低い目を出した者が負けです)。

[13.5.5] 狼群は、護送船団に対して 3 戦闘ラウンドについて遭遇を継続でき、追尾は自動的に見なされます。この最初の護送船団戦闘の後、各狼群内のプレイヤーは自身の航海ボックスを 1 だけ前進させ、遭遇についてサイを振ります。「護送船団」を振るいかなるプレイヤーも、護送船団に対する最初の戦闘で攻撃するため互いに十分接近しているものと見なされます。遭遇についてサイを振り、「結果なし」を得たプレイヤーは、2 番目の戦闘ラウンドに狼群攻撃に参加できます。「艦船」又は「主要艦」の遭遇を振ったプレイヤーは、もしも望むならば、このような目標を狙うた

め、その航海ボックスについて狼群から離れることができ、又は 2 番目の戦闘ラウンドに狼群に参加できます。

[13.5.6] 全ての U ボートが沈没、帰還、通常に哨戒を終えるまで、この手順を継続します。

## [1 4.0] 選択ルール [OPTIONAL RULES]

### ルールの概要

*The Hunters* には、以下の選択ルールを含み、プレイヤーの選択でいかなる組合せでも採用できます。

### 事項

#### [14.1] 標準総量トン [STANDARD TONNAGE AMOUNTS]

[14.1.1] もしもプレイヤーが望むと、無作為に艦船についてサイを振る代わりに、標準総量トンを使用できます。変化や歴史的興味を犠牲にして、サイ振りの回数を減少させてプレイのスピードをアップさせます。

小型輸送船 [Small Freighter]	3,500 トン
大型輸送船 [Large freighter]	7,000 トン
タンカー [Tanker]	9,000 トン

[14.1.2] 主要艦の遭遇は、主要艦目標名簿 [T5] 上で個別に振られます。

#### [14.2] 護送船団目標の減少 [REDUCED CONVOY TARGETS]

[14.2.1] 広範なプレイテストで、プレイヤーがしばしば護送船団内にある 4 隻の最小艦を無視する選択を見せました。それ故、時間を節約するため、プレイヤーは護送船団と遭遇するときに 4 隻の代わりに 3 隻について確認のサイを振る必要があります。

#### [14.3] 歴史的目標の増加 [INCREASED HISTORICAL TARGETING]

[14.3.1] 追加の記録管理により歴史的なプレイヤーを加えることを望むプレイヤーは、哨戒ログ・シート上でトン数値と共に目標の名称を記載します。

[14.3.2] もしも目標名簿確認のサイ振りで沈没した艦船が出現したら、サイを振り直してください。この方法で、同じ艦船が 2 度沈没することはありません。これは、プレイテストでは稀にしか起きなかったもので、通常のプレイでは減多にありません。

[14.3.3] 選択目標名簿は、一定の遭遇中に目標となる艦船数を 2 倍にするために提供されます。



## [14.4] 歴史的なUボート番号

### [HISTORICAL U-BOAT IDS]

[14.4.1] 自艦に歴史的な番号を付したいと望むプレイヤー諸氏のため、以下にゲームに存在する型式のUボート番号を列記します。:

#### Uボート

#### 型式 歴史的Uボート番号

VIA	U-27~U36
VIB	U45~U55、U-73~U76、 U83~U87、U-99~U-102
VIC	U-69~U72、U77~U-82、 U88~U-98、U132~U-136、 U-201~U-212、U221~U232、 U235~U-458、U-465~U486、 U-551~U-779、U-821~U822、 U825~U-828、U-901、U-903 ~U-907、U-921~U-930、U-951 ~U-995、U997~U-1010、 U-1013~U-1025、U-1051~ U-1058、U-1063~U-1065、 U-1101~U-1110、U-1131~ U-1132、U-1161~U-1172、 U-1192~U-1210、U-1271~ U-1279、U1301~1308
VID	U-213~U-218
VII Flak	U-256、U-441
IXA	U-37~U-44
IXB	U-64~U65、U-103~U-111、 U-122~U-124
IXC	U-66~U-68、U-125~U-131、 U-153~U-176、U-183~U-194、 U-501~U550、U-801~U-806、 U-841~U-846、U-853~U-858、 U-865~U-870、U-877~U-883、 U-889、U-1221~U-1279

[14.4.2] 歴史的なUボート番号を哨戒ログ・シートに記載します (4.3.1)。

## [14.5] 歴史的な狼群名称

### [HISTORICAL WOLFPACK NAMES]

[14.5.1] 狼群トーナメント (13.5) を実施しているときには、あなたの狼群に以下の歴史手狼群名称を使用できます。各狼群名称には、含まれたUボート数に関しての歴史的情報を含んでいます。

West (23Uボート)、Kurfürst (5 Uボート)、Süd (4 Uボート)、Hammer (3 Uボート)、Grönland (21 Uボート)、Kurfürst (7 Uボート)、Uボート、Markgraf (15 Uボート)、Bosemüller (8 Uボート)、Seewolf (17 Uボート)、Brandenburg (11 Uボート)、Goeben (6 Uボート)、Breslau (6 Uボート)、Mordbrenner (4 Uボート)、Schlagetot (9 Uボート)、Reissewol (7 Uボート)、Stosstrupp (6 Uボート)、Raubritter (14 Uボート)、Arnauld (4 Uボート)、Störtebecker (19 Uボート)、Steuben (6 U

