

Iron & Oak ルール概要

1.0 ゲーム構成

1.3.1 艦艇カード

記載位置	種類	意味	影響
A	南軍か北軍か		
B	艦名		
C	勝利得点		
D	移動チャート	船体ヒット数に応じた移動ダイス	
E	乗員ファクター	軽損害/重損害—完全乗員	それぞれに応じて射撃や移動に修正
F	喫水	数字が大きいほど喫水が深くなる。	座礁
G	命中位置	防御ダイス	
H(VPの下)	特別能力	アイコンで表示—ぶどう弾に弱い、モニタータイプ、封鎖(キャンペーンのみ)	
I	ラム力	ラム戦の時の攻撃力	
J	スパー水雷	艦首棒水雷	表示のないものは持っていない。北軍のSpuyten Duyvilのみ再攻撃可能
K	射撃力	艦首・艦尾の数字はその方向への射撃修正	
L	艦影		

1.3.2 アクションカード

カード名	
内容	
判定ダイス	使う場合で別のものもある
カードタイプ	移動、射撃どちらに効果があるか
昼夜シンボル	

1.6 ダイス

10面体の0は10

1.6.1 ダイス振りのルール

複数のサイコロを振る場合、もっとも大きいダイスの目だけを使う。

A、B 移動、戦闘、判定の解決

相手側の結果より**大きい**場合、成功

C dX+dYと表示されている場合は、合計する。

3.0 プレー手順

先攻側ターン

1 状態フェイズ

a 修理の試み(又は修理班の撤収)

b 火災の影響判定 レベル変化の判定の後ヒット数の増加

c 煙の除去判定

d 修理班の配置

2 命令フェイズ

指揮下の全艦艇に命令をカードを置く

3 アクションフェイズ

移動、戦闘を行う

4 カード交換フェイズ

アクションカード1枚を交換(そのターンに1枚も使っていない場合)

後攻側ターン

1-4を繰り返す

5 勝利判定フェイズ

3.1 状態フェイズ

各艦及び要塞は火災と煙の状態を判定。レベル5の火災だけは最初に判定

修理班があるものは、致命的損害の修理もできる。

3.1.1 修理

状態フェイズの最後に、完全乗員損害に達しておらず、修理班がなく、捕獲されていないものは、修理班を配置できる。

修理班は完全乗員損害に達するか、後の状態フェイズの最初に自発的に撤収しない限り存在する。

1つの修理可能な致命的損害の修理を試みられる。

手番側 d10d4

エリート+1、グリーン—1修正

相手側 d10

成功したら致命的損害マーカーを除去。-4の武装損害マーカーは-2の面に裏返す。

修理班が存在する間、射撃は-2修正される。

3.1.2 火災

状態の変化を判定した後、ヒットを適用する。

火災は射撃と移動に修正を与える。

レベル5の火災が次のターンの自軍状態フェイズに低下しなかった場合、爆発致命的損害として判定する。

火災マーカーを除去し、指示された損害を適用する。(6.3.8)

3.3 アクションフェイズ

3.3.1 移動セグメント

A 命令

艦を特定し、命令カードを表換えし、目的地と経路を示す。

B 移動アクションカードの使用

望む枚数を使用できる。

C 対抗側移動アクションカードの使用

望む枚数を使用できる。

移動手順で使用する以外のカードは使用時に解決

D 艦艇の移動

成功したら目的地に動かす。失敗したら現在位置にとどまる。

3.3.2 射撃セグメント

A 射撃マーカーの除去(夜間戦闘のみ)

B 目標の宣言

射撃する砲と目標の特定

C 射撃アクションカードの使用

望む枚数を使用できる。

D 対抗側射撃アクションカードの使用

1枚の「ミス・ファイヤ」カードを使用できる。

E 射撃の解決

3.4 カード交換フェイズ

このターンにアクションカードを使用していないで、初期配布のカードの半数をまだ交換していない場合、手札からカードを1枚出し、新たに1枚引ける。

出されたカードは裏向きにして、使用済みカードとは別にする。＊交換済みカード枚数のカウントに使える。

3.5 勝利判定フェイズ

- 3.5.1 軽損害は、ヒットが移動チャートの2番目に達した場合
重損害は、ヒットが移動チャートの3番目(一番下)に達した場合

4.0 命令

投錨、座礁、ハルクや障害物とのからまり状態の船は移動不可で、ドリフトや移動はできない。
動力喪失や動けない敵艦とのからまり状態の船は、移動できずドリフト判定をする。

