

ゲームデザイン

Hiroyuki Inose

「完全版」プロデューサー

本文/表紙/駒/マップデザイン Massabira Yamazaki

スタッフ

Yasunori Izawa Tatsuya Shishido Eiichi Aida Syuuji Takagi Taku Satou

Special Thanks

サンセット・ゲームズのサポートサービス

駒を紛失された方は、1個単位で別途購入することができます。価格は 1個110円(税込)+送料です。送付先とご希望の駒を明記の上、 葉書またはEメールでお知らせ下さい。

正誤表が発生した場合は、ホームページに掲載します。 ルールに関するご質問も、下記で受け付けています。

http://www.sunsetgames.co.jp/ support@sunsetgames.co.jp

編集・発行/サンセット・ゲームズ

〒564-0004

大阪府吹田市原町3丁目26-1-103 email: kokado@sunsetgames.co.jp

http://www.sunsetgames.co.jp/

印刷/株式会社朝日印刷 2021年8月8日 ポックス版発行



1.0 はじめに

1941年12月7日、日本軍機動部隊の奇襲により太平洋戦争が始まった。開戦当初、日本軍は破竹の進撃を続け、翌42年の5月までには、シンガポール、フィリピン、ジャワ、スマトラといった南方の主要な目標をおおむね占領した。国内は戦勝気分に沸き立ち、国民は勝利に酔いしれていた。しかし、この勝利はあくまでも見せかけのものであった。開戦から半年、一方ではようやく日本軍の奇襲から立ち直った連合軍が反撃の準備を進めていたのだ。これからが本当の戦争なのである…。

『太平洋艦隊』は、第2次世界大戦における太平洋方面の戦い 全般を再現した戦略級シミュレーションゲームです。ゲームは、戦 争が始まった1941年の終わりから1945年の夏まで続きます。

2.0 ゲームの概要

『大平洋艦隊』は、基本ゲームと拡張ゲームの2つに分かれています。基本ゲームは太平洋方面のみをプレイするもので、中国大陸での作戦は扱っていません。基本ゲームがこのゲームの主要な狙いですが、中国軍やソ連軍との展開を観たいという人のために拡張ゲームが用意されています。最初はうちは、基本ゲームのみをプレイするのがよいでしょう。基本ゲームは原則的に2人でプレイされ、1人が日本軍、もう1人が連合軍を担当します。

プレイヤーの皆さんは基本ルールを一読した後に、シナリオをプレイしてゲームシステムに慣れて下さい。入門シナリオとして最もふさわしいのは、「ガダルカナル」シナリオです。

ゲームは「ターン」という野球の回のようなものを繰り返すことで進められ、駒の移動と戦闘は作戦セグメント中の各フェイズで行われます。1ターンは7つのフェイズで構成されていることから、両軍プレイヤーは1ターンに7回の移動と戦闘を行う機会があります。シナリオやキャンペーンゲームで指定されているターン数だけプレイするとゲームは終了し、各シナリオの勝利条件を参照して勝敗を判定します。

2.1 ゲームスケール

マップはインド洋の一部とハワイまでを含めた太平洋戦争の舞台となった全域を収めています。地図は歪みの大きいメルカトル図法ではなく、ウママエフ図法を使っています。1へクスの対向辺間の距離は約400km、1ターンは3ヶ月(1シーズン)、1フェイズは約1週間弱です。1つの駒は空母は1隻、その他の艦は2~10隻、地上軍は1つの駒で大隊から方面軍までを表しています。航空機は機体の性能と乗員の練度を考慮しているため、機数ではなくレベル数で表わされています。1レベルは開戦時では10~50機、戦争後期では100機程度を表しています。

2.2 ターン

ターンはターン数、または西暦と季節のどちらかで表わされます。 1つのターンは1941年12月から数え始めて3ヶ月で構成されてい おり、「194x年の(季節)」と呼ばれます。

例: 1941年12月から1942年2月は第1ターンで「1942年の冬」、1942年6月から8月は第3ターンで「1942年夏」となります。このゲームの冬のターンには前年の12月が含まれていますが、便宜上、翌年の冬のターンと呼びます。

3.0 ゲームの内容

3.1 地図盤

3.11 メインマップ このゲームには、2種類の地図盤が入っています。大きい方の地図盤をメインマップと呼び、これには「ヘクス」と呼ばれる6角形のマス目が印刷されています。さらに、このヘクスの辺を「ヘクスサイド」と呼びます。そして、7つのヘクスをまとめたものを「メガヘクス」と呼び、メガヘクスの辺を「メガヘクスサイド」と呼びます。

ヘクスとメガヘクスにはそれぞれ識別番号が付けられており、 それがヘクス番号とメガヘクス番号となります。

メガヘクスは、艦ユニットの移動と航空機が影響を及ぼす範囲を決定します。 ヘクスとヘクスサイドは、主として地上軍ユニットの移動と戦闘を規定します。

その他に、メインマップには地形効果表、ターンとゲームターン表示欄、フェイズ表示欄、勝利ポイント記録欄、ゲームの手順などが印刷されています。

3.12 ミニマップ メガヘクスを1ヘクスに縮小した3枚のミニマップには、TF(タスクフォース)ディスプレイが横に並べられています。ミニマップは、艦ユニットの隠密移動や潜水艦の配備などに使用します。



メガヘクスの中心にある2~3桁の大きな数字がメガヘクス 番号を、各ヘクスの4桁の数字がそれぞれのヘクス番号を表し ています。なお、完全な陸地のメガヘクスには、メガヘクス番号 が付いていません。

3.2 駒

抜き打ち加工された厚紙の駒には、艦、航空機、地上軍などを表わす「ユニット」と呼ばれるものと、ゲームの進行を補助するために使われる「マーカー」の2種類があります。以後、駒という語の代わりに「ユニット」と「マーカー」という語を使用します。

これらの種類と、駒に記された数字や記号の意味については、 別紙の「**駒の一覧**」を参照してください。

3.3 図表類

このゲームに含まれるマップ以外の図表類は以下の通りです。

TF(タスクフォース)ディスプレイ

海戦CRT陸戦CRT地上支援結果表NSL消費表

航空戦力チャート 連合軍海上移動表

損傷判定表潜水艦攻撃判定表ASW値の算出手順隠密移動判定表緊急出港判定表水上戦回避判定表

3.4 ゲームの内容物

ルールブック 1冊 メインマップ 1枚

ミニマップ 3枚(2枚は連合軍用、1枚は日本軍用)

チャート 2枚(日本軍用と連合軍用)

駒シート 3枚(各200個)

駒の一覧 1枚

3.5 特殊用語

海軍補給ポイント(NSP): 港に入港できる艦ユニットの総数を規定します。さらに、日本軍はそのTF(艦隊)が作戦を行えるフェイズ数と合わせて海軍補給レベJK(NSL)の消費量を決定します。

海軍補給レベル(NSL): 日本軍のみ。日本軍のNSPをレベル化したものです。海軍補給の消費はNSLを消費することで表されます。

タスクフォース(TF): 直訳すれば、任務部隊(艦隊)のことです。 このゲームでは、海上にいる全ての艦ユニットは必ずいずれかの TFに属していなければなりません。特に、対空力はTF単位で算 出することに注意して下さい。

ベースフォース(BF): 連合軍のみ。艦船の修理や補給を行う部隊のことで、空母と戦艦はBFのある港にしか入港できません。

地上支援力(GS): 海軍兵力と空軍兵力が地上軍に与える影響を一元化して表したものです。具体的には、艦砲射撃、航空爆撃、空輸、船団護衛、ネズミ輸送等を表しています。このゲームでは、支援の効果は地上軍ユニットの持つ補給量の増減で表わされます。

陸軍補給ポイント(LSP): 地上軍ユニット(またはスタック)が持つ 補給 兵員の補充や損失も含めた広い概念のもの-を表しています。また、このLSPは、地上軍ユニットの移動力や戦闘時の サイコロの目の修正、戦闘結果なども表しています。

防御力: このゲームでの防御力とは、水上戦と海空戦(のみ)の防

御力として定義されます。したがって、地上軍ユニットの防御力は 海上移動時に敵の攻撃を受けた時のもの、航空機の防御力は水 上戦と海空戦で敵の攻撃を受けた時のものとして使用します(航 空爆撃や艦砲射撃で攻撃されているとみなされます)。

4.0 ゲームの手順

このゲームは、ターンと呼ばれる一連の手順を繰りかえすことで進行します。しかし、一般の他のゲームに見られるような両軍のプレイヤーターンは存在しません。各ターンは4つのセグメントに分かれており、日本軍プレイヤーと連合軍プレイヤーが同じセグメント中にそれぞれの手順を交互に行います。この手順は例外がある場合を除いて、常に日本軍プレイヤーが先に行います。

《ゲームの手順》

- 1. 増援セグメント
 - a . **増援(損傷回復艦を含む)の配置(** 18.0項)
 - b .NAC**の補充(**7.35項)
 - c.潜水艦の配備(11.1項)
- 2.補給セグメント
 - a .補給判定(18.0項)
 - b .**地上軍ユニットに**LSP**の供与(**15.3項)
 - c .マップ上のNSLの移送(日本軍のみ (16.2項)
 - d .南方資源の選送(日本軍のみ)(16.23項)
- 3.作戦セグメント

第1フェイズ

a .海上移動期

TF**の編制(**5.1項)

NSL**の消費(**16.0項)

TF**の移動(**6.1項)

リターンの可否判定(6.42項)

潜水艦の配備海域の宣言(11.12項)

b .海戦期

LRAC**の影響範囲の決定(**7.16項)

緊急出港(10.5項)

潜水艦攻撃の解決(11.2項)

航空攻撃の解決(10.1項)

水上戦の解決(10.4項)

c. 陸上移動期

地上軍ユニットの分派と統合(8.53項) 地上軍ユニットの上陸(8.33項) 地上軍ユニットの移動(8.1項)

d .地上支援期

地上支援の実施(12.0項)

e .陸戦期

陸戦の解決(13.0項) 飛行場の設営判定(7.4項)

f.リターン期

艦ユニットのリターン(6.4項)

NAC**の補充(**7.35項)

NAC**から**LACへの転用(7.33項)

航空機の転送(7.5項)

作戦セグメントは第1~第7フェイズまであります。各フェイズの手順は、上記の第1フェイズと全く同じです。両軍プレイヤーは、7つのフェイズ全てを実行する必要はありません。両軍プレイヤーが合意すれば、いくつかのフェイズを省略してもかまいません。

- a.海上移動期: 日本軍、連合軍の順に自軍の全てのTFを移動させます(隠密移動も含む)。
- b. 海戦期: まず最初に航空攻撃を解決します。実施の宣言と解決は 日本軍、連合軍の順に行いますが、戦闘結果は同時に適用します。 それが終了すると、次は水上戦を解決します。手順は航空攻撃と同 じです。
- c.陸上移動期:日本軍、連合軍の順に海上移動した地上軍ユニットを上陸させます。次に、地上軍ユニットをLSPを消費して移動させます。
- d.地上支援期:日本軍、連合軍の順に艦ユニットは同じへクスにいる地上軍ユニットに、航空機は同じメガヘクス内の全てのヘクスにいる地上軍ユニットに地上支援を行います。
- e.陸戦期: 陸戦を解決します。この陸戦期に限っては、必ずしも日本 軍プレイヤーが先に行う必要はありません。陸戦を希望する側の軍 が先に行います。
- f.リターン期: 出撃しているTFは同じメガヘクス内の港に帰港します。海上移動期のTFが移動を開始する時点でスピードレベル3の艦ユニットだけで構成されているTFは、同じメガヘクスの他に隣接するメガヘクス内の港にも帰港できます。さらに、航空機の転送を行います。

4.ターン更新セグメント

ターンマーカーを1つ進め、そのターンの終了と次のターンの開始を表します。次のターンも1~4の手順を繰り返し行います。



5.0 タスクフォース(TF)

概説: 海上にいる艦ユニット(潜水艦を除く)は、全ていずれかの TFに属していなければなりません。原則として、メインマップ上に は艦ユニットを置かず、TFマーカーのみが置かれます。艦ユニットはTFディスプレイ上に配置されます。TFは海空戦を解決する 際の「単位」となります。

5.1 タスクフォースの編制

- 5.11 編制時期 TFの編制は、海上移動期の開始時に同じ メガヘクス内にいる艦ユニット同士であれば、どのフェイズにでも 行えます。ただし、編制は、全ての艦ユニットが移動する前に行わ れなければなりません。
- 5.12 TFディスプレイ TFを編制した艦ユニットは、空いているいずれかのTFディスプレイ上のボックスに配置されます。各ボックスはTF番号と1~4のコラムによって構成されていて、艦ユニットは「出撃した回数+1」(6.24項)と同じ数字のコラムに配置されます。そして、TF番号と同じ番号を持つTFマーカーをメインマップ上に置いて、その位置を明示します。
- 5.13 編制の制限 1つのTFに編制できる艦ユニットは最大10個までです。その中で、空母(CV)ユニットは日本軍は最大6個、連合軍は最大4個までしか入れられません。ただし、両軍とも軽空母(CVL)ユニットは1/2個と計算します。

注意: これは1つのTFを16個のユニットで編制できるという意味ではなく、10個中に空母ユニットが6個までという意味です(連合軍は10個中4個)。

- 例: 連合軍はエセックス級空母3個とインデベンデンス級軽空母 2個、さらに空母以外の4個のユニットでTFを編制できます。
- 5.14 空母(CV)を持つTFは、全てスピードレベル3の艦ユニットで編制されなければなりません。 ただし、軽空母(CVL)と艦載機(NAC)を持たない空母(CV)はこの限りではありません。 これらはスピードレベルに関係なく、TFを組むことができます。
 - 例: 大和(BB6、スピードレベル2)は、千歳や千代田、瑞鳳(いずれもCVL)とTFを組めますが、大鳳や翔鶴、瑞鶴(いずれもCV)とはTFを組めません。ただし、大鳳や翔鶴、瑞鶴がNACを持っていない場合はTFを組むことができます。
- 5.15 TF内の地上軍ユニット 海上移動する地上軍ユニット もTFに編制されなければなりません。各地上軍ユニットは1個の 艦ユニットとして扱われ、そのスピードレベルは1です。
- 5.16 同じ陣営の国籍の異なる艦ユニット同士でもTFを編制できます。
- 5.17 統合と分派 海上移動期の開始時に同じメガヘクスに いる複数のTFは、1つのTFに統合することができます。また、1つ

のTFから複数の新しいTFを分派することもできます。この分派と統合は同じ海上移動期に同時に行うことができ、両軍プレイヤーは自軍のTFを編制する艦ユニットを自由に入れ替えることができます。

5.18 TFを編制する艦ユニットの数が少なく、いちいちTFディスプレイを使うのが面倒な場合は、艦ユニットを直接マップ上に配置してもかまいません。つまり、どれが1つのTFで、その艦ユニットの出撃回数が明確にされていれば、TFディスプレイを無理に使うことはありません。

5.2 TFと戦闘

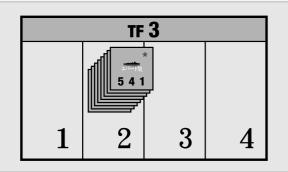
5.21 海空戦はTF単位で解決されます。水上戦と地上支援は、 TFとは関係なく、全ての艦ユニットを合同して解決します。

6.0 海上移動

概説: 両軍プレイヤーは、海上移動期に艦ユニットを、陸上移動期に地上軍ユニットを移動させることができます。艦ユニットはTFを編制してメガヘクス単位で移動します。両軍は7つのフェイズに7回の海上移動を行えますが、実際は出撃回数と洋上滞在のルールによって、かなり制限されます。

6.1 移動方法

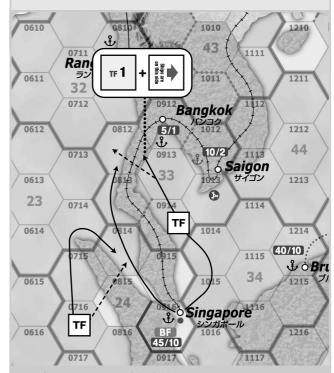
- 6.11 艦ユニットと地上軍ユニットは、TFを編制して海上移動を 行います。
- 6.12 TFの移動力 全てのTFはそのスピードレベルにかかわらず、1つの海上移動期に3メガヘクス移動することができます(例外: 6.4項)。移動は隣接するメガヘクスに順番に進入するようにしなければならず、メガヘクスを飛び越すような移動はできません。TFが隣接するメガヘクスに進入して、1つのメガヘクスを移動したと見なします。港から同じメガヘクス内のいずれかのヘクスに移動するだけならば、移動力は消費しません。
- 6.13 移動の制限 TFがメガヘクスに進入、またはメガヘクス サイドを通過する場合は、それらにそのTFが移動できる連続した ヘクス列 ヘクスとヘクスサイドに海(浅海も含む)が存在し、



TFの出撃回数を記録する場合、図のようにTFディスプレイ内の該当するポックス内にそのTFの艦ユニットを置きます。TF3は1回目の出撃から帰港したところ(または2回目の出撃中)です。ターン開始時に全ての艦ユニットは1のコラムに戻されることに注意して下さい。

艦ユニットが移動できる1本の「海の道」 がなければなりません。艦ユニットは、海と陸の両方があるヘクスには進入できますが、陸を越えるような移動はできません。

注意: ヘクス0812や0813のようにヘクスの中央に陸が存在し、 2つの海が存在するヘクスでは、プレイヤーはTFがどちらの側 (この場合、パンコク側かラングーン側か)の海にいるのかを、 位置表示マーカーを使って明示しておかなければなりません。