ボート)、Benecke (4 Uボート)、Gödecke (4 Uボート)、Letzte Ritter (3 Uボート)、Seeräuber (8 Uボート)、Ulan (3 Uボート)、Seydlitz (7 Uボート)、Ziethen (12 Uボート)、Robbe (4 Uボート)、Schlei (7 Uボート)、Umbau (4 Uボート)、Westwall (8 Uボート)、Aufnahme (4 Uボート)、Umhang (3 Uボート)、Blücher (3 Uボート)、Wrangel (2 Uボート)、York (4 Uボート)、Ziethen (4 Uボート)、Eiswolf (8 Uボート)、Naseweis (3 Uボート)、Bums (6 Uボート)、Robbenschlag (8 Uボート)、Blutrausch (10 Uボート)、Strauchritter (9 Uボート)、Hecht (9 Uボート)、Greif (6 Uボート)、Pfadfinder (8 Uボート)、Endrass (9 Uボート)、Eisteufel (11 Uボート)、Hai (6 Uボート)、Wolf (11 Uボート)、Nebelkönig (10 Uボート)、Pirat (13 Uボート)、Steinbrinck (14 Uボート)、Lohs (19 Uボート)、Blücher (8 Uボート)、Eisbär (5 Uボート)、Vorwärts (18 Uボート)、Stier (6 Uボート)、Iltis (7 Uボート)、Pfeil (11 Uボート)、Trägertod (10 Uボート)、Blitz (19 Uボート)、Tiger (17 Uボート)、Luchs (19 Uボート)、Tümmeler (6 Uボート)、Wotan (11 Uボート)、Panther (34 Uボート)、Leopard (8 Uボート)、Puma (13 Uボート)、Streitaxt (10 Uボート)、Veilchen (13 Uボート)、Südwärts (6 Uボート)、Natter (15 Uボート)、Delphin (9 Uボート)、Kreuzotter (13 Uボート)、Wal (8 Uボート)、Boreas (10 Uボート)、Drachen (5 Uボート)、Panzer (11 Uボート)、Draufgänger (10 Uボート)、Büffel (3 Uボート)、Raufbold (14 Uボート)、Ungestüm (13 Uボート)、Spitz (11 Uボート)、Falke (23 Uボート)

## [14.6] 可変する護衛艦の質

### [VARIABLE ESCORT QUALITY]

解説: 大戦初期でさえ、護衛艦指揮官たちの質には大きな差異がありました。何人かは極端に臆病で (しかも鈍感で間抜け)、その他は攻撃と戦術において極端に攻撃的で、断固として、粘り強い者たちでした。加えて、装備 (艦船、レーダー、ソナー等) の質自体に大きな差異がありました。これを反映するため、プレイヤー諸氏は以下の選択ルールを組み入れることができます。

[14.6.1] 遭遇で最初に護衛艦探知チャート [E2] 上でのサイを振る前に、哨戒の時期を基準に、護衛艦の質を判定するために 1d6 を振ります。

1d6を振る	新米	訓練済	熟練	エリート
1939~	1	2~5	6	n/a
1941年				
1942~	1	2~4	5	6
1943年				

[14.6.2] Uボート戦闘マット [U4] 上の護衛艦スペースに、一致する護衛艦の質マーカーを置きます。

Escort Green -1H	Escort Trained -1H	Escort Veteran +1H	Escort Elite +1H +1D
------------------------	--------------------------	--------------------------	----------------------------

[14.6.3] 以下の修正は、可変する護衛艦の質を基準に適用します。

**新米護衛艦 [Green Escort]:** 護衛艦/航空攻撃チャート [E3] の結果から 1 命中を差し引きします。もしも結果が「Uボート撃沈」であったら、代わりに「5 命中」として扱います。

**訓練済護衛艦 [Trained Escort]:** 修正はありません。

**熟練護衛艦 [Veteran Escort]:** 護衛艦/航空攻撃チャート [E3] の結果に 1 命中を加えます。もしも結果が「5 命中」であったら、代わりに「Uボート撃沈」として扱います。

**エリート護衛艦 [Elite Escort]:** 熟練護衛艦と同じで、護衛艦探知 [E2] に有利な +1 修正を加えます (9.6.4)。

## [14.7] 可変する航空機の質

### [VARIABLE AIRCRAFT QUALITY]

解説: Uボートを狩っている連合軍搭乗員の質には大きな差異がありました。何人かは非常に熟練し、他は爆雷や爆弾を正確に投下できませんでした。加えて、異なる航空機は異なる武装搭載能力を持ちました。これらの要素をあらわすため、プレイヤー諸氏は可変する航空機の質についてサイを振ります。

#### 手順

もしもUボートが航空攻撃から逃れるための急速潜航に失敗すると (9.8.1)、護衛艦/航空攻撃チャート [E3] を振る前に、直ちに航空機の質についてチェックします。哨戒時期を基準に、航空機の質を判定するために 1d6 を振ります。:

