

SECOND WORLD WAR AT SEA

シリーズ共通ルール

出版元 : AVALANCHE PRESS

| | |
|-------------------|--|
| 目次 | |
| 1.0 はじめに | |
| 2.0 コンポーネント | |
| 2.1 ゲーム・ボード | |
| 2.2 図表 | |
| 2.3 カウンター | |
| 2.4 データ・シート | |
| 2.5 部隊カード、航空基地カード | |
| 2.6 記録シート | |
| 3.0 プレーの準備 | |
| 4.0 プレーの手順 | |
| 5.0 海上作戦 | |
| 5.1 任務の選択 | |
| 5.2 移動計画 | |
| 5.3 撤退作戦 | |
| 5.4 新任務 | |
| 5.5 部隊構成 | |
| 5.6 海上移動 | |
| 5.7 接触 | |
| 6.0 水上戦闘 | |
| 6.1 プレーの手順 | |
| 6.2 主導権決定 | |
| 6.3 セットアップ | |
| 6.4 戦術移動と戦闘 | |
| 6.5 砲戦 | |
| 6.6 雷撃戦 | |
| 7.0 艦艇の損害 | |
| 7.1 装甲 | |
| 7.2 貫通 | |
| 7.3 陥突入弾 | |
| 7.4 致命的損害 | |
| 7.5 損害の置き換え | |
| 7.6 損害の波及 | |
| 7.7 移動と浮力への損害 | |
| 7.8 航空母艦 | |
| 8.0 損傷艦 | |
| 8.1 集団行動不能艦 | |
| 8.2 空母の航空戦力 | |
| 8.3 応急修理 | |
| 8.4 曳航 | |
| 9.0 特殊ルール | |
| 9.1 艦砲射撃 | |
| 9.2 港 | |
| 9.3 雷撃特殊ルール | |
| 9.4 指揮官 | |
| 9.5 積荷 | |
| 9.5 複数艦カウンター | |
| 9.6 陸地 | |
| 9.7 天候 | |
| 上級ルール | |
| 10.0 航空作戦 | |
| 10.1 航空機の種類 | |
| 10.2 航空基地 | |
| 10.3 準備 | |
| 10.4 指令 | |
| 10.5 航空任務 | |
| 10.6 航空移動 | |
| 10.7 帰還 | |
| 10.8 CAP | |
| 10.9 ASW | |
| 11.0 航空索敵 | |
| 11.1 手順 | |
| 11.2 索敵結果 | |
| 11.3 迎撃 | |
| 11.4 戦闘機による護衛 | |
| 11.5 夜間 | |
| 11.6 巡洋艦の水上機 | |
| 11.7 滞空時間 | |
| 12.0 空中戦 | |
| 12.1 手順 | |
| 12.2 防御射撃 | |
| 12.3 航空機の損害 | |
| 12.4 戦闘攻撃機 | |
| 12.5 強靱な航空機 | |
| 12.6 高度 | |
| 12.7 制空戦 | |
| 13.0 航空攻撃 | |
| 13.1 制限 | |
| 13.2 目標位置の確認 | |
| 13.3 対艦攻撃 | |
| 13.4 港での攻撃 | |
| 13.5 対地攻撃 | |
| 14.0 航空機の回収 | |
| 15.0 艦艇 | |
| 15.1 燃料消費 | |
| 15.2 燃料欠乏 | |
| 15.3 給油 | |
| 15.4 給油船 | |
| 15.5 艦速の増加 | |
| 15.6 弾薬の補給 | |
| 15.7 石炭燃料 | |
| 16.0 潜水艦 | |
| 16.1 潜水艦隊 | |
| 16.2 潜水艦隊の展開 | |
| 16.3 潜水艦による接触 | |
| 16.4 ASW | |
| 16.5 潜水艦による攻撃 | |
| 選択ルール | |
| 17.0 様々な選択ルール | |
| 17.1 副砲弾貫通 | |
| 17.2 交戦終了 | |
| 17.3 島の存在 | |
| 17.4 友軍による誤射 | |
| 17.5 突然の空襲 | |
| 17.6 四部隊 | |
| 18.0 水上戦闘 選択ルール | |
| 18.1 隊列 | |
| 18.2 射線 | |

1. 0 はじめに

「Second World War At Sea」は、第2次世界大戦の海戦に基づく連作ゲームです。シリーズ中の各ゲームでは、様々な状況とシナリオで、プレイヤーは敵対するそれぞれの司令官の役割を担います。

ルール各章には番号が付きます。また各章で重要な内容を論じた段落には、2.2といたった様に2つ目の番号が付きます。さらに章が小項目を含む場合、2.23という様に3つ目の番号が付きます。

ルールで関連部分の参照を示唆する場合、(2.2)という様にして親記事の番号を指定します。

すぐにプレーを始めるなら「戦術シナリオ」をプレーすると良いでしょう。

定義

航空母艦：飛行甲板を有し、航空機の離発着が可能な艦。ゲームではCV、CVL、CVEと記載。

端数：端数は切り上げ。2.1/2も、2.1/4も同様に3とする。

長射程魚雷：日本軍の酸素魚雷は、すさまじい射程距離と破壊力でした。データ・シートの雷撃値の後に「LL」の記号を持つ艦艇は、長射程魚雷を搭載。長射程魚雷は(9.31)の特別ルールを用います。

無作為に引いて選ぶ：ルールでは、時に無作為に引いて選ばれた艦艇や航空機を指定します。関係する全ての艦船または航空機を不透明な容器に入れ、その中から1枚引いて決めます。

洗滌：作戦マップ上で、その一部でも水色(ライト・ブルー)の部分を含むゾーン。

2. 0 コンポーネント

必要な備品はシナリオ集に述べられます。最低2個のサイコロが必要です。(できれば8ないし10個あればもっと良い)

2.1 ゲーム・ボード

「作戦ボード」は艦艇等の位置を表わす、チェス盤のマスのような四角形のゾーンに区切られます。1ゾーンは36海里(訳注：1海里=1852m)を表します。

「戦術ボード」は戦闘を解決するのに用い、ヘックスと言われる六角形のマス目に区切られます。1ヘックスのスケールは、戦闘の種類によって異なります。

2.2 図表

ゲームをプレーするのに幾つか図表を用います。これら図表類は「作戦ボード」上か「図表カード」にあります。

2.3 カウンター

打ち抜きされた厚紙にコマとマーカーがあります。コマには「艦艇」と「航空機」があります。

「艦艇カウンター」は表・裏両面があり、それぞれに上面図と艦形シルエットが描かれています。

「航空機カウンター」は、表と裏で異なる戦力を現します。表は「完全戦力飛行隊」、裏は「半個戦力飛行隊」を現します。

マーカーはゲーム・プレーを容易にするもので、「水上部隊」「航空部隊」「飛行場・水上機基地」「揚陸拠点」があります。

「艦艇カウンター」には、右上に3つの数値があり左から右に「主砲力値」「副砲力値」「小口径砲力値」を示しています。数値が2つだけの艦艇は主砲力を持たず、数値が1つだけの艦艇は主砲・副砲力を持ちません。データ・シートにもそれぞれの艦艇の砲力値がマスで示されます。

「雷撃力値」は、艦艇カウンターの「緑の四角中に白い数字」で書かれています。データ・シートにも雷撃力値が記されています。

水上機(11.6)を搭載する艦艇には「飛行機型記号」が付いています。艦艇の「対空戦値」は、カウンターの右下の赤丸中の白い数値です。

「航空機カウンター」の左上角の文字は「飛行高度」で、H=高度、M=中高度、L=低高度です。

カウンターの中央上の文字は「離着陸のタイプ」で、S=水上機、C=空母機、L=地上機です。

右上角の数値は「空中戦値」、

左下角の数値は「対地攻撃値」、

右下角の数値は「対艦攻撃値」(数値が太い黒丸で囲まれているのは「雷撃機」)。

下向き三角形が描いてあるのは「急降下爆撃機」。

小さな「照準器型」シンボルは、戦闘でその航空機に損耗を与えるのに必要とする「命中数」を示します。

航空機の左に書かれている数値は「航続距離/滞空時間」を示します。航空機カウンター両面は、それぞれ完全と半減戦力を示します。

2.4 データ・シート

各国毎に各艦艇、施設、揚陸拠点についての能力値を記した「データ・シート」があります。コピーして使ってください。それぞれのシナリオで全ての欄を使用するわけではありません。プレイヤーは使用するものに丸、使用しないものにバツ印を記すと良いでしょう。各艦艇名の後ろに記された数値は、その艦艇が撃沈された場合に相手側プレイヤーが得る「勝利得点」です。

2.5 部隊カード、航空基地カード

各プレイヤーは「部隊カード」と1枚以上の「航空基地カード」を持ちます。

様々な時点でプレイヤーは、艦艇で「水上部隊」を編成します。それぞれの「水上部隊」を構成する艦艇は「部隊カード」の適切なボックス内に置かれます。

「基地」「空母」「水上機基地」に存在する「航空機」は、「航空基地カード」の適切なボックス内に置かれます。

「航空部隊マーカー」は攻撃任務にある航空機のグループを示し、航空機は「部隊カード」上の番号の一致するボックス内へ置きます。

「作戦ボード」上では「航空基地」「水上機基地」「揚陸拠点」「水上部隊」「航空部隊」マーカーだけが用いられます。

2.6 記録シート

各プレイヤーは、ゲーム中「水上部隊」への命令と移動を記録する「海上記録シート」と、航空攻撃命令を記録する「航空記録シート」を持ちます。コピーして使ってください。長いシナリオや沢山の艦艇・航空機を使うシナリオでは、数枚の「記録シート」が必要です。

記録シートの白い記録欄は「昼間」、陰付きの記録欄は「夜間」です。記録シートで特別な陰付きの記録欄は「夕方」で、シナリオが11月～2月

(冬)なら「夜間」として、その他は「昼間」として扱います。

3. 0 プレーの準備

シナリオ集からプレーするシナリオを選びます。プレイヤーの一人が連合軍を受け持ち、シナリオで指定された全ての連合軍ユニットを指揮します。もう一人のプレイヤーは枢軸軍を受け持ちます。

データ・シート、記録シート、部隊カード、航空基地カードを相手プレイヤーから見えない様に置きます。

シナリオ開始時、全ての艦艇は「部隊カード」の何れかのBOX内に置かれます。プレイヤーは全ての参加航空機を「航空基地カード」の基地又は空母のBOX内に置きます。

「潜水艦」(16.0)は、如何なる「水上部隊」もマップ上に置かれる以前、その配置ゾーンを指定します。

プレイヤーは直ちに各「水上部隊」の任務(5.1)を選択し、それらの移動を計画します(5.2)。「部隊」の任務は変更あるいは中止されるので、プレイヤーは命令を鉛筆で書き込み、消しゴムを手元に用意します。

4. 0 プレーの手順

各ゲームターンは実際の4時間を表し、幾つかの「フェイズ」に分かれます。両プレイヤーは以下に述べる12(訳注：原文では8つ)のフェイズに行動を行います。「連合軍ターン」「枢軸軍ターン」はありません。

I 天候フェイズ

枢軸プレイヤーはサイコロ1個を振り、(9.8)に従います。

II 航空哨戒フェイズ

プレイヤーは「航空基地カード」の「準備BOX」内の航空機を「CAP(空中哨戒待機)」「索敵」「ASW(対潜哨戒)」のBOXへ配置する。

III 命令フェイズ

両プレイヤーは、それぞれの「部隊」が「任務」(5.1)に必要とされる行動を記入します(5.2)。例：第5ターンの「命令フェイズ」中に、第6

ターンに迎撃任務を行うに部隊へ、「命令」を記入しないといけません。上級ゲームでは、艦艇の燃料残存量を判定しなくてはなりません

IV 航空索敵フェイズ

プレイヤーは「航空索敵」(11.0)と「ASW」を遂行する。

V 航空作戦指示フェイズ

プレイヤーは、航空基地カードの「準備BOX」内の航空機への「航空攻撃作戦」(10.5.4)命令を記入します。

VI 海上移動フェイズ

プレイヤーは、「命令」に従って「部隊マーカー」を新たな「ゾーン」へ移動させます(5.6)。移動は既に記入されている通り、同時に行われ

ます。もし2つ以上の敵対する部隊が、同一ゾーンに存在あるいは通過した場合、それらの間に接触が生じるかもしれません。「接触」判定を

します(5.7)。「接触」が生じたゾーンに部隊を置き直します(5.7.4)。

VII 潜水艦による攻撃フェイズ

潜水艦による「接触」をチェックし、全ての潜水艦による攻撃を解決

します(16.3-16.5)。偶数ターンには潜水艦を移動させます。

VIII 水上戦闘フェイズ

「接触」が生じた場合、「戦術ボード」上で水上戦闘を解決します(6.0)。

IX 航空攻撃フェイズ

航空攻撃を遂行します(13.0)。

X 航空機準備フェイズ

航空基地カードの「ハンガーBOX」にある航空機を「準備BOX」へ移

します。

XI 特殊作戦フェイズ

当フェイズ中に以下の行動を行う。

・艦砲射撃(9.1)

・応急修理(8.3)

・積み降ろし(揚陸)(9.5)

・給油(15.3)

・弾薬・魚雷の再装填(15.6)

・補充/交代(14.0;シナリオ・ルール)

1隻の艦艇は、ある特殊作戦フェイズにおいて、上記「特殊作戦」の内1つだけを実施できる。このターン中に「撃沈された」「作戦あるいは

戦術ボード上で移動した」「対潜哨戒(16.4)を遂行した」「雷撃をした」「対空射撃以外の砲撃をした」艦艇は、そのターンに記入された「特殊作戦」を行えません。プレイヤーは作戦完了のため、計画(5.2)を

延期できます。

XII 航空機帰還フェイズ

次ターンに上空に留まる事の出来ない全ての航空機は、基地に帰還しなければなりません(10.64;10.7)。

これで1ターンが終了し、次ターンの天候フェイズからプレーを続けます。

5.0 海上作戦

「部隊」は艦艇の集団を表し、作戦ボード上で移動します。個々の「艦艇カウンター」は作戦ボード上に置きません。特にシナリオで指定されている場合を除き、プレイヤーはゲームに入っている「部隊マーカー」の個数まで、部隊を編成できます。

5.1 任務の選択

各シナリオの開始時、プレイヤーは艦艇を部隊に分割し、それぞれの部隊に任務を割り当てます。

「任務」の種類

艦砲射撃：この任務を割り当てられた艦艇だけが、海岸への艦砲射撃を遂行できます(9.1)。戦闘艦と給油船のみに限定。

輸送：輸送任務にある艦艇のみが積荷の積み降ろしが可能です(9.5)。艦種による制限なし。

迎撃：プレイヤーは、迎撃任務を割り当てた部隊には、1ターン前にその移動を計画しておかなければなりません。戦闘艦と給油船のみに限定。ゲーム開始時には、この種の「水上部隊」移動は、第1と第2ターンの両方を計画しておきます。

護衛：護衛任務にある部隊は、もう一つの部隊と行動を共にします。護衛任務部隊の「部隊マーカー」は、護衛される「部隊」の「部隊カード」のBOX内に置きます。この2つの部隊は、「接触」(5.7; 16.3)や「航空索敵」(11.0)では、あたかも1つの水上部隊であるかのように扱います。護衛されている部隊が戦術ボード上に置かれる場合は、護衛任務中の「部隊」も同様に戦術ボードに置かれます。戦闘艦と給油船のみに限定。