メガヘクス33にはマレー半島が縦断しています。全てのTFは、このマレー半島を横断するような移動は行えません。つまり、ヘクス0913から0812(のパンコクの海ヘクス)に進入することはできますが、0913から0812や0813を通って(半島を横断する形で)0811には移動できません。同様に、メガヘクス24でスマトラ島を横断するような移動もできません。いずれも、実線の矢印のようなルートでなければ移動できません。

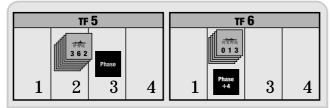
- 6.14 LACの移動妨害 敵陸上機(LAC)のいるメガヘクス に入ったら、TFは直ちにそこで移動を終了しなければなりません。 そして、その海上移動期にはそれ以上移動できません。海上移動期の開始時には、TFは何の制限もなく自由にそのようなメガヘクスから退出することができます。自軍TFの移動を妨害するのは敵LACだけで、敵のTFと地上軍ユニットは自軍TFの移動を妨害しません。
- 6.15 移動を終了したTFは、そのメガヘクス内のいずれかの海ヘクス(TFが進入できるヘクス 浅海も含む)なら、どこに配置してもかまいません(敵TFのいるヘクスでもよい)。 ただし、空母を持たないTFが地上支援や地上軍ユニットの上陸を行う場合は、そのTFはそれらを実際に行うヘクスに配置しなければなりません。 1つのヘクスに配置できるTFの数に制限はありません。
- 6.16 TFの移動は任意であり、強制されることはありません。TF は1回の移動で必ず3メガヘクス移動する必要はありませんが、移動しなかった分を繰り越したり、他のTFに譲渡することはできず、 海上移動期の終了時に全て失われます。

6.2 出撃回数

- 6.21 このゲームでは任務に関係なく、1回出港する毎に1回の出 撃とみなされます。
- 6.22 出撃回数の上限 艦ユニットは1ターンに3回まで出撃できます。この制限を超えなければ、TFはどのフェイズにでも自由に出撃することができます。
- 6.23 TFディスプレイ 各TFの出撃回数は、TFディスプレイ のボックスを使って管理されます。各ボックスは1~4のコラムによって分けられています。
- 6.24 全ての艦ユニットは、TFディスプレイ上の「出撃した回数+1」のコラムに配置されます。ターン開始時には、全ての艦ユニットは1のコラムに配置されます。出撃した艦ユニットが帰港した時、その艦ユニットは右隣にあるコラムに配置されます(1にあったものは2に、2にあったものは3に)。そして、4のコラムに配置された艦ユニットは、そのターンにもはや出撃することができなくなります。
- 6.25 ターンの途中で新しいTFを編制した場合、全ての艦ユニットの出撃回数はそのまま新しいTFに引き継がれます。したがって、1つTF内に出撃回数の異なる艦ユニットが共存することがあります。
 - 例: すでに2回出撃していたTF1の艦ユニットが、洋上でまだ1回 しか出撃していないTF2と統合しました。まとめてTF2とします が、TFディスプレイ上では、かつてのTF1の艦ユニットは2のコ ラムに、残りの艦ユニットは1のコラムに配置されます。
- 6.26 緊急出港 緊急出港(10.5項)は出撃の回数に数えません。
- 6.27 新しいターン開始時には、全てのTFの艦ユニットは1のコラムに戻されます(例外: 6.33項)。

6.3 洋上滞在

6.31 洋上滞在の上限 TFが1回の出撃で洋上滞在できるフェイズ数には上限があります。日本軍のTFは最大4フェイズ、アメリカ軍のTFは最大3フェイズ、イギリス軍とオランダ軍のTFは最大2フェイズまでしか1回の出撃で洋上滞在できません。連合軍の国籍が混同しているTFは、滞在フェイズ数の最も少ない国の艦



TFディスプレイ上のポックスは、艦ユニットで出撃回数を表示し、フェイズマーカーで帰港予定フェイズ(洋上滞在フェイズ数)を表示するようになっています。

TF5を第2フェイズに出撃させ、2フェイズの間洋上滞在させる場合は、フェイズマーカーをTF5のボックスの3のコラムに置きます。これにより、TF5は第3フェイズに帰港しなければならないことを明示しています。

TF6は+4にしたフェイズマーカーを2のコラムに置いているので、第6フェイズに帰港しなければなりません。

ユニットに合わせなければなりません。

洋上滞在するフェイズ数には、出撃したフェイズと帰港するフェイズも含まれることに注意して下さい。

- 例:アメリカ軍の艦ユニットとイギリス軍やオランダ軍の艦ユニットが混同しているTFは、最大2フェイズまでしか洋上滞在できません。
- 6.32 帰港予定 両軍プレイヤーは全ての自軍TFが出撃する時に、それぞれ何フェイズ後に帰港するのかを決定しておかなければなりません。これは、フェイズマーカーをTFディスプレイ上のボックスに置いて明示します。

帰港予定フェイズが第4フェイズを越える場合は、フェイズマーカーを+4と記載されている裏の面を上にして、それとコラム数を合計したものとして明示します。

- 6.33 全てのTFは、第7フェイズを越えて次のターンの第1フェイズといったように、ターンからターンへ続く洋上滞在も行えます。 ターンをはさんで洋上滞在していたTFが帰港した場合、そのTF を編制している全ての艦ユニットはすでに1回の出撃したものとみなされ、直ちに2のコラムに配置されます。
 - 例: TF8が第6フェイズか64フェイズの間洋上滞在する場合は、 TF8のボックスに表にした(+4ではない面の)フェイズマーカーを2のコラムに置きます。これにより、TF8は次ターンの第2フェイズに帰港しなければならないことを明示しています。そして、帰港すると、TF8を編制している全ての艦ユニットは直ちに2のコラムに置かれます。
- 6.34 連合軍のTFの洋上滞在フェイズ数は、連合軍プレイヤーがその制限内で自由に決めることができますが、日本軍のTFの洋上滞在フェイズ数は、NSLの消費を伴うことによって制限されていることに注意して下さい。

6.4 リターン

- 6.41 スピードレベル3の艦ユニットだけで編制されているTFは、 リターン期に特別な移動ができます 移動力を消費することな く、同じメガヘクス内の、または隣接するメガヘクス内の港に帰港 できます。スピードレベル3の艦ユニットだけで編制されていない TFは、リターン期に同じメガヘクス内の港にしか帰港できません。
- 6.42 リターンの制限 リターンするTFは、そのフェイズの海上移動期のTFの編制が終了した後で移動する直前に、スピードレベル3の艦ユニットだけで編制されていなければなりません。海上移動期に2以下のスピードレベルの艦ユニットを分派して、スピードレベル3の艦ユニットだけで編制されるようになったTFはリターンできます。

したがって、海上移動期に2以下のスピードレベルの艦ユニットがいたものの、戦闘でその艦ユニットが存在しなくなったために、スピードレベル3の艦ユニットだけで編制されるようになったTFはリターンできません。

デザイナーズノート: リターンするためには、海上移動期でも 高速航行が必要であると解釈して下さい。

- 6.43 リターンによる帰港 リターンはTFが帰港する場合にの み行えます。他のメガヘクスに洋上滞在したまま移動する目的で リターンすることはできません。
- 6.44 リターンの順序 リターンは日本軍から先に行います。 全てのリターンは、航空機の転送(7.5項)より先先に行われます。

6.5 地上軍ユニットの海上移動

- 6.51 海上移動できる地上軍ユニット 戦闘力の他に、防御力とスピードレベルが記載されている地上軍ユニットだけが海上移動できます。
- 6.52 海上移動中の制限 地上軍ユニットが海上移動する時は、必ずいずれかのTFに編制されなければなりません。この場合、各地上軍ユニットはそれぞれ1個の艦ユニットとして扱われ、そのスピードレベルは1です。海上移動中の地上軍ユニットは1個の艦ユニットとして、他の艦ユニットと全く同じように扱いますが、出撃回数や洋上滞在数などに制限があります(8.3項)。

6.6 港

- 6.61 港内の艦ユニット 港内にいる艦ユニットは、それらを直接メインマップとミニマップのどちらに置いてもかまいません。スタックの山が煩わしければ、代わりにマップ上にTFマーカーを置き、ユニットをTFディスプレイ上の該当するボックスに置いて代用表示してもかまいません。この場合、TFマーカーは裏返して配置します。しかし、このTFマーカーはあくまでも便宜的なものなので、これに編制の制限(5.13項)が適用されることはありません。
- 6.62 港の収容力 全ての港の艦ユニットの収容力は、NSPを単位として規定されています。港の周りある青いボックス内の左側の数値が、その港のNSP総量です。 は無制限です。全ての艦ユニットにもNSP量が記載されており、両軍は港のNSP総量と同数のNSP量の艦ユニットを入港させることができます。また、港のNSP総量はLACユニットのスタック制限にも影響を及ぼします(7.14項と7.15項)。



両軍は、パラオに最大35NSPまでの艦ユニットを入港させることができます。つまり、パラオに同時に入港する艦ユニットのNSP量の合計が35以内であればよいのです。

ウリシーのNSP総量はなので、無制限に艦ユニットを入港させることができます。

- 6.63 入港の制限 艦ユニットは自軍支配下の港にしか入港 できません(8.4項と17.0項)。
- 6.64 泊地 日本軍(のみ)は、ヘクス1414に泊地を持っています。ヘクス1214のブルネイでNSLを消費した日本軍の全てのTFは、日本軍プレイヤーが希望すれば、その直後にこの泊地に移動することができます。TFが泊地に移動するために消費するNSL量は、洋上滞在フェイズ数を泊地に滞在するフェイズ数に置き換えて、NSL消費表から導き出します。

ただし、この移動は自動的に行われ、TFは出撃しているとも、 洋上滞在しているともみなされません 臨戦態勢で待機しているものと考えます。そして、泊地にいるTFはそこから出撃できます (その時から洋上滞在します)。ただし、この移動で泊地へ移動したTFは、NSLを消費したターンの第7フェイズのリターン期に、 必ずブルネイに帰港しなければなりません(それ以上滞在できるだけのNSLを消費していたとしても)。そして、泊地から出撃しなかった場合でも、消費したNSLが戻ってくることはありません。

この泊地にいる全てのTFは、いかなる状況でも自動的に緊急 出港(10.51項)できます。

泊地のNSP総量はです。しかし、港の機能はないことに注意して下さい。したがって、泊地は補給線の中継点となったり、NSLを蓄積することはできません。

6.65 硫黄島とジョンストン 硫黄島(ヘクス2008)とジョンストン(ヘクス3212)には港を表す錨マークがありませんが、これらは補給の中継点になれない点を除けば、他の港と同様に扱います。連合軍が日本軍の妨害メガヘクス(15.13項)に強襲上陸する場合の最短ヘクスを決定する港にもなれます(8.36項)。

硫黄島とジョンストンにも守備隊は存在します。また、これらを支配している軍の地上軍ユニットはLSPを消費せずに上陸でき、補給下であれば地上軍ユニットは補給フェイズに6LSPを与えられます。しかし、艦ユニットは入港できません。

7.0 航空機

概説: 航空機は、陸上機(LAC)と長距離陸上機(LRAC)、艦載機(NAC)の3種類に分かれています。LACとLRACにはユニットがありますが、NACだけはユニットがなく、空母の一部として扱われます(基本的には空母ユニットがNACの存在を表しています)。航空機は、基地を変更する(または空母に艦載されて移動する)以外の方法でマップ上を移動できません。航空機はLRACを除き、それ自身がいる同じメガヘクス内(のみ)に影響を及ぼします。影響を及ぼすことが、いわゆる戦闘飛行に当たります。





7.1 陸上機(LAC)

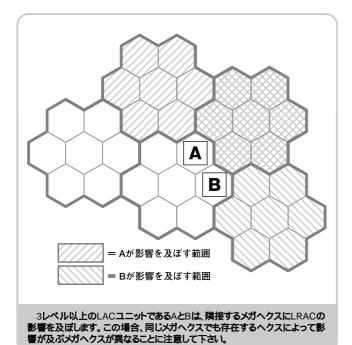
7.11 LACのレベル LACはレベル数で、その機数や性能、

練度などを表しています。レベル数は1~4まであり、4が最高です。 LACの増強や損害はレベル数を増減することで表します。

7.12 レベル数の変更 両軍プレイヤーはリターン期(のみ)に 自軍LACのレベル数を自由に変更して組み合わせることができます。ただし、1つのヘクスに置けるLACユニットの数には制限があるので注意して下さい(7.13項と7.14項を参照)。

例: 4レベルのLACユニット1個を3レベルと1レベルの2個に分割したり、1レベルと2レベルの2個のLACユニットを合計して1個の3レベルのLACユニットにできます。

- 7.13 LACの配置 LACは自軍支配下で、なおかつ補給下 の飛行場(航空基地を含む)と港に配置することができます。
- 7.14 連合軍LACのスタック制限 連合軍は1つの港、または 飛行場に、最大4個のLACユニットを配置することができます レベル数ではなくユニット数であることに注意して下さい。し たがって、連合軍は1つのヘクスに最大16レベルのLACを置くこ とができます(4レベル×4個)。
- 7.15 日本軍LACのスタック制限 日本軍はNSP総量が5以上の全ての港に、最大3個のLACユニットを配置できます。しかし、NSP総量が4以下の港と飛行場には1個のLACユニットしか置けません。ただし、台湾の南(ヘクス1510)とサイゴンの南(ヘクス1013)の航空基地には、例外として2個までのLACユニットを置くことができます。また、日本軍は攻勢限界線外に全体で6レベルのLACユニットしか配置できません(17.0項)。
- 7.16 LACの影響範囲 LACの影響はLRAC(7.2項)を除き、それ自身がいるメガヘクス全体に及びます。この範囲は、LACユニットが配置されているヘクスによって変わることはありません メガヘクスのどのヘクスに配置されていても、そのメガヘクスに及ぼす影響は同じです。



7.17 LACの活動 LACは海空戦や地上支援を行うことができ、さらに妨害メガヘクス(15.13項)の決定に影響を及ぼします。

7.2 長距離陸上機(LRAC)

- 7.21 LRACは、3レベル以上のLACユニットが持つ属性の1つです(このため、3レベル以上のLACユニットにはLRACレベルが記載されています)。2レベル以下のLACユニットが何個集まっても、LRACにはなることはできません。
- 7.22 LRACの影響範囲 LRACは本来のLACより半ば独立した存在で、隣接するメガヘクスに影響を及ぼす時にのみ存在します。3レベル以上のLACユニットがメガヘクスサイドに隣接しているヘクスにいる場合に限り、そのメガヘクスサイドを共有している2つのメガヘクスにLRACの影響が及びます。メガヘクスの中央のヘクス(メガヘクスサイドに隣接していないヘクス)に置かれたLACは、LRACの影響を及ぼすことはできません。
- 7.23 LRACのレベル LRACは、母体となるLACのレベル に応じて独立したレベルを持ちます。3レベルのLACは1/2レベル、4レベルのLACは1レベルのLRACです 3レベル以上の LACユニットには、LRACレベルが記載されています。
- 7.24 影響の重複 LRACのレベルは加算することができ、同 じメガヘクスに1/2レベルのLRACが同時に影響を及ぼした場合、そのメガヘクスには合計1レベルのLRACの影響が及びます。
- 7.25 LRACの損害 LRACが損害を受けた場合は、その母体となっているLACのレベルを低下させます。 つまり、LRACの1レベルの損害はLACの1レベルの損害と同じなのです。

LACとLRACが同時に損害を受けた場合は、両方の損害を合計した分のLACのレベルを低下させます。

例: LRACが1レベルの損害を受けた場合は、その母体である4 レベルのLACが3レベルに低下します。さらに、そのLACが1レ ベルの損害を受けた場合は2レベルに低下し、もはやLRACの 影響を及ぼすことができなくなります。

7.26 LRACの影響 LRACは隣接するどちらか一方のメガ ヘクスで海空戦や地上支援を行えます。さらに、隣接する両方の メガヘクスに対して妨害メガヘクスの影響を及ぼすことができま す。海空戦と地上支援は、1個のLRACは1つのフェイズに1つの メガヘクスに対してしか行えません。このため、両軍は戦闘を解 決する直前に、どのLRACがどちらのメガヘクスに対して海空戦 と地上支援を行うのかを決定しておかなければなりません。

7.3 艦載機(NAC)

- 7.31 艦載状態 NACのユニットはありません。空母ユニットを日本語の面を上にすると、NACを艦載しているものとみなします。 空母ユニットが英語の面が上にしているとNACを艦載していないものとみなします。
- 7.32 NACのレベル 1個の空母ユニットが艦載するNACは 1レベル、1個の軽空母ユニットが艦載するNACは1/2レベル

です。

- 7.33 LACへの転用 NACはLACに転用できますが、その 逆はできません。この場合、1レベルのNACを1レベルのLACに転 用できますが、転用されたNACは再びNACに戻ることはできません。これは、リターン期の航空機の転送の一部として行われます。
- 7.34 NACの喪失 空母が少しでも損傷すると、それが艦載していたNACは全て失われます。損傷した空母ユニットは英語の面を上にして、NACを艦載していないことを明示します。
- 7.35 NACの補充 連合軍はベースフォース(BF)のある港でNACの補充を受け取ることができます。日本軍は、呉か横須賀でNACの補充を受け取ることができます。もちろん、損傷している空母はNACの補充を受けられません。