1d6を振る	新米	訓練済	熟練	エリート
1939~	1	2~5	6	n/a
1941年				
1942~	1	2~4	5	6
1943年				

[14.7.2] Uボート戦闘マット [U4] 上の航空攻撃スペースに、一致する航空機の質マーカーを置きます。

Green -1H	Trained -1H	Veteran +1H	Elite 2W +1H
--------------	----------------	----------------	-----------------

[14.7.3] 以下の修正は、可変する航空機の質を基準に適用します。

**新米航空機 [Green Aircraft]**：護衛艦／航空攻撃チャート [E3] の結果から1命中を差し引きます。もしも結果が「Uボート撃沈」であつたら、代わりに「5命中」として扱います。

**訓練済航空機 [Trained Aircraft]**：修正はありません。

**熟練航空機 [Veteran Aircraft]**：護衛艦／航空攻撃チャート [E3] の結果に1命中を加えます。もしも結果が「5命中」であつたら、代わりに「Uボート撃沈」として扱います。

**エリート航空機 [Elite Aircraft]**：熟練護衛艦と同じで、自動的なUボート乗組員の死傷は1から2へ増加します (9.8.2)。

**[14.8] 回避運動 [EVASIVE MANEUVERS]**  
**解説**：戦闘ラウンドに時間をかけることで、プレイヤー諸氏は爆雷攻撃を回避するための追加のヴァリエーションを与えるための選択ルールを使用できます。

## 手順

護衛艦／航空攻撃チャート [E3] 上で護衛艦の爆雷攻撃を解決する際、ユニットが受けた命中を判定するために護衛艦／航空攻撃チャートでサイを振る前に、Uボート艦長は回避方向を示すため1～6の数字を挙げます。：

1又は2＝左方回避、3又は4＝右方回避、  
5又は6＝直進回避

プレイヤーは、次に護衛艦の方向をランダム判定するために1d6を振ります。：

1又は2＝左方護衛艦、3又は4＝護衛艦右方、5又は6＝護衛艦直進

**[14.8.1]** もしも護衛艦の方向がUボートの回避方向と異なると、Uボートは護衛艦／航空攻撃チャート [E3] 上の結果から1命中を差し引きます。もしも護衛艦の方向がUボートの方向と一致して数字が同じでなければ、Uボートは護衛艦攻撃結果に1命中を加えます。もしも護衛艦が振った数字がUボートの回避方向と一致すると、Uボートは戦闘結果に3命中を加えます。

**[14.8.2]** もしも合計命中数が5を超えると、Uボートは自動的に沈没します。Uボート損傷チャート [E4] 上で、単に各命中について個別にサイを振ります。

**例**：Uボート・プレイヤーは、直進回避のために6の数字を選択します。可能性がある護衛艦探知のサイの目は、以下のとおりです。：

1～4＝間違つた方向。－1命中。  
5＝正しい方向だが、正確に数字が一致した

わけではない。追加1命中。  
6＝正しい方向で、正確に数字が一致。追加3命中。

**[14.8.3]** 二人プレイヤー・ゲームでは、両プレイヤーが密かに選んだ数字を上にして六面体サイコロを同時に明らかにすることで、方向を選択します。

**[14.8.4]** 回避運動は、もしもUボートの水中聴音器が損傷したら不可能です (その瞬間にこのルールを飛ばします)。

## [14.9] 洋上補給 [RESUPPLY AT SEA]

**解説**：洋上補給には、主に「乳牛」としても知られるUタンカーからの燃料や物資を含みますが、ときには魚雷も移送されました。Uタンカーに2つの型があり、Xb型 (元々は機雷敷設潜水艦として計画されました) とXIV型です。これらは、「部隊増強者」として有用と認識されたため、連合軍によって執拗に狩立てられました。このゲームによって扱われる時期は、洋上補給の可能性はかなり困難という理由で、4隻のXb型と6隻のXIV型のみが建造されました。

**[14.9.1]** 洋上補給は、地中海では使用不能で (この戦域には洋上補給Uボートが存在しませんでした)、カリブ海／北アメリカの哨戒についても使用不能です (すでに最初の場所ですぐに発見されるため)。

## 手順

洋上補給を実施するため、その哨戒についての最後の「定位置」航海ボックス (哨戒記録欄上で哨戒任務の名称を含んでいる最後の航海ボックス) 内で遭遇を実施した後に1d6を振ります。洋上補給は、1のサイの目で起こり得ます。Uボートは、追加のリスクと物資を移送するために浮上して姿をさらすことを反映するため、直ちに遭遇チャート [E1] 上のビスケー湾表でサイを振ります。遭遇が起きないと仮定し、その哨戒についての最初の「定位置」航海ボックス (哨戒記録欄上で哨戒任務の名称を含んでいる最初の航海ボックス) 内にUボートを戻して置き、燃料を受け取ります。甲板砲弾も受け取ります (ただし、初期搭載量を超えません)。

追加1d6の1の目で、再燃料補給しているUボートは、G7a魚雷の1d6相当まで受け取ります。2のサイの目でG7e魚雷を1d6まで受け取り、3のサイの目で各タイプの2本までを受け取ります。

