

A. シュペー号移動記録

移動は2マスで、損傷時は-1、燃料補給すれば+1。

B. イギリス海軍移動

3駒だがドイツ海軍に1点を与えて+ダイス目数の駒も。移動は2マス、ただし戦艦(BB)は1マス。

C. 索敵

シュペー号がイギリス艦船と同一マスにいるかどうかの宣言。いれば両駒を明らかにして戦闘。ただしダミーであればダミーは取り除き以後使用しない。

D. 空母による索敵

Cで見つからなかった場合。空母(CV)を表にしてその隣1マスを索敵可。いれば航空攻撃可。

E. 戦闘

シュペー号からは5、6で命中(ただし戦艦へは6のみ)。イギリス艦船からは6のみ。両軍戦闘力分だけダイスを振る。イギリス艦船が複数ある時は1つだけ为目标。空母以外がいればそれ为目标。空母から同一ヘクスは攻撃不可。

F. 航空攻撃

航空索敵からのみ。6のみ命中で一方向的にシュペー号が攻撃される。

G. 損害

シュペー号は1損害で移動力-1。イギリス艦船は1損害で大西洋へ。2損害した駒は沈没。

H. 巡洋艦(CA)が戦闘し、無損害の時(注意!)

次ターン、シュペー号は移動先を明らかにしなければならない。

I. 損害による得点

イギリス艦船損傷で1点、撃沈はその駒の戦闘力分点数(ただし空母は6点)。シュペー号沈没はダイス分減点。シュペー号はいつでもE1で自沈できダイス目の半分(端数切上)減点。

J. 通商破壊(任意)

発見されなかった場合のみ。末尾「1」では不可。自分の位置を明らかにし、輸送船アイコンのあるマスでは2点(各マスで1度のみ)、それ以外ならダイス1~3は0点、4~6なら2点。

K. 勝敗判定

21点以上あげた時点でドイツ海軍の勝利。シュペー号が沈んだか、マップ外へ脱出した場合は15点以上で勝利。それ以外はイギリス海軍の勝利。

L. イギリス艦船の秘匿

表にされたイギリス海軍駒をすべて裏返す。