NACの補充は、増援セグメント、またはリターン期の転送の一部として行われます(7.55項)。

7.4 飛行場

- 7.41 LACは自軍支配下で、なおかつ補給下の飛行場、航空基地を含む)と港に配置することができます。前者は地上軍ユニットが設営しなければなりませんが、後者は港へクスを支配した直後から支配した軍はすぐに使えるようになります。
- 7.42 設営の条件 飛行場の設営は地上軍ユニットだけが行えます。ただし、設営する地上軍ユニットは補給下でなければなりません。飛行場の設営は陸戦期の一番最後に行われます。飛行場は、1へクスに1つしか設営できません。
- 7.43 日本軍の飛行場の設営 日本軍が飛行場の設営に要する時間は3フェイズです。飛行場マーカーの設営中の面には回転式の1~3の数字が印刷されており、この時点では1の数字を上向きにして設営中の地上軍ユニットのいるヘクスに配置します。次のフェイズの陸戦期の一番最後に、このマーカーを回転させて2の数字を上向きにします。さらに、その次のフェイズの陸戦期の一番最後に3の数字を上向きにします。そして、4回目の陸戦期の一番最後に、飛行場マーカーを表にして、ようやく飛行場が完成したことを明示します。設営された飛行場には、その直後のリターン期からLACを転送できます。
- 7.44 連合軍の飛行場の設営 連合軍が飛行場の設営に要する時間は1フェイズです。飛行場マーカーを設営中の面を上にして、設営中の地上軍ユニットのいるヘクスに配置します。この場合、設営中の面の回転式になっている数字は3を上向きにして配置して下さい。

次のフェイズの陸戦期の一番最後に、このマーカーを表にして 飛行場が完成したことを明示します。日本軍と同様に、設営され た飛行場には、その直後のリターン期からLACを転送できます。

7.45 設営の維持 飛行場を設営中のヘクスには、必ず何らかの自軍の地上軍ユニットがいなければなりません。ただし、陸戦期の間ずっといる必要はなく、また常に同じ地上軍ユニットがいる必要もありません。 陸戦期の一番最後に、何らかの自軍の地上軍ユニットが設営中のヘクスにいればかまいません。

飛行場を設営中の地上軍ユニットも通常通り戦闘できます。 陸戦期の一番最後に、設営中のヘクスに自軍の地上軍ユニット がいなければ、飛行場マーカーは直ちに除去されます。

7.46 飛行場設営の妨害 両軍は、艦砲射撃と航空爆撃で敵 の飛行場の設営を妨害できます。この場合、飛行場の対空力は0 として戦闘を解決します。全ての設営中の飛行場は6防御力を 持ちます 飛行場マーカーの設営中の面の中央に6の数字が 記載されています。

両軍の設営中の飛行場マーカーは、海戦CRTで6ヒットを適用される毎に設営状況が1レベルずつ低下します。1レベル低下する毎にマーカーを左に回して数字を戻して下さい(海戦CRTやヒット数の適用については10.0項)。設営レベルが1未満になると、その飛行場マーカーは直ちに除去されます。

連合軍の設営中の飛行場マーカーは、日本軍の攻撃によって除去されない限り、その設営状況にかかわらず、次のフェイズの陸戦期に必ず飛行場が完成します。つまり、連合軍の飛行場マーカーは18ヒットを適用されて除去されない限り、次の陸戦期に飛行場が完成するのです。

例:設営中の飛行場に海戦CRTで15ヒットを与えた場合、12 ヒットを適用して、設営中の飛行場は2レベル低下します。レベ ルが1未満になると設営中の飛行場マーカーは除去されます。



日本軍が飛行場を設営する場合は、図のように飛行場マーカーの設営中の面を上にして配置されます。図では2フェイズ目の途中で、さらに2フェイズ後に飛行場が完成します。しかし、設営中の飛行場が攻撃を受け、6と外を適用される毎に設営状況が1レベルずつ低下します。

7.47 飛行場の破壊 いったん完成した飛行場は、敵の攻撃 によって破壊されることはありません。

全ての飛行場は、そのヘクスを支配している軍が自発的に破壊できます。飛行場の破壊は陸戦期の一番最後に行いますが、そのヘクスに地上軍ユニットがいる必要はありません。単にそのヘクスから飛行場マーカーを除去するだけです。

港の飛行場は破壊できません。また、港に新しい飛行場を設営しても、そのヘクスに配置できるLACの数は増えません。1つのヘクスに配置できるLACの数は、連合軍は7.14項、日本軍は7.15項に規定されている数を上限とします。

7.48 飛行場の占領 陸戦期の飛行場の設営判定する時点で、敵の飛行場のあるヘクスを支配している軍は、その直後からその飛行場を自軍のものとして使用することができます。いったん敵に支配された飛行場でも、そのヘクスを再び支配すれば、その飛行場も再び自軍のものとして使用することができます。

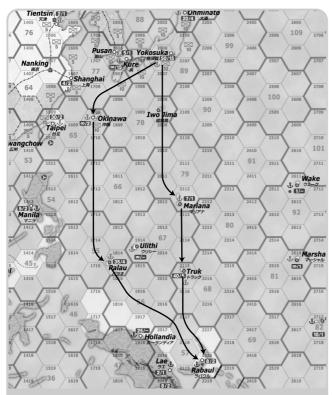


7.5 転送

- 7.51 転送とは、LACやNACの基地変更のことです。この場合 の基地とは、港や飛行場、航空基地、空母を指します。 転送はリターン期の全てのTFを移動させた後に行います。
- 7.52 転送の上限 1つのフェイズに転送できる両軍のLACのレベル数に制限はありません。ただし、1つのヘクスに新しく配置できるLACの最大レベル数は2レベルです(空母からのNACの転用を含む)。つまり、両軍は1つのフェイズに全てのヘクスに対して、LACを2レベルずつしか増やせないのです。
- 7.53 転送の中継 LACは1回の転送で、どの基地にでも基地変更できますが、常に2メガヘクス以内に中継点となる基地がなければなりません。この場合、起点となる基地のメガヘクスは数えません。また、敵の妨害メガヘクスを通ることはできません。

転送に関係する全ての基地は、自軍支配下で、なおかつ補給下でなければなりません(8.4項と15.0項)。したがって、敵の妨害メガヘクス(15.13項)には航空機を転送することができません。

- 7.54 NACの転送 NACの転送には、空母がNACの補充を 受け取る、空母から空母への転送、空母から飛行場(航空基地) への転送 LACへの転用 の3種類があります。
- 7.55 空母のNAC補充 空母は、増援セグメントと各作戦フェイズのリターン期にNACの補充を受け取ることができます。各ターンに補充されるNACのレベル数は、ゲームターン表示欄の増援/補充ボックスに明示されています。ただし、両軍はNACを蓄積することはできません。登場したターン中に空母に艦載でき



横須賀からラバウルにLACを転送する場合、図のようにいくつかの 転送ルートが存在します。転送ルートはこの他にも考えられますが、 最大2メガヘクス毎に自軍支配下の飛行場を中継していけば、どのル ートを通ってもかまいません。

なかったNACは第7フェイズのリターン期の終了時に全て失われます。

例外: 日本軍は軽空母鳳翔(CVL1)を練習空母として使用している場合に限り、NACを蓄積することができます(25.1項)。

7.56 NACの補充を受け取れる港 NACの補充を受け取る 空母は、増援セグメント、または作戦フェイズのリターン期にNAC の補充を受け取れる港にいなければなりません。

日本軍の空母がNACの補充を受け取れる港は、呉(ヘクス 1806)と横須賀(ヘクス2006)です。連合軍の空母がNACの補充を受け取れる港はBFのある港(のみ)です。

- 7.57 NACの増援 増援で登場する日本軍の空母はNAC を艦載していません。増援で登場する連合軍の空母はNACを艦載しています。ただし、日本軍が同じターンにNACの増援がある場合、または鳳翔が予備NACを蓄積している場合は、日本軍の空母はNACの補充を受け取った状態で登場することができます(18.15項)。
- 7.58 空母から空母への転送 リターン期の艦ユニットのリターンが全て終了した後に、空母は同じメガヘクスにいる他の空母へNACを転送することができます。ただし、リターン期に港で新しくNACの補充を受け取った空母は、同じリターン期中に他の空母にそのNACを転送できません。
- 7.59 空母から飛行場への転送 リターン期の艦ユニットのリターンが全て終了した後に、空母は同じメガヘクスの飛行場(航空基地)にNACをLACに転用して転送することができます。この場合、1個の空母に艦載されているNACを1レベルのLACとして転用できます。または、2個の軽空母のNACを合わせて1レベルのLACとして転用できます。1個の軽空母のNACだけでは、LACに転用することはできません。

NACから転用されたLACは、直ちに他の飛行場へ転送できます。また、増援として登場したNACを直ちにLACに転用し、そのまま他の飛行場に転送することもできます。ただし、いったんLACに転用されたNACは再びNACに戻ることはできません。

8.0 陸上移動

概説: 陸上移動を行えるのは、地上軍ユニットとLSPだけです。どちらもそれが持つLSPと等しい移動力を持っており、新しいヘクスに進入する毎にLSPを消費しなければなりません。

8.1 地上軍ユニット

8.11 地上軍ユニットとLSP 守備隊ユニット(20.0項)を除く全ての地上軍ユニットは、LSPを最大6ポイントまで持つことができます。地上軍ユニットの持つLSP量は、その下にLSPマーカーを置いて明示します。地上軍ユニットは、補給セグメントと作戦フェイズの地上支援期にLSPを受け取ることができます(15.0項)。

8.12 地上軍ユニットは陸上移動期に移動できます。そして、地上軍ユニットはLSPが残っている限り、どのフェイズの陸上移動期にでも移動できます。第1フェイズで1ヘクスだけ移動した後、第3フェイズにさらに1ヘクスだけ移動するようなこともできます。

LSPは補充セグメントに、地上軍ユニットにLSPを与えるために概念的に移動するだけです。

- 8.13 移動の順序 地上軍ユニットの移動は日本軍から行い ます。日本軍の地上軍ユニットの移動が終了した後に、連合軍 の地上軍ユニットが移動します。
- 8.14 地上軍ユニットの移動 地上軍ユニットの移動は、隣接する陸へクスに進入する形で行われます。ただし、地上軍ユニットがヘクスに進入、またはヘクスサイドを通過する場合には、そのヘクス内に実際にその地上軍ユニットが移動できる連続したヘクス列 ヘクスとヘクスサイドに地上軍ユニットが通過できる陸地(浅海も含む)が存在し、その地上軍ユニットが移動できる1本の「陸の道」 がなければなりません。地上軍ユニットは、海と陸が両方あるヘクスには進入できますが、海を越えるような移動はできません。陸か海かが曖昧なところは全て陸上移動できます。

デザイナーズ・ノート: 舟艇機動やフェリー輸送も陸上移動と みなされています。

- 8.15 LSPの消費 地上軍ユニットは新しい陸へクスに進入する毎に、地形効果表で指定されただけのLSPを消費しなければなりません。さらに、山岳へクスサイドを通過する場合には、追加のLSPを消費しなければなりません。地上軍ユニットの移動が終了したら、ユニットの下にあるLSPマーカーを消費した分だけ低下させたLSPマーカーと交換します。
- 8.16 LSPの蓄積と喪失 地上軍ユニットの移動は、決して強制されません。両軍プレイヤーは全ての自軍の地上軍ユニットを必ず移動させる必要はなく、またLSPを全て使い切る必要もありません。地上軍ユニットは、使わなかったLSPをフェイズからフェイズへと蓄積できます。この場合、地上軍ユニットの下にLSPマーカーを置いて蓄積しているLSP量を明示します。ただし、蓄積できるLSP量は最大6ポイントまでです。

しかし、全ての地上軍ユニットのLSPは、毎ターンの終了時に全て失われます。LSPはフェイズからフェイズには蓄積できますが、ターンからターンへは蓄積はできません。

8.17 移動の制限 地上軍ユニットは、敵の地上軍ユニットのいるヘクスに進入した時点で直ちに停止しなければなりません。しかし、敵のLACや艦ユニットしかいないヘクスに進入しても停止する必要はなく、そのまま移動を継続できます この場合、敵のLACは直ちに除去されます。

地上軍ユニットは、自由に自軍の地上軍ユニットのいるヘクス にも進入、通過できます。

8.18 退出の禁止 敵の地上軍ユニットと同じヘクスにいる場合、地上軍ユニットは戦闘による結果でしか、そのヘクスから出られません。

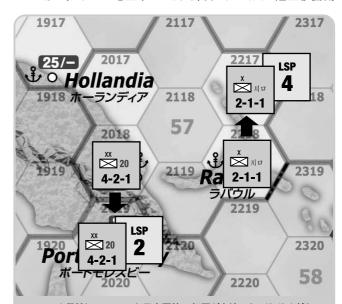
8.2 スタック

- 8.21 同じへクスに複数の自軍ユニットが存在することをスタック と呼びます(LACに関しては7.14項と7.15項、艦ユニットに関して は6.15項、6.62項)。
- 8.22 地上軍ユニットのスタック制限 地上軍ユニットのスタック制限は、島嶼へクスを除いて無制限です。島嶼へクスには、連合軍は1個軍団、日本軍は1個師団までしかスタックできません。ただし、敵の地上軍ユニットは自軍のスタック制限には含まないので、島嶼へクスには最大で連合軍1個軍団と日本軍1個師団の地上軍ユニットが同時に存在できます。

スタック制限は、陸上移動期の終了時にのみ適用されます。陸上移動期中は適用されないので、地上軍ユニットは移動中に一時的にスタック制限を超過してもかまいません。

- 8.23 スタック制限の超過 何らかの理由でスタック制限を超過していると判明した場合、その地上軍ユニットを指揮するプレイヤーは直ちに超過分の地上軍ユニットを敵の地上軍ユニットがいない隣接へクスに移動させなければなりません。この移動はLSPを消費します。移動させられない場合は、スタック制限を超過した地上軍ユニットは除去されます。
- 8.24 軍の合流 まだ移動していない自軍の地上軍ユニットがいるヘクスに他の自軍の地上軍ユニットが進入してきてスタックした場合は、そのヘクスに最初からいた地上軍ユニットは、そのフェイズにもはや移動できません。スタックが形成されたフェイズには、そのスタックを形成した全ての地上軍ユニットは移動できなくなります。

しかし、これらの地上軍ユニットも、次のフェイズの陸上移動期



6LSPを保持してラエにいた日本軍第20師団が山地へクスサイドを越えてポートモレスビーへと移動しました。この場合、山地へクスサイドを越えるのに 2LSP、ボートモレスビーのジャングルへクスに進入するのに2LSPの合計 4LSPを消費しなければなりません。したがって、第20師団の移動後のLSPは 2ポイントとなります。

6LSPを保持してラパウルにいた日本軍の旅団が、ヘクス2217に移動しました。この場合、浅海ヘクスを陸上移動できます。消費するLSPはヘクス2217のジャングルに進入する2LSPだけであり、この旅団の移動後のLSPは4ポイントとなります。

には自由に移動できます。地上軍ユニットがスタックせずに通過 した場合は、この制限は適用されません。

8.25 スタックとLSP LSPはスタック単位で保持します。つまり、1スタック毎(言い換えれば1ヘクス毎)に1つのLSPマーカーで明示します。地上軍ユニットがスタックした場合、直ちにその全てのユニットのLSP量を平均させて1つのLSPマーカーで明示します。この場合、スタックを構成している全てのユニットの部隊規模が同じならば端数は切り上げ、異なる場合は端数を切り捨てます。

例: 4LSPを持つ師団と3LSPを持つ旅団がスタックした場合、そのスタックは3LSPを持ちます。

8.26 スタックの分割 スタックを分割する場合は、スタックを 構成していた全ての地上軍ユニットは、元のスタックが持っていた LSPと同じ量のLSPを持ちます。

8.3 地上軍ユニットの海上移動

概説: 地上軍ユニットは海岸へクスには通常の陸上移動で進入することができますが、全面海ヘクスや陸地を全く含まない海ヘクスサイド、またはブロックヘクスサイドを越えて移動するためには、海上移動しなければなりません。

地上軍ユニットの海上移動には、海上輸送と強襲上陸の2種類があります。前者は自軍支配下のヘクスに対する上陸任務、後者は敵支配下のヘクスに対して行う上陸作戦です。

全ての地上軍ユニットは、1ターンに1回しか海上移動できません。地上軍ユニットの出港と海上移動は海上移動期に行われますが、地上軍ユニットの上陸は陸上移動期に行われます。

8.31 海上輸送 両軍が1ターンに海上輸送できる地上軍ユニットの規模には上限があります。日本軍は1ターンに合計1個軍までしか海上輸送させられません。連合軍の海上輸送できる部隊規模の上限は、連合軍海上移動表を参照して下さい。

海上輸送できる部隊規模の上限には、強襲上陸で海上移動 する地上軍ユニットも含まれます。

8.32 海上輸送の条件 海上輸送する地上軍ユニットは、海上移動期の開始時に、いずれかの海岸へクス(海を含む陸へクス)にいなければなりません。港へクスにいる必要はありません。

そして、海上輸送する地上軍ユニットは、海上移動期に同じメガヘクス内にいる自軍のいずれかのTFに編入されます。もちろん、地上軍ユニットが単独でTFを編制することもできます。この場合日本軍の地上軍ユニットはNSLを消費する必要はありません。