**[14.9.2]** もしもビスケー湾表上でサイを振っているときに遭遇の結果であると、交戦の結果にかかわらず洋上補給は不可能です。

**[14.9.3]** 魚雷の補充に成功するサイを振るUボートは、もしも魚雷を加える許容量を持ち、

しかもUボート・ディスプレイ・マット (4.5) 上に列記されたごとく、認められる魚雷混交の範囲内にある場合にのみそれを行うことができます。

**[14.9.4]** プレイヤーは決して洋上補給を強制されず、Uボートの損傷と／又は死傷のために可及的速やかに基地への帰還を望むことができます。

**[14.9.5]** もしも洋上補給が起きると、その哨戒についての整備期間 (実際に海上にあった追加のときを示します) に1か月が加えられます。哨戒に続く最初の月に「P」と書くことで、これを表示します。

## [14.10] 非歴史的哨戒エリア [NON-HISTORICAL PATROL AREAS]

**[14.10.1]** もしもプレイヤーが望むと、7.3.1と7.3.2で詳述されたIX型とVII型Uボート哨戒任務を無視できます。**注釈**：これは、いくつかの非常に非歴史的な状況を創造し得ます。

## § [14.11] 護送船団の突破 [CONVOY PENETRATION]

**[14.11.1]** もしもプレイヤーが護衛艦探知を迂回して、護送船団に対して近距離を獲得することに成功したら、目標を判定しているときにサイズのサイ振りに+1を適用します。この場合、修正後の「6+」はタンカーになります。

**歴史的注釈**：クレッチマーのような何名かの大胆なUボート・エースたちは、大物目標を発見するために護送船団の突破を試みました。このルールは、護送船団に対して近接射程を獲得するための動機を提供します。

## [15.0] 歴史概説 [HISTORICAL BRIEF]

### [15.1] ドイツ軍Uボート艦長トップ・テン [TOP TEN GERMAN U-BOAT KOMMANDANTS]

第二次世界大戦で最高のUボート艦長たちの戦果を知りたい方のために、ドイツ軍のトップ・テン「エース」とその撃沈トン数をここに紹介します。：

#### 1. オットー・クレッチマー [OTTO KRETSCHMER]

哨戒数 16回  
撃沈艦船 42隻 (273,04t)

オットー・クレッチマーは、Uボート世界の中でも稀な経歴の持ち主です。：沈没している自身のボートから何とか生き残ったトップ・エースでもあります。





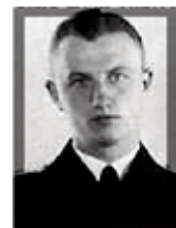
U-23 (VII型「アヒル」)での8回の哨戒から開始しましたが、成功は1940年4月にVIII型U99の指揮を執るまで真の始まりではありませんでした。次の8回の哨戒中に、彼は多数の撃沈戦果を挙げ、通常は魚雷を残さずに帰還しました。1940年2月17日、ついにHX112護送船団からの駆逐艦に追い詰められました。損傷後、彼のボートは驚くべきことに720フィートまで沈下し、漏水と洪水が彼に全タンクのプロローと浮上を強制しました。

彼はボートの自沈を命じ、3人を除く全乗組員がHMSウォーカー [Walker]に捕えられました。1947年、英国で虜囚の身から解放され、戦後ドイツ海軍の提督になりました。

## 2. ヴォルフガング・リュート [WOLFGANG LÜTH]

哨戒数 16回  
撃沈艦船 46隻 (225,204トン)

別の「アヒル」の熟練者であるヴォルフガング・リュートは、スペイン内戦中に将校として哨戒を開始しました。彼はWWIIをU-38艦上で将校として開始し、次いで2隻の小型ボ



## The Hunters Patrol Log Sheet



U-BOAT Type: <u>VII C</u> ID: <u>U-235</u>		Kmdt: <u>Blennemann</u>								SUNK TONNAGE
DATE	PATROL	TARGETS (tonnage)								
Sep-39										
Oct-39										
Nov-39										
Dec-39										
Jan-40										
Feb-40										
Mar-40										
Apr-40										
May-40										
Jun-40										
Jul-40										
Aug-40										
Sep-40										
Oct-40	British Isles	4400	(5000)	4700	(4800)	10600✓				9800 S
Nov-40	R									
Dec-40	R									
Jan-41	Atlantic	(2500)	(9000✓)	2200	4400	(3200✓)	8900✓			15200 S
Feb-41	R									
Mar-41	R									
Apr-41	R									
May-41	British Isles	(7900)	s3100	(15900)	(54600✓)	s4700	(54900)			24400 (S)
Jun-41	R									
Jul-41	R	Arlyn	Titan	Louisiane	Tweed	Oyentz	NELSON			
Aug-41	Atlantic	(53300)	L7000✓	(L7000✓)	s2700	s5000	(34000✓)			44300 S
Sep-41	R									
Oct-41	R									
Nov-41	R	Rotorua	Santa Rita	// SUNK						
Dec-41	Med	L10700✓	L8400✓							0
Jan-42										
Feb-42										
Mar-42										
Apr-42										
May-42										
Jun-42										
Jul-42										
Aug-42										
Sep-42										
Oct-42										
Nov-42										
Dec-42										
Jan-43										
Feb-43										
Mar-43										
Apr-43										
May-43										
Jun-43										
TOTAL PATROLS: <u>5</u>		SHIPS SUNK: <u>12</u> (sunk Nelson for Knight's Cross)								TOTAL TONNAGE: <u>93,700</u>

