

SOPAC ルールの明確化と訂正

本「ルールの明確化と訂正」は、SOPACルールに関してのアバランチプレス社への多数の質問の電話の結果です。この「ルールの明確化と訂正」はアバランチプレス社からのものではありません。これは、アバランチプレス社から公式の正誤表が出るまでの、非公式なものと考えべきです。

作戦ボード：マップ上の「小さな墓標」は、その場所で撃沈された艦名を示します。プレーには何も影響を及ぼしません。これらは単なる装飾です。

USSシカゴの墓標は誤ったゾーンにあります。これはゾーンM21ではなく、ゾーンP25にあるべきです。ゾーンM21の墓標は、ここで沈んだUSSジュノーを示すものです。

戦闘ボード：「雷撃損害判定表」サイの目7の欄。3船体、2副砲命中に訂正。

日本軍主力艦データ・シート：戦艦「榛名」は、その姉妹艦と同様、4つの「陰付きの」副砲マスを持ちます。

日本軍軽艦艇データ・シート：日本軍軽巡は、全て「石炭」燃料マスを持つものとされています。これはミスプリントです。全ての日本軍の軽巡は、ゲーム中の他艦と同じく、「石油」燃料とします。

アメリカ軍主力艦データ・シート：米空母「ホーネット」は4つではなく、5つの対空砲マスを持ちます。米空母「ヨークタウン」は7つではなく、8つの船体マスを持ちます。また勝利得点も125点ではなく130点です。（「ヨークタウン」は「エンタープライズ」や「ホーネット」と同型艦）

ルール・ブック
(P6：ページ左上隅の語NavlはNavalです。翻訳には関係なし：訳注)

ルール6.53 射線の妨害

あるヘックスサイドの両側の隣接ヘックスに友軍艦が存在する場合を除き、友軍艦艇のいるヘックスのヘックスサイドを通して砲撃を行うことは可能です。

3本のヘックスサイドの交差する角を、それらのヘックスの内1つにだけ友軍艦艇が存在するなら、その様なヘックスサイドの角を通しても射撃可能です。

ルール6.54 砲撃力値の変化

複数の目標を種類の異なる砲種を用い射撃する艦は、ある1目標に対しては最初に発砲する艦（主導艦）たりうるが、他の目標に対しては主導艦とはならない。

また、同一の目標艦に対し2種類、またはそれ以上の種類の砲種を用い射撃する場合、その艦は全砲力値を合計し、最初に発砲するか、あるいは他艦に引き続きいて発砲するかどちらかである。

ルール6.55 (砲撃) 命中

砲撃の際に適用可能な修正値がいくつあるかに関わらず、サイの目修正値の最大値は+1です。

ルール6.63 (雷撃) 命中

雷撃の際に適用可能な修正値がいくつあるかに関わらず、サイの目修正値の最大値は+1です。

「水上戦闘選択ルール」を用いる場合には、雷撃命中判定のサイの目に-1される場合がある事に注意。この場合、全ての修正値を合計し、その結果をサイの目に加えて下さい。（但し、+1を超えません）

例：日本駆逐艦「白雪」がアメリカ戦艦「サウス・ダコタ」を雷撃します。適応される修正は以下の通り。

- 1、そのインパルス、日本軍は「突然の遭遇」の影響で+1
- 2、目標はBB（戦艦）で+1
- 3、目標までの射程は1ヘックスなので+1
- 4、射線は「サウス・ダコタ」の艦首から艦尾方向へ通っているので-1

以上合計は+2ですが、「白雪」の各雷撃命中判定のサイコロに適用することが許されている修正は+1までです。

ルール7.71 艦速低下

艦速の低下はゲーム中に1度だけ、各艦艇がその船体マスの半数を超えた船体マスを失った際に、直ちに生じます。あるゲーム中にその後、それまで被った船体マスの損失に加えて追加の船体マスの損失を受けても、艦速低下はもう生じません。この項の「艦速低下」は、「雷撃」および「砲撃損害判定表」の両方による結果での「艦速低下」に加えて発生します。上記の両表において11の結果が出た場合、ある1隻の艦艇で2段階に渡る艦速低下が必要とされる場合がある事に注意。1度は「損害判定」の結果から、もう一度は命中弾の結果で船体マスXの数が半分より少なくなった場合です。

ルール8.0 損傷艦

8.21の項が欠落しているのに、ルールを読んだ人は気付くでしょう。実際にはルールの欠落はありません。不注意にも出版社が印刷時に「数字」を抜かしてしまっただけです。

ルール9.32 魚雷の再装填

魚雷の再装填中に雷装へ命中を受けた場合、雷装は破壊されます。発射管内に魚雷が無いからと言って、命中が無効にはなりません。

ルール9.34 減少

シナリオで米軍と一緒に登場する連合軍艦艇（例：オーストラリア軍）は、雷撃値の減少の影響を被りません。

ルール10.92 ハンター・キラー（対潜攻撃機）

2回目のサイコロを振る時、サイの目修正はありません。

ルール13.34 艦対空戦

SWW at Seaシリーズの他ゲームでは、対空戦修正値表がありますが、SOPACにはありません。これはSOPACが扱う時期においては、この修正値が用いられない時期だからです。

ルール13.35 対艦攻撃の解決

「対艦攻撃表」という記述は誤りです。そのような表はありません。「爆撃および航空機による雷撃修正表」を見て下さい。

ルール13.4 港での攻撃

港での雷撃機による雷撃でのマイナス修正は、港湾では通常、艦艇を防雷網で防御しているため。このマイナス修正は「爆撃および航空機による雷撃修正表」での他の適用可能な全修正値と一緒にして、雷撃のためのサイの目修正の結果を出す前に処理します。サイの目6で命中です。

ルール13.5 対地攻撃

サイの目6で命中です。

ルール16.4 ASW（対潜攻撃）

ASW修正表は、水上部隊を攻撃しようとしている潜水艦に対してだけ使用します。ルール10.92での、対潜攻撃機による攻撃を受ける潜水艦に対しては用いません。

ルール18.23 雷跡を縫う回避行動

このルールは水上戦闘でのみ適用する事に注意。潜水艦による雷撃では適用しません。