

CHAIN HOME

by mike marinos
mikemarinos@yahoo.com

Chain Home(レーダー早期警戒システム)

このゲームは 1940 年の夏の間ドイツ空軍の航空艦隊を迎撃するため、レーダーと RAF 戦闘機の能力を使用した連合を成功させるものである。

ゲームの長さ

ゲームは 15 手番まで。

地図

イングランドの地図は、Battle of Britain の間に使用された 4 つの主なセクターに分けられている。

RAF 戦闘機隊

1. 各々のセクターの間で、20 の戦闘機を円を塗り潰すことにより割り当てる。そして各々のセクターでは準備ができていない航空機をスクランブルと予備に分ける。
2. スクランブルの航空機は、レーダーの探知が確定する前でも常時活動に従事できる。
3. 予備の航空機は他のセクターへ従事できる。そして、それらがセクターに到着するまでは戦闘に参加できない。予備の航空機はレーダーの探知が確定した場合だけ、セクター内での戦闘に従事できる。
4. 予備の航空機はセクターからセクターへの移動には 4 つの手番を使用する。
5. スクランブルの航空機はセクターの中で迎撃をする。
6. RAF の航空機はプレイ終了後に着陸している必要はない。
7. RAF の航空機は迎撃するためには適切な高さがいなければならない。

戦闘機の飛行期間

航空機は 6 手番まで空中に留まれる。航空機は 2 手番で再武装と再給油ができる。

ドイツ空軍の航空機

24 の航空機が 4 つの攻撃の方向に割り当てられている(侵入機数はダイスで決める)。

高度

3 レベルの高度がある。1 レベル上昇するのに 1 手番のコストが掛かる。

Chain Home(レーダー)の設定

能力値はレーダー探知の機会を高めるダイスの目から差し引かれる。5 つの能力ポイントをレーダーサイトの間で割り当てる。能力ボックスに数値を記録する。能力ポイントを必ず割り当てる必要はない。

ダイスを振り、能力ポイントを差し引く。

- 1 = 高度
- 2 = 機数
- 3 = なし
- 4 = なし
- 5 = なし
- 6 = なし

高度

1d6 を振る

- 1 - 2 = レベル 1
- 3 - 4 = レベル 2
- 5 - 6 = レベル 3

爆撃機数

1d6を振る = 爆撃機の数

1 - 2 = 4

4 - 5 = 5

6 = 6

戦闘接触

最初の接触と同時に 1d6 を振る。

6 = 陽動作戦(接触失敗) - NOTHING THERE SUCKER(そいつらは、カモじゃない) 早急に再展開せよ!

各戦闘接触での空中戦

空中戦は2手番まで続く。その後、一旦接触は断たれる。

攻撃中の各戦闘機毎に 1d6 を振る。

1 - 3 = 0 機の航空機(撃墜なし)。但し、1手番の間、1つの爆撃機が使用不能となる。

4 - 5 = 1 機の航空機(撃墜される)

6 = 2 機の航空機(撃墜される)

各戦闘接触でのドイツ空軍の防御

1 - 2 = 0 機の航空機(撃墜なし)。但し、1戦役手番の間、1つの航空機が使用不能となる。

2 - 6 = 1 機の航空機(撃墜される)