4.1 投錨(Anchor)

深さ4以下のグリッド・ボックス(GB)では投錨マーカを置ける。

4.2 抜錨(Weigh Anchor)

投錨マーカを除去。次の移動セグメントから移動できる。

4.3 離礁(Refloat)

座礁からの脱出を試みる。

4.3.1 動力のある船の場合

・d10d8で判定。1隻の味方艦艇が繋がっている場合+2修正(動力があり、エンジン損害、舵、速度、煙突、舵輪の致命的損害がないもの)

・相手側はd10で対抗ロー

成功したら座礁マーカを外すが、エンジン損害致命的損害を受ける可能性がある。

・d10d8で判定

・相手側はd8で対抗

失敗したら、エンジン損害致命的損害をその船に置く

さらに相手側の結果が3倍以上の場合、水線致命的損害(6.3)を置く

もしすでにエンジン損害致命的損害が置かれている場合、

・d8で判定。味方えい航船で+2修正(条件は上記と同じ)

・相手側はd10d8で対抗

失敗したら座礁のまま、エンジン損害致命的損害をエンジン停止致命的損害マーカに換える。

さらに相手側の結果が3倍以上の場合、WLの欄で致命的損害(6.3)を判定する。

4.3.2 動力喪失艦の場合

ボイラー又はエンジン停止致命的損害の艦艇は、

支配プレイヤー d6を振る。味方えい航艦がいれば+2(条件は上記と同じ)

相手プレイヤー d10d8

成功すれば、座礁マーカを外す。

さらに相手側の結果が3倍以上の場合、WLの欄で致命的損害(6.3)を判定する。

4.4 からまり解除[Status Changed & Orders表]

障害物、バルク、艦艇からのからまりを外す試みは、

支配プレイヤー d10を振る。重障害物は-2修正

相手プレイヤー d10d4

成功したらからまりマーカ(Fouled)を外す。次のターンから動ける。

失敗したらそのまま、これが他の移動可能な船とからまって初めての命令フェイズの場合、ドリフトの判定(5.2)

5.0 移動

移動セグメントには、ドリフト又は移動命令で、艦艇を**移動させようと試みなければならない**。

マップ外からマップ端のグリッド・ボックス(GB)へ、又はその逆、現在のGB内、隣接するGB、二つ向こうのGBへの移動を試みられる。

縦、横、斜めに移動できるが、斜めの移動は1ターンに1回しかできない。

5.1 移動手順

移動側 艦艇の受けているヒットに応じた「移動チャート」によって決められるダイスを振る。

相手側 艦艇が試みる移動に応じて「移動対応表」によって決められるダイスを振る。

艦艇側のサイの目が上回れば成功。意図した経路で目的のGB又は盤外に移動する。

マップに侵入した艦艇は、最初のGBで停止する。

失敗したら現在位置にとどまる。

5.1.1 流れ

急速又は中程度の流れに乗る移動の場合+、逆らう場合-の修正

+は流れの方向に移動する場合のみ。

-は前方、左右斜め前方の3方向のいずれかから流れが来る場合

5.1.2 対抗移動(Opposing Maneuver)

敵艦と同じGBでは、命令を与えられる艦艇は、

投錨、からまり、座礁、えい航、T字を受けているものであってはならない。

敵艦艇1隻を「Opposed」マーカで示す。

これは、次の移動で対抗する敵艦にラム又はスパー水雷攻撃、あるいはT字(5.5)をしないのであれば、-1修正を受ける。

5.1.3 マヌーバー0

同じGBにとどまる場合、艦首・艦尾T字状態を脱出する場合(5.5.3)、スクリーン・アクションをする場合(7.7)はこの命令を使う。

単にそこにとどまる場合は、移動判定は必要ないが、Hazardは判定する(5.4)