TFは、海上移動中のいつでも好きな時に海上輸送する地上軍ユニットをTFに編入することができます。海上輸送する地上軍ユニットをTFに編入するために、特別なコストや手順は必要ありません。

注意: 海上移動中の全ての地上軍ユニットはスピードレベル1 の艦ユニットとして扱われるので、空母とTFを編制することはできません。

8.33 地上軍ユニットの上陸 海上輸送中の地上軍ユニット を含むTFは、海上移動期の終了時に上陸するヘクス(海と陸地が両方あるヘクス)にいなければなりません。地上軍ユニットの上 陸は、陸上移動期に陸上移動として行われます。

上陸するヘクスが港の場合は、地上軍ユニットはLSPを全く消費することなく、そのヘクスに上陸できます。地上軍ユニットが港以外のヘクスに上陸する場合は、そのヘクスに進入するために必要なLSPを消費しなければなりません。地上軍ユニットは敵の妨害メガヘクスにも海上輸送で上陸できますが、その場合は15.13項の制限を受けます。

注意: 上記海上移動中に自軍港に立ち寄る行為は上陸したとは 見なさず、つまり海上移動の終了を意味しません。 つまり、補給 線と同じルートで陸上ユニットを海上移動させるということです。

例: 海上輸送中の地上軍ユニットがジャングルのヘクスに上陸 するためには、2LSPを消費しなければなりません。十分なLSP がない場合は上陸はできません。

- 8.34 海上輸送の上陸地点 地上軍ユニットが海上輸送で上陸できるヘクスは、自軍支配下のヘクスと自軍の地上軍ユニットがいるヘクスです。自軍の地上軍ユニットがいてもかまいません。 ただし、このような自軍の地上軍ユニットは、陸上移動期の開始時にすでにそのヘクスにいなければなりません。 同じ陸上移動期に移動(強襲上陸も含む)してきた自軍地上軍ユニットのいるヘクスに、海上輸送された地上軍ユニットは上陸できません。
- 8.35 強襲上陸 強襲上陸とは、敵支配下のヘクスに自軍の 地上軍ユニットを上陸させることで、海上輸送の特殊な移動とみなされます。

日本軍は1ターンに最大1個師団までの地上軍ユニットを強襲上陸させることができます。連合軍の強襲上陸できる部隊規模の上限は、連合軍海上移動表を参照して下さい。

強襲上陸する地上軍ユニットは、海上輸送の部隊規模の上限 に含まれます。

例:日本軍は1個師団を強襲上陸させると、そのターンには、あと1個師団しか海上輸送させられません。

8.36 強襲上陸の条件 強襲上陸する地上軍ユニットは、海上移動期の開始時に自軍支配下で、なおかつ補給下の港にいなければなりません。そして、地上軍ユニットは出撃する段階で艦ユニットとなります。連合軍の軍団以上の規模の地上軍ユニットはNSPを持っているので、それが港のNSP総量を越えている場合は出撃できません(海上輸送には、地上軍ユニットのNSPの制限はありません)。

例:アメリカ軍第6軍団は15NSPは持っているので、NSP総量が14以下の港からは強襲上陸を行う目的で出港できません。

8.37 強襲上陸の上陸地点 強襲上陸する地上軍ユニットが 上陸できるのは、自軍支配下で、なおかつ補給下の港があるメガ ヘクスから2メガヘクス以内にあるヘクスです。この基点となる港 は地上軍ユニットが出撃する港である必要はなく、2メガヘクスと は自軍支配下の港のあるメガヘクスは数えません。また、上陸す るヘクスは何らかの形でLSPを受け取れるヘクスでなければなり ません。強襲上陸する地上軍ユニットは非補給になるようなヘク スには上陸できません(15.4項)。

ただし、連合軍は日本軍の攻勢限界線内に限り、第7ターンまでは基点となる港から1メガヘクス以内のヘクスにしか強襲上陸できません。基点となる港と強襲上陸するヘクスのどちらかが日本軍の攻勢限界線内にあれば、この制限は適用されます。

地上軍ユニットは敵の妨害メガヘクスにも強襲上陸できますが、その場合は15.13項の制限を受けます。

- 8.38 強襲上陸の制限 強襲上陸する地上軍ユニットの海上 移動や上陸の手順は海上輸送と同じですが、強襲上陸する地上 軍ユニットは必ず上陸するヘクスに進入するためにLSPを消費 することに注意して下さい。
- 8.39 上陸の失敗 海上輸送や強襲上陸で上陸できなかった 地上軍ユニットは、自軍支配下で、なおかつ補給下の港に帰港し なければなりません。この場合、必ずしも出撃した港に帰港する 必要はありませんが、そのような港は出撃した港から上陸する予定だったヘクスと比較して同じ距離か、それより先近い港でなければなりません。この距離はヘクス(メガヘクスではない)で数えます 出撃した港のヘクスは数えませんが、強襲上陸する予定

8.4 ヘクスの支配

だったヘクスは数えます。

- 8.41 支配の判定 陸へクスは、そのヘクスに存在する、または最後に通過した地上軍ユニットの軍が支配しているものとします。
- 8.42 海上輸送の上陸地点 地上軍ユニットが海上輸送で上陸できるヘクスは、自軍支配下のヘクスと自軍の地上軍ユニットがいるヘクスです。自軍の地上軍ユニットがいれば、敵支配下でも、また同じヘクスに敵の地上軍ユニットがいてもかまいません(橋頭堡を持っているものとします)。
- 8.43 ヘクスの争奪 同じヘクスにいる両軍の地上軍ユニット はスタックされます。この場合、元からそのヘクスにいた地上軍ユニットはスタックの下側に、反対に新しく進入してきた地上軍ユニットはスタックの上側に配置されます。スタックの下側にいる地上軍ユニットの軍は、そのヘクスを支配しています。港(とそれに付随する飛行場)がある場合は通常通り使用できます。
- 8.43 地上軍ユニットの投入 両軍の地上軍ユニットがスタックしているヘクスに新しくどちらかの地上軍ユニットが進入してきた場合、そのヘクスを支配している軍の地上軍ユニットであればスタックの下側に、支配していない軍の地上軍ユニットであればスタックの上側に置かれます。
- 8.45 飛行場の設営 敵の地上軍ユニットが存在し、なおかつ 敵支配下のヘクスでも、ヘクスを支配していない軍の地上軍ユニットは、そのヘクスに飛行場を設営できます。

8.46 LSPの移動 LSPは敵支配下のヘクスに進入できますが、そこから退出することはできません(たとえ自軍の地上軍ユニットがいても)。

8.5 地上軍ユニットの編制

8.51 地上軍ユニットには、防衛軍、守備隊、旅団、師団、軍団、軍の6種類の部隊規模があります 基本ゲームでは、中国軍とソ連軍は登場しません。

旅団、師団、軍団、軍の編制は以下のようになります。防衛軍については21.0項、守備隊については20.0項を参照して下さい。

日本軍 旅団×2=1個師団

師団×2=1個軍

連合軍 旅団×2=1個師団

師団×2=1個軍団 軍団×2=1個軍

8.52 地上軍ユニットの部隊規模は、海上移動やスタック制限の単位となります。

例:日本軍は1個軍を海上輸送する代わりに2個師団、または 1個師団と2個旅団、または4個旅団を海上輸送できます。

全体の制限を越えなければ、自由に地上軍ユニットを組み合わせて海上輸送できます。

同様に島嶼へクスには、連合軍は1個軍のところを2個師団、 日本軍は1個師団のところを2個旅団を配置できます。

8.53 分派と統合 日本軍(のみ)は、地上軍ユニットを分派したり、統合することができます。日本の軍規模の地上軍ユニットだけが、1個師団を分派できます。統合はこの逆です。

分派と統合は陸上移動期中のいつでも好きな時に自由に行うことができ、それによって何らかの制限が適用されることはありません。

8.54 分派 師団を分派する場合は、まず最初に分派させる 軍規模の地上軍ユニットを裏返し、部隊規模に括弧が付いてい る面を上にします。そして、この軍規模の地上軍ユニットと同じへ クスに、新しく分派した師団規模の地上軍ユニットが1個登場します。この師団規模の地上軍ユニットは、分派した軍規模の地上 軍ユニットと同じ量のLSPを持ちます。

注意: 軍規模の地上軍ユニットは、師団を分派した後でも軍規模として扱います。また、分派する師団規模の地上軍ユニットが不足している場合は分派できません。

8.55 統合 括弧付きの(裏返っている)軍規模の地上軍ユニットと師団規模の地上軍ユニットがスタックしている場合、師団を統合することができます。両方の地上軍ユニットのLSPをまとめた後に師団規模のユニットを除去して、軍規模の地上軍ユニットを括弧のない面に戻します(8.25項)。

統合は、分派した同じ師団と軍規模の地上軍ユニット同士で

なくても自由に行えます。いずれかの括弧付きの軍規模の地上 軍ユニットと、いずれかの師団がスタックしていれば、自由に統合 することができます。

デザイナーズノート: このゲームの地上軍ユニットの部隊番号 は歴史的な雰囲気を持たせるために記載しているだけです。

9.0 索敵

9.1 TFの発見

- 9.11 TFの配置 日本軍のTFは、1個を除いて全てメインマップに配置しなければなりません。連合軍のTFは全てミニマップ上に配置します。
- 9.12 海上移動期の終了時に、日本軍のTFかLACと同じメガ ヘクスにいる連合軍TFは、メインマップ上の該当するメガヘクス に再配置されます ミニマップの1ヘクスはメインマップの1つ のメガヘクスと対応しています。そして、両軍プレイヤーは共に自 軍TFの内容を敵プレイヤーに伝えます。

連合軍のLACがいるメガヘクスに日本軍TFが進入した場合も、日本軍プレイヤーは連合軍プレイヤーに、そのTFの内容を教えなければなりません。

- 9.13 TFの編制内容 敵プレイヤーに伝える内容は、空母(CV)戦艦(BB)、重巡(CA)、軽巡(CL)、駆逐艦(DD)といった「の艦種が××個」というだけで、艦名などを伝える必要はありません。TFに地上軍ユニットが含まれている場合も、ただその存在 「地上軍ユニットがいる」 を伝えるだけで、部隊規模や部隊名までを伝える必要はありません。それぞれの空母がNACを艦載しているのかどうかも伝える必要はありません。
- 9.14 隠密移動 日本軍は、以下の条件を満たしているTFを 1つだけミニマップ上で移動させることができます。
 - 1) **その出撃の**NSL**の消費が**1以下である。
 - 2)TFがスピードレベル3の艦ユニットのみで編制されている。
 - 3)TFに空母と軽空母が含まれていない。
- 9.15 隠密移動の効果 隠密移動した日本軍のTFは、その 海上移動期の終了時 連合軍のTFが移動した後 に、 必ずメインマップ上に再配置されます。

隠密移動したTFが移動を終了したメガヘクスに連合軍の空母を含むTFやLACが存在し、なおかつ連合軍プレイヤーがそのTFを攻撃することを決定した場合、連合軍プレイヤーは海戦期の開始時にサイコロを1個振ります。隠密移動した日本軍のTFと同じメガヘクスに連合軍の空母がいる場合は1~2の目、LACしかいない場合は1の目が出なければ、隠密移動した日本軍TFを航空攻撃できません。水上戦は通常通り解決します。

日本軍は第6ターン以降、隠密移動できなくなります。

9.16 ミニマップ上への再配置 メインマップ上に配置された 両軍のTFは、各フェイズの終了時には、自由にミニマップ上に戻すことができます。

10.0 海戦

概説: 艦ユニットやNAC、LACによる航空攻撃と水上戦は海戦期に解決されます。航空攻撃の実施は決して強制されることはなく、両軍プレイヤーが自由に決定できます。水上戦は同じヘクスに両軍のTFが存在していれば必ず発生します。水上戦の実施は強制されます。

10.1 航空攻擊

10.11 航空攻撃は海戦期に行われます。全ての航空攻撃が終了した後に水上戦が行われます。航空攻撃は日本軍から先に解決しますが、戦闘結果は連合軍の攻撃を解決した後に同時に適用します。

航空攻撃はメガヘクス単位で解決されます。1つのメガヘクスの航空攻撃を解決してから、次のメガヘクスの航空攻撃を解決します。どのメガヘクスから解決するかは、日本軍プレイヤーが決定します。

10.12 航空攻撃力の算出 まず最初に、日本軍プレイヤーは 航空攻撃を行うメガヘクス内の自軍の航空攻撃力の合計を算出 します。これはその航空攻撃に参加する全ての航空機(LAC、NAC、LRAC)のレベル数に、航空戦力チャートで示されている 航空攻撃力を掛けるだけです。

航空戦力チャートは、NAC、LAC、LRACの3つの欄に分かれており、両軍プレイヤーはそれぞれ自軍専用のチャートの該当する欄を使わなければなりません。各欄は、航空攻撃力(Anti Ship)、地上支援力(Ground Support)、戦闘哨戒(CAP)に分かれていて、航空攻撃で用いるのは航空攻撃力の欄です。チャートの縦欄はターン数(年と季節)で、航空攻撃力の横列と現在のターンの縦列が交差したところにある数字が1レベル当たりの航空攻撃力です。それに航空機のレベルを掛けたものが、実際の航空攻撃力となります。軽空母と3レベルのLACによるLRACは1/2レベルとみなします。

LRACは隣接する2つのメガヘクスに対して航空攻撃できますが、1つのフェイズに航空攻撃できるのは、どちらか1つのメガヘクスだけです。このため、両軍プレイヤーは事前に自軍のどのLRACがどのメガヘクスを攻撃するのかを明示しておかなければないません。

こうして算出された航空攻撃力は合計され、最終的に出た端数は切り捨てられます。



例: 1942年の秋(第4ターン)、メガヘクス58に日本軍の空母2 隻、軽空母1隻、ラバウルに4レベルのLACが2個ありました。一 方、メガヘクス58には連合軍の空母2隻とヘクス2420に4レベ ルのLACが1個ありました。

両軍の航空攻撃力は以下のよう算出されます。

日本軍の航空攻撃力 NAC 21/2**レベル**×5=12.5 LRAC 2**レベル**×6=12 合計24(端数切り捨て)

連合軍の航空攻撃力 NAC 2レベル×5=10 LAC 4レベル×2=8 合計18

10.13 航空攻撃力の割り当て 航空攻撃力の合計を算出したら、攻撃側のプレイヤーはそれを同じメガヘクス内にいる敵TFに割り当てます。航空攻撃力は全ての敵TFに割り当てる必要はありません。その配分は攻撃側プレイヤーが自由に決定します。割り当てた航空攻撃力は、そのまま海戦CRT上での攻撃力になります。海戦CRTにおける攻撃力は1から40までの5段階に分けられています。

例: 30航空攻撃力を、敵のTF2に5航空攻撃力、TF3に25航空 攻撃力を割り当てると、海戦CRTでは、それぞれ「5」と「30」 の欄を使います。

10.14 対空力の算出 航空攻撃力を割り当てられたTFは、TF内の全ての艦ユニットの対空力を合計します。TF内に空母や軽空母がいる場合は、そのCAP力も加算できます。CAP力は航空戦力チャートのCAPの欄を用いて、航空攻撃力と同じように算出されます。

対空力は1つのTFが独立して持つもので、他のTFやLACとは関係がありません(例外: 10.16項)。

対空力は海戦CRTの使用する縦の欄を決定します。対空力の欄は0から70までの8つに分かれており、いずれかの該当する対空力の欄を使用します。

10.15 戦闘結果 1つのメガヘクス内の航空攻撃は、TF毎に解決されます。海戦CRTは、それぞれ10.13項で算出した航空攻撃力の横の欄と10.14項で算出した対空力の縦の欄が交差したところを用い、攻撃側プレイヤーがサイコロを1個振って、出た目から戦闘結果を導き出します。

戦闘結果は2つの数値によって表わされます。左側は攻撃されたTFが被った損害(ヒット数)右は攻撃側の失う航空機のレベル数(航空機低下レベル数)です。戦闘結果は、日本軍と連合軍がそのメガヘクスでの全ての航空攻撃を解決した後に同時に適用します。

注意: 攻撃力の右にあるサイコロの目の欄は、それぞれの攻撃 力によって異なっています。攻撃力が5や30、40の欄ではサイ コロの目の欄は6つではなく3つにしか分かれていません。

- 10.16 間接CAP 航空攻撃力を割り当てられたTFは、以下 の条件を満たしている場合に限って、対空力の欄を1列右にずら すことができます。
 - 1)同じメガヘクスに4レベルのLACがいる。
 - 2)同じメガヘクスに4レベル以上のNACを持つ自軍の他のTF がいる。航空攻撃力を割り当てられたTFがこの条件を満たし ていたとしても、この効果はありません。他に4レベル以上の NACを持つTFが必要です。

上記の2つの効果は重複しません。ずらすことができるのは、最大で1列です。

10.17 40を越える航空攻撃力 航空攻撃力が40を越える場合は、まず40航空攻撃力で攻撃を行い、さらに同じ敵TFに対して40を超過した分の航空攻撃力で再び攻撃します。この場合、サイコロは別々に振りますが、戦闘結果を合計して適用します。

例: 敵のTF3に60航空攻撃力を割り当てた場合、最初に40攻撃力の航空攻撃を解決し、続けて20攻撃力で航空攻撃を解決します。戦闘結果は、この2つのものを合計します。