爆撃

ドイツ空軍の爆撃機が RAF の同心円標識に達したら、1d6 を振りセクターの損害を記録する。

爆撃機が迎撃されなかった

1 - 3 = 3 セクター損害ポイント

4 - 5 = 2 セクター損害ポイント

6 = 1 セクター損害ポイント

爆撃機は同心円標識に達する前に1手番の間、迎撃された

1 - 3 = 2 セクター損害ポイント

4 - 5 = 1 セクター損害ポイント

6 = 0 セクター損害ポイント

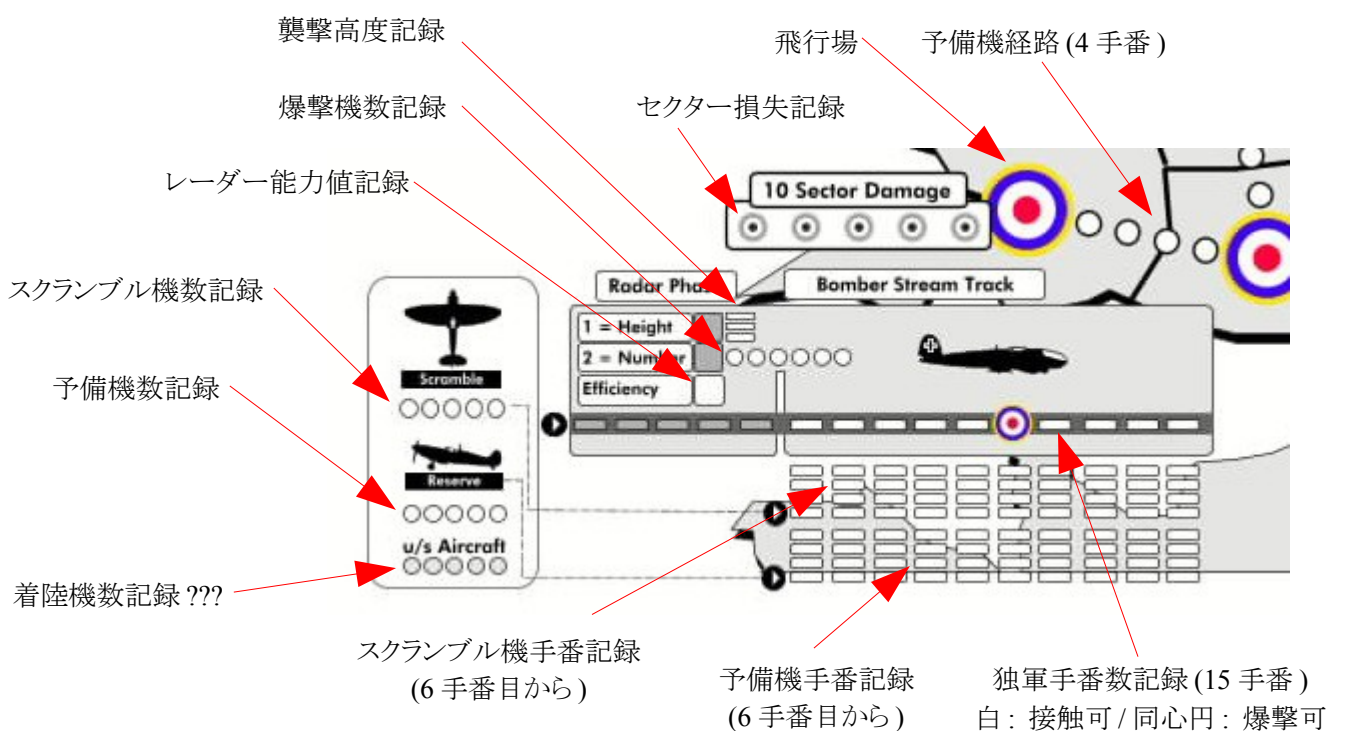
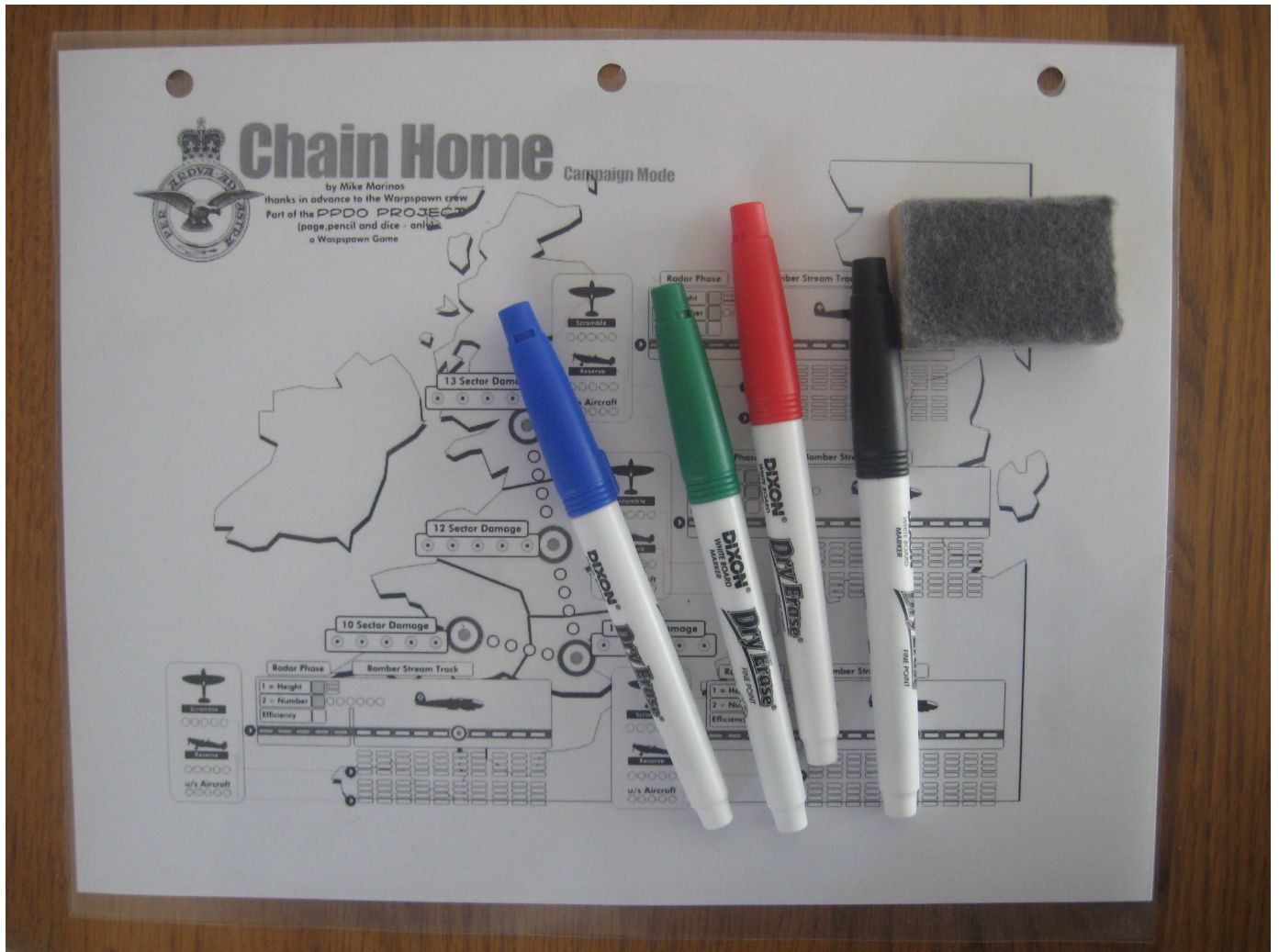
爆撃機は同心円標識に達する前に2手番の間、迎撃された