5.1.6 マヌーバー1

マップの出入り、隣のGBへの移動(T字状態からの脱出を含む)の場合に使う。成功したら、煙マーカを外す。

5.1.7 マヌーバー2

隣ではない二つ向こうのGBへの移動(T字状態からの脱出を含む)の場合に使う。

経路をたどる場合、斜めは1回で、両側に敵がいるGBを斜めに通過することはできない。

成功したら、煙マーカを外す。

5.2 ドリフト

動力喪失、敵の移動可能な艦とのからまり又はドリフトの命令の場合、d10で「ドリフト表」で判定

流れはシナリオで方向と強さが示される。

複数の船がからまる又は繋がっている場合、各ターンの最初の移動セグメントを迎える船だけが判定

ドリフトによってマップ外に出る船は、そのまま出る。それで勝利条件を満たす場合もある。

ドリフトによってバンクに座礁する船は、その前のGBで座礁マーカを置く。

5.3 えい航

味方の動力のある船は、同じGBの船又はバージ1隻と移動の最初に自動的につながることができる。

2隻を前後に並べて、「Grappled」マーカを置く。

えい航船はマヌーバー2命令は使えない。

どちらかが移動不可になったら移動できない。

えい航する船のヒット値からされる船のヒット値(元)を引いて「えい航表」で求められた修正を移動判定に適用

繋がっている状態は、命令フェイズの開始時に解除できる。

5.4 ハザード

移動先または移動元のGBの深さが船の喫水より小さい場合、ハルクや障害物や機雷のマーカがある場合、総じてハザードと呼ぶ。

これらを安全に回避できたかを「ハザード表」で判定する。

複数の船が繋がっている場合、各艦について判定する。

- 5.4.1 浅瀬
GBの深さが船の喫水より小さい場合、座礁するか判定
喫水が1大きい d10
喫水が2大きい d8
喫水が3以上大きい d6
相手側 d10d6
失敗したら船に「座礁」マーカーを置き、移動終了
- 5.4.2 ハルク(廃船)又は障害物
回避する側 d10d4 重障害物-2、追加のハルク1つにつき-1修正
相手側 d10
失敗したら、これらとからまり「Fouled」マーカーを置く
- 5.4.3 機雷
機雷1つごとに
回避する側 d10d6
相手側 d10
失敗したら機雷が爆発。「水雷損害表」の機雷の欄でd8。結果のヒット数を適用
・目標艦のWLのシールドを-4にする。
・目標艦は移動終了。機雷マーカーを除去
- 5.5 T字
敵艦と同じGBで命令フェイズを始めた場合、「マヌーバー0: Crossing the “T”」の命令を使う。
移動セグメントに目標艦と、その艦首と艦尾のどちらを交差するのか決める。
目標艦が対抗移動(Opposing Maneuver, 5.1.2)を実施したら、「Opposed」マーカーを外す。
移動艦は-1修正
両艦は移動ダイスを振る。移動艦の方が大きければ成功
失敗したら、同じ目標には次のターンに「クロスT」を試みられない。
- 5.5.1 艦首交差
成功したら、移動艦が目標艦の艦首側を横切るようにカウンターを並べる。
目標艦は移動艦に対してBow-onとなり、戦闘修正を被る。Xなら射撃できない。