10.2 戦闘結果の適用

10.21 適用の手順 両軍の戦闘結果は、両軍が全ての航空 攻撃を解決した後に同時に適用します。

最初に、攻撃側プレイヤーが戦闘結果で導き出されたヒット数の範囲内で、目標にした敵TFの中からヒット数を適用する艦ユニットを自由に選びます。艦ユニットの防御力と同じ数のヒット数を艦ユニットに適用すると、その艦ユニットは損傷判定(10.24項)を行わなければなりません。ヒット数が、その艦ユニットの防御力未満である場合は効果なしとなります。攻撃側プレイヤーは戦闘結果で導き出されたヒット数を全て適用する必要はありません。

次に、海戦CRTの航空機低下レベル数と同じだけの自軍航空機のレベルを低下させます。低下させるのは、その攻撃に参加した航空機ならばどれでもかまいません。

- 10.22 1/2損害 連合軍に軽空母、または1/2レベルの LRAC(3レベルのLAC)が存在しない時は、1/2レベルの損害は 効果なしとなります。日本軍の場合、1/2レベルの損害は1レベル の損害として適用されます。
- 10.23 相互適用 戦闘結果で導き出されたヒット数にアスタ リスク(*)が付いている場合、防御側プレイヤーが希望すれば、 ヒット数を適用する艦ユニットは両軍プレイヤーによって半分ずつ 選ばれます。

この場合、まず最初に攻撃側プレイヤーが、その半分のヒット数 (端数切り上げ)を適用する艦ユニットを選びます。選び方は 10.21項と同様です。



次に、防御側プレイヤーが残ったヒット数を適用する艦ユニットを選びます。この場合、できる限り自分が適用するヒット数と同じかそれ以上のヒット数を適用しなければなりません。

相互適用では、両軍プレイヤーは自分が適用するヒット数より多い防御力を持つ艦ユニットに、ヒット数を適用することはできません(自分が適用するヒット数より多い防御力を持つ艦ユニットしかいない場合を除く)。

デザイナーズノート: 相互適用は、巡洋艦を沈めたつもりが実 は駆逐艦だった、などという当時の海戦にありがちな目標の誤 認を表しています。 旧式艦を囮にしたり、 護衛艦を犠牲にして 主力艦を守るような場面で使うとよいでしょう。

例: ヒット数が9*で、防御側プレイヤーが相互適用を希望した場合、攻撃側プレイヤーが5ヒット、防御側プレイヤーが4ヒットを適用します。目標のTFは6防御力の艦ユニットが1個、4防御力の艦ユニットが2個、1防御力の艦ユニットが1個で編制されています。この場合、両軍プレイヤーは6防御力の艦ユニットにヒット数を適用することはできません。

攻撃側プレイヤーが5ヒットで1と4の防御力の艦ユニットを 選んだ場合、防御側プレイヤーはもう1個の4防御力の艦ユニットを選ぶか、攻撃側プレイヤーが選んだ4防御力の艦ユニットに二重適用するかのどちらかを選べます。

10.24 二重適用 両軍プレイヤーは、艦ユニットの防御力の2 倍の損害を与えて、撃沈する確率を高めることができます。

二重適用は、相互適用する場合でも自由に行えます。防御側プレイヤーは、攻撃側プレイヤーがヒット数を適用した艦ユニットに対して二重適用することもできます。二重適用された艦ユニットは、損傷判定をサイコロ1個で解決します。

10.25 損傷判定 防御力と同じ数のヒット数を適用された艦 ユニットは、損傷判定を行わなければなりません。

損傷判定は、損傷判定表を参照して各艦ユニット毎にサイコロを2個振って行われます。サイコロはその艦ユニットを指揮するプレイヤーが振り、二重適用の場合はサイコロを1個だけ振ります。 損傷判定表は、日本軍用と連合軍用の2つに分かれており、それぞれ自軍専用の表で判定しなければなりません。

損傷判定表の左の欄はサイコロの出た目、右の欄が損傷の程度を表しています。両軍プレイヤーはサイコロの出た目の右側にある損傷の程度を艦ユニットに適用します。

- 10.26 サイコロの修正 損傷判定を行う艦ユニットが以下の条件を満たしている場合、サイコロの出た目に 1の修正を適用します。
- 1) 航空優勢 損傷判定を行う艦ユニットがいるメガヘクス内に敵 の航空機(隣接メガヘクスのLRACは除く)だけがいて、自軍の航空機がいない。
- 2) 潜水艦 **損傷判定を行う艦ユニットがいるメガヘクス内に、敵 の潜水艦がいる。**

1)と2)の修正は累積しません。修正は最大でも - 1です。また、この修正は二重適用の場合にも適用されます。

例1:メガヘクス57で連合軍の空母が損害を受け、ラバウルに 日本軍のLACがいる場合(そして、メガヘクス57に連合軍の航 空機が全くいない場合)、連合軍の空母の損傷判定のサイコ ロの目には-1の修正が適用されます。

例2:同じくメガヘクス57で日本軍の戦艦が水上戦で損害を受けました。メガヘクス57には日本軍の空母もLACも存在せず、連合軍のNACを持つ空母だけがいます。この場合、戦艦の損傷判定のサイコロの目には - 1修正が適用されます。

10.27 損傷判定表 損傷判定表の結果には、沈没と艦ユニットが修理に要する期間の2種類があります。

沈没した艦ユニットは直ちに除去され、再び登場することはありません。 損傷した艦ユニットも直ちに除去されますが、指定されたターン数フェイズ数だけゲームターン表示欄フェイズ表示欄)の増援/補充ボックスに配置 修理しているものとみなしますされた後、再登場することができます。

10.28 損傷艦の再登場 ゲームターン表示欄(フェイズ表示欄)の増援 / 補充ボックスに配置された艦ユニットは、その置かれたターン(フェイズ)の増援としてゲームに再登場します。

例: 第7ターンの欄に置かれた艦ユニットは、第7ターンの増援として再登場します(18.0項)。

10.29 NACの代用喪失 損傷した空母は、その直後から自動的にNACを失います(損傷の程度に関係なく)。 ただし、そのようなNACは、その航空攻撃で適用された航空機低下レベル数に代用することができます。

例: 3隻の空母が航空攻撃によって2レベルのNACを失い、敵 の航空攻撃で1隻の空母が損傷しました。この場合、1レベル 分の航空機の喪失は、損傷した空母のNACで代用することが できます。残った2隻の空母のうち1隻だけを裏返して、もう1レ ベル分の航空機の喪失を適用します。

10.3 LACに対する航空攻撃

- 10.31 敵LACに対する航空攻撃も、TFへの航空攻撃と同時に解決します。スタックしているLACは、まとめて1つのTFとして仮定され、TFに対する航空攻撃と同じ手順で航空攻撃力を割り当てられます。
- 10.32 LACの対空力 防御側のLACの対空力は、LACのレベル数に航空戦力チャートにあるCAP力を掛けて算出します。この場合、間接CAPも適用されます。
- 10.33 LACの損害適用 LACに対する航空攻撃も、TFに対する航空攻撃と同じ手順で解決します。ただし、損傷判定は行わず、戦闘結果で導き出されたヒット数をLACに1レベルずつ適用して、そのレベルを低下させます。LACの各レベルには防御力



が記載されており、この防御力と同じだけのヒット数を適用される毎にそのLACのレベルが低下します。防御力未満のヒット数は全て無視されます。

例: 日本軍の4レベルのLACが12ヒットを適用されました。この LACの防御力は5ですので、1レベル低下して3レベルになりま す。しかし、まだ7ヒット残っているので、3レベルの5防御力を上 回っています。したがって、もう1レベル低下して、LACは2レベ ルになります。残りは2ヒットですが、これは2レベルのLACの防 御力を下回っているので無視されます。

10.34 航空機の代用喪失 自軍の航空攻撃で適用された航空機低下レベル数は、敵の航空攻撃で失った航空機低下レベル数に代用することができます(10.28項)。

10.4 水上戦

水上戦は、全ての航空攻撃が終了してから行われます。水上 戦は、自軍TFを敵TFのいるヘクスに配置することで発生します。 水上戦はヘクス単位で解決されます。

10.41 組み合わせの決定 まず、日本軍プレイヤーから水上 戦を行うTFの組み合わせを決定します。

日本軍プレイヤーは地上支援するTFと地上軍ユニットを上陸させるTF、空母と軽空母を含むTFを除いた自軍のいずれかのTFを連合軍TFのいるヘクスに置きます。この時、日本軍プレイヤーは自軍の全てのTFを連合軍TFのいるヘクスに置く必要はなく、または全く置かなくてもかまいません。

日本軍プレイヤーが望むだけの自軍TFを置き終わった後、今度は連合軍プレイヤーが、日本軍TFと同じヘクスにいないTFの

Naval Combat Results Table 海戦CRT									
Strength (攻撃力)	AA (対型力) DIE (サイの目)	0 ~ 6 (~3) 5	7~14 10 (未上戦)	15 ~ 24 20	25 ~ 34 30	35 ~ 44 40	45 ~ 54 50	55 ~ 64 60	64~ 70以上
1 5 5 6	1.2	3	1	0 ½	0 ½	0 ½	0 1	0 1	0 2
	3•4	4	3 ½	2	1 ½	0 1	0 1	0 2	0 2
	5.6	5	3^*	3	2 1	2 1	0 2	0 2	0 2
	1	3	$2\frac{1}{2}$	1	0	0 1	0 1	0	0
7	2	4	3	2	2	0 2	0 1	0	0 1
10	3	5	3	2 ½	2 ½	2	0 1	0 2	0 2
5 14	4	6	5	3	3 1	3*	2	0 1	0 3
14	5	7*	6*	4	3	4*	3* 2	3 2	0 4
	6	8	7 ½	6* 1	4 1	4 1	4*	3* 3	2 3
	1	5	4	4 1	4 1	3 1	3 1	2 1	1 4
15	2	7	6 ½	4 ½	4 1	3 ½	3 ½	2 3	2 4
20	3	8	7*	6*	5 ½	3* ½	3 2	3 2	2 3
\$ 24	4	10	9 ½	8	6 2	5* 1	4* 2	3 2	2 2
24	5	12*(½)	10	9* 1	7 1	5 2	4 3	4* 3	3 3
	6	15	11*	9	8* 1	6 3	6 2	4 3	3* 4
25	1.2	10 (1/2)	8	7	6 1	5 1	4 2	4 3	3 3
30	3•4	18	$12 \frac{1}{2}$	10	8 1	7 2	6 2	5* 2	4* 3
	5.6	25*	20	16 1	14* 1/2	12 ½	10 2	8 3	6* 4
35	1.2	20	16 ½	12	10* 1	9 2	6 2	5 2	3 4
5	3•4	28*	22*	18	16	12* 1	10 2	9 3	6 5
40	5.6	36 (½)	30	26* 1	22 1	18	16 2	12* 4	9* 6

Air Combat Strength Chart 航空戦力チャート (日本軍)								
Type (MEN)	Time (時期)	42W	42Sp	42Su	42F	43W	44S	45W
	Anti Ship 対艦攻撃	6	6	5	5	3	5	3
NAC 艦載機	Ground Support 地上支援	2	2	1	1	1	1	1
	CAP CAP	8	7	6	5	4	5	4
	Anti Ship 対艦攻撃	3	3	3	2	2	3(7)	2(7)
LAC 陸上機	Ground Support 地上支援	2	2	2	2	2	2	1
raine in	CAP CAP	6	6	5	4	3	4	4
LRAC	Anti Ship 対艦攻撃	8	7	7	6	5	5(9)	4(9)
陸攻	Ground Support 地上支援	2	2	2	2	2	3	2

Air Combat Strength Chart 航空戦力チャート (連合軍)							
Type (MEN)	Time (H)XII)	42W	42Sp	42Su	42F	43F	45W
	Anti Ship 対艦攻撃	3	4	5	5	6	6
NAC 艦載機	Ground Support 地上支援	1	2	2	2	3	3
	CAP CAP	4	5	6	6	8	8
	Anti Ship 対艦攻撃	1	1	2	2	3	3
LAC 陸上機	Ground Support 地上支援	1	2	3	4	5	5
	CAP CAP	1	2	2	4	4	5
LRAC	Anti Ship 対艦攻撃	2	2	2	4	6	6
陸攻	Ground Support 地上支援	4	4	4	5	5	5

1942年の秋のターンに、日本軍のTF2と連合軍のTF6が同じメガヘクスにいました。海戦の実施は任意ですが、両軍プレイヤーはどちらも攻撃することを希望しました。攻撃は日本軍から先に解決しますが、戦闘結果は同時に適用します。日本軍のTF2には3隻の空母がいます。連合軍のTF6は図のように編制されています。

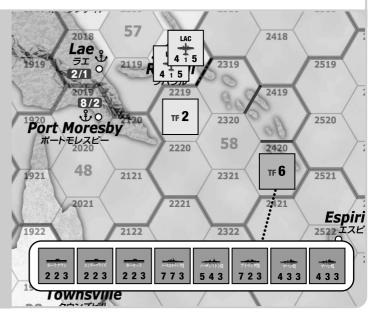
まず、日本軍の航空攻撃力を算出します。空母が3隻いるので3レベルのNACの航空攻撃力が15(5×3)、ラバウルにいる2レベルのLRACの航空攻撃力が12(6×2)で、航空攻撃力の合計は27になります。日本軍プレイヤーは、この27航空攻撃力を全てTF6に割り当てました。

連合軍プレイヤーは攻撃を受けたTF6の対空力を算出します。3レベルのNACのCAP力が18(6×3) これに全ての艦ユニットの対空力を加えて、対空力の合計は51になります。

海戦CRTは30攻撃力、50対空力の欄を用い、日本軍プレイヤーが振ったサイコロの目は5でした。 戦闘結果は"102"です。 連合軍の航空攻撃も終了したと仮定して、日本軍が与えた戦闘結果をTF6に適用してみましょう。

日本軍プレイヤーは、CV3とCV5に二重適用(2×2+2×2=8)し、さらにCV6に2とットを適用しました。連合軍プレイヤーは損傷判定表を参照して、ヒット数を適用された艦ユニット毎にサイコロを振り、損傷の程度を決定します。その結果、CV3は4の目で沈没、CV5は6の目で3ターン間損傷、CV6は10の目(これだけサイコロを2個振ります)で6フェイズ間損傷となりました。

艦ユニットに対する戦闘結果を適用し終えたら、日本軍プレイヤーは戦闘結果で指示されただけの航空機のレベルを低下させなければなりません。今回の場合は2レベルで、NACは貴重なので、ラバウルのLACは6レベルに低下させました(LRACのレベルを低下させないことに注意)。





うち、空母と軽空母を含まないTFを日本軍TFのいるヘクスに置 くことができます。この場合も、連合軍プレイヤーは自軍の全ての TFを日本軍TFのいるヘクスに置く必要はなく、または全く置か なくてもかまいません。

いかなる理由であっても、TFを他のメガヘクスに移すことはで きません。

10.42 回避判定 両軍のTFの組み合わせが決定したら、両 軍プレイヤーは水上戦の回避判定を行います。この回避判定も 日本軍から行います。

回避するTFのスピードレベルを、同じヘクスにいる敵TFのス ピードレベルと比較して下さい。そして、水上戦回避表の該当し た欄を参照して回避する側のプレイヤーがサイコロを1個振って、 回避に成功したかどうかを決定します。

スピードレベル3のTFは、自動的に回避判定に成功します。

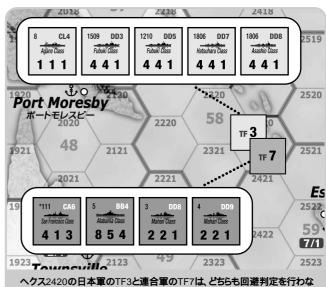
回避判定はTF毎に行います。同じヘクスに複数の自軍TFが いる場合はそれぞれ別々に、同じヘクスに複数の敵TFがいる場 合は、それぞれに対して回避判定を行わなければならず、そのう ち1回でも失敗したら、全ての回避判定は失敗 功したものも含めて したものとみなされます。どのTFから回 避判定を行うかは、そのTFを指揮するプレイヤーが自由に決定 します。回避に成功したTFは、そのフェイズには水上戦には参加 できず、地上支援や地上軍ユニットの上陸も行えません。

デザイナーズノート:回避に成功したTFは隣接へクスなどに移 して、他のTFと混同しないようにするとよいでしょう。

- 10.43 水上戦の解決 両軍の全てのTFの回避判定が終了 したら、次は水上戦を解決します。水上戦はヘクス単位で解決し ます。どのヘクスから解決するかは、日本軍プレイヤーが自由に 決定します。
- 10.44 水上戦闘力の算出 水上戦は航空攻撃とは異なり、同 じヘクスにいる全ての艦ユニットがまとめて1つの水上戦に参加 します。日本軍プレイヤーは水上戦が発生したヘクス内にいる全 ての艦ユニットの水上戦闘力を合計して下さい。これが、その水 上戦で用いる水上戦闘力で、海戦CRTの攻撃力の横の欄を決 定します。
- 10.45 水上戦の対空力 全ての水上戦では、海戦CRTの対 空力の欄は常に10対空力の欄を使います。
- 10.46 海戦 CRT は、それぞれ10.44項で算出した攻撃力の横の 欄と10.45項で指示された10対空力の縦の欄が交差したところを 用い、攻撃側プレイヤーがサイコロを1個振って、出た目から戦闘 結果を導き出します。
- 10.47 戦闘結果の適用 水上戦の戦闘結果は、以下の3つ の例外を除いて航空攻撃と同じように適用します。
 - 1) 航空機低下レベル数は無視
 - 2)全て戦闘結果は相互適用(10.23項)
 - 3)ヒット数の適用は水上戦に参加した全ての艦ユニットの中 から自由に選択