5.2 移動計画

敵艦の位置情報の入手とそれに対応する時間差を表現するため、同様に広い海上に散らばった指揮下の艦艇と航空機をコントロールする難しさを表すため、「水上部隊」への命令は「記録シート」に書き込まれます。「記録シート」の各ターンの記入欄にプレイヤーは、部隊がそのターンの間に進入・通過するゾーンを記入します。移動は強制されません。もしプレイヤーが望むのなら、同じゾーンに留まっても構いません。

5.2.1 移動の事前計画

「輸送」「艦砲射撃」を割り当てられた部隊は、全ての移動・行動を計画します。さもなければ、シナリオ終了までに任務を中止し、友軍港湾に最低6ターンの間留まり準備完了になる(5.4)時点まで待ちます。

5.2.2 艦速

ゲームでは各艦艇に艦速があります(しばしば「移動力」と呼ばれます)。部隊は、部隊中で最も遅い艦の「艦速」数値まで(海上)ゾーンを移動できます。

例：艦速3と艦速4の艦艇を含む「部隊」は、1ターンに1つか2つか3つのゾーンに進入できます。

「記録シート」に最初に通過するゾーン番号を記入し、スラッシュ・マーク(/)を入れ、続けて2番目に入るゾーン番号を記入、以下同様に記入します。

艦速「2+」の艦艇が最も遅い艦速の「部隊」は、奇数ターンには最大2ゾーン、偶数ターンには3ゾーン移動できます。

例：連合軍プレイヤーは、「第4部隊」をEspiritu SantoからFlorida Islandへ航行させたいと欲しました。「第4部隊」はEnterpriseとHornetで編成されます。両艦とも許容移動力は3です。プレイヤーは第1ターンの記入欄に「T31/S31/R31」と記入し、第2ターン記入欄に「R30/R29/R28」と記入します。

5.2.3 計画の延期

「艦砲射撃」「輸送」「撤退」の任務は、「悪天候(9.83)」「他の部隊との合流(5.51)」「敵部隊との接触(5.26; 5.74)」などの状況により延期され得ます。これらの状況が生じたら、時間の浪費を反映させるため、直ちに移動を計画し直します。プレイヤーは新たなルート、目的地、任務を設定してはいけません。計画を記入し直すよりはむしろ、プレイヤーは単に遅れるターン数をメモし、実際に行われた移動分はバツ印で消す方が良いでしょう。

5.2.4 護衛任務

護衛任務の水上部隊の移動は「護衛」と記入します。

5.2.5 迎撃任務

天候(9.83)によっては、迎撃任務の部隊は、直ちにその艦速を減少させる必要があるかもしれません。必要なら、そのターンの移動計画の後の方から、ゾーンへの移動を放棄します。次の命令フェイズ中には、あたかも天候が快復するものと考えて、水上部隊の移動を計画します。(その後ももし必要なら、またもう一度艦速を減じます。)

5.2.6 航空索敵の効果

航空索敵(11.0)で空母から12ゾーン以内に敵艦の存在が報告された場合、その空母を含む部隊の、それ以降のターンの移動を計画し直せます。その敵艦位置を判明させた航空索敵には、その部隊中の最低1隻の空母からの艦載機が関与していなければなりません。(巡洋艦の水上機(11.6)では効果無しです。)

5.27 戦闘の影響

「水上戦闘(6.0)」「対艦攻撃(13.3)」「潜水艦による攻撃(16.5)」の終了時、プレイヤーは直ちに迎撃任務に当たっていて、それに巻き込まれた各部隊への命令を書き換えることができます。

5.28 追跡

迎撃任務で水上戦闘に参加した部隊は、前ターンの戦闘でそれが戦った敵部隊の残存艦艇の追跡を試みる事が出来ます。戦闘後、「記録シート」の次のターンの計画の隣の適当な隙間に「追跡」と記入します。次のターンの「命令フェイズ」にサイコロ1個を振り追跡表の修正一覧を見て修正を加えます。結果が5以上で、追跡する部隊が「追跡される部隊が動いたゾーン数」の移動が可能なら、敵部隊と同じゾーンに「追跡部隊」を配置し、これを反映するように移動命令を書き換えます。新しいゾーンでは「接触」は自動的に発生します。追跡が失敗したなら、部隊は計画されていた命令に従います。両方のプレイヤーが敵の追跡を計画した場合、両部隊は同じゾーンに留まり、接触は自動的に発生します。

5.3 任務の中止(=撤退)

命令フェイズにプレイヤーは、部隊の任務を「撤退」にする事ができます。水上部隊の計画しておいた移動計画を消し、燃料消費が許す限り可能な範囲でなるべく速く、最短のルートで友軍港に向かう移動計画に書き換えます。

5.3.1 特殊任務

部隊の任務が中止された場合、「特殊作戦」は完遂されません。護衛任務が中止された場合、「護衛されていた部隊」の任務はそのまま継続されます。護衛されていた部隊の任務が中止された場合、「護衛」部隊の任務も一緒に中止されます。

5.3.2 任務開始時

部隊はシナリオで特に指定されていない限り、「撤退」でシナリオを開始できません。

5.33 戦闘の影響

「潜水艦による攻撃(16.5)」「対艦攻撃(13.3)」「水上戦闘(6.0)」による結果を適用後、プレイヤーは攻撃を受けた部隊の任務を中止(「撤退」)にする事ができます。プレイヤーはまた、命令フェイズには、どの部隊の任務でも中止する事ができます。

5.4 新任務

友軍港内で連続6ターンの間過した部隊には、新しい命令を与える事ができます。6ターン目の命令フェイズに部隊への命令を指定し、適切な移動を計画します。

5.5 部隊構成

5.5.1 部隊の合流

命令フェイズに、迎撃任務にある部隊を、同一ゾーンに入ってくる別部隊と合流させる事ができます。両部隊の記録シートに「合流」と書き込みます。部隊は、その移動におけるどの時点でも、合流できます。部隊が合流したターンには、「合流した部隊」はその構成艦艇の最低速度艦の艦速より、さらに1低下した速度に制限されます。海上移動フェイズに部隊マーカーのどれか1つを移動させ、プレーされている部隊の記録シートに既に計画されている移動を行います。迎撃以外の任務にある部隊は、それらが同一任務にあり、同様に合流するように計画されている場合、合流できます。

どの任務の部隊でも、「撤退」部隊と、それらが同一ゾーンに入った場合、合流する事ができます。移動の計画と任務は、「撤退」部隊のものをを用います。この場合、合流部隊(5.51)の計画を1ターン遅らせません。

5.5.2 部隊の分割

命令フェイズに、余剰の「水上部隊マーカー」を手元にまだ持つプレイヤーは、迎撃任務部隊を、同じ任務のより小さな部隊に分割する事ができます。そのターンの記録シートに「分割」と記入する。部隊は、その移動におけるどの時点でも、分割できます。部隊が分割されたターンの際には、それらの部隊はそれぞれの部隊に含まれる艦艇の最低速度艦艦速より、さらに1低下した速度に制限されます。海上移動フェイズに、追加の水上部隊マーカーは、作戦ボード上の「元の部隊から分割が生じた」ゾーンに置き、「部隊カード」上で艦艇カウンターを並べ直します。

5.6 海上移動

海上移動フェイズに、各プレイヤーは「作戦ボード」上で「記録シート」に指定した位置に、部隊マーカーを移動させます。この移動は、すべて同時に行うものとするので、プレイヤーはどのような任務を選んだ部隊でも移動させられます。ある部隊が作戦ボードから盤外へ離れた場合、シナリオで特に指示がある以外、シナリオ終了までその部隊はゲームに用いられません。

5.7 接触

ゲームターンのあらゆる時点で、敵部隊が存在するゾーンに部隊が入った場合、「接触」が生ずる可能性があります。「接触」が生じた場合、水上戦闘(6.0)が解決されないといけません。

5.7.1 手順

枢軸プレイヤーはサイコロ1個を振る。あるターンに複数の接触が生じる可能性がある場合、プレイヤーは交互にサイコロを振ります。

「接触表」を見て、「天候による修正」と、両方の部隊への「追加修正(5.76)」を加えます。「昼間ターン」には3以上の目で、「夜間ターン」には5以上で「接触」は成功です。修正前の出目6は、修正結果に関係なく、必ず「突然の遭遇」になります(5.78)。

5.72 接触の制限

接触は1ターンに、2つの敵対する部隊間で、1回だけ判定されます。

5.73 複数部隊による接触

1部隊は各ターンに1回だけ接触を行う事ができる。その結果として巻き込まれる水上戦闘も1回だけです。たとえ同じゾーン内で、複数の敵部隊に対し接触できるとしてもである。同一ターンに、異なるゾーンで別の敵部隊と航路が交差したとしても、その後には接触判定をしてはならない。

枢軸プレイヤーを先行にして、どの部隊が「接触」を解決するかを交互に選択する。

例：枢軸軍「TF1部隊」がゾーンG20とG21を通過。その両方を連合軍「TF5」と「TF6」の両部隊も通過した。枢軸「TF1」はG22も通過。そこは連合軍「TF7」が通過した。

まず枢軸プレイヤーはG21で、枢軸TF1と連合TF5との接触判定を選択。接触は成功しました。

そこで連合軍プレイヤーは、戦闘での戦力強化をするために、ゾーンG21で連合TF6と枢軸TF1との接触を判定できます。しかしながら、G21以外のゾーンでは、如何なる連合軍部隊も枢軸TF1への接触判定をする事はできません。

5.74 移動中の接触

部隊が、接触が実施されたゾーンから離れていた場合、部隊はそのゾーンに戻され、必要ならその移動計画(5.2)を調整します。

敵艦に対し部隊中のどの艦艇でも発砲した場合、部隊はその「接触ゾーン」にて作戦ボード上の移動を終えます。敵艦に対し発砲しなかった場合は、部隊は計画された通りに移動します。

5.75 停止中の接触

接触は、移動せずに同じゾーンに居続ける2つの部隊の間でも生じます。

5.76 追加修正

「接触表」で現在の天候状況により、サイの目が修正されます。枢軸プレイヤーがサイを振る前に、両プレイヤーは、もしあるのなら適応される「追加接触修正」を宣言します。適応される修正が、告知しなければいけないものでないのなら、プレイヤーはこの情報の告知を強制されません。

プレイヤーは適応する修正を同時に告知します。(両プレイヤーは告知前、それら修正を書き出します。)

5.77 自動的接触

港にいる全ての部隊と、戦闘を望んでその港のあるゾーンに進入した全ての敵部隊の間では、接触が必ず起こります。あるゾーンにて「艦砲射撃」か「揚陸」中の全ての部隊と、そのゾーンに戦闘を望んで進入した全ての敵部隊の間でも、接触が自動的に生じます。

5.78 突然の遭遇

部隊の接触判定時、サイの目未修正で出目「6」なら「突然の遭遇」が生じます。

戦闘の最初のラウンドで、非主導権(6.2)プレイヤーは「第2インパルス」中、全艦艇が移動できません。「第4、第5インパルス」において、非主導権プレイヤーが砲雷撃を実行する前に、主導権プレイヤーによる砲雷撃と損害記録を終了します。

同一の戦闘において、この不幸な出来事が複数回生じる場合でも、最初の1回だけが効果を有します。

6. 0 水上戦闘

水上部隊の接触が起きた場合、「戦術ボード」上で戦闘を解決します。

6.1 戦闘のプレー手順

以下の手順で「戦闘フェイズ」を実施します。

- どちらが主導権を持つか決定。これは「セットアップ」と「最初のラウンド(全22のインパルスの手順)での戦闘」で行われます。
- 非主導権プレイヤーが艦艇のセットアップを行います。
- 主導権プレイヤーが艦艇のセットアップを行います。
- プレイヤーはインパルス手順に従い、移動と戦闘を実施。

6.2 主導権の決定

連合軍プレイヤーはサイコロ1個を振り、「主導権表」のあらゆる適応可能な修正を加えます。結果が3以下なら枢軸プレイヤーが主導権をとり、4以上なら連合軍プレイヤーが主導権を握ります。1ラウンド(22インパルス)以上戦闘が続く場合、次のラウンド開始時にもう一度主導権決定のサイを振ります。

6.3 セットアップ

6.31 スタック制限

艦艇は同じヘックスに、12隻まで置く事ができます。主力艦と大型輸送船は1隻で2隻分と数えます。

部隊に含まれる艦艇数が4隻より少ない場合を除き、少なくとも4隻の艦艇を1ヘックスに配置します。部隊が4隻より少ない場合は、全艦艇が1ヘックス内に置かれます。

4隻より多い主力艦や大型輸送船は同じヘックスに置けません。「複数の小艦艇を表す(Multiple-ship)カウンター」は1隻と数えませんが。

6.32 進入方位

プレイヤーは、部隊同士の接触が起きたゾーンに、どの方位から進入したかを決定します。6つの方位があります。北東(NW)、東(E)、南東(SE)、南西(SW)、西(W)、北西(NW)です。このターンに移動しなかった部隊は、他のルールに違反しない限り、「戦術ボード」の中央に置かれます。

港(9.22)にいた艦艇は、敵部隊が進入してきたゾーンの反対側の方位になります。

例：枢軸部隊はK21からL22に進入します。ですから「戦術ボード」には北西から進入します。連合軍部隊はL23から進入します。ですから「戦術ボード」へは東からの進入です。

6.33 配置

それぞれの部隊を、その部隊がゾーンに進入してきた方位に一致する濃い青色の列の3つのヘックスに、あるいはそれに隣接する水色の列のヘックスに配置します。まず「非主導権」プレイヤーが部隊を配置し、その後「主導権」プレイヤーが配置します。

濃い青色のヘックス列が一杯で、配置できない艦艇が残った場合は、濃い青色の列の3つのヘックスに隣接する、3対の水色のヘックスに配置します。まず片側へ、片側が一杯になったら反対側へ。

揚陸中の艦艇は、陸地に一致したボード端の2ヘックス以内に配置し、最初の22インパルスの間は動けません。揚陸用の荷を積んでいる艦艇だけです。同じ部隊のその他の艦艇は動けます。

6.34 隣接する進入

敵部隊同士は戦術ボードへ、同じ方位あるいは隣接した方位からは入れません。敵対する部隊同士の間には、必ず空いた「配置用ヘックス列」がなければなりません。主導権プレイヤーの進入場所を2方位分シフトします。

例：両部隊ともに東からゾーンに入りました。主導権プレイヤーは、北西または南西から進入します。

6.35 複数の部隊

友軍同士の2つの部隊が同じ方位から進入した場合、1つ目の部隊は「濃い青色」のヘックス列とそれに隣接する一方の側の「水色」のヘックス列に配置します。2つ目の部隊は、濃い青のヘックス列を挟んで反対側の「水色」ヘックス列に配置します。

護衛任務部隊と護衛されている部隊の配置方法も、これと同じです。友軍同士の3つの部隊が同方位から進入した場合、1つ目の部隊は濃い青のヘックス列に、2つ目は一方の側の隣接する「水色」ヘックス列に、3つ目は反対側の隣接「水色」ヘックス列に配置します。