例: 艦長ブレネマンの哨戒ログ・シートです。彼はVII C型UボートのU-235を指揮しているので、最初の哨戒は1940年10月に開始しました。彼のUボートが撃沈されるまでに(ゲームの終了)5回の哨戒が完了しました。目標艦船の記録が異なる方法で行われていることに注意してください。最初の2回の哨戒については、トン数のみが記載されています。41年5月の哨戒については、艦船タイプの文字が加えられています(T=タンカー [Tanker], S=小型貨物船 [Small Freighter], L=大型貨物船 [Large Freighter])。41年5月と41年8月の哨戒については、艦船名が記載されています(トン数値の上)。損傷艦船については、トン数の隣にあるチェックマークと、沈没艦船の円で囲われたトン数に注意してください。各列の終りに示された「S」は成功裏に完了した哨戒で、乗組員の向上チェックを示すために3番目のそれが円で囲われています。

ート U-9 と U-138 を指揮して、その間に6隻を撃沈し、騎士十字章を叙勲しています(彼はII型でこの名誉を受けた唯一の指揮官です)。ただし、彼はより巨大で航続距離が長いIX型の U-43 に乗り換え、北大西洋とイギリス諸島に哨戒を行って非常な成功を収めました。次に、彼はU-181の指揮を執り、アフリカ水域とインド洋に襲撃を行いました。彼の2回目の哨戒は、205日間というUボートの2番目に長い哨戒であっただけでなく、リュートがUボート指揮官として初の柏葉剣ダイヤモンド付騎士十字章を叙勲するという顕著なものでした。悲惨なことに、Uボートで5年間の海上生活を生き残ったにもかかわらず、リュートは戦争が終わった数日後にドイツ軍哨兵からアクシデントで撃たれました。

### 3. エーリヒ・トップ [ERICH TOPP]

哨戒数 13 回

撃沈艦船 36 隻 (198,650 トン)

エーリヒ・トップは、海軍生活を軽巡洋艦で開始しましたが、潜水艦に転向し、U-46の将校になりました。4回の哨戒後、彼はU-57の指揮を与えられ、3回の哨戒で8隻を沈めました。これは、II型「アヒル」としては驚くべき偉業と見なされました。1940年10月、U-57はキール運河への入り口で、不慮の事故により沈没しました(他の船に衝突されたのです)。トップは、そのときVIC型のU-552の指揮を与えられました。これは悪名高い「赤い悪魔」ボートで、トップ指揮の下、8回の戦時哨戒で決して空手では戻りませんでした。1942年9月、トップは訓練艦隊の指揮に移され、戦争を生き残りました。彼は、戦後ドイツ海軍の提督にも上りつめました。



### 4. ハインリヒ・リーベ [HEINRICH LIEBE]

哨戒数 9 回

撃沈艦船 34 隻 (187,267 トン)

ハインリヒ・リーベは、Uボート部隊の先駆者の一人で、U-2 (II A 型「アヒル」)での2年間の哨戒を含む、戦前に重要な経験を積んでいました。1938年10月、彼はU-38を指揮して8隻を撃沈したアフリカ哨戒を含む9回の哨戒を行い、柏葉騎士十字章を叙勲しました。1941年7月、彼はドイツ海軍最高司令部のデスクワークに移されました。



### 5. ヴィクター・シュッツェ [VIKTOR SCHÜTZE]

哨戒数 7 回

撃沈艦船 35 隻 (180,073 トン)

ヴィクター・シュッツェは、もう一人の古株で、戦争開始前に異なる2隻の「アヒル」を指揮しました。彼は開戦時に3番目の「アヒル」U-25を指揮しており、7隻を撃沈しました。彼は次に新たなボートIXB型のU-103に乗り換えました。これを持って、彼はたった4回の哨戒で28隻を沈めました。(U-103の最後の哨戒では、11隻を撃沈しました。)柏葉騎士十字章を叙勲すると、彼は第2戦隊の司令官に転任して戦争を生き残りました。



### 6. ハインリヒ・レーマンヴィーレンブロック [HEINRICH LEHMANN-WILLENBROCK]

哨戒数 10 回

撃沈艦船 25 隻 (179,125 トン)

レーマンヴィーレンブロック大尉は、開戦時にII型のU-5を指揮しましたが、ノルウェイ侵攻中に一度のみ哨戒を行いました。1940年8月、彼は新鋭VIC型U-96の指揮を執りました。3回目の哨戒は最も実り多いもので、7隻を撃沈しました。彼は自艦を地中海に持っていくことを意図しましたが、ジブラルタルの通過を試みているときに損傷し、ブレストへの帰還を強制されました。1942年3月に、彼は第9戦隊に移され、戦争に生き残りました。映画「Uボート」は彼をモデルにしたもので、撮影中に彼は実際に俳優のユルゲン・プロホノフ(彼を演じた)を手助けしました。



### 7. カール・フリードリヒ・メールテン [KARL-FRIEDRICH MERTEN]

哨戒数 5 回

撃沈艦船 27 隻 (170,151 トン)

メールテン少佐は、ドイツ水上艦隊で開戦を迎えましたが、1940年5月にUボート部隊へ移されました。彼は1941年に新鋭IX型U-68の指揮を執り、たった5回の哨戒で全体スコアの