- 10.48 攻撃力の上限 水上戦は航空攻撃とは異なり、40攻 撃力を越えても追加の戦闘結果を導き出すこはできません。40攻 撃力を越えた分の攻撃力は全て無視されます。
- 10.49 LACに対する艦砲射撃 両軍は、水上戦闘力を用い 飛行場への艦砲射撃 て敵LACを攻撃 することができ ます。

艦砲射撃は通常の水上戦と同じ手順で解決されますが、両軍 プレイヤーは艦ユニットの代わりに敵LACにヒット数を適用しま す。手順は10.33項にしたがいます。また、艦砲射撃を受けた LACは、艦ユニットに対して全く攻撃できません。



かったので、水上戦が発生しました

両軍はそれぞれ自軍の水上戦闘力を合計します。日本軍が17、連合軍が 16です。両軍はどちらも海戦CRTの20攻撃力、10対空力の欄を用いてサイ コロを振ります。出た目は日本軍が2、連合軍は3なので、連合軍のTFが適用 されるヒット数は6、日本軍のTF3が適用されるヒット数は7です。戦闘結果の右側の航空機低下レベル数は無視します。

水上戦の戦闘結果は、全て相互適用であることに注意して下さい。

10.5 緊急出港

海戦期の開始時に敵TFが同じメガヘクスにいる場合、港内に いる自軍の艦ユニットは緊急出港できます。

- 10.51 緊急出港の判定 同じ港に自軍のLACがいれば、そ の港内の全ての艦ユニットは自動的に緊急出港できます。同じ 港に自軍のLACがいない場合は、緊急出港する側のプレイヤー はサイコロを1個振り、出た目が1~4ならば緊急出港できます。こ のサイコロはTF毎ではなく、港全体で1回だけ振ります。
- 10.52 緊急出港できない艦ユニット すでにそのターン中に 3回出撃した艦ユニットは、緊急出港できません。また、敵LRAC のみによる航空攻撃に対しても緊急出港できません。
- 10.53 緊急出港の制限 緊急出港した全ての艦ユニットは、 その海戦期には港外に出ることができるだけで、そこから他のメ ガヘクスに移動することはできません。また、これらは緊急出港し た直後に5.1項にしたがってTFを編制しなければなりません。 緊急出港した海戦期の終了時には、緊急出港した全ての艦ユ ニットは再び同じ港に戻らなければなりません。
- 10.54 緊急出港したTFは、他のTFと同じように海戦に参加で



きます。ただし、地上支援はできません。

- 10.55 港内の艦ユニット 緊急出港を行わずに(またはできずに)港内に残っている艦ユニットは、敵の航空攻撃は受けますが、水上戦には参加できません 敵の艦ユニットから攻撃されることはなく、攻撃することもできません。
- 10.56 航空攻撃の場合、港内にいる全ての艦ユニットは、1つの TFを編制しているものと仮定して対空力を合計して算出します。 ただし、空母と軽空母はそのNACのCAP力を使用できません。 港内に残っている空母は、間接CAPの影響を及ぼせません。港 にいるLACは、そのCAP力を艦ユニットの対空力に合計することはできませんが、間接CAPの影響を及ぼすことはできます。
- 10.57 港の支配 港が敵の地上軍ユニットに支配された場合、その港内にいた全ての艦ユニットは直ちに損傷判定を行った後、他の港に退避しなければなりません(22.0項)。

10.6 地上軍ユニットの海戦

10.61 地上軍ユニットは、海上輸送中にのみ航空機や艦ユニットから攻撃されます。

注意: 上陸は陸上移動期に行われ、上陸するまでは海上輸送中であることに注意して下さい。

- 10.62 地上軍ユニットの損害適用 海上輸送中の地上軍ユニットは艦ユニットとして扱われます。ただし、損傷判定は行わず、 戦闘結果で導き出されたヒット数を地上軍ユニットに適用して、そのLSP量を低下させます。海上輸送中の地上軍ユニットは、防御力と同じだけのヒット数を適用される毎に1LSPを失います。防御力未満のヒット数は全て無視されます。そして、LSPが0未満になった時、その地上軍ユニットは全滅したものとして除去されます。
 - 例:海上輸送中の日本軍師団ユニットが航空攻撃で10ビットを 適用された場合、この師団ユニットの防御力は2なので、5LSP を失います。

11.0 潜水艦



- 概説: 両軍は、潜水艦ユニットを1個ずつ持っています。このゲーム における潜水艦は、敵の艦ユニットを攻撃することしかできません。
- 手順: 増援セグメントに、両軍プレイヤーは潜水艦ユニットをミニマップ上に配備します。

海上移動期の終了時に、両軍は互いに自軍の潜水艦を配備したメガヘクスを宣言します。その海上移動期に敵の潜水艦のいるメガヘクスに進入したTFは、潜水艦攻撃を受ける可能性があります。

潜水艦の攻撃は、海戦期の開始時の全ての海戦を解決する前に日本軍から解決します。

11.1 潜水艦の配備

- 11.11 潜水艦の配備 両軍は、自軍の潜水艦を海があるどのメガヘクス(ミニマップ上のヘクス)にでも配備することができます。ただし、いったん配備してしまうと、次ターンの増援セグメントまでその位置を変えることはできません。
- 11.12 配備海域の宣言 敵プレイヤーに自軍の潜水艦の位置を教えた後は、潜水艦ユニットは次ターンの増援セグメントまでメインマップ上のメガヘクスに配置されます。

11.2 潜水艦攻撃

- 11.21 敵艦ユニットの通行 両軍プレイヤーはそれぞれ直前 の海上移動期に敵潜水艦のいるメガヘクスに少しでも存在(進入、退出、滞在)した全ての自軍TFを敵プレイヤーに教えなければなりません。これは日本軍プレイヤーから先に教えますが、教えるのはTF番号だけでかまいません。これらは、潜水艦攻撃を受ける可能性があります。
- 11.22 攻撃判定 潜水艦攻撃を受ける可能性のある敵TF がいる場合、潜水艦を指揮するプレイヤーは直ちに潜水艦攻撃 判定表を参照してサイコロを1個振り、攻撃判定を行います。

出た目が1の場合、潜水艦は1個の敵TFを攻撃することができます。出た目が2の場合は、2個のTFを攻撃できます。どのTFを潜水艦攻撃するかは、潜水艦を指揮するプレイヤーが自由に選べます。出た目が3~6の場合は、そのフェイズに潜水艦攻撃は行えません。

11.23 ASW値の算出 潜水艦攻撃はTF単位で行われ、潜 水艦攻撃されるTFはASW(対潜哨戒力)値を算出します。

潜水艦攻撃されるTF内の駆逐艦ユニッド DD の数を合計し、そのTF内に空母(軽空母も含む)がいれば、それに1を加えます。 敵潜水艦と同じメガヘクスに自軍の合計4レベルのLACがいれば、さらに1を加えます(LACのユニット数に関係なく)。これによって導き出された数値が、そのTFのASW値となります。

11.24 潜水艦攻撃の解決 潜水艦攻撃は、海戦CRTの10攻撃力の縦の欄と10対空力の横の欄が交差したところで解決します。潜水艦攻撃を解決するサイコロの目はASW値だけ引かれ、出た目が0以下になった場合は効果なしとなります。

例: ASW**値が**3でサイコロの出た目が2ならば、- 1となって効果なしとなります。

- 11.25 戦闘結果の適用 潜水艦攻撃の戦闘結果は直ちに 適用されます。手順は航空攻撃の場合と同じです(10.2項)。損傷判定も直ちに行い、この場合も潜水艦の存在による-1の修正 は適用します。
- 11.26 連合軍潜水艦の制限 連合軍の潜水艦は第6ターン まで、海戦CRTの10攻撃力の縦の欄と50対空力の横の欄が交差したところで解決します。ただし、第6ターン以降の連合軍の ASW値は常に2倍になります。



地上支援 12.0

概説: 地上支援は、各作戦フェイズの地上支援期に行われます。地 上支援は、艦ユニットと航空機(LAC、LRAC、NAC)のみが行 えます。潜水艦と地上軍ユニットは行えません。

地上支援の効果は、地上軍ユニットが持つLSPを増減するこ とで表わされます。水上戦に参加した艦ユニットや水上戦を回避 した空母も、その同じフェイズに地上支援を行えます。

手順: 両軍は、地上軍ユニットに地上支援を行う全ての艦ユニットと 航空機の地上支援力を合計します。その合計により地上支援結 果表の用いる欄を決定し、地上支援を行う軍のプレイヤーがサイ コロを振って結果を導き出します。その結果に基づいて、両軍は 自軍の地上軍ユニットのLSPを増やしたり、敵地上軍ユニットの LSPを減らしたりします。

地上支援は日本軍から先に解決し、結果を適用します。

12.1 地上支援の制限

- 12.11 艦ユニットによる地上支援 地上支援期の開始時 に、地上軍ユニットと同じヘクスにいる艦ユニットは、そのヘクスに 対して地上支援できます。同じヘクスに敵の艦ユニットが存在し ていても関係ありません。
- 12.12 空母による地上支援 空母や軽空母と同じTFを編制 している艦ユニットは地上支援を行えません。このようなTFは、そ のNACによってのみ地上支援を行えます。
- 12.13 地上支援の制限 1つの地上支援に参加できる艦ユ ニットの数には制限がありません。しかし、それぞれの檻ユニット は、1つのフェイズに1回しか地上支援を行えません。
- 12.14 航空機による地上支援 LACとNACは、そのフェイズ 中にそれらがいる同じメガヘクス内の全てのヘクスに対して地上 支援を行えます。

LRACは、隣接するどちらか1つのメガヘクス内の全てのヘク スに対して地上支援を行えます。1つのフェイズに隣接する2つの メガヘクス内に対して地上支援を行うことはできません。

全ての航空機は、1つのフェイズに1つのヘクスに対して1回し か地上支援を行えません。

注意: 航空機は1つのメガヘクス内の全てヘクスに対して同時 に地上支援できるので、1つのフェイズに最大7ヘクスに対して 地上支援を行えます。

12.2 地上支援の解決

- 12.21 地上支援はヘクス単位で解決されます。
- 12.22 艦ユニットの地上支援力 艦ユニットの地上支援力 は、その地上支援を行う全ての艦ユニットの地上支援力を合計し て算出します。
- 12.23 航空機の地上支援力 航空機の地上支援力は、航空 攻撃力やCAP力と同じように、航空戦力チャートの地上支援力

の欄を用いて、航空攻撃力と同じように算出されます。

1つの地上支援に参加する全ての航空機の地上支援力も、艦 ユニットの場合と同じように合計されます。ただし、同じメガヘクス 内にいる敵の全てのLACとNACのレベル数(端数切り捨て)だ け引かれます。

注意: 地上支援力を減殺する基準は、敵の航空機のレベルで あって、敵の航空機の地上支援力ではありません。

12.24 12.22項で算出した艦ユニットの地上支援力と12.23項で 算出した航空機の地上支援力を合計したものが、その地上支援 で用いる地上支援力となります。これは、地上支援結果表の縦の 欄を決定します。

地上支援を行うプレイヤーはサイコロを1個振り、出た目から地 上支援の結果を導き出します。

例: 第4ターン(1942年秋) あるメガヘクスに日本軍の4レベル のLACと1隻の空母、そして2隻の軽空母がいました。日本軍 の航空機の地上支援力の合計は10となります。

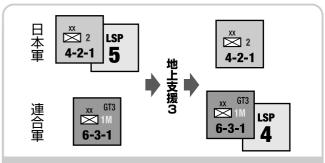
2×4(LAC)+1×1(空母のNAC)+1/2×2(空母のNAC)=10

しかし、同じメガヘクスに連合軍の1隻の空母と3レベルの LACがいる場合、日本軍の航空機の地上支援力は、10-4=6 となります。

12.25 30を越える地上支援力 30を越えた地上支援力は 全て無視されます。

12.3 地上支援の結果

- 12.31 地上支援の結果 地上支援の結果はLSP量で表わさ れています。数値のないところは「効果なし」の結果です。
- 12.32 地上支援の効果 地上支援を行ったヘクスに自軍の 地上軍ユニットしかいない場合は、その地上軍ユニットのLSPが 結果の数字だけ増えます。逆に、地上支援を行ったヘクスに敵の 地上軍ユニットしかいない場合は、その敵の地上軍ユニットの LSPが結果の数字だけ減ります。
- 12.33 地上支援を行ったヘクスに両軍の地上軍ユニットがいる



日本軍の第2師団は5LSPを持ち、米軍の第1海兵師団は6LSPを持ってい ます。日本軍は地上支援結果表で3の結果を得ました。 この場合、まず最初に日本軍の第2師団に1LSPを与えて6LSPとし、米軍

の第1海兵師団から超過分の2LSPを減らします。

場合は、まず自軍の地上軍ユニットのLSPを結果の数字だけ増やします。その結果、6LSP(守備隊は4LSP)を越えた場合は、その超過した分だけ敵の地上軍ユニットのLSPを減らします。

12.34 LSPの上限 地上支援を行ったヘクスに自軍の地上 軍ユニットしかいない場合は、6LSPを越えた超過分は無視され ます。また、地上支援によって敵の地上軍ユニットのLSPが0未 満になることはありません。地上支援だけで敵の地上軍ユニット を除去することはできません。

13.0 陸戦

概説: 陸戦期の開始時に、両軍の地上軍ユニットが同じヘクスにいる場合は陸戦が発生します。しかし、陸戦が強制されることはありません。どちらかのプレイヤーが陸戦を希望した場合のみ行われます。

陸戦には地上軍ユニットだけが参加し、航空機と艦ユニットは 影響を及ぼしません。陸戦はヘクス単位で解決されます。陸戦は、 1つの陸戦期に1ヘクスにつき1回しか発生しません。

手順: 陸戦を希望するプレイヤーは、その旨を宣言します。そして、 陸戦が発生する場合は攻撃側を決定します。 陸戦は攻撃側だけ が行います。 海戦のように両軍が同時に攻撃することはありませ ん。 攻撃側はヘクス毎に決定します。

それぞれの陸戦では、まず最初にそのヘクスにいる両軍の地上軍ユニットの戦闘力を合計します。そして、算出した攻撃側の戦闘力の合計を防御側の戦闘力の合計で割り、どちらか片方が1になる整数比に直します。この場合、端数は常に防御側が有利になるように切り捨てます。

例: 7:4は1:1となりますが、4:7は1:2となります。

この比率は陸戦CRTで使う戦闘比の縦の欄を決定します。そして、攻撃側プレイヤーはサイコロを1個振り、戦闘結果を導き出します。陸戦CRTの戦闘比の縦の欄とサイコロの出た目の横の欄が交差したところが戦闘結果となります。陸戦の戦闘結果は、次の陸戦を解決する前に直ちに適用されます。

13.1 攻撃側プレイヤーの決定

- 13.11 陸戦における攻撃側は、それを希望するプレイヤーがなります。両軍プレイヤーがどちらも希望しなかった場合は、陸戦は発生しません。両軍プレイヤーがどちらも希望した場合は、以下の優先順位にしたがって攻撃側を決定します。
 - 1)そのヘクスにより多くの戦闘力を持つ地上軍ユニットがいる軍
 - 2) 戦闘力が同じ場合は、より多くのLSPを持つ軍
 - 3)LSPも同じ場合は両軍プレイヤーがサイコロを1個ずつ振って、 より大きい目を出した軍

ただし、いったん決定すると、攻撃側は必ず攻撃しなければなりません。

13.2 陸戦の制限

- 13.21 戦闘比の制限 両軍は1:2未満の戦闘比で攻撃する ことはできません。また、1:2未満の戦闘しか行えない軍は、攻撃 側になれません。5:1以上の戦闘比は全て5:1として解決します。
- 13.22 サイコロの修正 陸戦を解決するサイコロの目は、以下の2つの修正を受けます。
- 1)地形効果 防御側の地上軍ユニットに対する効果となります。
- 2)LSPの差 両軍の陸戦を行う地上軍ユニット(またはスタック)が持っているLSPを比較して、より多く持っている側が、その差と同じ数だけサイコロの目に修正を加えます。攻撃側の方が多ければ、その差の分だけ加算します。防御側の方が多ければ、その差の分だけ差し引きます。

1)と2)の修正は累加します。

陸戦CRTのサイコロの目の欄は-2から10までありますが、修正によってサイコロの出た目が-2以下になったら-2の欄を、同様に10以上になっても10の欄で戦闘結果を導き出します。

13.23 戦闘結果 戦闘結果は、LSPの喪失と全滅という2種 類で表わされます。そして、左側の数字(またはE)は攻撃側に、 右側の数字(またはE)は防御側に適用される戦闘結果です。

戦闘結果が数字の場合、地上軍ユニットはその数字と同じだけのLSPを失わなければなりません。Eの戦闘結果の場合は、その陸戦に参加した自軍の全ての地上軍ユニットが除去されます。 戦闘結果は防御側から適用します。

- 13.24 全滅 戦闘結果を適用し、LSPが0未満になった地上 軍ユニットは、全減したものとして直ちに除去されます。
- 13.25 退却 戦闘結果を適用し、LSPがちょうどのになった地上軍ユニットは、隣接するヘクスに退却しなければなりません。 退却は可能な限り自軍の港に近づくように行わなければなりません。 ただし、それが不可能な場合は自軍の港から遠ざかるようなヘクスにも退却できます。同じ条件のヘクスが複数ある場合は、 退却する側のプレイヤーがどのヘクスに退却するかを自由に決定します。