1 - 4 = 1 セクター損害ポイント

5 - 6 = 0 セクター損害ポイント

デザイナート

私は、能力を割り当てて、能力を管理することに依存し、寧ろ計算された推測で、筋の通ったダイスの目による一人用のゲームを欲していた。全ては D6 に基づく。ダイスによるもの = 戦場の霧、技術的な不確実性。



訳者コメント

ルールの記述が簡単過ぎて理解が難しい。そこで、”MALTA CONVOY”のルールを参考に詳細を整理してみた。

1. ゲームの準備

- a) RAF 戦闘機 20 ポイントを 4 つのセクターに割り当てる(スクランブル機最大 5 ポイント、予備機最大 5 ポイント、1 セクターあたり合計 10 ポイントまで)。各セクターには最低 1 つの航空機が配備されていなければならない(史実から見ても全くのゼロはあり得ないので)。
- b) 各セクターに割り当てた戦闘機ポイントを、更にスクランブル機と予備機分ける(ゲーム中、スクランブル機と予備機の種別はゲーム中変わらないものとする)。
- c) レーダー能力値 5 ポイントを 4 つのセクターに割り当てる。割り当ての無いセクターがあっても良い。

2. ゲームの手順

a) ドイツ軍爆撃機の登場/移動

手番記録トラックのマスを 1 手番進む毎に塗り潰していく。

b) レーダーの探知

1d6 を振り、爆撃機の侵入高度と爆撃機数を決める。但し、探知判定はルールによると 1 手番あたり 1 回しか行えないので、両方の情報が判明するのに、最低でも 2 手番掛かることに注意。

c) 航空機の移動

- 離陸/上昇

航空機は離陸と上昇といった活動に従事できる。1 レベルの上昇に 1 手番掛かる。6 手番の間、空中で待機できる。着陸した場合は再武装と再給油で 2 手番掛かる。尚、ドイツ空軍爆撃機が手番トラックの白いマスに達したら活動できる。基本的には航空隊単位で行動するものとする(予備機の移送除く)。

- 予備機の移送

予備機は侵入状況をみながら別のセクターに移送できる。但し、移送には 4 手番掛かる。この場合、機体単位で移送が可能とする。当然、途中で戦闘には参加できない。

- 航空機の空域待機

- スクランブル機は探知の状況に関わらず空中待機できる(6 手番目のマス)。但し、予備機はドイツ空軍爆撃機が手番トラックの白いマスに達したらスクランブル機同様に活動できる。

d) 戦闘

- 戦闘接触

爆撃機が手番トラックの白いマスに達したなら、航空機は戦闘接触を行う。1d6 を振り 6 以外の目が出れば成功。空中戦へ進む。尚、予備機はレーダーでの探知が完全に成功しないと戦闘には参加できない(探知確定=高度と機数両方)。

- 空中戦

爆撃機または戦闘機が残っている限り、最大 2 手番の空中戦が行われる。航空機 1 機あたり 1d6 を振り戦果を決定する。

- 爆撃機の防御

ドイツ空軍の爆撃機 1 機あたり 1d6 を振り防御射撃の結果を決定する。尚、ルールで言う”1 戦役手番”の意味は空中戦 2 手番全体の意味だと思われる(つまり、手番 1 で使用不能になった機体は、手番 2 では戦闘に参加できない)。

- 空中戦の継続

戦闘可能な航空機が残っていれば 2 手番目の空中戦を行う。存在しなければ空中戦は終了。

e) 爆撃

もし、手番トラックの”RAF 同心円標識”に達していたなら、以降の手番でドイツ軍爆撃機は爆撃を実行できる。爆撃機 1 機あたり 1d6 を振る。RAF に迎撃された状況により損害ポイントが変化する。与えられた損害ポイントの数だけ損害トラックの円を塗り潰す。尚、同心円標識上に滞空し続けられるか明確な記載がない。残り 4 手番で爆撃ができないとゲームを続ける意味がないので、後半 4 手番も爆撃が可能と考えるのが妥当と思われる。

f) 次の手番に進み a) から e) を繰り返す。

3. 勝利条件について

勝利条件の記述が見当たらない。ここでは、下記の条件を提示しておく。

- a) セクター 11 に於いて損害トラックで塗り潰されなかった円が 1 つでも残っていれば RAF の勝利(初級向け)。
- b) 全てのセクターに於いて損害トラックで塗り潰されなかった円が 1 つでも残っていれば RAF の勝利(中級向け)。
- c) 各セクターに於いて損害トラックで塗り潰されなかった円が各々 1 つでも残っていれば RAF の勝利(上級向け)。