トップの一人となりました。最後の哨戒は、「Eisbar」(南極熊)グループの一員としてであり、少なくとも9隻を撃沈しました。1943年1月、彼は訓練艦隊に移され、戦争を生き残りました。

### 8. ヘルベルト・シュルツェ [HERBERT SCHULTZE]

哨戒数 9 回

撃沈艦船 26 隻 (169,709 トン)

ヘルベルト・シュルツェは、戦前にU-2の指揮を執りましたが、1939年4月に新鋭VIIB型ボートU-48を手に入れました。このUボートは、最も成功した艦と呼ばれ、12回の哨戒中に52隻を撃沈しました。ただし、5ヵ月間の病気により、シュルツェはこれらの哨戒でU-48を、最初の5回と最後の3回の8回指揮ただけでした。シュルツェは、1942年7月に第3戦隊の司令官に昇進し、戦争を生き延びました。



### 9. ギュンター・プリーン [GÜNTHER PRIEN]

哨戒数 10 回

撃沈艦船 30 隻 (162,769 トン)

ギュンター・プリーンは、このリストのトップに近いわけはありませんが、実際には英国の主要海軍基地であるスカパ・フローの中程でHMS ロイヤル・オーク [Royal Oak] を撃沈した偉業により、Uボート名声のトップに位置します。彼は1938年12月から1941年5月に戦死するまでU-47 (VIIB型)を指揮しました。10回の哨戒中に、プリーンは大胆で攻撃的なスタイルで注目されました。デーニッツ提督は、プリーンに訓練機関へ移るように勧めましたが、彼はU-47と共に留まる道を選びました。10回目の哨戒で4隻を沈めた後、音信不通となりました。HMS ウォルヴァリン [Wolverine] がプリーンを沈めたものと考えられてきましたが、旋回した魚雷が原因とも言われています。



### 10. ゲオルグ・ラッセン [GEORG LASSEN]

哨戒数 4 回

撃沈艦船 27 隻 (170,151 トン)

開戦時、ゲオルグ・ラッセンはU-29の先任将校(1WO)で、空母HMS カレイジア



ス [Courageous] の撃沈を含む数多くの成功した哨戒を行いました。いくらかの訓練期間後、彼は自身が指揮するボート U-160 を受取りました。この新鋭IXC 型で北大西洋、アメリカ東



海岸沖、カリブ海、アフリカ西海岸沖を哨戒しました。特筆すべきは、ラッセンの 26 隻撃沈が 4 回の哨戒中にのみ起きたことです。ラッセンは、戦術顧問として訓練機関へ移されました。彼にとって幸運だったことに、U-160 は正に次の哨戒で撃沈されたのです。

## [16.0] デザイナーズ・ノート DESIGNER'S NOTES

*The Hunters* のデザインは、その過程全体を通して、多くの表面的な変更と発見の旅を通して進化しました。広範囲にわたるプレイテストが不明瞭な点を一掃し、最終的には充実して超過耐圧殻潜航テストされたデザインで固くハッチを密閉しました。

このゲームの基本コンセプトは、*B-17: Queen of the skies* をプレイした後に思いつきました。同様のアプローチを、U ボート戦にも応用できないかと考えたのです。重要な相違 (U ボートが空を飛ばないという事実以外) は、プレイヤーを U ボートの指揮官にして、ダイスを振るだけのソリテアー・ゲームではなく、連続した決断の流れに対峙させることを望みました。加えて、プレイヤーが情動的に任務を成功裏に完了することを望むことにより、ゲームにロール・プレイングの要素を盛り込むことが重要だと感じました。すなわち、叙勲、昇進、乗組員の質のような、ロール・プレイングの側面を手助けするルールです。また、歴史的な達成をあなた自身のそれと比較できるよう、ドイツ軍 U ボート指揮官のトップ 10 エースの行動を含めました。

デザインの焦点は、歴史精度を犠牲にすることなく、ゲームをプレイアブルにすることでした。言うは易しですが、この件に関しては良いバランスが得られたと思います。デザインで最も挑戦し甲斐のあった要素の一つは、歴史的感覚を確保する一方で、*The Hunters* が複雑な副次システムやルール・メカニクスでゲームを拘束することなく、容易にプレイできることでした。つまり、デザインの目的は、過度なメカニクスや手順で身動きできないようにするのではなく、プレイヤーの決断行為に焦点を置くことです。

テストをしていたときの嬉しい驚きの一つは、2 人プレイヤー用のゲームです。ちょっと試すと、打ちのめされました！ ゲームは主にソリテアー・ゲームとしてデザインされ

たにもかかわらず、両プレイヤーのボートを航行させ、他方のプレイヤーが護衛艦についてサイを振ることそれ自体が競技となり、実際非常にうまく機能します。この理由により、ソリテアー・ゲームに全く興味がなくても気になりません。このゲームは、2 人プレイヤー用ゲームとしても十分に両立することを請合います。