一度には1艦しかBow-onにできない。
Bow-onの敵に対するラム又はスパー水雷攻撃の試みは+1修正
その他のマヌーバーの試みは-1修正
- 5.5.2 艦尾交差
成功したら、移動艦が目標艦の艦尾側を横切るようにカウンターを並べる。
目標艦は移動艦に対してStern-onとなり、戦闘修正を被る。Xなら射撃できない。
一度には1艦しかStern-onにできない。
目標艦に対してラム又はスパー水雷攻撃はできない。
- 5.5.3 脱出
Bow-on又はStern-on状態から脱するには、目標艦か実施艦が同じ又は別のGBにマヌーバーしなければならない。
ラム又はスパー水雷攻撃の結果両艦がからんでも解除される。。
- 5.6 ラム又はスパー水雷攻撃
敵艦と同じGBで命令フェイズを始め、「マヌーバー0: ラム又はスパー水雷攻撃」の命令を使う。
移動セグメントに目標艦といずれかの攻撃又は両方を実施するか決める。
実施手順
i 攻撃艦はハザードを判定
ii 目標艦に接触するか判定
iii 攻撃の解決
iv からまりの判定
スパー水雷攻撃の直後に連続してラム攻撃も実施できる。
接触の判定前に両方の攻撃を宣言する。
スパー水雷攻撃の結果は、ラム攻撃前に適用
- 5.6.1 接触
両艦はそれぞれのマヌーバーダイスを使う。
例外: 投錨、座礁、からまりの艦は対抗ダイスd10で—5修正
攻撃艦の方が大きければ成功
- 5.6.2 スパー水雷攻撃の解決
爆発の判定
攻撃側 d10d8
目標側 d4
成功したら、「水雷損害表」のSpar Torpの欄で判定
・d8で結果の数字をヒットに適用
・目標艦のWLのシールドを-4にする。
・もう1回d8を振る。Ship Spar欄の結果を攻撃艦に適用
・攻撃艦のWLシールドにヒットと同数の損害を加える。
・攻撃艦にSpar致命的損害のマーカーを置く。
- 5.6.3 ラム攻撃の解決
・攻撃艦の「Ram」の欄のダイスを振る。
・目標艦はWLの防御ダイスを振る。
・攻撃艦の結果から目標艦の結果を引く。
・結果が+なら、その数字のヒットを目標艦に与える。
・結果が-なら、その数字のヒットを攻撃艦に与える。
・差がないなら、攻撃艦の結果の1/2(端数切捨て)を両方にヒットとして与える。最低でも1
・それぞれの艦にヒットと同数のシールド損害をWLに与える。最大でも-4
攻撃艦のラムの損害を判定
攻撃側 d10d8
目標側 d8
失敗したら、Ram致命的損害のマーカーを攻撃艦に置く。
- 5.6.4 からまりの判定
接触到成功して、どちらも沈まなければ、からまりが発生したか判定
攻撃側 d10d8
目標側 d8(ラム攻撃の場合)
d6(スパー水雷だけの場合)
失敗した場合、両艦を並べてFouledマーカーを置く。
からまりが解除されるまで、次の移動セグメントから、どちらかが移動不能になるまで、両艦ともドリフトを判定する。
- 5.6.5 事後の影響
攻撃艦は次のターン、同じ目標に対してラム又はスパー水雷攻撃ができない。
攻撃艦は次の砲撃セグメントでは、目標艦についてBow-onの戦闘修正を受ける。