マリアナ諸島を巡って、日本軍の第2師団と連合軍の第5海兵軍団との間で陸戦が発生しました。両軍プレイヤーは攻撃側になることを希望しましたが、この場合は戦闘力の大きい連合軍が攻撃側となります。

両軍の地上軍ユニットの戦闘力は13と4なので、戦闘比は3:1となります。 サイコロの出た目は3でしたが、互いに保持しているLSPの差によって - 1されます。戦闘結果は「1 2」なので、連合軍の第5海兵軍団と日本軍の第2師団のLSPはどちらも2に減少します。



13.26 退却の制限 退却は、敵の地上軍ユニット(守備隊を含む)のいるヘクスには行えません(自軍の地上軍ユニットがいたとしても)。しかし、敵の地上軍ユニットがいなければ、敵支配下のヘクスにも退却できます。また、当然のことながら、その地上軍ユニットが陸上移動で進入できないヘクスや通過できないヘクスサイドを通って退却することはできません。退却のできない地上軍ユニットは、直ちに除去されます。

14.0 奇襲攻撃(選択ルール)

概説:連合軍の空母は、日本軍TFに対して航空攻撃による奇襲 攻撃を行えます。奇襲攻撃はゲーム中に1回しか行えません。また、奇襲攻撃は第4ターンまでしか行えなえません。

手順:連合軍プレイヤーは、海戦期の開始時に自軍の空母と日本 軍TFが同じメガヘクスにいれば、奇襲攻撃を宣言することができ ます。宣言は任意ですが、実施する場合は必ず海戦期の開始時 に宣言しなければなりません。

奇襲攻撃を宣言したら、連合軍プレイヤーはその直後にサイコロを1個振り、奇襲判定を行わなければなりません。サイコロの出た目が1~3ならば、奇襲攻撃は成功します。しかし、出た目が4~6ならば奇襲攻撃は失敗し、通常の手順で海戦を解決しなければなりません。

連合軍プレイヤーは、成功するまで何回でも奇襲攻撃を宣言して、奇襲判定を行うことができます。ただし、一度成功したら、それ以後は試みることはできません。

14.1 奇襲の制限と効果

- 14.11 奇襲攻撃部隊 連合軍の空母(軽空母を含む) と日本 軍TFが同じメガヘクスにいなければ、奇襲攻撃は行えません。また、奇襲攻撃には必ず連合軍のNACが航空攻撃に参加していなければなりません。NACが参加していれば、LACやLRACも 奇襲攻撃に参加できます。
- 14.12 奇襲攻撃の手順 奇襲攻撃は航空攻撃ですが、戦闘 結果を同時に適用しません。 奇襲攻撃は連合軍から航空攻撃を解決し、その戦闘結果を日本軍側に適用した後から日本軍の航空攻撃を解決します。

日本軍の航空攻撃が終了したら、水上戦を行います。水上戦 は通常通り解決します。

14.13 奇襲攻撃時の対空力 奇襲攻撃を受ける日本軍TF の対空力は、常に5対空力の欄を使います。ただし、3以下の対空力しか持たないTFには、この制限を適用しません。

15.0 陸軍補給

概説: このゲームの補給は、陸軍補給と海軍補給の2種類に分かれており、前者は地上軍ユニットとLACに対するもの、後者は主として日本軍の艦ユニットに対するものと定義されます。

陸軍補給とは具体的に言ってしまえば、地上軍ユニットにLSP を与えることです。両軍は補給セグメントと作戦フェイズの地上支援期に地上軍ユニットにLSPを与えることができます。

地上軍ユニットはLSPをフェイズからフェイズへと蓄積できますが、ターンからターンへと蓄積することはできません。メインマップ上の全ての地上軍ユニットは、ターンの終了時にそのLSPを全て失います。

地上軍ユニットは、補給セグメントでは1回しかLSPを受け取れません。地上軍ユニットはこの他に、地上支援によってLSPを受け取れます。

手順: 補給セグメントの開始時に、両軍の全ての地上軍ユニットの補給状況を判定します。補給下にあると判定された地上軍ユニットには6LSPが与えられます。ただし、地上軍ユニットにLSPを与えるためには、LSP自身があたかも地上軍ユニットのように移動して、LSPを与える地上軍ユニットのいるヘクスまで移動していかなければなりません。LSPが陸ヘクスを移動する場合もLSPが消費されます。

地上軍ユニットが持つLSPはLSPマーカーで表示され、これは常に地上軍ユニット(スタック)の下に置かれます。

15.1 補給線の設定

補給線はメガヘクス単位で設定されます。地上軍ユニットがいるメガヘクスから自軍の補給源のメガヘクスまで補給線が繋がっていれば、その地上軍ユニットは補給下となり、LSPが与えられます。

- 15.11 補給線の長さ 補給線は2メガヘクスの長さを持っています。両軍は自軍の地上軍ユニットのいるメガヘクスから2メガヘクス以内の自軍支配下のいずれかの港まで補給線を設定し、さらにそこから2メガヘクス以内の他の自軍支配下の港に補給線を設定していきます。このように2メガヘクスの範囲内で港を中継しながら補給源まで補給線を設定できれば、地上軍ユニットに6LSPを与えることができます。1本の補給線を中継する港の数に制限はありません 補給線は、航空機の転送と同じ方法で設定されます。
- 15.12 補給線の妨害 補給線は、LACとLRACだけが妨害 できます。敵のTFと地上軍ユニットは補給線を妨害しません。この補給線の妨害は、自軍LACの補給と海軍補給にも影響を及ぼします。

補給線を設定する全てのメガヘクスは、海上移動によって繋がるメガヘクスでなければなりません 艦ユニットが移動できるルートです。

例: メガヘクス56のホーランディアからメガヘクス37のダーウィンまでは直線距離は2メガヘクスですが、海上移動では3 メガヘクスを通過しなければならないので補給線は設定できません。

15.13 妨害メガヘクス 妨害メガヘクスとは、そのメガヘクス の制空権を掌握していることを表しています。 あるメガヘクスが以

下のどちらかの条件を満たした場合、そのメガヘクスは(敵の)妨害メガヘクスとなります。このようなメガヘクスには妨害メガヘクスマーカーを配置して、そのことを明示します。

- 1)同じメガヘクス内で、敵のLACの合計レベル数の方が自軍の LACの合計レベル数よりも多い。
- 2) メガヘクス内に自軍のLACが全く存在せず、なおかつ敵の LRACが影響を及ぼしている(隣接メガヘクスから自軍のLRAC が影響を及ぼしていたとしても)。

敵の妨害メガヘクスに補給線は設定できません。このため、敵の妨害メガヘクスにいる全ての地上軍ユニットは、補給セグメントにサイコロを振ってLSPを与えられます(15.41項参照)。

航空機の転送は、敵の妨害メガヘクスにも行えます。

敵の妨害メガヘクスへの海上移動は、自軍支配下のヘクスと 自軍ユニットが存在するヘクス(敵の地上軍ユニットがいても)に 対しては海上輸送で行えますが、それ以外のヘクスには強襲上 陸しなければなりません。また、このような強襲上陸は、両軍は自 軍支配下のいずれかの港から最短距離(ヘクス数で数えて)に あるヘクスに行わなければなりません。

例: 連合軍がメガヘクス59のエスピリッツサントからメガヘクス 58のいずれかのヘクスに対して強襲上陸する場合は、必ずへ クス2420に強襲上陸しなければなりません。

15.2 補給源

- 15.22 アメリカ軍の補給源 アメリカ軍の補給源はメガヘクス120のパールハーバーとメガヘクス127にあるダッチハーバーの2つの港です。アメリカ軍の全てのユニットとBF(16.3項)から登場した全てのユニット(国籍を問わず)は、ここから補給を受けなければなりません。
- 15.23 イギリス軍とオランダ軍の補給源 イギリス軍とオランダ軍の補給源はメガヘクス21のボンベイの港です。イギリス軍とオランダ軍の全てのユニットは、ここから補給を受けなければなりません。ただし、BFから登場したイギリス軍とオランダ軍のユニットは、アメリカ軍の補給源から補給を受けることができます。
- 15.24 オーストラリア軍の補給源 オーストラリア軍はアメリカ軍とイギリス軍、オランダ軍のどの補給源でも使うことができます。オーストラリア軍の全てのユニットは、これら全ての補給源から補給を受けることができます。
- 15.25 呉と横須賀 メガヘクス77、または89が連合軍の妨害 メガヘクスになった場合、日本軍はその間、そこを補給源にする ことはできません。ただし、補給源と同じメガヘクスにいる全ての 自軍ユニットだけは補給を受けることができます。
- 15.26 パールハーバーとボンベイ メガヘクス120が日本 軍の妨害メガヘクスになった場合、連合軍はマップ東端のいずれ か1つのメガヘクス(不完全な形でもよい)を補給源にできます。

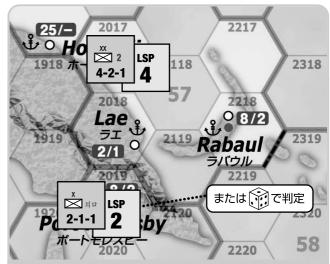
同様に、メガヘクス21が日本軍の妨害メガヘクスとなった場合、連合軍はマップ西端のいずれか1つのメガヘクス(不完全な形でもよい)を補給源にできます。どのメガヘクスを補給源にするかは、連合軍プレイヤーが自由に選びます。

15.27 ニュージーランド 連合軍は、ニュージーランド(メガヘクス41)を補助補給源にできます。ニュージーランドからしか補給を受けられない連合軍の地上軍ユニットは、最大5LSPまでしか受け取れません。ニュージーランドからしか補給を受けられない連合軍のLACは、補給セグメントに1レベル低下します(15.61項)。さらに、ニュージーランドからしか補給を受けられない連合軍支配下の港は、そのNSP総量が半減します(端数切り上げ)。

デザイナーズノート: これらの制限は、補給路が大きく迂回していることに起因しています。 パールハーバーとオーストラリアの間に補給線が設定できなくなった場合に使えばよいでしょう。

15.3 陸上補給線

- 15.31 港への補給 補給セグメントに、補給線を設定できるメガヘクス内の港にいる地上軍ユニットは6LSPを受け取ることができます。
- 15.32 海岸への補給 補給線を設定できるメガヘクス内の港のない海岸へクス(海と陸が両方あるヘクス)にいる地上軍ユニットは、そのヘクスにLSPを上陸させることでLSPを受け取ることができます。この場合、地上軍ユニットは上陸に必要なLSPを6LSPから差し引いた分だけしか受け取れません。
- 15.33 奥地への補給 補給線を設定できるメガヘクス内の港 や海岸ヘクスにいない地上軍ユニットは、港(または海岸ヘクス)



ヘクス2017にいる日本軍の第2師団に補給を送る場合、ヘクス2018のラエに6LSPが上陸し、そこからヘクス2017へ移動したものと考えます。第2師団はジャングルヘクスの移動コストの2を差し引いた4LSPを受け取ります。

または、LSPをヘクス2017のジャングルヘクスに上陸させて、第2師団に補給を与えることもできます。この場合も、第2歩兵師団はジャングルヘクスへ上陸した移動コストの2を差し引いた4LSPを受け取ります。

ポートモレスピーにいる川口旅団は、ラエに上陸した6LSPからジャングルと山地の移動コストの4を差し引いた2LSPを受け取ります。ただし、ポートモレスピーは日本軍の攻勢限界線外にあるので、川口旅団はサイコロを振って補給を受け取ることもできます(17.3項参照)。



にLSPを上陸させ、さらにそこから地上軍ユニットのいるヘクスまで移動させることでLSPを受け取ることができます。この場合、地上軍ユニットは上陸と移動に必要なLSPを差し引いた分だけのLSPしか受け取れません。

15.34 LSPの移動制限 LSPは、地上軍ユニットが移動できるヘクスにしか進入できません。もちろん、地上軍ユニットが通過できないヘクスサイトも越えられません。

LSPは敵支配下のヘクスに進入できますが、そこから退出することはできません(たとえ自軍の地上軍ユニットがいても)。

注意: LSPは実際に移動フェイズに移動するわけではありません。LSPは補給セグメントに、「移動したものと仮定して」地上軍ユニットにLSPを与えます。

15.4 非補給

15.41 妨害メガヘクスへの陸軍補給 敵の妨害メガヘクス にいる地上軍ユニットは補給線を設定できないため、全て非補給 となります。非補給の地上軍ユニットは通常の陸軍補給を受け取 れません。このような地上軍ユニットは、サイコロを1個振って受け 取るLSPを決定します。このLSP決定のサイコロは、地上軍ユニットのいるヘクス毎に振ります。

自軍支配下の港にいる地上軍ユニットは、サイコロの出た目と同じ数のLSPを受け取ることができます。それ以外のヘクスにいる地上軍ユニットは、サイコロの出た目と同じ数のLSPを上陸、さらに陸上移動させて、そこから差し引いた分だけのLSPしか受け取れません。

- 15.42 最低補給 非補給になっていなければ(6LSPあれば)、少なくとも1LSPを受け取れるヘクスにいる全ての地上軍ユニットは、サイコロの目に関係なく最低1LSPは受け取れます。
- 15.43 完全な非補給 敵の妨害メガヘクスを通過しなければ 補給線を設定できないメガヘクスにいる全ての地上軍ユニットは、 補給セグメントにLSPを全く受け取れません。
- 15.44 妨害メガヘクスにいる地上軍ユニットは、必ずしもサイコロを振ってLSPを受け取る必要はありません。隣接するメガヘクスから陸路でLSPを受け取れる場合、プレイヤーは自軍の地上軍ユニット(スタック)毎にどちらの方法でLSPを受け取るのかを自由に決定できます。
- 15.45 非補給の艦ユニット 補給セグメントで補給線が設定できなかったメガヘクスの港にいる全ての艦ユニットは、移動はできますが、攻撃(航空攻撃と水上戦)と地上支援を行えません。対空力とCAPは通常通り使用できます。このような艦ユニットには補給切れマーカーを置いて、そのことを明示します。ただし、ターンの途中で補給線が設定できるようになったら、この制限は直ちに解除されます。
- 15.46 日本軍は、非補給のメガヘクスの港にNSLを送ることはできません。
- 15.47 BFの除去 BFのある港が補給セグメントで非補給になった場合、そのBFは連合軍プレイヤーの任意で除去できます。

15.48 守備隊と防衛軍 守備隊と防衛軍は決して非補給に なりません。

15.5 LSPマーカー

- 15.51 LSPマーカーは、地上軍ユニットの1つのスタック毎に1個しか置きません。
- 15.52 LSPマーカーの種類 このゲームには0~5までの LSPマーカーが用意されており、LSPマーカーを持たない地上軍 ユニットは6LSPを持っているものとみなします。
- 15.53 LSPマーカーの交換 LSPマーカーは補給セグメント に地上軍ユニット(完全な非補給の地上軍ユニットを除く)の下 に置かれ、陸上移動期や地上支援期、陸戦期中に必要に応じて 交換され、ターンの終了時に全て除去されます。そして、次のターンの補給セグメントには、その地上軍ユニットの状況に応じて新しいLSPマーカーを置きます。

15.6 LACへの補給

- 15.61 LACの損耗 敵の妨害メガヘクスにいるLACは、補 給セグメントに1レベルずつ低下します。ただし、この場合は1つの メガヘクス全体で1レベルを低下させます。
- 15.62 LACの除去 補給線が設定できないメガヘクスにいるLACは、補給セグメントに除去されます。

16.0 海軍補給

- 概説:日本軍が艦ユニットを出撃させるためには、港に蓄積された NSLを消費しなければなりません。NSLは燃料をはじめとした軍 需物資を抽象的に表したものです。連合軍には、このような制限 はありません。
- 手順:日本軍は出撃する全ての艦ユニットのNSPを、それぞれの港毎に合計します。次に、日本軍プレイヤーはそれらの洋上滞在フェイズ数を決定します。NSL消費表のNSP合計の縦の欄と決定した洋上滞在フェイズ数の横の欄が交差したところにある数字が消費しなければならないNSLです。同じ港から出撃する複数の艦ユニットの洋上滞在フェイズ数がそれぞれ異なる場合は、NSLの消費量が一番多い艦ユニットの洋上滞在フェイズ数を基準にします。

日本軍はそれらの艦ユニットを出撃させる直前に、その港で指示されただけのNSLを消費しなければなりません。

16.1 補給線と海軍補給

- 16.11 港のNSL総量 全ての港にはNSL総量が記載されています。港の周りある青いボックス内の右側の数値が、その港のNSL総量です。日本軍はこのNSL総量より多いNSLを、その港に蓄積できません。"-"の港はNSLを蓄積できません。
- 16.12 日本軍は、補給下にないメガヘクスの港にNSLを送ることはできません。



16.2 NSLの移送

- 16.21 移送の明示 日本軍は、補給セグメントの地上軍ユニットにLSPを与えた後、NSLを移送させることができます。ただし、NSLの全ての移送は、NSLマーカーをメインマップ上で移動させて明示しなければなりません。全てのNSLの位置と量も、NSLマーカーを用いて常に明示されていなければなりません。
- 16.22 移送の制限 日本軍が1ターンに移送させられるNSL の最大量は、ターンによって制限されています。

第6**ターンまで** 3NSL 第7**ターン**~第10**ターン** 2NSL 第11**ターン**~第15**ターン** 1NSL

NSLの移送に関係する全ての港は、自軍支配下で、なおかつ 補給下でなければなりません。また、港のNSL総量を越えて蓄積 させることもできません(移送中に一時的にNSL総量を超えることはできます)。

