Pursuit of the Graf Spee

『シュペー号追撃戦』～詳細ルール～

【1.0】 はじめに

このゲームは1939年９月30日から展開されたドイツ海軍の〈アドミラル・グラーフ・シュペー〉の戦いを再現したものです。一人がドイツ海軍（シュペー号艦長）を、もう一人がイギリス海軍を受け持ちます。ドイツ海軍の目的は通商破壊を行った後に脱出すること、イギリス海軍はそれを阻止することです。

【2.0】 ゲームの準備

(1) 航海ログ　ドイツ海軍プレイヤーの移動は秘密裏に行うため、これを記録する用紙（ログ）が必要になります。

(2) サイコロ　６面体ダイスを複数個用意してください。

(3) シュペー号の配置　シュペー号は戦前、既に大西洋に進出していました。A1 ～ A5、または B1 ～ B5 のいずれかのマスからスタートします。ログにゲーム開始時の位置を記録してください。

(4) 補給船の配置　ドイツ海軍プレイヤーは補給船が待機している３マスを決め、ログに記録します。なお、補給船は移動できません。

(5) イギリス海軍の配置　イギリス海軍には全部で９個の駒があります（うち２個はダミー）。ゲーム開始時は裏返しにして、駒の内容を見ずにランダムにマップ外の大西洋とインド洋に分配します。どちらに何駒振り分けても構いません。

【3.0】 ゲームの手順

ゲームは「ターン」と呼ばれる手順を繰り返すことで進行します。このゲームにはターン制限はなく、どちらかが勝利条件を達成するまでターンを繰り返します。

１回のターンは次の手順で行います。

1. シュペー号移動記録
2. イギリス海軍移動
3. 戦闘／通商破壊作戦

【4.0】 シュペー号の移動

(1) シュペー号は１ターンに２マス移動できます。マスが印刷されていない場所（大陸）へは移動できません。

(2) シュペー号の移動は全てログ上で行われます。移動終了後のヘクス番号を記入してください（ログは自由にご利用ください）。イギリス海軍がいるマスに進入したり、通過するように移動できます。

(3) 燃料補給　補給船がいるマスで移動を開始するシュペー号は３マス（損傷時は２マス）移動できます。燃料補給するかどうかは任意ですが、各補給船は１回しか使えません。

【5.0】 イギリス海軍の移動

(1) イギリス海軍の駒はマップ上で移動します。ドイツ海軍プレイヤーに駒の正体を知られないように、裏返してマップ上に置きます。１マスに置ける駒数に制限はありません。

(2) イギリス海軍プレイヤーは毎ターン３駒移動できます。同じ駒を２回動かすことはできません。マップ外から移動させる時はランダムに駒を選び、その中身を確認した上でマップ内へ進入させます。

(3) ドイツ海軍に１点を与えることで、イギリス海軍プレイヤーはダイスを振って出た目の数を移動できる駒数（３）に加えることができます。

(4) イギリス海軍の駒は１ターンに２マス移動できます。しかし、戦艦 (BB) は１マスしか移動できません。

(5) 索敵　イギリス海軍の移動後、シュペー号と同じマスにイギリス海軍の駒があれば、ドイツ海軍プレイヤーはそのことを明らかにしてシュペー号の駒を置きます。イギリス海軍の駒も明らかにして戦闘（6.0章参照）を行います。イギリス海軍の駒がダミーの時は戦闘は行われず、単にダミーの駒を取り除きます（以後、ゲームでは使用しません）。

(6) 空母による索敵　(5) の結果、シュペー号が発見されなかった時は、イギリス海軍プレイヤーは空母（CV）の駒を表にして、空母に隣接するマスのうちどれか１つを索敵できます。そのマスにシュペー号がいれば、航空攻撃（6.0章参照）を行えます。

(7) 一度表にされたイギリス海軍駒は、ターンの最後に再び裏返します。

【6.0】 戦闘

(1) 索敵の結果、同じヘクス内に両軍が存在することが明らかになったら戦闘が発生します。

(2) 両軍とも戦闘力の回数だけダイスを振ります。シュペー号は戦艦以外を攻撃する時は「５」か「６」、戦艦を攻撃する時は「６」、イギリス海軍は「６」の目が出るごとに命中「１」を与えます。航空攻撃では、３回ダイスを振れます。１発命中した駒は「損傷」、２発命中した駒は「撃沈」します。イギリス海軍の駒が複数ある時は、ドイツ海軍はそのうち１つだけを目標にできます。空母以外の駒がいた時は、それを目標にしなければなりません。

(3) 空母　空母が攻撃できるのは航空索敵でシュペー号を発見した時のみです。シュペー号と同じヘクスに空母だけがいた時は、シュペー号から一方的に攻撃を受けます。

(4) シュペー号の損害　シュペー号が撃沈されるとその時点でゲームは終了し、勝敗を判定します（8.0章参照）。シュペー号が損傷すると毎ターン１マスしか移動できなくなります。損傷している状態でもう１発命中すると撃沈されます。

(5) イギリス軍の損害　撃沈された駒は除去します。損傷した駒はマップ外の大西洋に置きます。その駒は、別の艦船が派遣されたものとして、非損傷状態で再度マップ上に進入させても構いません。

(6) 追尾　巡洋艦（C）が戦闘を行い、損害を受けなかった時はシュペー号を追尾できます。次のターン、シュペー号が先に移動し、移動した場所を明らかにした後でイギリス海軍は移動できます。追尾できるかどうかは、直前のターンに追尾の条件を満たしているかどうかで決まります。

【7.0】 通商破壊

索敵によりイギリス海軍に発見されなかったシュペー号は通商破壊を行えます（行わないこともできます）。ただし、末尾「１」のヘクスでは通商破壊は行えません。通商破壊を行う時は自分の位置を明らかにします。通商破壊を行わなかった場合は位置を明らかにする必要はありません。

マスに輸送船のアイコンがあればそのヘクスからは２点を得ます。それ以外のヘクスではダイスを振り、１～３の目なら０点（目標を発見できず）、４～６の目なら2点を得ます。８ヶ所の輸送船アイコンがあるマスで２点を得られるのは、それぞれのマスごとにゲーム中１回だけで、一度自動的に２点を得たマスで再度通商破壊する場合は、以後はダイスを振って判定します。

【8.0】 勝敗の判定

(1) ゲームはシュペー号が撃沈されるか、A1 ～ A3 から大西洋へ、または B6 からインド洋へ脱出するかまで行われます。その時点でドイツ海軍が15点以上をあげていればドイツ海軍の勝利、それ以外はイギリス海軍の勝利です。またはドイツ海軍が21点以上をあげた時点でドイツ海軍の勝利でゲームは終了します。

(2) ドイツ海軍の得点　7.0章の通商破壊による得点に加え、イギリス海軍駒を損傷させるごとに１点、撃沈すればその駒の戦闘力を点数を獲得します（ただし、空母は６点）。

(3) ドイツ海軍の失点　シュペー号が沈没するとダイスを１個振り、出た目の得点がマイナスされます。ドイツ海軍プレイヤーはいつでも「自沈」を宣言でき、その時は失点はダイスの目の半分（端数切り上げ）で済みます。しかし自沈は E1 でなければ行えません。