前述のデザインの焦点から、初期の U ボート戦の一定の要素 (II 型 U ボートのような) は、ゲームが管理できる範囲を越えぬよう、2 つの主要な型のドイツ軍 U ボートを中心に据えました。視野を膨らますことなしに、ゲームが戦争の詳細を扱うことはできません。例えば、ある友人は、黒海に運ばれてロシアの船舶に対して活動した II 型を含めることを望みました。それは U ボート作戦の興味深い一面を行うことになる一方で、私が *The Hunters* で完遂しようと試みた、戦争の主流を創造する真の「流れ」に沿わないと感じました。戦争の最初の 3 年間に起きた個々の歴史的出来事を全て考慮することは、挑戦し甲斐がありますが、これらの少数がランダム・イベントで扱われることに気づくでしょう。

ゲームが 1943 年の上期までしか扱わないことに、疑問を感じる方がいるかもしれません。なぜ U ボート指揮官たちを「もっと先へ」行かせないのか？ これには、いくつかの理由があります。最初に重要なことは、ゲームをシンプルに挑戦的でプレイアブルに保つことがデザインの目的だったからです。1945 年まで枠組みを広げると、重要な追加のルールとチャートが加えられることになったでしょう。全く異なる U ボート戦のタイプを発生させた技術革新もあります。連合軍の航空機、ソナー、レーダーの組み合わせによって虐殺される U ボートにとって、任務は極端に困難で致命的なものとなるでしょう。反対に、U ボート自体も音響魚雷、泡発生デコイ、シュノーケル等によって進化します。1943~1945 年の時期は、全く様相が異なるため、単一のパッケージ内に入れて摩擦を起こすよりも、将来提供されるゲームで扱うべきです。

最後に、このゲームを創造した私たちがそうであったように、*The Hunters* のプレイを楽しまれることを希望します。

Hals und Beinbruch! (幸運を!)

Gregory M. Smith

## [17.0] 書目 BIBLIOGRAPHY

省略 (英文ルール・ブックを参照してください)。

## GAME CREDITS

**Game Design:** Gregory M. Smith

**Counter and Display Art:** Ian Wedge

**Package Art and Design:** Rodger B. MacGowan and RBM Studios © 2013

**Rules Editor:** Jack Beckman

**Playtesters:** Jack Beckman, Joe Gandara, Mike Lam

**Rules Proofreading:** Stig Morten Breiland, Markus Broecker, Paul Hendricks, David Hoeft, Phil Sauer, Jan Stolarek, Michael J Sundborg, COL, MC, USA.

**Production Coordination:** Tony Curtis

**Producer:** John Kranz

**THE HUNTERS, German U-Boats at War, 1939-43**

Copyright ©2013 Consim Press.  
Consim Press is a division of ConsimWorld LLC.  
Graphics Copyright ©2013 Rodger B. MacGowan; Ian Wedge.

## 索引

アプヴェーア謀報員の便乗 [7.4.1] .....	9
新たなUボートへの再割当て [11.4] .....	20
生き残りトーナメント [13.3] .....	22
開始時期 [4.2] .....	4
回避運動 [14.8] .....	24
拡張された哨戒期間 [10.10.6] .....	18
可変する航空機の質 [14.7] .....	23
可変する護衛艦の質 [14.6] .....	23
艦船サイズとIDの判定 [8.2] .....	9
艦船戦闘の実施 [9.2] .....	11
騎士十字章 [11.3] .....	20
機関 [10.2] .....	16
北アメリカ哨戒 [8.2.3] .....	10
IX型の制限 [7.3.1] .....	8
魚雷の搭載 [4.5] .....	6
機雷敷設 [7.4.2] .....	9
撃沈王トーナメント [13.2] .....	22
ゲーム・スケール [3.6] .....	4
ゲームの終了 [5.1] .....	6
<b>ゲームの勝利方法 [5.0] .....</b>	<b>6</b>
ゲームのセット・アップ [4.0] .....	4
<b>ゲームの備品 [3.0] .....</b>	<b>3</b>
ゲーム・プレイのあらまし [6.1] .....	7
<b>ゲームのプレイ方法 [2.0] .....</b>	<b>2</b>
ゲーム・マーカー [3.3.2] .....	3
限定使用可能ボート [11.4.5] .....	21
幸運を [12.1.3] .....	21
航空機遭遇 [9.8] .....	15
護衛下艦船の追尾 [9.7] .....	14
護衛艦の探知 [9.6] .....	13
護送船団目標の減少 [14.2] .....	22
混合ボート・トーナメント [13.4] .....	22
指揮官の昇進 [11.2] .....	19
自沈 [10.9] .....	18
ジブラルタル海峡 [7.3.3] .....	8
修理 [10.7] .....	17
哨戒の完了 [7.5] .....	9
哨戒帰還 [10.8] .....	17
<b>哨戒の実施 [7.0] .....</b>	<b>7</b>
哨戒の制限 [7.3] .....	8
<b>哨戒遭遇 [8.0] .....</b>	<b>9</b>
哨戒任務の準備 [7.1] .....	8
哨戒ログ・シート [3.5] .....	4
哨戒ログ・シート図 .....	25
少佐 (KKpt) [11.2.1] .....	20
勝利の判定 [5.2] .....	6
初期魚雷搭載制限 [4.5.2] .....	6
浸水 [10.1] .....	16
<b>戦闘 [9.0] .....</b>	<b>10</b>
戦闘マッド・セットアップ図 .....	11
戦闘マッド・マーカー [3.3.2] .....	3
船体 [10.3] .....	16
<b>選択ルール [14.0] .....</b>	<b>22</b>
遭遇のタイプ [8.1] .....	9
大尉 (KptLt) [11.2.1] .....	19
地中海 [7.3.3] .....	8
中尉 (KptzS) [11.2.1] .....	19

