



## 郵便はがき



## 「ビスマルク号を撃沈せよ」簡易ルール

### 1.0 はじめに

「ライン演習」をテーマにした二人用ゲームです。一人が独軍、もう一人が英軍を担当します。独軍は6勝利得点(VP)を得るか英軍より多いVPを得た状態で、ターン終了時にプレスト港にいれば勝利、英軍はビスマルクを撃沈すれば勝利です。18ターン終了時に独軍が勝利していなければ英軍の勝利です。

### 2.0 ゲームの準備

2.1 艦名がマップに印刷されている英軍駒はそのマスに裏返して置きます。それ以外の駒(フッド、ウェールズ、ダミー×3)は好きなマスに裏返して置きます。1マスに何個置いても構いません。

2.2 独軍駒はマップ外に置きますが、A5、A6、B7のいずれかに置きます。紙片などに記録してください。

### 3.0 プレイの手順

毎ターン次の手順を繰り返します。

(1)独軍移動記録 (2)英軍移動 (3)英軍索敵 (4)戦闘or船団攻撃

### 4.0 独軍移動記録

通常、独軍駒はマップに置きません。どこにいるのか紙片などに記録します。1ターンに移動できる距離は駒右下の数値=速力です(最初は2マス、損害を受けると1マスに低下します)。番号のないマスには進入できません。また陸地を越えて移動できません。

### 5.0 英軍移動

独軍駒同様、1~3マス移動します。独軍と異なり、英軍駒はマップ上に裏返して置きます。表に返されても毎ターン開始時に裏返します。1マスに複数の駒を置けます。ダミーは3マス移動できます。

5.1 移動制限 フッド、ウェールズ、ダミーを除く英軍駒は独軍駒が発見されるまで移動できません。発見されるごとに1マスを指定します。そのマスにいる全ての英軍駒が移動可能になります。

### 6.0 英軍索敵

英軍の移動完了後、独軍と同じマスに英軍駒がいるなら、ビスマルクが発見されたことになり、独軍プレイヤーはそのマスの番号を告げなければなりません。そのマスの英軍駒を表に戻します。英軍駒がいなければ、「敵影見えず」と告げます。

6.1 航空索敵 ビスマルクが発見されなかった時、英軍プレイヤーは空母駒(左上の数値=攻撃力\*がついている駒)を表にし、隣接する1マスを選びます。独軍プレイヤーはそのマスにビスマルクがいるかどうかを告げなければなりません。ビスマルクが発見されれば航空攻撃を解決します。

6.2 ダミー 表にした英軍駒がダミーの時、独軍プレイヤーはダイスを1個振ります。速力が2なら4以下、1なら2以下の目ならダミーを取り除きます。それ以外の目なら、駒になっていない英軍の艦艇(巡洋艦や駆逐艦)に追尾されたものとして、次のターンの移動は公開して行きます。ダミーも一緒に移動して、次のターンに同じ判定を行います。

### 7.0 戦闘

同じマスに両軍の駒が存在した時は戦闘が発生します。また隣接するマスの英軍空母も航空攻撃できます。戦闘は(1)航空攻撃(2)攻撃力の高い艦から順に攻撃(同じ時は同時)の順に解決します。

7.1 解決 目標を選び、攻撃力の数だけダイスを振ります。防御力(中央の数値)以上の目が出ることに目標は1ステップを失います。左上の数値がその艦のステップ数です。ステップ数が0になると沈没です。

7.2 損害 ビスマルクは4ステップを持ち、最初の2ステップを失ったところで2ステップを持つ駒と置き換えます。英軍の2ステップを持つ駒は、1ステップを失った時点で攻撃力が2減少します。両軍とも敵軍に与えた1ステップの損害につき1VPを得ます。

### 8.0 船団攻撃

いかなる戦闘も行わなかった独軍駒は、航路上にいれば船団攻撃を行えます。ダイスを振り、結果に従います。「無縁傍受」または「2VP」の時は、今いるマスを明かさなければなりません。