4. その他

- a) ドイツ空軍爆撃機は各侵攻方向で6ポイントが予め割り当てられているものとする(探知ダイスで決める)。
- b) ドイツ空軍手番トラックの灰色のマスではレーダー探知とスクランブル機の移動/待機しかできない。探知が確定し爆撃隊が白いマスに達したなら予備機も含め通常の活動ができる。
- c) 各セクターで一度に存在できる航空機は合計10ポイント、その内スクランブル機と予備機は各5ポイントまで。
- d) 戦闘接触はスクランブル機、予備機別々に行うものとする。
- e) 爆撃機が”戦闘機”に迎撃された状況により損害ポイント判定は異なってくる。レーダーによる探知は対象外。尚、迎撃回数は、その手番が終わればリセットされることに注意(ゲームを通じて累積はしない)。
- f) 爆撃機が標識に至るまで未探知だったなら、達した時点でダイスを振り高さとなりを決める。その後は通常通り。
- g) プレイングシートにある”u/s Aircraft”の用途が不明。着陸中の機体数を表示する???

5. ゲームの例

手番1 (Move 1)

手番トラックの最初のマスを塗り潰す(爆撃隊が登場)。次にレーダー探知を行う。1d6を振り6の目が出た。能力ポイントは2だったので結果は4となり探知失敗。次の航空機の移動は何もしない。戦闘も爆撃も行われぬ。次の手番に進む。

手番3 (Move 3)

手番トラックの三番目のマスを塗り潰す。そして、レーダー探知を行う。1d6を振り3の目が出た。能力ポイント2を引いて結果は1となり高度の探知に成功した。続けて1d6を振り1の目が出た。爆撃隊の進入高度はレベル1となる。次に航空機の移動を行う。スクランブル航空隊を6手番目の列のレベル1のマスに上昇させ待機させる。隣のセクターから予備機の機体を2つ移動させる(経路トラックの一番目のマスに記す)。空中戦と爆撃は行われぬ。

手番6 (Move 6)

手番トラックの6番目のマスを塗り潰す。そして、レーダー探知を行う。1d6を振り4の目が出た。能力ポイント2を引いて結果は2となり機数の探知に成功した。続けて1d6を振り6の目が出た。爆撃隊の機数は6となる。次に航空機の移動を行う。待機していたスクランブル機は現在の行動を維持する。移送中の予備機は4番目のマスに進む。両者の航空機が同一高度にあるので空中戦を行う。まず戦闘接触が成功したかどうかを判定するため1d6を振る。結果は1で接触成功。次に空中戦を行う。スクランブル機は4機毎に1d6を振る。結果は1、1、1、6であった。この空中戦手番(戦役手番)の間、爆撃機3機が使用不能となり2機が撃墜される。続いて爆撃隊の防御を行う。1d6を振り1、1、1、1、1、6であった。この空中戦手番(戦役手番)の間、スクランブル機3機が使用不能となり1機が撃墜される。空中戦2手番目に進む。しかし、攻撃できるスクランブル機がないので2手番目は行われぬ。戦闘は終了する。続いて爆撃に進むが、まだ同心円標識(航空基地)に爆撃隊が至っていないので爆撃は行われぬ。尚、スクランブル機は手番9までに着陸して補給を受けなければならないことに注意。また、移送中の予備機は次の手番7に着陸し2手番の間補給を受けて手番10から出撃可能となる。

手番11 (Move11)

ここでは爆撃フェイズの説明だけとする。先の例で同心円標識に達したと仮定し爆撃を行ったとする。これまで爆撃隊が迎撃されたのは1回だけである。爆撃機は4機なので1d6を4回振り6、6、4、3の目が出た。そのセクターの損害ポイントは3となる。