部隊は決して混ざってはいけません。3部隊より多くの部隊が、同方位から進入する場合、1つ以上の部隊が隣接方位から進入します。

両陣営ともに巻き込まれた部隊が複数の場合、非主導権プレイヤーの最大の部隊をその進入方位に配置します。その後、主導権プレイヤーの最大部隊を配置し、さらに非主導権プレイヤーの2番目に大きい部隊を配置し、これを繰り返します。

この時、護衛任務中の部隊の艦艇と護衛されている部隊は1つの部隊とします。これらは同じ方位に配置されます。

例：4つの連合軍部隊と1つの枢軸軍部隊が、すべて接触し、戦闘に巻き込まれる稀な場合。枢軸プレイヤーが主導権をとりました。連合軍プレイヤーはその最大部隊、東より進入した護衛任務部隊をC1,D1,Z1へ配置。彼は、護衛されている輸送部隊をも、C12,D18,Z24に配置します。

枢軸の迎撃部隊も東から進入しました。NWかSWへシフトされますので、NWへシフトする事にしました。

2番目に大きな連合軍の迎撃部隊は、西から進入しました。プレイヤーはその部隊をSWへシフトさせました。

連合軍の最も小さな部隊、もう一つの迎撃部隊はNWから進入しました。プレイヤーはSWかEへシフトできます。Eへシフトする事に決めました。彼はその部隊をC12に配置します。輸送部隊はC1,D1,Z1へシフトし、護衛部隊はC2,D2,Z2へシフトします。

6.36 巨大部隊

9つの「セットアップ用ヘックス(列)」に、多すぎて置ききれない場合、残りの艦艇はセットアップ用ヘックス列にさらに隣接したヘックスに置きます。必要なら、敵味方部隊間の空のセットアップ・ヘックス列を維持するため、敵部隊をシフトさせます。

6.37 視認距離

快晴の場合、昼間は最大視認距離は6ヘックスで、夜間は3ヘックスです。

天候状況により修正されます。「視認表」を参照。距離を計測する際、敵艦のいるヘックスは数えますが、自身のいるヘックスは数えません。

6.38 部隊のシフト

全艦艇がセットアップされた後に、主導権プレイヤーは各部隊の全艦艇を、最も近くにいる敵部隊に対し、同じヘックス数近付けるか、遠ざけるかします。その結果、最も敵艦と接近した艦と敵艦との距離が、最大視認距離と同じになるようにします。

最大視認距離が5または6ヘックスの場合、主導権プレイヤーが部隊をシフトさせる以前に、非主導権プレイヤーは地図中央から1ヘックスずつ離れるように部隊をシフトさせます。

部隊をシフトするとき、座礁判定が必要とされるヘックスには配置できません。座礁判定は、両プレイヤー部隊の移動によっては、要求される事があります。

これらのシフトにより、数隻の艦艇が戦闘ボード端から外へ押し出される事があります。プレイヤーはなるべく早い機会に、これらの艦艇を同じ方位から、ボード上に戻さなくてはなりません。

6.4 戦闘ボード上での移動と戦闘

同一ヘックスから開始する全艦艇は、1つの集団を形成します。同じ集団の艦艇は互いにスタックさせます。

6.41 移動

移動は集団中の艦速が一番遅い艦によって決められます。集団が移動を許される場合、集団は今いるヘックスに居続けるか、どの方位へでも1ヘックス動きます。

6.42 スタック

スタック制限 (6.31) が遵守されるなら、集団は他の集団が存在するヘックスに進入する事が出来ます。それぞれの陣営側のスタック制限 (計24隻まで) が遵守されるなら、敵艦が占居するヘックスへも進入できます。

6.43 集団構成の変化

その集団が普通に移動できるどのインパルスにおいても、集団は分割する事が可能です。別のヘックス移動する代わりに、集団を分割します。

同じヘックスにいる2つの集団は、その一方の集団が普通に移動できるインパルスに合流する事が可能です。移動の代わりに集団は合流します。(スタックを一緒にします。)

6.44 インパルス手順

以下の各段階手順を「インパルス」と言う。移動と戦闘は、以下の手順で解決される。

1. どちらのプレイヤーが主導権を握るか決定。(6.2) (第2ラウンド以降も)
2. 非主導権プレイヤーは艦速4, 3, 2の集団を移動。
3. 主導権プレイヤーは艦速4, 3, 2の集団を移動。
4. 両プレイヤーは砲戦を遂行。
5. 両プレイヤーは雷撃戦を遂行。
6. 非主導権側は艦速4, 3, 1の集団を移動。
7. 主導権側は艦速4, 3, 1の集団を移動。
8. 両プレイヤーは砲戦を遂行。
9. 両プレイヤーは雷撃戦を遂行。
10. 非主導権側は艦速4, 2の集団および曳航・被曳航艦 (8.43) を移動。
11. 主導権側は艦速4, 2の集団および曳航・被曳航艦 (8.43) を移動。
12. 両プレイヤーは砲戦を遂行。
13. 両プレイヤーは雷撃戦を遂行。
14. 非主導権側は艦速4, 3, 1の集団を移動。
15. 主導権側は艦速4, 3, 1の集団を移動。
16. 両プレイヤーは砲戦を遂行。
17. 両プレイヤーは雷撃戦を遂行。
18. 非主導権側は艦速4, 3, 2の集団を移動。
19. 主導権側は艦速4, 3, 2の集団を移動。
20. 両プレイヤーは砲戦を遂行。
21. 両プレイヤーは雷撃戦を遂行。
22. 応急修理 (8.3) を試みる。戦闘フェイズの終了を判定する (6.48)

6.45 艦速低下による罰則

何らかの理由で艦速が低下した艦艇や、そのような艦艇を含む集団は、次の移動インパルスには移動 (及び集団の合流や分割も) できません (例外: 8.1)。艦艇の上に「艦速低下マーカー」を置きます。

6.46 ボード上からの離脱

敵艦の視認距離外において戦術ボード上から離脱した集団は、ボード上の敵の全集団の艦速と同じかより速い場合、戦闘から逃れる事が出来ます。それらの艦艇は戦術ボード上に再進入できず、戦闘中は部隊カード上に戻されます。

敵艦の視認距離内において戦術ボードを離脱した場合、あるいは少なくとも1つの敵集団が離脱艦艇より優速の場合、戦闘を逃れる事が出来ません。個々の艦艇・集団の位置関係を維持したまま、かつボード上に全ての艦艇が入っている様に、全ての艦艇を動かし、離脱した艦艇は適切なヘックス上に戻ります。もしこの様に、他集団をマップ外にシフトせずに済まず事が出来ない場合、離脱した艦艇は部隊カード上に戻されます。

中央ヘックスが島の場合 (9.72) 必要なら島マーカーをシフトさせます。艦艇は島ヘックスには入れず、陸地で塞がれたボード端からは外に出られない事に注意 (9.71)。

ある部隊を構成する何隻かの艦艇がボードを脱出し、残りがボード上にて戦闘を終了した場合、それらは別々の部隊BOXに置かれます。

6.47 交戦終了

各ラウンドの22インパルス終了時、交戦が終了するかどうか判定する。

両方のプレイヤーが交戦終了を望まない場合、戦闘は続きます。両方のプレイヤーが交戦終了を望む場合、戦闘は終了し、生き残った艦艇は部隊カードに戻されます。もし一方のプレイヤーだけが交戦終了を望む場合には、それぞれのプレイヤーはサイコロを1個ずつ振ります。現在主導権を持っているプレイヤーはサイの目に1加えます。修正後より高い目のプレイヤーが、戦闘を継続するかどうか決断します。結果同数の場合、どちらかのプレイヤーが決定権を持つまでサイコロを振り直します。

6.48 戦闘終了処理

第22インパルス終了時、戦術ボード上に両陣営の艦艇が残っており、交戦が終了せず、お互いに視認できる場合、第1インパルス (主導権決定) から手順を開始します。

一方の陣営の全艦艇が戦術ボード外に脱出する (6.46) か、交戦終了 (6.47) するか、撃沈されるか、あるいは4ラウンド (88インパルス) が終了すると、直ちに水上戦闘が終了します。水上戦闘により、プレイヤーは移動を再計画することができます (5.27)。

戦闘終了後、戦術ボード上を離れることなく、同種の任務にあった友軍部隊は、艦艇を入れ替える事ができます (この時だけ許されます)。戦闘で両陣営とも砲雷撃をしなかった場合、それぞれの部隊は計画された移動が続けます。砲雷撃が行われた場合は、砲撃した側、された側の水上部隊は、接触が起きたゾーンに残ります。

6.49 長時間の戦闘

水上戦闘がインパルス手順を4順した場合、第4順目の終了時点で、戦闘は一時中断します。次ターンへ水上戦闘は継続され、戦闘が行われているゾーンに進入するあらゆる部隊は、通常の「接触手順」 (5.7) で接触を行う事ができます。

6.50 砲戦

砲戦インパルス中、射程 (6.51) 内にあり、お互いに視認できる (6.37) 敵艦を攻撃できます。夜間や天候状態によっては射程内にある敵艦であっても、視認していない場合もあります。主導権プレイヤーが砲撃を完了した後、相手プレイヤーが同様の手順を行います。突然の遭遇 (5.78) の場合を除き、砲撃結果は同時に適用されます。主導権側の砲撃による損害 (7.0) は、雷撃戦インパルスの冒頭まで、非主導権側艦艇に影響を及ぼしません。

6.51 射程

射程を求める際、目標艦の居るヘックスは数えますが、射撃艦が居るヘックスは数えません。主砲射程 6ヘックスまで
副砲射程 4ヘックスまで
小口径砲射程 2ヘックスまで

6.52 宣言

主導権プレイヤーが、まずどの艦艇がどの敵艦を攻撃するか宣言します。全ての敵艦に攻撃する必要はありません。プレイヤーの使用する全艦艇で1隻の敵を攻撃しても構いません。その場合、1砲撃インパルスごとに一度で攻撃します。個々の艦艇は、ある1種類の砲撃力を複数目標艦に「分割」してはいけません。しかし、種類の異なる砲撃力で、複数の目標艦を射撃する事は構いません。(例: 主砲で1目標、小口径砲で1目標を射撃)

6.53 射線の妨害

友軍艦艇のいるヘックスに射線を通した射撃はできません。

6.54 砲撃力値の変化

ある種の状況下では、艦艇の砲撃力値は修正されます。必ず、それぞれの艦艇の砲種ごとに修正が行われます。修正効果は累積します。艦砲射撃任務にある部隊の艦艇は、それらが敵艦に砲撃する最初のインパルスでは、砲撃力の値は半分になります。複数の艦艇が同じ目標の敵艦を砲撃する場合、最初に砲撃をする艦以外は砲撃力の値が半分になります。(端数は切り上げます)
例: 「霧島」を撃沈した「ワシントン」と「サウス・ダコタ」が、今度は距離2にある日本軍駆逐艦「長波」へ発砲します。「ワシントン」の残り主砲値13と小口径砲値6で、全ての砲撃力で射撃します。「サウス・ダコタ」は残り主砲砲撃力値9は、同じ目標を射撃するので、半分にして切り上げて5です。「サウス・ダコタ」の残り小口径砲値1は、同じ目標を射撃しますので、半分にして切り上げて1です。

6.55 命中

各主砲値1に対してサイコロ1個を振ります。その後、各副砲値1に対してサイコロ1個、さらに各小口径砲値1に対しサイコロ1個を振ります。砲撃修正表を見て、修正を加えます。6以上の結果で、1命中を与えます。1命中につきサイコロ2個を振り、砲撃損害判定表で結果を求めます。例: 本例では修正はありません。連合軍プレイヤーは、「ワシントン」主砲群で7個のサイコロを振り、結果は2, 2, 3, 3, 5, 6でした。「ワシントン」は主砲で1命中を与えました。同プレイヤーは「ワシントン」の小口径砲で6つのサイコロを振り、その結果は1, 1,

3, 3, 5, 6でした。「ワシントン」は小口径砲で1命中を与えました。

6.56 複数の集団

同じ陣営の複数の集団が同じヘックスに居る場合、その陣営プレイヤーは、それぞれの集団に付きサイコロ1個をふる。より高い目の集団が射撃する事ができます。同数の場合、最も高い目が出た全ての集団が射撃可能です。

6.57 砲撃の制限

スコールでは小口径砲は射撃できません。嵐の場合、小口径砲と副砲は射撃できません。大嵐では砲撃できません。航行不能(7.72)の艦艇、曳航されている(8.4)艦艇は、射撃できません。

6.6 雷撃

雷撃インパルス中、魚雷を装備する艦艇は、0~2ヘックスの距離にあり、視認(6.37)している敵艦艇に雷撃する事ができます。雷撃インパルスと砲撃インパルスは、別々に解決されます。すなわち、砲撃においてその雷装を破壊された艦艇は、雷撃インパルスに雷撃を行えません。

6.61 雷撃の制限

嵐、大嵐の間、雷撃はできません。(潜水艦による雷撃もできません。)航行不能(7.72)艦艇、曳航・被曳航中の艦艇(8.4)も雷撃できません。友軍の艦艇と同じヘックスに居る敵艦艇への雷撃は、雷撃を行う艦艇もまた同じヘックスに居る場合だけ可能です。

6.62 宣言

主導権プレイヤーが、まずどの艦艇がどの敵艦を攻撃するか宣言します。全ての敵艦に攻撃する必要はありません。プレイヤーの使用する全艦艇で1隻の敵艦を雷撃しても構いません。その場合、1雷撃インパルスに一度に攻撃を解決します。個々の艦艇は雷撃値を全て用い、同時に、一つの目標艦艇に対して雷撃します。複数の目標艦艇へ分割したり、他の雷撃インパルスに雷撃するために残しておいてはいけません。

6.63 命中

雷撃艦艇の雷撃値と同数のサイコロを振り、艦艇による雷撃修正表を見て修正を加えます。サイの目6以上で1命中を与えます。各1命中につきサイコロ2個を振り「雷撃損害表」で効果を判定します。

例：イタリア軍駆逐艦「ピガフェッタ」は1ヘックスの距離から、「サウス・ダコタ」に雷撃します。枢軸プレイヤーはサイコロ2個を振り、結果5, 6。(訳注：イタリア軍駆逐艦「ピガフェッタ」の雷撃値は1であり、サイコロも1つしか振れない。)距離1からの雷撃で、それぞれのサイの目に1を加える。(訳注：「艦艇からの雷撃表」では、目標「サウス・ダコタ」はBBで更に+1、しかし最大修正+1までで、結局はサイの目+1は正しい。)2命中になりました。枢軸プレイヤーは、「ピガフェッタ」からの雷撃命中1につきサイコロ2個ずつを振り、結果は8と12。「8」は3船体命中と2副砲命中。「12」でさらに5船体命中と、艦速の全てを喪失。(訳注：結果表12の欄は6船体命中と全艦速喪失。)"「サウス・ダコタ」は航行不能になりました。

6.64 複数の集団

同じ陣営の複数の集団が同じヘックスに居る場合、その陣営プレイヤーは、それぞれの集団に付き1個のサイコロをふる。より高い目の集団が雷撃する事ができます。同数の場合、最も高い目が出た全ての集団が雷撃可能です。

6.65 雷撃の制限

各艦艇は、魚雷の再装填(9.32)、再装備(15.6)がなされるまで、ゲーム中1回だけしか雷撃できません。艦艇が1度雷撃を使用したら、データ・シートの雷撃値にスラッシュマーク(/)を付けます。2以上の雷撃値をもつ艦艇も、後で使うためにその内幾らかを「とって置く」事はできません。