目標艦がマヌーバー0を実行し、次の砲撃セグメントに攻撃艦に射撃した際は、ポイントブランクのレンジになる。

- 6.0 砲撃戦
手番側の艦艇と要塞の各セクションが、それぞれ1つの目標を射撃できる。
- 6.1 レンジ
長距離 2GB離れた目標
中距離 隣接するGBの目標
短距離 同じGBにいる目標
ポイント・ブランク 前のアクションフェイズにラム又はスパー水雷攻撃をしてきた目標、又はからまっている目標
要塞はマップ端に存在するので、それに隣接するGBに存在するとみなす。
- 6.2 砲撃戦手順
要塞を射撃する場合は、全体ではなくセクションを目標にする。
射撃する時は、艦の砲セクションのダイスと黄色いd8を振る。(CR)
目標側は黄色のダイスで特定された命中力所に対応する防御ダイスを振り、シールドの修正をする。(DR)
どちらの結果も1より小さくはならない。
修正を適用し、CRとDRを比較する。[Standrad Damage Chart]
CRがDR以下 効果なし
CRの方が大きい 2倍に達しない シールド被害がない:効果なし
木部でシールド被害あり:1ヒット
装甲部でシールド被害-2以上:1ヒット
シールド被害が-1増える
木部でシールド被害あり:2ヒット
装甲部でシールド被害-2以上:2ヒット
シールド被害を-2増やし、2ヒット
2d6で致命的損害判定[Critical Hit Table]
CRが2倍以上だが3倍に達しない
CRが3倍以上
- 命中力所が水線(WL)でヒットがあった場合、追加1ヒット
- 6.2.1 砲撃修正
修正は累積するが、結果は1より小さくはならない。
防御ダイスはシールド被害でのみマイナス修正される。最大で-4。結果は1より小さくはならない。
- 6.2.2 命中力所
目標が射撃艦に対してBow-on又はStern-onの場合、S命中をBに、B命中をSにする。
Plunging Fire(6.2.3D)を受けた場合、*印の命中力所はD(甲板)に替わる。
- 6.2.3 特記事項
A 限定砲 d4とd6の砲
B からまった船 お互いをポイントブランクで射撃
WLへの命中はA又はTSになる。
モニター以外は射撃に-修正
C 煙 修正前のダイスが8-10の場合、軽煙マーカーを置く。
Bow-on又はStern-onや武装致命的損害の修正がない場合に限る。
すでに軽煙マーカーがある場合は、重煙の面に裏返す。
煙マーカーは一つだけ。射撃に修正を受ける。
D Plunging Fire 要塞が長距離(2GB)の射撃をする場合、サイ振りの前に宣言すれば、*印の命中力所を甲板に替えられる。
E 座礁 座礁した船、及びモニター以外でこの船とからまっている又は繋がっている又は繋がっている船は射撃に-修正
座礁した船及びこの船とからまっている又は繋がっている船を目標にすると射撃に+修正
F 喫水 重損害を受けた艦は喫水が1増える。
G 乗員損害 軽損害(/の左)以上 移動に-2修正
重損害(/の右)以上 戦闘からリタイア(6.2.3H)
完全損害 射撃不能
H リタイア リタイアが要求されたら、ブレイエリアから退去しなければならない。
マヌーバー1で1ターンに1GB移動し、味方側の盤外へ出る。
この手順を妨害するアクションカードは使えない。
I 捕獲された船 「Strike!」カードによって捕獲された場合、捕獲した側の盤外へリタイアする。
射撃はできない。
移動には元の乗員の練度を使用
捕獲艦が沈められたら、捕獲側は通常のVPLしか得られない。
J 沈没艦 トータル・ヒット以上のヒットを受けた艦は沈み、ゲームから除去
からまり又は繋がっている艦がいる場合は、それらのマーカーを除去
沈没地点の深さが2以下又は沈没艦が座礁していた場合、ハルク・マーカーを置く。
- 6.2.4 夜間戦闘
いくつかのシナリオは夜間で、視界が制限されている。
「Gunfire」マーカーを使用
からまっていない目標を射撃する場合、「夜間戦闘修正表」(Night Gunnery Chart)から1つの最も大きな修正を適用する。
N/Aは射撃不可を意味する(通常の長距離の射撃)。
- 6.3 致命的損害
WLヒットの場合、射撃艦に対してBow-onかStern-onかそれ以外かで表の欄が変わる。
その他の命中力所の場合、Shipの欄を使う。
- 6.3.1 武装(修理可能)
Armament 最初の致命的損害の場合、-2のマーカーを置く。限定砲は-1を置く。
2回目の場合、-4のマーカーを置く。限定砲は-2を置く。
3回目の場合は、2ヒット
修正が砲撃に適用される。
-4が修理されれば-2になる。-2が修理されればマーカーを除去
限定砲の場合は、-2が-1になり、さらに修理されればマーカーを除去
動力を喪失する。
6.3.2 ボイラー
Boiler 爆発を解決する。d10+d8で結果をヒットとして適用
繋がっている又はからまっている船は、d10で砲撃を受ける。
*船が爆発で沈んだら、以下は無視する。
右の結果を乗員損害に適用 乗員ファクターが10より大きい: d8を振る
乗員ファクターが9又は10: d6を振る
乗員ファクターが8以下: d4を振る
火災 レベル3を置く
T字又はラム・スパー水雷攻撃を受けたら、対応ダイスは-5修正
2回目のボイラー致命的損害は2ヒットになる。
- 6.3.3 艦長
Captain 2回目の場合は2ヒットになる。
砲撃と移動は-1修正
T字又はラム・スパー水雷攻撃を受けたら、対応ダイスは-1修正
- 6.3.4 付随被害 防護装備損害が隣に及ぶ。-1シールド損害を以下のように加える。