昼間から夜間への変更 [8.3.2] .....	10
短期戦撃沈王トーナメント [13.2.3] .....	22
昼間と夜間の遭遇 [8.3] .....	10
超過耐圧殻潜航 [9.6.4] .....	13
長期戦撃沈王トーナメント [13.2.2] .....	22
追加の戦闘ラウンド [9.4.3] .....	12
特別な勲章 [11.3] .....	20
特殊任務 [7.4] .....	8
VII型Uボートの制限 [7.3.2] .....	8
VIIIC Flak型Uボート [11.4.7] .....	21
VIID機雷敷設型Uボート [11.4.6] .....	21
乗組員死傷の回復 [10.11] .....	18
乗組員の向上 [11.1] .....	19
乗組員の死傷 [10.5] .....	16
乗組員命の解決 [9.6.10] .....	14
燃料タンク [10.4] .....	16
爆雷攻撃 [9.6] .....	13
ビスケー湾 [7.3.3, 7.3.6] .....	8
標準総量トン [14.1] .....	22
非歴史的哨戒エリア [14.10] .....	24
複数損傷の結果 [10.6] .....	17
<b>複数プレイヤーとトーナメント [13.0] .....</b>	<b>22</b>
浮上砲戦と砲弾 [9.3] .....	12
付属品目録 [3.7] .....	4
2人プレイヤー用ゲーム [13.1] .....	22
Flak 攻撃 [9.8] .....	15
Flak 修正 [9.8.5] .....	15
<b>プレイのシーケンス [6.0] .....</b>	<b>7</b>
砲弾マーカー [4.6] .....	6
北極海哨戒 [8.3.5] .....	10
北極海 [7.3.5] .....	8
夜間浮上攻撃 [9.5] .....	13
Uボート型式の選択 [4.1] .....	4
Uボート戦闘マッド [3.2, 9.1] .....	3
Uボート・ディスプレイ・マッド [3.1] .....	3
Uボート・ディスプレイ・マッドのセットアップ [4.4] .....	5
Uボート・ディスプレイ・マッド図 .....	5
Uボートの更新 [11.4.3] .....	21
<b>Uボートの損傷 [10.0] .....</b>	<b>16</b>
乗組員の死傷 [10.5] .....	16
機関 [10.2] .....	16
浸水 [10.1] .....	16
燃料タンク [10.4] .....	16
船体 [10.3] .....	16
複数損傷の結果 [10.6] .....	17
Uボートの整備 [10.10] .....	18
Uボート目標方位照準機 (Olt zS) [9.5] .....	13
優良魚雷 [12.1.3] .....	21
洋上補給 [14.9] .....	24
<b>ランダム・イベント [12.0] .....</b>	<b>21</b>
ランダム・イベントの解決 [12.1] .....	21
歴史的Uボート番号 [14.4] .....	23
歴史的な狼群名称 [14.5] .....	23
歴史的目標の増加 [14.3] .....	22
狼群哨戒 [7.2] .....	8
狼群トーナメント [13.5] .....	22

### [8.3.5] 北極海哨戒

1d6を振る	1～	4～	7～	10～
振る	3月	5月	9月	11月
昼間	1-2	1-4	1-4	1-2
夜間	3-6	5-6	5-6	3-6

6月は常に昼間で、12月は常に夜間。

### [9.7.6] 損傷艦船の追尾

#### 1d6を振る 結果 (追尾は自動的)

1～4	艦船(たち)は、護衛下に留まる。
5～6	艦船(たち)は、非護衛下の落伍船となって分離する。

### [9.7.7] 護衛下艦船(たち)又は護送船団の追尾

#### 1d6を振る 結果 (追尾は自動的)

1～4	成功
5～6	失敗(遭遇戦は終了)

### [11.1] 乗組員の向上

#### 1d6を振る 乗組員

1	LI「熟練」(全ての修理のサイ振りは、有利な-1修正を受ける)
2	軍医「熟練」(全ての乗組員死傷回復のサイ振りは、有利な-1修正を受ける)
3	1WO「熟練」(もしも彼がUボートの指揮を執っても罰則なし)
4	2WO「熟練」(もしも彼がUボートの指揮を執っても罰則なし)
5	乗組員の練度は、1レベル増加する*
6	乗組員の練度は、1レベル増加する*

\*乗組員の練度は、新米 [Green]、訓練済 [Trained]、古参 [Veteran]、エリート [Elite]。

### [11.22] 開始時階級

年	開始時階級、1d6を振る	
1939年	大尉(自動的)	
1940年	中尉1～2	大尉3～6
1941年	中尉1～3	大尉4～6
1942年+	中尉1～5	大尉6

### [14.6, 14.7] 可変する護衛艦/航空機の質

1d6を振る	新米	訓練済	古参	エリート
1939～	1	2～5	6	n/a
1941年				
1942～	1	2～4	5	6
1943年				