7. 0 艦艇の損害

データ・シートには、その艦艇の各部分への損害を記録するマスがあります。損害が生じたら、マスを左から右へ消して行きます。あるセクションの全てのマスが消されたら、そのセクションは破壊されます。船体マスが全て消されたら、その船は沈没します。

7.1 装甲

データ・シートの艦艇の各部位には、装甲が施されているかどうか書かれています。装甲には2種類あります。重装甲(マスがグレーの陰影)、軽装甲(マスに斜線)。マスにグレーの陰影も斜線もないのは、装甲無しです。

7.2 貫通

魚雷または主砲による命中では、あらゆる種類の装甲が貫通されます(損害を与えます)。副砲による命中では、軽装甲は貫通しますが、重装甲は貫通しません。小口径砲による命中では、装甲されていない部位だけが貫通されます。副砲、小口径砲による命中が、敵艦の貫通不能の場所に生じても、その命中は無効になります。

例：「ボイズ」が副砲で「大和」を撃ちます。サイの目6で1命中を与えました。連合軍プレイヤーはサイコロ2個を振り、「4」です。「砲撃損害表」をみて、その結果「1船体命中」です。しかし「大和」の船体は重装甲なので、その堅い表皮に跳ね返され、結果は無効でした。

7.3 陥突入弾(真上から垂直に降って来る砲弾)

距離6ヘックスからの主砲による命中、または航空機からの爆撃(雷撃は除く)で、砲撃損害表の結果「10」では、追加で船体マスが破壊されます。(訳注：Bomb Alley等の砲撃損害表では「4」でも)これは、データ・シートで船体マス全てが外枠で囲まれている艦では、甲板も重装甲が施されているので効果ありません。陥突入弾の効果は1艦艇に対してだけです。複数艦艇カウンター内の他の艦艇には、損害を与えません(9.6)。

7.4 致命的損害

砲撃命中の結果が「致命的損害」の場合、サイコロ2個を振り、戦術ボード上の「致命的損害表」を見ます。小口径砲による命中では、致命的損害は生じません。この結果は無視します。特に明記されている以外、装甲が通常防ぐことが可能な砲弾種による致命的損害は防げます。

7.5 損害のかたがわり

7.51 存在しない砲への損害

主砲を持たない艦艇に「主砲命中」が生じた場合、その命中は副砲への命中になります。同様に、副砲を持たない艦では、小口径砲へ。小口径砲も持たない艦艇では、対空砲(AA)へ。対空砲も持たない艦艇では、その命中は「船体命中」にします。このようにして、非武装船への主砲命中は、船体命中となります。

7.52 破壊された砲への損害

元々主砲を装備していたが全ての主砲を失った艦艇が、更に主砲命中を被った場合、船体命中になります。同様に、副砲全てが破壊された後に、「副砲命中」が生じても船体命中になります。(主砲を元々持たず副砲が全て破壊された艦艇が、主砲および副砲に命中を受けたら、船体命中になります。)小口径砲への命中は、全ての小口径砲が破壊された後は対空砲への命中となり、全対空砲が破壊されたら船体命中となります。(元々主砲、副砲を持たず、小口径砲を全て破壊された艦艇への、主砲、副砲、小口径砲命中は、対空砲命中となります。)全ての砲を失った艦艇での「砲への命中」はすべて船体命中になります。発砲された砲弾種は、その艦艇の船体装甲を貫通できる場合のみ、影響を及ぼします(7.2)。

7.53 雷装への命中

魚雷を搭載しない艦艇に「雷装命中」が生じた場合、その命中は無効です。1雷装命中により、もしその艦艇が2以上の雷撃値を持つ場合でも、再装填分も含めその艦艇の全ての雷撃値が破壊されます。

7.6 追加損害

主砲命中または航空機の爆撃命中(雷撃を除く)は、追加の損害を発生させるかもしれません。軽装甲あるいは非装甲のマスが、これらの命中で損害を受けた場合、「各命中1に付き」1個サイコロを追加で振ります(破壊されたマス毎ではありません)。結果サイの目4から6で、同種のマス1個が追加で破壊されます。

7.61 損害のかたがわり

損害を受けるべきマスが全て破壊されている場合、「損害のかたがわり(7.5)」の手順に従って、追加損害を割り当てます。

7.62 制限

追加損害は、致命的損害(7.4)では適用しません。また、陥突入弾(7.3)による効果に累積して加えません。追加損害は同じ艦艇にのみ適用します。複数艦艇カウンターの別の艦には、損害が及びません。

7.7 移動・浮力への損害

7.71 艦速低下

半数より多くの「船体マス」を損失した艦艇は、その最大艦速が1低下します。(4は3に。3は2に。2は1に。2は1に。2は1に。1は0に。1は0に。)

7.72 航行不能

艦速が0まで低下した艦艇は「航行不能」になり、曳航される(8.4)以外では移動できません。プレイヤーは自分の艦艇を、いつでも自沈させることができます。航行不能の艦艇は、砲撃、雷撃をすることができません。

7.73 浸水

75%より多くの船体BOXを喪失した艦艇は、浸水の危険が生じます。この様な艦艇の所属プレイヤーは、各「水上移動ラウンド」終了時に、対象艦艇が港に居ない場合はそれぞれの艦艇に付きサイコロ2個を振る。結果が12以上なら、追加で1船体損害を被ります。当該艦艇が、2ゾーン移動した場合はサイの目+1、3ゾーン移動した場合は+2します。また、その時の天候状況で以下の修正を加えます。スコール：+1、嵐：+2、大嵐：+3。

7.8 航空母艦

空母 (CV, CVE, CVL, CVSは除外) は、その艦の航空機の離着艦能力を示す「飛行甲板マス」を持ちます。この「飛行甲板」にも損害が生じます。空母に主砲または副砲命中が生じた場合、通常の損害に加え「1 飛行甲板マス」を消します。(一般に空母は主砲、副砲を持ちませんので、対空砲によりかたがわりされる小口径砲への命中が、通常の損害。)

8. 0 損傷艦

損害を受けた艦艇は、いくつかの特別な配慮を用い、減少した能力で運用されます。

8.1 集団行動不能艦艇

その艦艇が持つ最大の砲力値の半分、あるいは船体マスの半分以上を喪失した艦艇、艦速の低下を被った艦艇。これらは集団から離脱させる事ができます。この行動は、その「集団行動不能艦艇」やそれと同じヘックスにいる他の艦艇が、そのインパルスに移動を許されているかどうかに関わらず、そのプレーヤーのあらゆる「移動インパルス」の冒頭で行うことができます。艦速低下の損害結果により、移動インパルスにこの離脱が行われる場合、それがいた集団ではなく、この「集団行動不能艦艇」だけが直ちに艦速低下のペナルティを被ります。

8.2 空母の航空戦力

空母の飛行甲板マス内に書き込まれている数値は、その空母から作戦可能な航空機カウンターの数と一致しています。飛行甲板が破壊された(マスが消去された)場合、その空母の航空機収容能力(10.21)は、最大でまだ消されていない飛行甲板マス内の数値まで減少します。損害を記録する場合、飛行甲板は必ず、数値の大きいものからマスを消していきます。例: イタリア軍空母「アキラ」が、イギリス軍の攻撃で2主砲命中を被りました。4つの飛行甲板を持ち、それぞれ9-6-2-0と記入されています。枢軸プレーヤーは「9」と「6」のBOXを消します。「アキラ」は飛行甲板の修理がなされるまで、2ステップまでだけ航空機を運用可能です。(訳注: データ・シート上で「アキラ」は、5飛行甲板を持ち、記入されている数値は11-9-5-3-0です。よって消去されるマスは「11」と「9」で、以後運用可能な航空機は5ステップです。)

8.22 その他の損害の影響

空母が「航行不能」(7.22)、曳航中、被曳航中の場合、航空機の離発艦(10.63)はできません。(訳注: ルール8.41で、空母は他の艦艇を曳航不可です。)

8.23 航空機の配置換え

ある空母から発艦不能になった航空機は、その空母が友軍港に入港した際に、空母上から移されます。それらは、その港で他の空母へ移すか、その航空機が利用可能な基地(10.24)、すなわち飛行場、水上機基地へと配置されます。空母が沈んだ場合、そのハンガーないし準備ボックスにいた航空機は除去され、プレーから取り除かれます。

8.24 航空機の誘爆

空母の準備ボックス内に航空機が存在する時に、それぞれの主砲命中、副砲命中中、航空機からの爆撃(雷撃を除く)命中の各1命中につき、(砲撃命中表ではなく)「致命的損害表」でサイを振ります。

8.25 水上機母艦

水上機母艦(CVS)は、飛行甲板マスを持ちません。水上機母艦は、半分以上の船体マスを失った場合、航空機を運用できません。

8.3 応急修理

8.31 推進力の修理

プレーヤーは、戦闘による損害(燃料切れによるものは除外)で航行不能になった艦艇の移動力回復を試みることができます(移動力だけでなく、砲撃、雷撃能力ではありません)。各戦闘ラウンドの第22インパルス、および、そのターン中に戦闘に関与せず「撤退中」にある艦艇は特殊作戦フェイズに一度、所属元のプレーヤーは移動不能な各艦艇につき1個サイを振ります。結果6で、その艦艇は艦速1で移動できます。結果1または2で、損害は修理不可能なまで拡大し、その後は修理を試みる事ができません。まだ移動可能な損傷艦艇は、修理を行えません。(艦速1より速くは、修理で回復できません。)

8.32 飛行甲板の修理

その空母が攻撃を受けなかった各ターンに、プレーヤーは飛行甲板の修理を試みる事ができます。サイコロを1つ振ります。1942年7月以降の米空母は+1修正をします。1943年7月以降の米空母は+2修正をします。結果5か6で、1飛行甲板マスが修理されます。結果1で、その後修理を試みる事ができません。

8.4 曳航

8.41 曳航

戦闘によりその移動力をすべて失ったり(7.72)、燃料不足で

(15.2)航行不能になった艦艇は、友軍のそれと同種かより大きな艦艇により曳航される事ができます。戦艦と巡洋戦艦は、あらゆる種類の艦艇を曳航できます。巡洋艦と海防艦は、巡洋艦(AC, CA, CL)、護衛空母(CVE)、海防艦、水上機母艦、駆逐艦、護衛駆逐艦、水雷艇とあらゆる輸送船を曳航できます。駆逐艦は、他の駆逐艦、護衛駆逐艦、水雷艇、小型輸送艦を曳航できます。各艦艇は、他の1艦艇のみを曳航できます。空母は曳航を行いません。

8.42 作戦ボードでの移動

損害を受けた艦と、それを曳航している艦艇は、偶数ターンにのみ1ゾーン移動可能です。

8.43 戦術ボードでの移動

水上戦闘において、曳航中・被曳航中の艦は、第10か第11インパルスにのみ移動できます。

8.44 複数艦カウンター

他艦を曳航するか曳航される艦艇は、同一の「複数艦カウンター」に含まれている艦でも、それ以外の艦艇でも構いません。

8.45 部隊構成

曳航する艦と曳航される艦は、部隊マーカーがまだあるなら新しい部隊を形成します。この部隊には、「撤退」命令が与えられます。曳航する艦と曳航される艦を護衛するために、もちろん「護衛任務」につく別の部隊を作れます。この部隊は「部隊の分割(5.52)」による減速効果を受けません。

8.46 曳航の解除

艦艇はいつでも曳航を解除できます。曳航されていた艦は動かせませんが、曳航していた艦は通常通り動けます。航空攻撃(13.3)にさらされた艦は、直ちに曳航を解除できます。それ故に、航行不能艦艇のみがサイの目修正を受けることとなります。

9. 0 特別ルール

9.1 艦砲射撃

幾つかのシナリオでは、一方あるいは双方のプレーヤーに、特定の沿岸ゾーンへ艦砲射撃を加える事を要求します。艦砲射撃の実施には、艦艇は「艦砲射撃」任務を与えられ、目標ゾーンに完全1ターン留まらなくてはなりません(記録シートに「榴弾(Shell)」と書きます)。艦艇は、その艦艇が移動したターン、戦闘に参加したターンには艦砲射撃が行えません。その艦の所属プレーヤーがその様な艦艇が艦砲射撃を実施する事を欲する場合、次ターンまで艦砲射撃を延期するように移動計画(5.23)を変更します。

9.11 手順

特殊作戦フェイズに艦砲射撃を行うプレーヤーは、どの海岸ゾーンを攻撃するか、艦砲射撃を行う艦艇の数(艦種、艦名は明らかにしなくて良い)を宣言します。射撃する艦艇の砲が、その時点の天候下で発砲が禁止されている場合(6.57)、艦砲射撃は行えません。同一部隊の全艦艇は、同じ目標を艦砲射撃しなくてははいけません。

9.12 飛行場への射撃

艦艇は飛行場または水上機基地のハンガーあるいは準備ボックスXにある航空機を艦砲射撃できます。利用可能な砲力値1につきサイコロ1個を振ります。主砲では結果5と6、副砲では結果6で1命中です。小口径砲では、結果6なら2度目のサイコロを振ります。2回目のサイコロの結果が5または6で1命中です。3命中につき航空機1ステップが破壊されます。飛行場の所属プレーヤーを先行にして、両プレーヤーは除去するステップを交互に選びます。同じ艦砲射撃の「飛行場への4命中」につき、基地の航空機収容数を1低下させます。(航空基地の損害は修復できます。13.53を参照。)

9.13 弾薬

艦砲射撃実施以前の「艦砲射撃」任務中の部隊の艦艇は、敵艦艇に対して発砲する最初のインパルスにおいて、その砲力値は半分になります。艦砲射撃任務の艦艇が、その如何なる砲でも戦闘において射撃したなら、艦砲射撃は以後できません。ただし、友軍港に帰還する様に計画しなおし、港で3ターンを過ごして「艦砲射撃用弾薬」を搭載し、それ以後なら「艦砲射撃」任務を指示することができます。艦艇は、艦砲射撃は1度しか行えません。友軍港に帰還して3ターンを過ごし艦砲射撃用弾薬を積みなおした後に、もう一度艦砲射撃任務ができます。

9.2 港

部隊は、他の海上ゾーンに進入するのと同様、友軍港に入れます。(どの港かは、シナリオで明示されています。)
「命令フェイズ」に記録シートへ「入港」と記入し、その部隊が港に入った「海上移動フェイズ」に宣言します。

9.21 大きな港、小さな港

部隊は、如何なる港のゾーンへでも進入する事ができます。小さな港にいる敵艦艇を攻撃する事ができます。しかし、自軍が使用する事が許されない（敵または中立の）大きな港へは入港できません。

9.22 港での戦闘

小さな港にいる艦艇は、敵艦艇や潜水艦によって攻撃される事があります。攻撃側のプレイヤーが望むなら、接触は自動的に生じます。港にいる艦艇側プレイヤーは、戦闘では「主導権」(6.2)を取れません。また水上戦闘の間、艦艇を移動させる事もできません。攻撃する側の艦艇は、港にいた（敵）艦艇が存在するヘックスと、その隣接ヘックスには入れません。港では、艦艇は雷撃できません。（例外：潜水艦、16.36）

