

2025 年 05 月 18 日

以下は Board Game Geek の Forum に於いて 2025 年 5 月 12 日に Mark Herman 氏御自身により投降されたものです。
従来の潜水艦ルールでは連合軍の哨戒任務に割り当てられた潜水艦ポイントのみに CP 消費が発生し、通商破壊任務に割り当てられた潜水艦ポイントには CP 消費はありませんでした。
この潜水艦ヴァリエーションルールはこれを是正するために発表されたものです。氏に依ればいずれ発表する公式ルールで正式に採用するとのことでした。

Design Note: The GMT reprint of Pacific War raised the prominence of Submarines on the historical simulation of the conflict. One of the unexpected consequences of the changes is in Strategic Scenarios, US players have used the rules to throw all of their submarine assets at Merchant Shipping attrition that has no CP cost to the detriment of paying CPs to deploy Patrol Zones (see Play Note). These rules changes are proposed to modulate this behavior and enhance the geographical impact of where the Submarine Commands are located. The other consideration was allowing Merchant Shipping Attrition to essentially be a free good was broadly too generous, now all submarine operations cost CPs. At some point I will make this an official part of the core rules, so for now it 's a variant.

Play Note: During the Pandemic playtesting of the Merchant Shipping Attrition the key strategy that kept Merchant Shipping attrition within the historical bounds was the benefits it gave to Japanese early and mid-war operations. Specifically, an ocean empty of US submarine patrols seemed to offer more penalties than benefits to the Allied player who deployed all submarines in the Merchant attrition role. However, these penalties assumed that the Japanese player was taking full advantage of the empty seas, which for those who play the Strategic scenario once or twice is hard to discover and exploit. Hence, I offer this Submarine variant for Pacific War (GMT edition).

Strategic Scenario Reinforcement Schedule Changes

Reduce all submarine reinforcements (all nations) dividing the listed reinforcement value by 6 (round up). Do not apply this reduction to Strategic Scenario 1 's starting submarine set up values for December 1941.

Player Note: At some point we will post the Scenario booklet with these changes in the text. For now, use a pencil or just do the math in your head.

Merchant Shipping Attrition: 9.3 (change)

The number of submarines allocated to Merchant shipping is equal to the number of Patrol Areas that have one or more hexes with a Japanese base (whether in or out of command) within their patrol zone footprint plus up to 10% of total available submarines for Long Range Merchant Shipping patrols.

Each Patrol Zone contributes the strength of the Patrol Zone submarines (subs divided by 5 from Submarine Command), but never more than 2 per Patrol zone. Each Patrol Zone can only be counted once per base. Basically, only one Patrol Zone can be used for Merchant Shipping attrition calculation purposes per base.

Player Note: I am not sure how this concept will be abused, so please feel free to tell me how you are circumventing the rules intention.

Reinforcements: 14.2 Allied Submarines (Change)

Add E. No more than 10% of total submarines available (round down) may be assigned to Merchant Shipping Attrition in 14.2 A and C.

Player Note: The 10% represents those submarines sent on individual long range patrols into Japanese held waters.

25.0 Submarines: 25.1 Submarine Patrols (Change)

Add C. The cost of Submarines assigned directly to Merchant Shipping Attrition costs 1CP per 6 submarines or fraction. For example, 27 submarines cost 5 CPs.

Player Note: Basically, every six submarines or fraction thereof cost 1 CP to deploy regardless of their role.

デザインノート：GMT 版『パシフィック・ウォー』の再版により、太平洋戦争の史実シミュレーションにおいて潜水艦の重要性が高まりました。この変更による予期せぬ結果の一つとして、戦略シナリオにおいて、アメリカ軍プレイヤーによるルールの悪用、すなわち CP 消費のない商船損耗に潜水艦資産のほぼ全てを投入し、哨戒ユニット（プレイノート参照）配備のための CP 消費を回避しようとした試みが挙げられます。今回のルール変更は、こうした試みを調整し、潜水艦司令部の位置付けによる地理的影響を高めることを目的としています。もう一つの懸念事項は、商船損耗を実質的に無償としていたのは寛大すぎるという点です。そのため、全ての潜水艦作戦で CP 消費を義務づけました。いずれこれをコアルールに正式に組み込む予定です。現時点ではバリエーションルールの位置づけです。

プレイノート：コロナパンデミック中における商船損耗のプレイテストの時、商船損耗を史実の範囲内に抑えていた主要な戦略は、それが戦争初期および中期の日本軍の作戦にもたらした恩恵でした。特に、米軍潜水艦哨戒隊がいない海域は、連合軍プレイヤーにとって、商船損耗戦に全潜水艦を展開したプレイヤーにとって、利益よりもペナルティの方が大きいように思われました。しかし、これらのペナルティは、日本軍プレイヤーが空いている海域を最大限に活用していることを前提としており、戦略シナリオを一度か二度プレイしたプレイヤーにとっては、この状況を発見し、活用することは困難です。そこで、太平洋戦争（GMT 版）向けに、この潜水艦バリエーションを提案します。

戦略シナリオにおける増援スケジュールの変更

全国家の潜水艦増援を、記載されている増援値を 6 で割って削減します（切り上げ）。この削減は、1941 年 12 月時点の戦略シナリオ 1 における初期潜水艦配置値には適用しないでください。

プレイヤーの皆様へ：後日、これらの変更を記載したシナリオブックレットを公開します。今のところは、鉛筆を使うか、暗算で計算してください。

商船消耗: 9.3 (変更)

商船損耗に割り当てられる連合軍潜水艦ポイント数は以下 A, B, の合計数となります。

A, 連合軍哨戒 3 ヘクスゾーン内に日本軍基地ユニット（連絡線が有効か否か問わず）ヘクスを 1 つ以上含む哨戒ユニットの個数

B, 哨戒任務に割り当て済の潜水艦ポイント総数のうちの 10%

A, 項の制限：各哨戒ユニットは日本軍基地 1 ユニットごとに 1 つしかカウントできない。基本的に、商船消耗計算に使用できる哨戒ユニットは日本軍基地ごとに 1 つだけである。

また、各哨戒ユニットは、哨戒ユニット配下の潜水艦攻撃回数 {哨戒ユニット配下の潜水艦ポイント数 ÷ (潜水艦司令部から当該哨戒ユニットまでのヘクス数 ÷ 5)} を持つが、哨戒ユニットごとに攻撃回数 2 回を超えてはならない。

プレイヤーへの注意：この概念がどのように悪用されるかは不明なので、ルールの意図をどのように回避しているかを遠慮なく教えてください。

増援：14.2 連合軍潜水艦 (変更)

E を追加。14.2 A および C において、利用可能な潜水艦の総数の 10%（端数切り捨て）までを商船損耗に割り当てることができます。

プレイヤー注：10% は、日本軍の領海への個別の長距離哨戒に派遣された潜水艦を表します。

25.0 潜水艦：25.1 潜水艦哨戒（変更）

C を追加。商船損耗に直接割り当てられる潜水艦のコストは、潜水艦 6 隻（またはその一部）ごとに 1CP です。例えば、潜水艦 27 隻は 5CP です。

プレイヤー注：基本的に、役割に関わらず、潜水艦 6 隻（またはその一部）ごとに 1CP かかります。