	Collateral	命中力所がBかSの時、AIにTFかTRの時、TSにAの時、目標側の選択でBかSにTSの時、目標側の選択でTFかTRIにWLかDの時、元の場所以外に目標側の選択でいずれかの箇所にも適用箇所がー4シールド被害の時は、2ヒットになる。
6.3.5	乗員 Crew	乗員ファクターが10より大きい: d8を振る 乗員ファクターが8、9又は10: d6を振る 乗員ファクターが7以下: d4を振る 結果の数字を乗員に適用。現在の乗員サイズの1/2が上限(端数切り下げ、最低でも1) 損害がフルになったら、余剰分は無視
6.3.6	エンジン損害(修理可能) Engine-Damaged	2回目の場合エンジン停止マーカーになる。 移動にー2修正 T字又はラム・スパー水雷攻撃を受けたら、対応ダイスはー2修正
6.3.7	エンジン停止(修理可能) Engine-Stopped	船はドリフトを始める。 2回目は2ヒットになる。 T字又はラム・スパー水雷攻撃を受けたら、対応ダイスはー5修正
6.3.8	爆発 Explosion	艦艇の場合 d10+d6で結果をヒットとして適用 繋がっている又はからまっている船は、d10d6で砲撃を受ける。 同じGBIにいる船はd10で砲撃を受ける。 *船が爆発で沈んだら、以下は無視する。 右の結果を乗員損害に適用 乗員ファクターが10より大きい: d8を振る 乗員ファクターが8、9又は10: d6を振る 乗員ファクターが7以下: d4を振る レベル3を置く
6.3.9	火災 Fire	火災 要塞の場合 d10+d6で結果をヒットとして適用 *そのセクションが破壊されたら、以下は無視する。 d4の結果を乗員損害に適用 レベル3の火災を置く d10を振る。下の結果の火災マーカーを置く。 1-4: レベル2 5-8: レベル3 9-10: レベル4
6.3.10	故障(修理可能) Jam	モニターの砲塔が故障する。 砲撃にー2修正 2回目は2ヒットになる。 モニターでない船の場合は、付随被害
6.3.11	弾薬庫 Magazine	艦艇の場合 d10+d8+d6で結果をヒットとして適用 繋がっている又はからまっている船は、d10d8d6で砲撃を受ける。 同じGBIにいる船はd10d4で砲撃を受ける。 *船が爆発で沈んだら、以下は無視する。 右の結果を乗員損害に適用 乗員ファクターが10より大きい: d8を振る 乗員ファクターが8、9又は10: d6を振る 乗員ファクターが7以下: d4を振る レベル3を置く
6.3.12	ラム Ram	火災 要塞の場合 そのセクションは破壊される。 ラム戦闘解決にー5修正 2回目は2ヒットになる。
6.3.13	舵(修理可能) Rudder	移動にー4修正 T字又はラム・スパー水雷攻撃は不可 2回目は2ヒットになる。
6.3.14	スパー水雷 Spar Torpedo	スパー水雷は破壊される。 2回目は2ヒットになる。 スパー水雷がない場合、付随被害
6.3.15	スピード Speed	1回目はー1マーカーを置く。 2回目はー2面に裏返す。 3回目は2ヒットになる。 移動にー1又はー2修正 T字又はラム・スパー水雷攻撃を受けたら、対応ダイスに同様に修正
6.3.16	煙突 Smokestack	煙突が破壊される。 2回目は2ヒットになる。 モニターの場合は、付随被害になる。 移動にー2修正 T字又はラム・スパー水雷攻撃を受けたら、対応ダイスはー2修正
6.3.17	舵輪(修理可能) Steering	現在位置から縦又は横の方向にしか移動できない。 T字又はラム・スパー水雷攻撃は不可 2回目は2ヒットになる。 d6を振る。 1-3: 縦方向にしか動けない 4-6: 横方向にしか動けない T字又はラム・スパー水雷攻撃を受けたら、対応ダイスはー3修正
7.0	アクションカード	別紙
8.0	キャンペーン・ゲーム略	
9.0	選択ルール	
9.1	低乾舷	モニター又は北軍のSpuyten DuyvilがWL命中を受けた場合、再度d8で命中箇所を決める。
9.2	曳船	他の船をえい航する場合、南軍のBomdshellと北軍のZouaveは、えい航表で移動の修正を計算する場合、船のヒット値を2倍とみなす。

- 9.3 交互移動
一方が4つのフェイズを実施する代わりに、双方が各フェイズを同時に行う。
1ターンを始める前に、命令カードを奇数と偶数に分ける。
奇数を第1プレイヤーが使い、偶数を他方が使う。
- 9.3.1 状態フェイズ
双方は、5つのステップを同時に行う。火災のチェックはレベル5を最初に行う。
- 9.3.2 命令フェイズ
双方同時に各艦に命令を与える。各艦には、毎ターン同じ番号を与える必要はないが、番号を飛ばしてはいけない。
- 9.3.3 アクション・フェイズ
1番の船から順番に命令を実施する。
- 9.3.4 カード交換フェイズ
第1プレイヤーから順にアクション・カードを交換するか決める。