9.23 港での移動

港にいる部隊は、その隣接するゾーンへ進入する以前に、まず港が存在する海上ゾーンへ入らねばなりません。「記録シート」に海上ゾーン番号を記入し、「海上移動フェイズ」において、その部隊を港では無く、その海上ゾーンへ進入させその旨宣言します。

9.24 封鎖

「迎撃任務」にある部隊が港を含むゾーンに進入あるいは占居している場合、その部隊のプレイヤーはその港を封鎖する事ができます。「命令フェイズ」に記録シートに「封鎖」と記入し、「海上移動フェイズ」に封鎖を宣言します。封鎖を行うプレイヤーは、その港への出入りを試みる全ての部隊に対し、「接触判定」で+2の修正を受けます。封鎖中のプレイヤーが、その封鎖位置から部隊を動かした場合、「封鎖解除」と記入しその旨宣言します。

9.3 雷撃特別ルール

9.31 長射程魚雷

日本軍の長射程魚雷を搭載する雷撃値2以上の艦艇は、距離3および4ヘックスの目標を雷撃できます。3ヘックス離れた目標を雷撃する場合、雷撃値を半分にします。4ヘックス離れた目標を雷撃する場合、雷撃値を1/4にします。どの射程であれ、命中した長射程魚雷の雷撃では「雷撃損害表」でのサイコロに+2加えます。（結果が「2」の場合は、+2を加えない。）3または4ヘックスの距離から雷撃する場合、その目標ヘックスにいる艦艇から艦艇を無作為に引き、総命中数と同数サイコロを振り損害を適用します。（艦艇を不透明の容器に入れます。艦艇の所属するプレイヤーが各1命中につき1艦艇を引きます。一度引かれた艦艇は、次の命中艦艇を引く前に容器に戻します。例え、その艦艇が魚雷命中により沈没したとしても。）

9.32 魚雷の再装填

長射程魚雷を持つ日本軍艦艇は、再装填用魚雷1組を搭載し、乗員もすばやく再装填を行えます。この様な艦が雷撃を行ったら、（データ・シートの）雷撃値の上にスラッシュ（/）を記入し、雷撃を行ったラウンドとインパルスを記録しておきます。その時まで雷装が破壊されなかった再装填用魚雷は、次のラウンドの同戦闘インパルス以降なら、いつでも発射可能です。再装填分を使用したら、「LL」の上に「x印」を記入します。

9.33 日本軍の魚雷

その他の日本軍（航空機、LL表記が無い潜水艦や艦艇）の魚雷も、非常に効果的な兵器でした。それらの命中による損害を決める時、雷撃損害判定表でのサイコロに1加えます。但し、結果「2」の場合は1を加えません。

9.34 雷撃値の減少

1943年9月以前のアメリカ艦では、雷撃値は1/4にします。

9.4 指揮官

幾つかのシナリオでは、特別の能力を持つ精力的で、有能な指揮官が存在します。

9.41 旗艦

指揮官が存在する場合、データ・シート上の座乗する艦艇名の隣に、その指揮官名を記入します。これが彼の旗艦になります。もう一方のプレイヤーに、この事を明かしてはいけません。指揮官は旗艦を変えてはいけません。仮に旗艦が沈んだ場合、指揮官は取り除かれます。（仮に提督が生存していたとしても、参謀の死傷、通信装備の損失その他混乱を生じると考えます。）

9.42 接触

接触判定の際、指揮官の存在する事でサイの目に1を加えるか、1を引くかします。水上戦闘で主導権を判定する場合（6.2）、枢軸指揮官はサイの目から1を引く事ができ、連合軍指揮官はサイの目に1を加える事ができます。

9.5 積荷と揚陸

幾つかのシナリオでは、輸送船あるいは輸送を行う戦闘艦が、荷を積み降ろしする事を要求します。全ての輸送船と輸送を行う戦闘艦は、特にシナリオで指定されている場合を除き、シナリオ開始時に荷の積載を完了してあります。艦艇は荷の積み降ろしを特殊作戦フェイズに行います。

9.51 可積載量

大型輸送船（カウンター上に1隻のシンボル）の可積載量は3です。各小型輸送船の可積載量は2です。APDの可積載量は1です。幾つかのシナリオでは、特定の場所で揚陸・荷揚げをする事で勝利得点を得る事が出来ます。

9.52 戦闘艦による輸送

幾つかのシナリオでは、プレイヤーは戦闘艦を輸送に用いる事になります。駆逐艦3隻で可積載量1となります（端数は無効）。巡洋艦（AC、CA、CL）の可積載量は1。水上機母艦の可積載量は2です。

9.53 荷の積載と荷揚げ

友軍港での荷積みまたは荷揚げは、3ターン掛かります。（記録シートに「積載」か「荷揚げ」と書きます。）APD、DD、CVSは1ターンで荷揚げする事が出来ます。

9.54 揚陸

輸送船は友軍港を含まない海岸ゾーンにて、荷降しが出来ます。これを「揚陸」と言います。揚陸には輸送船の可積載量を6倍した数値と、同じだけのターン数が必要で、シナリオで特に指示されない限り、戦闘艦は揚陸を遂行出来ません。APD、DD、CVSは1ターンで揚陸可能です。

9.55 制限事項

移動および砲撃を行った艦船は、同ターンに積載、揚陸出来ません。予定されていた積載、揚陸は、次のターンに延期されます（5.23）。

9.56 天候

天候が大嵐の間は、如何なる場所においても積載、揚陸・荷揚げできません。

9.6 複数艦カウンター

幾つかのカウンターは、2隻以上の小型輸送船、戦闘艦を表します。

9.61 戦闘

水上戦闘のセットアップでは、複数艦カウンターは1隻の小艦艇として扱います。カウンターの所属プレイヤーが望むなら、各個別艦艇は別々の目標を砲撃できます。複数艦カウンターの各艦艇は、同一の目標として扱われます。敵の砲撃、雷撃、爆撃で複数艦カウンターが命中を受けた場合、所属プレイヤーが適当と思う方法でカウンターに含まれる各艦艇に損害を配分します。しかし陥突入弾（7.3）、損害波及（7.6）による損害は、他の艦艇への命中を処理する以前に、同じ艦に適用します。

9.62 視認

複数艦カウンターが、戦術ボード上で敵艦艇の視認距離内に入った場合、あるいは所属部隊が航空機や潜水艦からの攻撃を受ける場合、そのカウンターが表わすのが何隻であるかを暴露しなければなりません。

9.63 速度

複数艦カウンターの全艦艇は、カウンターに表示されている艦の中で最も遅い艦の速度で移動します。1隻が航行不能におちいった場合、その航行不能艦が沈没するか、分割されるか（9.64）、曳航されるまで、カウンターのどの艦艇も動けません。

9.64 分割

命令フェイズに、他の同種複数艦カウンターが余っていれば、複数艦カウンターを分割する事ができます。

例：イタリア軍のスピカ級水雷艇カウンターの1隻が、損害を受け艦速が2に落ちました。このカウンターは3隻を現し、内2隻は損害がありません。枢軸プレイヤーはもう一つスピカ級のカウンターをプレーに用い、損害艦を表わすのに用います。

9.7 陸地

幾つかのゾーンには島や海岸線からなる陸地が含まれ、それらは戦術ボード上での移動に影響を及ぼします。

9.71 海岸

作戦ボード上のゾーンの一辺が完全に陸地の場合、艦艇は陸地に一致する戦術ボード端の濃い青ヘックス及びその両側の水色の各2ヘックスから、ボード外に出る事ができません。

例：SOPACの作戦ボード地図では、E12ゾーンの西側ゾーン端は陸地で塞がれています。戦術ボード上で、艦艇はZ11からZ15のヘックスからボード外に出る事は出来ません。

L24のゾーンは、西と南西以外の全てのゾーン端が塞がれています。艦艇はZ1からZ7とZ15からZ24のヘックスから、ボード外に出る事はできません。

9.72 島

戦闘が生じているゾーン内に島がある場合、中心ヘックス（A1）に「島マーカー」を置き、そのヘックスを陸地として扱います。艦艇は陸地ヘックスには入れません。

9.73 座礁

陸地（島又は陸地で塞がれたボード端）に隣接するヘックスに入った艦艇は、座礁の恐れがあります。各艦艇につきサイコロ2個を振り、主力艦及び大型輸送船にはサイの目に1加えます。結果11以上でその艦は座礁し、移動できなくなります。

9.74 浮力の回復

プレイヤーは、座礁した艦艇の浮力の回復を試みる事ができます。所属プレイヤーは、第22インパルスにその様な艦艇1隻につきサイコロ1個を振ります。結果6以上で、その艦は自由になります。自由になった後、所属プレイヤーは再びサイコロ1個を振ります。船体为非装甲の場合、結果に1加えます。結果の1/2（端数は切り上げ）が、破壊された船体マスの数です。しかし、船体マスの残りがなくなる場合は-1しませんが（最小限度1まで）。

9.75 砲戦への影響

艦艇は射線が陸地ヘックスを通った射撃は出来ません。目標を宣言する（6.52）時に、射撃プレイヤーは射撃艦のいるヘックスの中心から目標艦ヘックスの中心に定規か糸を当てます。射線が陸地ヘックスを通る場合、ただ単に「島カウンター」上でなくヘックス端を走る場合も、その艦艇はその目標艦を射撃できず、他の目標艦を射撃するよう指定します。

9.8 天候

シナリオでは、各シナリオ開始時の天候状態が指示されています。

9.81 天候決定フェイズ

天候決定フェイズに枢軸プレイヤーはサイコロ1個を振り、天候状態が変化するかどうかを判定します。各ゲームのシナリオ集に天候変化の結果が列記されています。プレイヤーは、記録シートの該当ターンの左に、現在の天候をメモしておきましょう。

9.82 天候状態

6段階の天候状態があります。

1) 快晴 2) 曇り 3) 雨 4) スコール 5) 嵐 6) 大嵐

9.83 移動・戦闘への影響

スコールでは、小口径砲は射撃不可。嵐では、小口径砲と副砲は射撃不可。大嵐では、あらゆる砲が射撃不可です。大嵐では、あらゆる航空機は飛行不能です。大嵐では「積載」「荷揚げ・揚陸」は出来ません。最大艦速がスコールでは3、嵐では2、大嵐では1になります。

上級ルール

以下10.0から14.0までのルールは、航空機を含むシナリオにて使います。両プレイヤーは、プレー経験をより熟練させる事を望むなら、これらのルールの全て、または幾つかを加えても良いでしょう。

10.0 航空作戦

航空機カウンター1つは、約12機の航空機を表わしています。完全戦力カウンターは、2ステップ（表と裏）を有します。減少戦力カウンター（裏にひっくり返す）は、1ステップしか持ちません。同一機種種の2つの減少戦力カウンターは、合流させて1つの完全戦力カウンターに出来ます。しかし、1つの完全戦力カウンターを2つの減少戦力カウンターに分割する事はできません。

10.1 航空機の種類

- ・戦闘機：丸で囲まれた空対空戦闘値をもつ航空機。
- ・急降下爆撃機：カウンターに下向き三角形の印を持つ航空機。
- ・雷撃機：対艦攻撃値が黒い太丸で囲まれている航空機（例：日本軍のB5N2、イタリア軍のSM.79、イギリス軍のソードフィッシュなど）
- ・水平爆撃機：対地攻撃値が丸で囲まれているが、急降下爆撃機や雷撃機ではない航空機。

10.2 航空基地

飛行任務以外、航空機カウンターは航空基地に置かれます。航空基地には飛行場、水上機基地、航空母艦があります。航空機はそれぞれ、「航空基地カード」の適切なボックス内に置きます。

10.21 収容能力

各飛行場、水上機基地、空母には、航空基地カードに記されている最大航空機収容能力があります。これは、その航空機基地に置く事ができるステップ数を表わしています。基地が収容能力値に達した場合、それより多くの航空機は該当基地に着陸できません。CAP、ASW哨戒、索敵の各ボックス内にある航空機は数えません。基地がその許容収容能力を超えた場合、他の航空機の着陸や「飛行部隊」（移送任務以外）の発進を行う前に、所属プレイヤーは余剰分の航空機を除去するか「移送任務」の飛行部隊を発進させなくてはなりません。

10.22 航空基地カード

各航空基地は「航空基地カード」上にその配置欄を持ちます。各配置欄には陸上用「ハンガー」と「準備」の2つのボックス、空中哨戒用に「CAP（10.8）」「航空索敵（11.0）」「対潜哨戒（10.9）」の3つのボックスがあります。

10.23 秘匿

プレイヤーは対戦相手の航空機基地カードを見てはいけません。

10.24 制限事項

航空機カウンターの上には、その航空機が使用できる基地の種類が示されています。Cは空母、Lは陸上基地、Sは水上機基地。空母艦載機は、味方の空母と陸上基地へ離着陸できます。陸上基地航空機は、飛行場へのみ離着陸できます。水上機は、味方水上機母艦のいる沿岸ゾーンの水面、友軍港、水上機基地に離発着できます。

10.3 準備

航空準備フェイズに、基地「ハンガー」にいる全ての航空機は、その基地の「準備ボックス」へ移されます。シナリオ開始時点では、全ての航空機は「準備ボックス」内に置かれます。

10.4 指示

航空哨戒フェイズに、航空機には哨戒任務を指示する事ができます。「CAP（空中哨戒待機）」（10.8）の航空機は、その基地の配置欄の「CAP」ボックスへ置きます。これらの航空機には「航空作戦」（10.5）を指示する事はできません。しかし、これらだけが敵の「航空作戦」を迎撃する（10.8）事ができます。

敵水上部隊の「航空索敵」（11.0）を指示された航空機は、「航空索敵」ボックスへ置きます。「対潜哨戒」を指令された航空機は「ASW哨戒」ボックスへ置きます。四角で囲まれているのでない「空中戦値」を持つ航空機は、CAPに置く事ができます。戦闘機以外の航空機は、ASW哨戒に置く事ができます。

10.5 航空作戦

航空作戦指示フェイズに、航空機は作戦を指示されます。航空機を部隊カードの飛行部隊ボックスへ移します。

10.51 飛行部隊

同一の航空作戦を指令された航空機カウンター群を「飛行部隊」と言います。「飛行部隊」に指定されたら、基地へ帰還するまでの間、一つの「飛行部隊」の全ての航空機は一緒にして置きます。飛行部隊カウンターをマップ上に配置し、飛行部隊を構成する航空機カウンターはマップ外の、該当する「飛行部隊」ボックスへ置かれます。

10.52 組織立った行動

飛行部隊を構成する全ての航空機は、皆同じ基地でターンを開始し、皆同じ基地に帰還しなければなりません。発進したのと同じ基地に帰還する必要はありません。飛行部隊が基地に戻ったら、その基地の「ハンガー」ボックスへ航空機カウンターを置きます。

10.53 雷撃機

雷撃機は「対艦攻撃任務」（下記参照）において、他の種類の航空機と一緒にして飛行部隊を形成してはいけません。雷撃機飛行部隊は、護衛飛行部隊を同伴できます。

10.54 作戦任務

各「飛行部隊」には、以下の様な「作戦任務」を指令します。「航空基地カード」の「準備」ボックスにある航空機にだけ、「作戦任務」を指令できます。目標に到達するまでは、飛行部隊の作戦任務を明らかにしてはいけません。記録シートへ、各飛行部隊の作戦任務を記入します。「水上部隊」と異なり、「飛行部隊」の移動は事前に計画しません。

作戦任務

制空：制空作戦は完全に戦闘機だけで構成された飛行部隊のみに発令できます。制空任務中の飛行部隊は敵の地上目標、艦艇を攻撃できません。しかし、敵CAP、ASW哨戒中の航空機は攻撃可能です。護衛：護衛作戦は完全に戦闘機だけで構成された飛行部隊のみに発令できます。飛行部隊カウンターを、対艦あるいは対地攻撃作戦を指示された他の飛行部隊の「飛行部隊BOX」に置きます。護衛飛行部隊は、その部隊と一緒に移動し、マップ上にカウンターを置けません。対艦攻撃：対艦攻撃作戦を指令された飛行部隊は、敵の一個水上部隊を攻撃できます。目標ゾーンに2部隊以上が存在した場合、それぞれの部隊の艦艇が正体を明かす前に、攻撃側プレイヤーはどの部隊を攻撃するかを決定します。一つの港にいる全ての艦艇は、この場合では「一部隊」と考えます。対艦攻撃作戦を指示された飛行部隊は、対地攻撃はできません。対地攻撃：対地攻撃作戦を指令された飛行部隊は、基地の収容能力とその基地の航空機へ損害を生じさせる為に航空基地を攻撃できます。本シリーズのあるゲームでは、他施設を損耗させるために対地攻撃作戦を発令する事ができる場合もあります。対地攻撃作戦を指示された飛行部隊は、艦船を攻撃できません。移送：移送作戦を指令された飛行部隊は、ある味方航空基地から、航続距離内の他の基地へ移動できます。迎撃を受けた場合を除き、この飛行部隊は「索敵」と「あらゆる攻撃」ができません。移送中の航空機は、その航続距離が1/4分増加します。

10.6 航空移動

「水上部隊」と異なり、プレイヤーは「飛行部隊」の移動を計画しません。航空攻撃フェイズに、枢軸側を先行にしてプレイヤーは交互に「飛行部隊」を移動させます。

10.61 手順

飛行部隊は、陸上でも海上でも両方のゾーンを通過して移動できます。飛行部隊中で最も航続距離の短い航空機の航続距離数と移動したゾーン数が同じになるまで移動できます。所属プレーヤーは、地図上で飛行部隊の通過飛行経路を辿って行きます(例外：10.62)。攻撃飛行部隊は、その飛行経路上のどのゾーンにおいても攻撃を実施できます。次の飛行部隊の移動や戦闘に進む前に、ある一つの飛行部隊の移動と戦闘をまず完結させます。CAP中の航空機は、航続距離内の味方目標を攻撃中の飛行部隊の迎撃を試みる事ができます。(10.8)

10.62 航空母艦の秘匿維持

航空母艦が航空機を発艦させた場合、プレーヤーは航空母艦の位置を明らかにする必要はありません。全ての航続距離と滞空時間に関するルールは、空母艦載機に適用されます。しかし所属プレーヤーは、その飛行部隊の発進源や航路を明示する必要はありません。所属プレーヤーが攻撃や制空作戦遂行を望む場合、飛行部隊カウンターを攻撃を行うゾーンに置きます。そのためにCAP航空機は目標ゾーンでのみ、母艦攻撃飛行部隊を迎撃できます。

10.63 離着陸(艦)

航空機が離陸(航空機カウンターを航空部隊、CAP、索敵、ASW哨戒ボックスへ置く事)、着陸(ハンガーボックスへ置く事)する度に、所属プレーヤーはサイコロ1個を振り、「離着陸修正表」をみて適応する修正を加えます。水上機と空母へ離着陸する航空機は結果が-1以下で、飛行場へ離着陸する航空機は結果-2以下で、カウンターから1ステップ除去します。

10.64 滞空時間

各航空機には滞空時間があります。飛行部隊内で最も滞空時間が短い航空機の滞空時間と同じターン数、飛行部隊は飛行できます。他の飛行部隊に同伴している護衛飛行部隊の航空機も含めます。

例：枢軸プレーヤーは3ステップのSM79爆撃機を対艦攻撃に出しました。滞空時間は2ターンです。同様に護衛飛行部隊を付けます。4機のMc202戦闘機で滞空時間は1ターンです。この飛行部隊は離陸したのと同ターンに着陸しなくてはなりません。何故なら、戦闘機の滞空時間が1ターンしかないからです。(訳注：実際のBomb Alleyのカウンターでは、SM79の航続時間は1ターンです。)

10.65 航続距離

各航空機には航続距離があります。航続距離は、その航空機が1ターンに通過する事ができる最大ゾーン数を表わします。航空機は、航続距離を超過した目的地へ飛行できません。しかしながら、航続距離を超過し、遠過ぎて帰還不可能な目的地へは飛行できます。例えば、B5N2Kateは最大航続距離17ゾーンまでの敵部隊または基地を攻撃できます。しかし、基地に帰還するには航続距離が足りないで、攻撃後それらは除去されます。(ただし、攻撃が行われたゾーンに味方基地が存在すれば別です。)

10.66 複数の航空部隊

異なる基地の航空機同士は、同じ一つの飛行部隊を形成できません。ある部隊に2隻以上の航空母艦がいる場合、各空母の航空機は同じ飛行部隊を形成できます。2つ以上の飛行部隊が同一の目標を攻撃する場合、所属プレーヤーがその攻撃順序を決め解決します。

10.67 航空母艦

航空母艦(CV、CVE、CVL)は3ゾーン以上移動を行ったターンに、航空機を発艦させる事ができません。航空機によるCAP、ASW哨戒、索敵の作戦任務は、空母が艦速3以上では無効になります。水上戦闘に巻き込まれた部隊の航空母艦は、その水上戦闘に巻き込まれたターンにおいては、最大4ステップまでの航空機を発進させる事ができます。(CAP、ASW哨戒、索敵の航空機を含みます。)航空機の着艦は通常通り可能です。水上機母艦は、移動を行ったターンには航空機の運用ができません。

10.68 編隊形成

1つの航空基地又は航空母艦から発進する飛行部隊が6ステップ以上で構成される場合、その飛行部隊の全ての航空機の航続距離を2減少させます。この事は、CAP、ASW哨戒、索敵任務では効果もありません。

10.7 帰還

飛行場に着陸した航空機カウンターは、航空機帰還フェイズに基地の「ハンガー」ボックスに置きます。各航空基地において、今着陸したばかりの航空機カウンター2個を、準備ボックスへ置く事ができます。(ハンガーボックスを跳ばします。それゆえ、これらは次のターンに再び飛行任務ができます。)

全く船体損害を被っていない正規空母(CV)においては(CVE、CVL、CVSは不可)、1つの航空機カウンターを準備ボックスへ置く事ができます。

10.8 空中戦闘待機(CAP)

攻撃任務遂行中の敵飛行部隊が、CAPが行われている基地から2ゾーン以内に進入してきた場合、CAP中の航空機はその飛行部隊の

迎撃を試みる事ができます。CAP側プレーヤーは、その飛行部隊の迎撃を行いたいゾーンを指定します(例外：10.62)。

CAP側プレーヤーはサイコロ1個を振り、迎撃のCAP航空機が、迎撃を行うために進入する1ゾーンに付き1をサイの目から引きます。(CAP中の基地ゾーンでの迎撃はその目、CAP中の基地の隣接ゾーンでの迎撃はサイの目-1、以下同様。)

天候が雨またはより悪天候なら、サイの目-1。結果3以上で、CAP航空機は迎撃に成功し、戦闘を解決します。

10.81 複数のCAP

いかなる空対空戦闘を解決する以前に、全てのCAP迎撃の試みを解決します。

あるゾーンにおける全てのCAP航空機は、1個の航空機のグループとして扱って迎撃を行います。(同じ航空基地の全てのCAP航空機ユニットは、それらの迎撃の試みを1回のサイコロで決めます。2つ以上の基地からCAP航空機が、同じ敵飛行部隊に同一ゾーンで迎撃を試みる場合、それぞれ個別に試みを解決します。)

10.82 滞空時間

CAP航空機は、CAPを指令されている場合、その日の残り昼間ターンの間はCAPボックスに留まる事ができます。所属プレーヤーは、どのターンでもそれらを着陸させる事ができます。しかし、一日最後の昼間ターンの航空機帰還フェイズには、それらを着陸させなくてははいけません。

10.83 制限事項

CAP中の航空機は、その基地と同一ゾーンにおいては、何度迎撃を試みても構いません。しかし、他のゾーンにおいては1ターンに1回のみ迎撃を試みる事ができます。同じ航空基地からのCAP航空機は、同一の敵飛行部隊に対し1ターンに1回だけ迎撃を試みる事ができます。夜間ターンには、航空機はCAPを行えません。

10.84 制空

制空任務にある航空機は、敵基地ゾーンで、敵CAP航空機を迎撃できます。制空プレーヤーは、サイコロ1個を振り、天候が雨または、それより悪い場合はサイの目から1を引きます。結果3以上でCAPに対する迎撃は成功し、制空部隊は戦闘を解決します。

10.9 ASW哨戒(対潜哨戒)

航空哨戒フェイズ中、プレーヤーは航空機をASW哨戒に当てる事ができます。これらの航空機は、そのターンの間、他の作戦任務を行う事はできません。

10.91 滞空時間

ASW哨戒を指令された航空機は、その1日の残り昼間ターンの間ASWボックスに置き続けることができます。所属プレーヤーは、いつでもこれらを着陸させる事ができます。ただし、一日最後の昼間ターンの航空機帰還フェイズには、それらを着陸させなければなりません。

10.92 ハンター・キラー(対潜攻撃機)

航空索敵フェイズにASW哨戒中の航空機は、敵潜水艦の捜索を行う事ができます。ASW側プレーヤーは「対潜索敵」を宣言します。対潜索敵を遂行する基地と、その索敵を行う航空機の航続距離を発表します。サイコロ1個を振り、航空索敵表の修正を加えます。水上機の場合は、ステップ数は2倍にして扱います。結果6以上で、ASW索敵により敵潜水艦を発見します。ASW索敵機の航続距離以内に敵潜水艦が存在した場合、潜水艦プレーヤーはその潜水艦の存在するゾーンあるいはその隣接ゾーンを1つ通告します。潜水艦の位置が判明した場合、ASWプレーヤーは2度目のサイコロを1つ振ります。結果6で(潜水艦隊マーカ中の)1隻の潜水艦が破壊されます。

10.93 制空

制空飛行部隊は、ASW哨戒が行われている基地ゾーンで敵ASW航空機を迎撃できます。制空プレーヤーは、サイコロ1個を振ります。結果6で、ASW航空機カウンター1つ(所属プレーヤーが選択)と、制空任務飛行部隊の航空機カウンター1つ(所属プレーヤーが選択)が1ラウンドの戦闘を行います。

10.94 夜間

夜間ターン、航空機はASWを行えません。

11.0 航空索敵

航空索敵フェイズに、基地の索敵BOXに置かれた航空機は、敵水上部隊の発見を試みる事ができます。索敵航空機は、基地からその航空機の航続距離の半分以上にいる敵部隊を捜索できます。

例：航続距離/滞空時間が17/1の航空機は、基地から9ゾーン以内の敵部隊を捜索できます。16/2の航空機は、基地から16ゾーン以内の敵部隊を捜索できます。水上部隊は対艦攻撃を受ける前に、発見されていなくてはなりません。

11.1 手順

各プレーヤー（枢軸が先行）は、各敵目標を探索する航続距離内にある全索敵機のステップ数を合計します。索敵プレーヤーは、発見したい敵部隊を指定します。サイコロ1個を振り、航空索敵修正表を見て修正を行います。結果3以上で敵部隊を発見します。

11.2 索敵結果

水上部隊の位置が判明された場合、その部隊マーカーを裏返し番号を明らかにします。その部隊が航空索敵により発見される、あるいは水上戦闘に巻き込まれる事なく済んだターンまで、番号面を晒したままにします。

水上部隊の所属プレーヤーはサイコロ2個を振り、索敵結果表を見て表に指示された通りに、部隊の構成を通告します。索敵側プレーヤーには、サイコロの結果を明かしてはいけません。（相手プレーヤーは、部隊側プレーヤーの通告の「嘘」の程度を知らないままです。）通告は4種の艦種で行います。空母（CV、CVL、CVE）、主力艦（BB、BC、CA、AC、CD）、軽戦闘艦、輸送船です。

例：重巡1、軽巡3、駆逐艦5、輸送船2のソ連部隊が、ルーマニアの索敵機に発見されました。連合軍（ソ連）プレーヤーはサイコロ1個を振り、結果9です。索敵結果は「主力艦3、軽戦闘艦11、輸送船6」と通告しました。結果3を除き、不完全な場合か、数字上でのミスリードをする場合でも、正確な情報が要求される事に注意。

11.3 迎撃

敵CAP航空機の航続距離内ゾーンにて、航空機が索敵を試みる場合、CAP航空機はその迎撃を試みる事ができます。スコール、嵐、大嵐では迎撃不可能です。

CAP側プレーヤーはサイコロ1個を振ります。迎撃が、CAPの基地ゾーンなら結果5か6で、CAPの最低1つの航空機の迎撃可能範囲内（2ゾーンまでで最大航続距離の1/8）のその他ゾーンなら結果6。上記で迎撃は成功です。

迎撃が成功した場合、迎撃プレーヤーは再びサイコロを振ります。天候が雨の場合、結果から1を引きます。結果5、6で索敵機は撃墜され、索敵は報告前に失敗です。（航空機カウンターは除去しません。）例外：11.6

11.4 護衛戦闘機

戦闘機に索敵任務を指示することは可能です。しかし、護衛飛行部隊に索敵機を護衛させる事はできません。

11.5 夜間

夜間ターンには、索敵飛行任務は不可能です。

11.6 巡洋艦等の水上機

カウンターによって現れている航空機に加え、「水上機マーク」の付いた巡洋艦および戦艦3隻につき（端数は無効）、航続距離6の索敵水上機1ステップを持ちます。

迎撃された場合、巡洋艦等の水上機は自身を守る事ができません。迎撃を受け、命中を被った場合、破壊されます。母艦が3ゾーン以上移動した場合、巡洋艦等の水上機は使用不可能です。

艦艇の「水上機マーク」が3つある毎に、索敵水上機を1ステップ与えます。

破壊された水上機は、データ・シート上でマスを消去します。どの艦艇の水上機が失われたかは、所属プレーヤーが選択します。水上機はまた、その母艦が接触を受け戦闘ボード上に配置された時点で、海中に投棄される事により破壊されます。

11.7 滞空時間

索敵航空機は、1日の残り昼間ターンの間、索敵ボックスに置いたままにできます。所属プレーヤーは、それらをいつ着陸させても構いません。ただし、1日最後の昼間ターンの航空機帰還フェイズには着陸しなければなりません。

12.0 空中戦

CAP航空機が敵飛行部隊の迎撃に成功した場合、あるいは制空飛行部隊が敵CAPかASW航空機の迎撃に成功した場合、空中戦が発生します。

12.1 手順

航空攻撃側プレーヤーは、攻撃機と護衛機をテーブル上に置きます。戦闘は以下のごとく実施します。護衛とCAPの間の戦闘を解決する。

まずCAPプレーヤーが、どのCAPユニットでどの敵ユニットを攻撃するかを宣言します。2個目のCAPでの最初の護衛への攻撃を指定する以前に、残りのあらゆる護衛への攻撃をまず1個ずつCAPに割り当てなくてはなりません。3個より多い航空機に1個の敵機を攻撃するよう指示することはできません。CAPプレーヤーが、護衛より多くの戦闘機を持つ場合、すなわち少なくとも1個の戦闘機が全ての敵護衛を攻撃するよう指定している場合、残りのCAP戦闘機で敵攻撃機を攻撃するよう指示できます。強制ではありません。

CAPプレーヤーが目標を選択したら、空中戦値の数だけサイコロを振り、空中戦修正表を見て修正を加えます。結果6で1命中を与えます。

航空攻撃側プレーヤーは、上記と同じ手順で護衛戦闘機でのCAPへ

の攻撃を割り当てます。各1命中で目標の航空機は1ステップ減少します。空中戦の結果は同時に適応されますので、CAPの攻撃で破壊された攻撃機はプレーから取り除かれる前に反撃射撃が可能です。空中戦値が四角で囲まれた航空機は、それらを攻撃してきた航空機に対してだけ射撃できます。

（12.2を見よ）

CAPと護衛の戦闘を解決した後、護衛によって命中を被らなかつたCAPは、攻撃飛行部隊を攻撃できます。CAPは、いかなる組み合わせでも攻撃機を攻撃できます。2個目のCAPを攻撃機を攻撃するために割り当てる以前に、CAPプレーヤーは各攻撃機に1個のCAPを割り当てる必要はありません。

CAPと攻撃機の戦闘を解決したら、生き残った攻撃機はその目標を攻撃できます。（13.0）

CAPが制空や移送飛行部隊を迎撃する場合も、同様の手順を用います。

12.2 防衛射撃

空中戦値が四角で囲まれている航空機は、同一の戦闘中にこれを攻撃してきた航空機に対してのみ、射撃可能です。

例：3個のSM79爆撃機からなる枢軸飛行部隊が、英国CAPにより攻撃されました。連合軍プレーヤーは2個のスピットファイア戦闘機をもって、両方で1個のSM79を攻撃するよう指定しました。SM79は四角で囲われた空中戦値を持つので、このSM79を攻撃してきた内の1個のスピットファイアを攻撃できます。しかし、他の2個のSM79は射撃できません。（訳注：SM79は、実際のカウンターでは空中戦値は四角で囲まれていません。）

12.3 航空機の損害

航空機カウンターへの命中1回でユニットを1ステップ減少させます。全部ではないですが、ほとんどの場合航空機は2ステップを持ちます。カウンターの表面は完全戦力で、裏面は半減戦力です。2ステップの航空機カウンターに対する1回目の命中でステップを減少させます（裏返しします）。2回目の命中でカウンターをマップ上から取り除きます。1ステップで裏面の無い航空機カウンターは、1回目の命中で除去されます。

例：CAP中のイギリス軍ハリケーン1戦闘機2個が、イタリア軍飛行部隊を迎撃します。イタリア軍飛行部隊は3個のSM79爆撃機と、3個のMc202戦闘機からなる護衛飛行部隊を有します。

連合軍プレーヤーは各ハリケーン1個で、1個のMc202を攻撃するよう指示します。（許されるのはこの組み合わせだけです。）

この後、枢軸プレーヤーは3個目のMc202で1個目のハリケーンを攻撃するよう指定します。

連合軍プレーヤーは1個目のハリケーンのためにサイコロ2個を振り、結果は4と6でした。連合軍プレーヤーの結果は命中1とハズレ1です。

枢軸プレーヤーは、2個のMc202戦闘機につき2個ずつで、4個のサイコロを振ります。出た目は2、5、6、6で、命中2を与えます。目標になったMc202は1ステップを失い、ハリケーンは2ステップを失い（3つ目の損害は生じません）プレーから除去されます。

訳注：実際のユニットでは「Mc202の空中戦値は4」、「ハリケーン1は3」ですから、それぞれ振るサイコロの数は8個と3個になる筈です。

12.4 戦闘攻撃機

攻撃任務を指示された戦闘機は、その空中戦値が丸ではなく四角で囲まれたものと考えます。

12.5 強靭な航空機

幾つかの特大的、あるいは強固な航空機は、1ステップを破壊するのに1命中より多くの命中数が必要です。これらは2~3個の「照準器型の十文字」のマークで表わされています。

これらの航空機は1ステップを失うのに、1度の空中戦でそのマークの数だけ命中値を被る必要があります。異なる敵機から被った命中値でもかまいませんが、同一の空中戦で生じた命中でないといけません。

12.6 高度

高高度CAPあるいは護衛戦闘機が低高度の航空機を攻撃している様な場合を除いて、低高度戦闘機はどの機種であれ高高度航空機を攻撃できません。

航空機はより1段階高い高度にある敵機を攻撃する場合（低対中、中対高高度）、その攻撃においてサイの目-1の修正を受けます。

12.7 制空戦

制空任務航空機が敵CAP、ASW機の迎撃に成功した場合（10.84、10.93）、戦闘はCAPが攻撃飛行部隊と戦闘するのと同じ方法で解決します。

制空プレーヤーが先に宣言し、攻撃を解決します。

13.0 航空攻撃

攻撃飛行部隊が目標に達した場合、CAP機との戦闘の後、対地・対艦攻撃を解決します。

13.1 制限

夜間ターンまたは天候が嵐、大嵐の間、目標への攻撃は命中しません。航空機が敵水上部隊を攻撃するには、その水上部隊が港にいる場合か、航空索敵でその部隊を現ターンか前ターンに発見している場合への

み許されます。
各飛行部隊は1ターンに1回だけ攻撃を試みる事ができます。

13.2 目標位置の確認

港にいない水上部隊を攻撃するためには、攻撃を試みる飛行部隊はその位置を確認しないとけません。
飛行部隊プレーヤーは、サイコロ1個を振り「目標位置確認表」で、適用できる修正を加えます。結果3以上で、飛行部隊は敵水上部隊を発見できます。
飛行部隊が水上部隊の発見に失敗した場合、攻撃は中止されます（爆弾は投棄されます）。空中戦も起きず、その飛行部隊は移動を継続しますが、その航空機は基地に着陸するまで他の攻撃を試みる事はできません。
飛行部隊が目標位置を確認した場合、以下の如く攻撃を解決します。

13.3 対艦攻撃

13.31 艦艇のセットアップ

水上部隊が攻撃を受けるプレーヤーは、艦艇を戦闘ボード上に配置します。主力艦は1隻、軽戦闘艦と輸送船は2隻までを1ヘックスに置けます。お互いに隣接するヘックスには、艦艇を置けません。曳航中、被曳航中の艦艇は同一ヘックスに置きます。複数艦カウンターは、主力艦として扱います。

13.32 大きすぎる部隊の場合

不幸にも戦闘ボード上に配置しきれない艦艇数を持つ部隊の場合、適切なヘックスを埋めた後、各空ヘックスに軽艦艇を1隻配置します。

13.33 航空機のセットアップ

次に航空機プレーヤーは、攻撃を試みる相手の艦艇が存在するヘックスに、航空部隊から各航空機カウンターを配置します。各航空機カウンターは1回だけ攻撃を試みる事ができます。しかし各艦艇は、(同時に)何機もの航空機から攻撃を受ける事もあります。攻撃プレーヤーは、相手の艦艇の正体を見極めた後、攻撃を中止して敵水上部隊を攻撃しない事もできます。

13.34 艦対空戦

次に水上部隊プレーヤーは対空射撃を解決します。艦艇は同一ヘックスにいる敵機に対しその本来の対空値(AA値)を用いて射撃できます。2ヘックス以内の他の艦艇も対空射撃は可能ですが、AA値は半分になります。この時、ある1ヘックスにいる敵機に対する全AA値を合計し、半分にしたものが結果になります。艦艇は1度の航空攻撃に対し、1度だけ対空射撃を行えます。AA値を2つ以上のヘックスにいる敵機に対し「分割」する事はできません。艦艇の修正済みAA値と同数のサイコロを振り、「艦対空戦修正表」を見て修正値を加えます。結果6で、攻撃中の敵機1ステップが攻撃不能になります。それらの内さらに半数が、攻撃前に破壊されます。(攻撃機側プレーヤーを先行に、交互に除去する航空機を選択します。)艦対空戦は高高度航空機には実施できません。

13.35 対艦攻撃の解決

艦対空戦が解決された後、攻撃機プレーヤーは各艦艇への攻撃を解決します。航空機の持つ対艦攻撃値と同数のサイコロを振り、対艦攻撃表を見て修正します。結果6で命中1を与えます。

13.36 損害

雷撃機による損害は、「雷撃損害表」で解決します。それ以外の命中は「砲撃損害表」で解決します。爆撃(雷撃以外)の命中は主砲弾による命中として扱い、「陥突入弾(7.3)」や「損害波及(7.6)」も生じえます。

13.4 港での攻撃

航空機は港にいる敵艦を攻撃できます。艦艇からの対空射撃に加え、港の防空部隊の対空射撃を被ります。大きな港はAA値15を小さな港はAA値10を持ちます。

13.5 対地攻撃

飛行部隊は飛行場と水上機基地を攻撃できます。飛行場はAA値12を、水上機基地はAA値8を持ちます。対空射撃が解決された後、攻撃機プレーヤーは基地への攻撃を解決します。攻撃機プレーヤーは、攻撃機の対地攻撃値を合計しそれと同じ数だけサイコロを振り、対地攻撃表の修正を加えます。

13.51 航空機への損害

航空基地への命中3につき、その基地のハンガーないし準備BOXの航空機1ステップを破壊します。どの航空機が破壊されるかは、基地プレーヤーを先行にして交互に選択します。

13.52 飛行場への損害

航空機への損害に加え、同じ攻撃による命中4につき、その航空基地の収容能力数は1低下します。

13.53 飛行場の修復

6ターン毎(6, 12, 18, 24, 30, ...) 損害を受けた飛行場の収容能力数は1ずつ増加します。しかし、その飛行場がゲーム開始時点で持っていた収容能力数を越える事はありません。

14.0 航空機の回収

航空機が除去された場合、そのカウンターは「部隊カード」の回収BOXへ置かれます。特殊作戦フェイズ中、各プレーヤーはそれぞれの機種毎に、回収BOXへ置かれている2ステップに付き1ステップを、シナリオで指定されている航空基地へ配置できます。「C」のタイプの航空機は、大きな港にいる空母上に配置できます。もう一方の破壊されたステップに付いては、ゲームに復帰できません。プレーヤーは回収BOXに置かれているカウンターがプレーに必要な場合に備えて、紙片に回収BOXにあるステップ数を記録して置きましょう。

15.0 艦艇

15.1 燃料消費

各艦艇はデータシートに燃料総量が記されています。命令フェイズ中、各プレーヤーは各艦艇の燃料消費量を判定し、データシート上で各艦艇の残存燃料状況を更新します。艦艇が、24ゾーンに進入移動する毎に、1燃料マスを消費します。艦艇が1ターンに2ゾーン移動した場合、各ゾーンを3ゾーン分と数えます。(このターンは計6ゾーン分です。)艦艇が1ターンに3ゾーン移動した場合、各ゾーンを4ゾーン分と数えます。(このターンは計12ゾーン分です。)艦艇が1ターンに4ゾーン移動した場合、各ゾーンを6ゾーン分と数えます。(このターンは計24ゾーン分です。)残りゾーン数を記録して置き、次の燃料マスが消費されるまで累計していきます。艦艇はそれが実際に移動した(5.23)ゾーン数に基いて燃料を消費します。プレーヤーはそれらが直ぐに分かる様に、各部隊で最も燃料量が少ない艦艇の燃料消費量を記録して置きます。部隊が合流したり、分割されたり、それらの艦艇の一部が燃料補給を受けたりした場合、追記しておきましょう。

15.11 持ち場の維持

艦艇が海上において移動しない場合、その艦艇が1ゾーン移動したものと燃料を消費します。艦艇は給油中、港にいる場合は燃料を消費しません。

15.12 戦闘における燃料消費

戦闘終了時、戦闘ラウンド数と、戦闘開始時点での各艦の航行可能な艦速数を掛け算します。艦艇毎にこの数値を書き止めて置き、すでにある総量にそれらの数値を加えていきます。

例：戦闘は4ラウンド目に入りました。プレーヤーは部隊中の各艦速4の艦艇には16と書き込み、艦速3の艦には12と、艦速2の艦には8、艦速1の艦には4と書き込みます。

15.2 燃料欠乏

艦艇の燃料マスが全て消費されると、航行不能になります。移動不能です。曳航(8.4)は受けられません。

15.3 給油

艦艇は、友軍港で完全1ターン過ごす事で、燃料マスを6マス分元に戻す事ができます。(港はプレーヤーの艦艇が使用することを許されている港。)特殊作戦フェイズに、記録シートに「給油中」と記入します。幾つかのシナリオでは、艦艇が給油を受ける事ができる港を制限しています。同じ港で同時に何隻でも、給油する事ができます。

例：1燃料マスを残した「ビクトリアス」が、第10ターンにスカパフローに入港します。11ターンに連合軍プレーヤーは、ビクトリアスの燃料マスへのチェックを6マス分消します。12ターンにさらに6マス分消します。13ターン、ビクトリアスは使用可能な13燃料マスを持って、スカパフローを出港します。

15.4 給油船

艦艇は給油船から給油を受ける事ができます。給油船が使用可能な場合、給油船が移動せずに完全1ターンの間、給油船と同一ゾーンで過ごした艦艇の燃料マスを3つ回復させ、代わりに給油船の燃料マスを3つ消費します。軽戦闘艦への給油の場合、艦艇の燃料マスは3つ回復しますが、給油船の燃料マスは1つだけ消費されます。記録シートに「燃料(o i l)」と記入します。

15.41 制限

給油船は1ターンに主力艦1隻か軽艦艇2隻に対し給油できます。複数の給油船は、同一ターンに同一のゾーンで各船がそれぞれ異なる艦に給油できます。艦艇は同時に複数の給油船から、給油を受ける事はできません。

15.42 給油船への給油
他の艦艇と同様に、給油船も味方港で給油を受ける事ができます。給油量は2倍になります。(1ターンで12燃料マス)

15.43 戦闘での給油船
給油船に砲撃、爆撃、雷撃が命中した場合、各命中につき1個のサイを所属プレイヤーは振り、結果6でその給油船は爆発、轟沈します。

15.44 燃料を分け与える
BB、BC、CV、CVLは軽戦艦に給油できます。移動する事無く、同一ゾーンで完全1ターンの間経過した軽戦艦の燃料マスを3つ回復させ、その代わり主力艦の燃料マスを1つ消去します。他へ給油中の戦艦でも、爆発は起こりません。

15.45 給油船への転換
オイルのマークがカウンターに書かれているアメリカ軍のCVは、給油船として扱えます。それらも爆発は起こりません。

15.5 艦速の増分
幾つかの艦艇には、艦速数値の後に「+」が付いています。プレイヤーは、偶数ゲームターンには追加的に1ゾーン移動できます。艦速1+の艦艇では2ゾーン、艦速2+の艦艇では3ゾーン、艦速3+の艦艇は4ゾーン移動できます。

15.51 艦速の違い
追跡(5.28)判定の際、「+」が付いている艦艇は、同艦速で「+」が付いていない艦艇より、より速い物と考えます。しかし、マップ外への脱出(6.46)判定の場合は、そう考えません。

15.52 艦速の損失
戦闘の結果や、船体マスの半分以上が失われた場合(7.71)などで、艦艇がその艦速の損失を被った時、「+」マークは無くなりません。例えば、艦速3+の艦艇は、艦速2+になります。

15.6 弾薬の補給
プレイヤーは、艦艇を港で3ターン経過した後、魚雷、艦砲射撃用弾薬の再装填、雷撃値の回復ができます。艦艇の雷装が破壊された場合は、雷撃値の回復、魚雷の再装填はできません。戦闘で使用された魚雷の分だけが再装備、回復できます。

15.7 石炭燃料
石炭を燃料とする艦艇は、「艦艇データシート」の燃料欄の円形(マス)が白抜きで示され、給油船から給油を受けられません。友軍港で艦艇が完全1ターン過ごす事で、石炭燃料艦艇の燃料マスを4つ回復させる事ができます。その他、燃料ルールは全て適用されます。

16. 0 潜水艦

16.1 潜水艦隊
潜水艦マーカーは、ある領域を哨戒している複数の潜水艦を表わしています。各シナリオには、それぞれの潜水艦マーカーが示す潜水艦について列挙されています。各潜水艦のデータシートの横に潜水艦マーカーの番号を記しておきます。1個潜水艦隊の最大数は6隻です。潜水艦隊マーカーは、全ての接触と攻撃が解決された後、移動します。

16.2 潜水艦隊の展開
プレイヤーは各潜水艦隊の番号とゾーンを記録シートに記しておきます。戦闘ボード上には潜水艦カウンターは配置しません。敵水上部隊がセットアップに用いる事を許されているゾーンないし、敵軍の港を含むゾーンには、潜水艦隊マーカーを配置できません。それぞれの潜水艦隊は、他の全ての味方潜水艦隊から最低5ゾーン離して配置します。各偶数ターンに潜水艦隊は、1ゾーン移動できます。潜水艦隊の移動は1ターン前(奇数ターン)に計画します。潜水艦は全ての接触と戦闘が解決された後、移動します。

16.3 潜水艦による接触
水上部隊移動フェイズ中、プレイヤーはまず水上部隊の接触を判定します(5.7)。水上部隊間の接触による置き直しを行い、移動計画の変更をします(5.28、5.71)。その後、潜水艦の2ゾーン以内に敵部隊が存在、通過、移動を終了している場合、プレイヤーは望むなら宣言を行えます。距離は陸地に沿って数えます。潜水艦プレイヤーはどのゾーンで接触が生じたかを宣言しません。水上部隊プレイヤーは、この接触により部隊を配置し直しません。

16.31 手順
潜水艦プレイヤーは、水上部隊1つを選び、何隻の潜水艦が接触を試みるかを宣言します。そしてその部隊へ接触を試みる潜水艦隊マーカーの各潜水艦1隻につきサイコロ2個を振ります。その水上部隊が今ターン、新しいゾーンへ進入していない場合、サイ

の目に1を加えます。結果9で潜水艦は接触に成功、しかし雷撃諸元値の獲得には至りません。部隊プレイヤーは、偵察結果通告(16.33)を行います。結果10で潜水艦は接触に成功、水上部隊中の駆逐艦、護衛駆逐艦、水雷艇を攻撃可能です。結果11又は、結果10で水上部隊に駆逐艦、護衛駆逐艦、水雷艇が存在しない場合、潜水艦は接触に成功し、部隊中の空母以外の艦艇に攻撃可能です。結果12以上で潜水艦は接触に成功し、水上部隊のあらゆる艦艇を攻撃可能です。

16.32 攻撃の選択
小さな港で接触を行なった場合以外、潜水艦プレイヤーは攻撃を強制されません。潜水艦プレイヤーは、小さな港にいる敵艦艇に接触した場合、攻撃しなくてはなりません。

16.33 潜水艦による偵察
潜水艦が水上部隊に接触した場合、部隊プレイヤーは部隊中の空母、空母以外の主力艦、軽艦艇、輸送船の隻数を明らかにします。

16.34 制限事項
各潜水艦は1ターンに1つの水上部隊に対し、1回だけ接触を試みる事ができます。他の水上部隊に対する接触を試みる以前に、1つの水上部隊に対する接触の試みを全て解決します。ある水上部隊に接触の試みを実施した潜水艦は、同一ターンに他の水上部隊に対し接触を試みてはいけません。

16.35 天候
嵐、大嵐の場合、潜水艦は接触と攻撃を試みる事ができません。

16.36 港
大きな港にいる艦艇に対して、接触や攻撃を試みる事はできません。小さな港にいる艦艇に対する接触は自動的で、その小さな港にいる任意の敵艦艇に攻撃を試みる事が可能です。

16.4 ASW(対潜攻撃)
潜水艦が水上部隊を攻撃する場合、昼間のターンにASW哨戒中の航空機を伴う航空母艦を最低1隻含む部隊、駆逐艦、護衛駆逐艦、水雷艇を最低1隻含む部隊のプレイヤーは、サイコロ1個を振りASW修正表を見て修正を加えます。結果6で、双方とも損失は無く、潜水艦は撃退されます。結果7で、潜水艦は魚雷発射後、撃沈されます。結果8で、潜水艦は魚雷発射前、撃沈されます。

16.41 浅海面
港にいる艦艇は、常に浅海面にあるものとしASW修正では両方の修正を受けられます。

16.42 ASW航空機
ASW航空機の修正は、昼間ターンにのみ適用されます。部隊中の航空母艦のASWボックスにある航空機は2倍に計算します。

16.5 潜水艦による攻撃
潜水艦がASW攻撃を生き抜いた場合、潜水艦プレイヤーはどの艦種の艦を攻撃するか選択します。(16.31項をみて、その潜水艦が攻撃することを許されている艦種に対しての攻撃でなければなりません)不透明の容器にその艦種の艦艇カウンターを入れます。潜水艦プレイヤーは、その中から1つを引き、サイコロを1つ振り、潜水艦による攻撃修正表をみて修正を適用します。結果5以上で、潜水艦は命中1を与えます。潜水艦による命中は雷撃による損害表で解決します。

16.51 魚雷の消費
各潜水艦は1回の攻撃で1雷撃値のみ使用可能です。雷撃値を消費したら、データシート雷撃値を消去します。

16.52 他への攻撃
1隻の潜水艦による攻撃が解決された後、同じ水上部隊を攻撃する他の潜水艦のASWと攻撃の手順を繰り返します。他の部隊に対して攻撃する潜水艦の接触、ASW、攻撃の手順を繰り返します。

選択ルール
やる気のあるプレイヤーは、よりシミュレーション性と楽しさを増す、以下の選択ルールを加えて下さい。

17. 0 様々な選択ルール

17.1 副砲弾の貫通
目標艦艇の通常では貫通不能の装甲で防御されている部分に砲弾が命中した場合、その砲弾が貫通し、損害を与える機会が生じる可能性があります。攻撃を行ったプレイヤーは、2度目のサイコロ1個を振り、損害を与えられたかどうかを判定します。2ヘックス以内の距離から、重装甲に命中した副砲弾は結果4~6で貫通し損害を与えます。1ヘックス以内の距離から、軽装甲に命中した小口径砲弾は結果4~

6で貫通し損害を与えます。

17.2 交戦終了

交戦終了ルール(6.47)は、シナリオ開始以前に双方のプレイヤーが同意するなら、使用せずともかまいません。

17.3 島の存在

ゾーンにあるあらゆる島に付いて、戦闘ボード上での配置をサイコロ1個振りで決定します。出た目1、2で島は、ヘックスA1に配置します。その他の結果では、島カウンターは用いません。

17.4 友軍の誤射

夜間に友軍艦が存在するヘックスに射撃を行った艦艇は、その艦自身が存在するヘックスであったとしても、味方の砲弾に命中する危険があります。砲撃後、しかしどこに命中したかを定める前に、味方艦艇を含むヘックスへ砲撃した各艦艇につきサイコロ1個を振ります。結果1で、味方艦を無作為で選択し、意図されていた目標艦に代わりに全ての命中をその艦に加えます。

17.5 突然の空襲

飛行部隊が4ステップ以下から構成され、CAPが迎撃に失敗した(又はCAPが存在しなかった)場合、飛行部隊プレイヤーは奇襲の試みを宣言します。航空攻撃を解決する前に、これらの各飛行部隊につきサイコロ1個を振ります。結果6でその飛行部隊は奇襲に成功です。対地攻撃では、対空戦値(AA値)は半分になります。対艦攻撃では、その攻撃を受けている艦のみが、その攻撃をしている攻撃機に対してだけ、対空射撃が可能です。

17.6 囫部隊

セットアップの際、プレイヤーは作戦ボード上に艦艇を有しない水上部隊マーカーを、囫部隊として配置できます。これらは、シナリオがプレー開始時に水上部隊を配置する事を許している場所に置かれねばなりません。実際に海上(港ではなく)にいる部隊の数以上に、囫部隊を配置してはいけません。

17.6.1 囫任務

囫部隊には、必ず「迎撃任務」を与えねばなりません。囫部隊は、迎撃任務に許されている接触修正、速度(3または4)、移動計画を用いなければなりません。

17.6.2 新しい囫部隊の創設

他の囫用部隊マーカーを含む、迎撃任務の水上部隊を分割して、プレー中に新しい囫部隊を作る事ができます。

17.6.3 囫の除去

敵の艦艇、潜水艦、航空機による囫部隊への接触が為された場合、囫部隊は必ず直ちにマップから取り除かれます。所属プレイヤーは、いつでも囫部隊を除去する事を選択できます。

18.0 水上戦闘 選択ルール

18.1 隊列

隊列は2ヘックス以上にわたる艦艇集団です。選択ルールが指定している場合を除き、「艦艇の集団」と記載されている全ての水上戦闘ルールが、隊列にも適用されます。

18.1.1 セットアップ

水上戦闘のために戦闘ボード上に艦艇を配置する際、各プレイヤーは1個の「主力艦隊列」(主力艦、軽艦艇、輸送船を含める)、1または2個の「軽艦艇隊列」(軽艦艇、輸送船を含める)、1個の「輸送船隊列」(輸送船のみ)を編成する事ができます。1つの部隊につき3個まで隊列を編成できます。隊列の全ての艦は隣接している3ヘックス(以下)に、一直線に配置します。隊列は、これら3ヘックスにいる全ての艦艇で構成されます。例:主力艦隊列をC1、D1、Z1に配置します。軽艦艇隊列はC12、D18に、輸送船隊列をC2に配置します。その他のセットアップ・ルールも有効です。全ての艦艇は、その艦首を戦闘ボードの中央へ向けて配置します。(砲力値が記してある方の艦艇カウンターの端が艦首)隊列はその隊列中で最低速の艦に合わせて移動します。戦術シナリオにて指定されている配置を用いる場合、シナリオ特別ルールが隊列のどの部分の集団あるかを指示している。

18.1.2 隊列の移動

隊列を組んだ艦艇は一緒に移動します。隊列はその艦艇が向かっている方向にだけ進入できます。

18.1.3 回頭(方向転換)

隊列はその移動を許されているインパルスに、回頭を行う事ができます。移動後に回頭します。移動前ではいけません。プレイヤーが隊列の移動を許されているのに移動をしなかった場合、その隊列はいまいるヘックスで回頭を実施できます。隊列は単縦陣においても、コラムターンにおいても回頭可能です(以下参照)。

主力艦隊列と輸送船隊列は、60°ないし120°の回頭が可能です。艦首方向を1ないし2ヘックスサイド分、どちらの方向へも変更できます。軽艦艇のみから構成される隊列は、60°、120°、180°回頭が可能です。艦首方向を1ないし2、3ヘックスサイド分、変更可能です。180°回頭では、単縦陣での回頭の先導艦が変更になります(以下参照)。

18.1.4 単縦陣での回頭

単縦陣での回頭中、隊列は蛇の様に動きます。体は頭に従い、尾は体に従って動きます。隊列が回頭を完了するのに、数移動インパルスかかります。先頭ヘックスの艦艇が1ヘックス移動し、それから回頭します。あるいは移動せずに、単に回頭します。後続のヘックスの艦艇は、まっすぐに1ヘックス進みます。または先頭がそのヘックスから動かずにいた場合、そのいた場所に留まります。その後の移動インパルスに、先導艦が回頭を行ったヘックスに進入した時点で、それらの艦艇は直ちに先導艦と同じ方向に回頭します。先導艦はもう一度以上別な回頭を、後続艦が前の回頭を終了する前に実施してかまいません。

18.1.5 コラムターン

隊列の全艦艇はコラムターンを行う前には、同じ方向に艦首を向け、一直線に並んでいなければなりません。この事は単縦陣における全回頭が完了したことを意味します。隊列の全艦艇は同時にコラムターンを実施し、回頭終了後同じ方向を向いていなければなりません。

18.1.6 隊列の合流と分割

隊列はより小さな集団に分割したり、より大きな隊列に合併したりできます。プレイヤーは、同じ方向を向いた集団の部分だけが移動し、宣言する事で分割します。プレイヤーは、ある隊列の先導艦がもう一つの隊列の最後尾艦がいるヘックスに連なる様に、一隊列が移動して、現在一つの隊列であると宣言する事で合流できます。

18.1.7 隊列の放棄

プレイヤーは隊列での移動を放棄できます。一度放棄したら、それ以後艦艇は隊列を組みなおしてはいけません。コラムターン中、隊列の利点は受けられません。しかし、隊列を放棄したとは考えず、単縦陣に復帰する事が可能です。

18.1.8 隊列の利点

単縦陣を組んだ艦艇は、それ自体が存在するヘックスで敵を射撃しても、友軍の誤射を受けません(17.4)。

18.2 射線

射撃時、射撃する艦のいるヘックスの中心から目標艦のいるヘックスの中心に、ものさしか糸をまっすぐに置きます。これが射線を表わします。射線が艦艇の前面ないし後面のヘックスサイドを横切の場合(ヘックスサイドの角は含みません)、その射線は艦の艦首ないし艦尾方向へのものになります。敵艦同士が同じヘックスにいる場合、射線は艦首か艦尾方向とは考えません。

18.2.1 T字交差

目標艦の艦首または艦尾方向に射線が通っている場合、砲撃サイの目に1を加えます。目標に射撃している艦艇は、艦首方向の目標へはその可能砲力値の75%。艦尾方向の目標へはその可能砲力値の50%が値となります。

18.2.2 魚雷の射界

艦首または艦尾方向へ射線が向いている場合、主力艦は雷撃不可能です。艦尾方向へ射線が向いている場合、軽艦艇は雷撃不可能です。

18.2.3 雷跡を縫う回避行動

目標艦の艦首または艦尾方向から雷撃する場合、雷撃サイの目から1を引きます。

18.2.4 味方の誤射

目標艦の隣接ヘックスに友軍艦がいて、単にヘックス列が隣り合っているのではなく、そこに射線を通る射撃の場合、または目標艦のいるヘックスに他の集団の友軍艦艇がいる場合、射線が妨害され、その目標への砲撃、雷撃は不可能です。例外: 隊列を組んでいる艦艇は、同じ隊列の他艦の射線を妨害しません。