- 16.23 南方資源の還送 日本軍がシンガポール(ヘクス 0916)、マニラ(ヘクス1412)、バタビア(ヘクス1017)の3つの港を全て支配している場合、補給セグメントのマップ上のNSLを移送し終わった後に3NSLを獲得します。そして、これらは直ちに日本本土の呉、横須賀、大湊の港に送ることができます。
- 16.24 還送の制限 マニラが連合軍の支配下にある場合、 日本軍は南方資源のNSLを全く獲得できません。シンガポールと バタビアのどちらか一方が連合軍の支配下にある場合、日本軍は 2NSLしか獲得できません。シンガポールとバタビアの両方が連合 軍の支配下にある場合、日本軍はNSLを全く獲得できません。

日本軍が南方資源のNSLを還送できる最大量は、16.22項と同じです。これは通常のNSLの移送とは別に考えます 日本軍は1ターンに最大6NSLを移送/還送できます。ただし、南方資源のNSLを日本本土に還送するためには、シンガポール、またはバタビアのどちらか一方が日本軍の支配下で、なおかつ補給下になければなりません。

例: 第6ターンでは、日本軍は3NSLを移送させた後、さらに南方 資源の3NSLを日本本土の港に還送できます。

16.25 南方資源の蓄積 南方資源のNSLは日本本土の港 に送る以外に、シンガポール(ヘクス0916)とブルネイ(ヘクス1214) に蓄積することができます。

日本軍は、NSLをシンガポールとブルネイにそれぞれ最大 10NSLずつ蓄積できます。ただし、これを越えたNSLは自動的に 失われます。

16.26 NSLの除去 NSLが蓄積されている港が連合軍の 地上軍ユニットに支配された場合、その港にあったNSLは直ちに 除去されます。





16.3 ベースフォース(BF)

- 16.31 BFの種類 BFは最初からメインマップに印刷されて いるものとマーカーの2種類があります。連合軍の戦艦(BB)、空 母(CV)、軽空母(CVL)は、BFのある港にしか入港できません。
- 16.32 BFの配置 BFマーカーは増援セグメントに、パール ハーバーに補給線を設定できる連合軍支配下のいずれかの港 に配置されます。どの港に配置するかは、連合軍プレイヤーが自由に決定します。
- 16.33 BFの除去 BFのある港が日本軍の地上軍ユニット に支配された場合、またはBFが補給セグメントにパールハーバー から補給を受けられなくなった場合、そのBFは直ちに除去することができます。また、連合軍プレイヤーは、いつでも好きな時にBFマーカーを除去できます。
- 16.34 BFの再配置 除去されたBFは次のターンの増援セ グメントに、16.32項にしたがって連合軍支配下の港に再配置す ることができます。

17.0 攻勢限界線

概説:マップには、日本軍の攻勢限界線が印刷されています。日本 軍は、攻勢限界線支配転換へクスであるシンガポール(へクス 0916)、バタビア(ヘクス1017)、ラバウル(ヘクス2218)、ウェーク (ヘクス2611)、マニラ(1412)の5つの港を全て支配した瞬間に、 攻勢限界線内の全てのヘクス(中国大陸を除く)は一斉に日本軍 の支配下となります。ただし、中国大陸と連合軍の地上軍ユニットが いるヘクスと連合軍LACがいる港は連合軍の支配下のままです。

日本軍は、攻勢限界線外で活動できる兵力が制限されています。地上軍ユニットは1個軍と1個旅団まで、LACは計6レベルまでしか攻勢限界線外に進出することができません。日本軍の艦ユニットには、このような制限はありません。

17.1 攻勢限界線

- 17.11 攻勢限界線への進出 日本軍の地上軍ユニットが、攻勢限界線支配転換へクスであるシンガポール、バタビア、ラバウル、ウェークの4つの港を全て支配した瞬間に、攻勢限界線内の全てのヘクスは一斉に日本軍の支配下となります。この時点で、港にいる連合軍の守備隊ユニットは全て降伏したものと考えます。ただし、中国大陸と連合軍の地上軍ユニットがいるヘクス、連合軍LACがいる港は連合軍の支配下のままです。艦ユニットだけでは、港や陸ヘクスを支配することはできません。
- 17.12 影響の継続 日本軍がいったん攻勢限界線まで進出してしまえば、前述の4つの港のいずれかが連合軍に支配されたとしても、両軍の支配状況は変わりません。



17.2 攻勢限界線進出による影響

- 17.21 ゲーム開始時の支配状況 メインマップ上で赤色の錨マークが印刷されている港は、キャンペーンゲーム開始時に日本軍の支配下にある港です。黒色の錨マークが印刷されている港は、キャンペーンゲーム開始時に連合軍の支配下にある港です。
- 17.22 連合軍艦ユニットの退避 日本軍が攻勢限界線に進出して両軍の支配状況が変わった時点で、攻勢限界線内の日本軍支配下の港にいる連合軍の全ての艦ユニットは直ちに損傷判定を行い、その港から退避しなければなりません(22.0項)。
- 17.23 日本軍の守備隊 日本軍が攻勢限界線に進出した瞬間に、日本軍支配下となった攻勢限界線内の全ての港には、日本軍の守備隊が自動的に配備されたものとみなします(20.0項)。
- 17.24 攻勢限界線の上陸制限 日本軍が攻勢限界線外の へクスに地上軍ユニットを上陸させる場合、たとえそれが連合軍 の地上軍ユニットのいないへクスに行われるとしても、全て強襲上 陸として行われます。ただし、上陸するヘクスが自軍支配下のヘ クス、または自軍の地上軍ユニットのいるヘクス(連合軍の地上 軍ユニットがいても)であれば、そのヘクスには海上輸送で上陸で きます(8.41項と8.42項)。

逆に、連合軍が攻勢限界線内のヘクスに地上軍ユニットを上陸させる場合は、全て強襲上陸としなければなりません。ただし、日本軍の場合と同様に、自軍支配下のヘクス、または自軍の地上軍ユニットのいるヘクス(日本軍の地上軍ユニットがいてもよい)であれば、そのヘクスには海上輸送で上陸できます。

17.3 攻勢限界線外への補給

- 17.31 攻勢限界線外への陸軍補給 日本軍の攻勢限界線外にいる全ての地上軍ユニットは、通常の陸軍補給を受け取れず、敵の妨害メガヘクスにいる場合と同じ手順で、サイコロを1個振ってLSPを受け取ります(15.41項)。ただし、この場合も、その地上軍ユニットがいるメガヘクスに補給線が設定できなければなりません。攻勢限界線外にいる完全な非補給の地上軍ユニットはLSPを受け取れません(15.44項)。
- 17.32 陸路による陸軍補給 日本軍は、攻勢限界線内の港から攻勢限界線外の地上軍ユニットまで陸路で補給を与えることもできます。どちらの方法ででも補給を与えられる場合は、日本軍プレイヤーが補給を与える地上軍ユニット毎に、サイコロを振ってLSPを与えるか、陸路でLSPを与えるかを決定します。
- 17.33 攻勢限界線外の日本軍LAC 地上軍ユニットとは異なり、日本軍LACは攻勢限界線外にいても通常通りの補給を与えられます。そこが連合軍の妨害メガヘクスでない限り、補給セグメントで1レベル低下させる必要はありません。
- 17.34 重複した影響 攻勢限界線外の連合軍の妨害メガヘクスにいる日本軍の地上軍ユニットは、17.31項と同じ手順でLSPを受け取ります。攻勢限界線外にいる影響と妨害メガヘクスの影響は重複しません。ただし、攻勢限界線外の連合軍の妨害メガヘクスにいる日本軍LACは、通常通り補給セグメントに1レベル低

下します(15.61項)。

17.35 NSLへの影響 攻勢限界線外に対する補給の影響 は、陸軍補給とLACにしか及びません。日本軍は、攻勢限界線 外の自軍支配下で、なおかつ補給下にある港に自由にNSLを移送することができます。ただし、この場合でも移送に関する全ての制限が適用されます(16.2項)。

18.0 増援

- 概説: 増援セグメントに、両軍は増援で登場するユニットの配置、潜水艦ユニットの再配備、さらに連合軍はBFの再配置を行えます。 損傷回復艦ユニットと再編成された日本軍の地上軍ユニットも、 全て増援で登場するユニットとして扱われます。
- 手順: まず最初に、日本軍が自軍の増援で登場するユニットを呉か横須賀の港に配置します。次に、連合軍が増援で登場するユニットをパールハーバーに配置します。両軍の増援の登場地域や登場時期に特別な指示のある場合は、それに従います。

18.1 登場の制限

18.11 NSPの制限 両軍の増援で登場する艦ユニットは、 自軍支配下で、なおかつ補給下の港にのみ登場することができます。さらに、増援の艦ユニットを登場させたことによって、その港にいる艦ユニットのNSPの合計はそのNSP総量を越えてはいけません。

連合軍がオーストラリアとパールハーバーの間に補給線が設定できない場合、オーストラリアに登場する予定だった全ての増援のユニットはパールハーバーに登場します。

日本軍の場合も、指定された港に登場できない増援のユニットは、呉か横須賀に登場します。

18.12 妨害メガヘクスの影響 呉か横須賀が連合軍の妨害 メガヘクスになった場合でも、そこから登場する日本軍の全ての 増援のユニットは予定通り登場します。

ボンベイやカルカッタが日本軍の妨害メガヘクスとなった場合は、そこから登場する連合軍の増援のユニットは、どちらかが日本軍の妨害メガヘクスでなくなるまで登場を延期されます。

パールハーバーが日本軍の妨害メガヘクスとなった場合は、そこから登場する連合軍の増援のユニットは地図外ボックス(19.0項)に登場します。

18.13 登場時期 ゲームターン表示欄の連合軍の増援 / 補充ボックスで、括弧付きの数値が併記されている増援のユニットは、そのターンの各フェイズの海上移動期の開始時に登場するものです。併記されている数字は、登場するフェイズを表しています。

例: 連合軍のヨークタウン(CV5)は、第1ターンの第5フェイズ の海上移動期の開始時にパールハーバーに登場します。

18.14 増援で登場したユニットは、その直後から通常通り移動や戦闘を行えます。 地上軍ユニットも直ちに海上移動できます。



- 18.15 NACの増援 増援で登場する日本軍の空母はNAC を艦載していません。増援で登場する連合軍の空母はNACを艦載しています。ただし、日本軍が同じターンに増援でNACがある 場合、または鳳翔が予備NACを蓄積している場合は、日本軍の 空母はそれを艦載した状態で登場することができます。
- 18.16 予備LAC ゲームターン表示欄の日本軍増援 / 補充ボックスで、括弧付きのLACは予備LACです 主として訓練中の部隊です。連合軍のTFがメガヘクス77か89に進入した瞬間に、これらの予備機は呉(連合軍のTFがメガヘクス77に進入した場合)か横須賀(連合軍のTFがメガヘクス89に進入した場合)に登場します。連合軍のTFが両方のメガヘクスに同時に進入してきた場合は、日本軍はそれらの連合軍TFの編制内容を確認した後に予備LACを自由に分割して呉と横須賀に配置します。いったん予備機が登場すると、以後のターンの予備機は全て失われます。

18.2 地上軍ユニットの再編成

18.21 日本軍(のみ)は、全滅して除去された自軍の地上軍ユニットを再編成して再登場させることができます。

全滅した日本軍の地上軍ユニットは、2ターン後に増援として再登場します。

例: 4ターンに全滅した日本軍の地上軍ユニットは、6ターンに 増援として再登場します。

18.3 豪第7師団の早期登場 日本軍の地上軍ユニットが第5 ターン以前(第5ターンも含む)に、オーストラリアのいずれかのへ クスに上陸した場合には、オーストラリア第7師団が予定より早く 登場します。この場合、第7師団は日本軍の地上軍ユニットが上 陸した次のフェイズの陸上移動期開始時に登場します。登場す るへクスは、日本軍の地上軍ユニットがいない自軍支配下で、な おかつ補給下の港でなければなりません。

19.0 地図外ボックス

概説: TFディスプレイにある地図外ボックスは、アメリカ西海岸を表しています。地図外ボックスは、ボックス全体で1メガヘクスと考え、港と海があるものとします。

地図外ボックスはパールハーバーから3メガヘクス、ダッチハーバーからは4メガヘクス離れています。したがって、全ての連合軍TFは1回の海上移動で地図外ボックスからパールハーバーまで、そしてスピードレベル3の艦ユニットで編制されているTFならば、リターン期を利用して1回の海上移動でダッチハーバーまで行くことができます。

19.1 地図外ボックスの制限

19.11 パールハーバーが日本軍の支配下になるか、日本軍の 妨害メガヘクスになった場合、パールハーバーに登場する予定

だった連合軍の増援のユニットは地図外ボックスに登場します。

- 19.12 強襲上陸 連合軍は、地図外ボックスからパールハー バーに対して強襲上陸することができます。
- 19.13 LACの転送 地図外ボックスはパールハーバーまで3 メガヘクス離れていますが、地図外ボックスからパールハーバー、またはパールハーバーから地図外ボックスへLACを転送することができます。
- 19.14 ボックス内の制限 地図外ボックスは、日本軍の妨害 メガヘクスになることはありません。また、日本軍のいかなるユニッ トも地図外ボックスに進入することはできません。

20.0 守備隊

概説: 自軍支配下の港で自軍の地上軍ユニットがいないヘクスには守備隊が存在しています。守備隊は1戦闘力と4LSPを持っています。ただし、港に自軍の地上軍ユニットがいる場合は守備隊は登場しません。

20.1 守備隊の配置

20.11 支配下の港 日本軍支配下の全ての港に守備隊ユニットを配置する必要はありません。両軍プレイヤーの間で確認が必要な場合のみ配置して下さい。

20.2 守備隊の制限

- 20.21 守備隊の登場 自軍の地上軍ユニットが港にいる間は、守備隊はその港には登場しません。守備隊がいる港に自軍の地上軍ユニットが進入してきた場合は、その守備隊ユニットは直ちに除去されます。しかし、自軍の地上軍ユニットがその港を出た瞬間に、守備隊は再びその港に登場します。守備隊は敵の地上軍ユニットがいる港には登場できません。
- 20.22 スタック制限 守備隊は常に単独で活動するため、自 軍の地上軍ユニットとスタックすることはありません。また、同じ港 に2個以上の守備隊が登場することもありません。
- 20.23 移動制限 守備隊は移動できません。
- 20.24 守備隊のLSP 守備隊は決して非補給になりません。 補給セグメントでは、守備隊はどのような状況にあっても常に 4LSPを与えられます。しかし、守備隊は4LSPしか持つことができません。したがって、地上支援で4LSPを越える分は失われます (または敵の地上軍ユニットのLSPの減少として適用します)。
- 20.25 守備隊の戦闘 守備隊は攻撃できません。守備隊の 戦闘力は防御にしか使用できません。









21.0 防衛軍

概説:日本本土、台湾、朝鮮半島、沖縄、中国沿岸の一部には、日本の防衛軍がいます。ダーウィン、タウンズビル、ブリスベーン、シドニー、メルボルンには、オーストラリアの防衛軍がいます。これらのいくつかはユニットが用意されていますが、その全てはヘクス自体の戦闘力としてメインマップ上に印刷されています。

これらの防衛軍は移動できません。また、軍規模ですが、分派 と統合を行えません。その他は通常の地上軍ユニットと同様に扱 います。

21.1 日本本土と中国沿岸の防衛軍

21.11 日本の防衛軍 日本軍の防衛軍には、日本本土防衛 軍と中国沿岸防衛軍の2種類があります。

日本本土防衛軍は、日本本土と沖縄、台湾、朝鮮半島に存在し、メインマップ上に歩兵の兵科マークと10戦闘力が赤色で印刷されています。これらの各へクスには、10戦闘力の防衛軍がいるものと見なします。

中国沿岸防衛軍は、ヘクス1310から1804までの各ヘクスに存在し、メインマップ上に歩兵の兵科マークと5戦闘力が赤色で印刷されています。これらの各ヘクスには、5戦闘力の防衛軍ユニットがいるものと見なします。

- 21.12 オーストラリアの防衛軍 オーストラリアの防衛軍は、ダーウィン(ヘクス1620)、タウンズビル(ヘクス2022)、ブリスベーン(ヘクス2224)、シドニー(ヘクス2127)、メルボルン(ヘクス1928)に存在し、メインマップ上に歩兵の兵科マークと2戦闘力が赤色で印刷されています。これらの各ヘクスには、2戦闘力の防衛軍がいるものと見なします。防衛軍が印刷されている全てのヘクスに防衛軍を配置する必要はありません。両軍プレイヤーの間で確認が必要な場合のみ配置して下さい。
- 21.13 防衛軍の制限 防衛軍は移動できません。また、分派と統合も行えません。
- 21.14 防衛軍の補給 防衛軍は決して非補給になりません。 補給セグメントでは、防衛軍ユニットはどのような状況にあっても常に6LSPを受け取ります。 防衛軍は通常の地上軍ユニットと同じように6LSPを持ち、他の地上軍ユニットとスタックした場合は、それらのLSPは平均されます(端数切り捨て)。
- 21.15 防衛軍が印刷されているヘクスには、守備隊は登場しません。
- 24.16 防衛軍の戦闘 防衛軍は自発的に攻撃することもできます。しかし、他の地上軍ユニットと同じように、そのLSPが0未満になった場合は全滅します。一度全滅した防衛軍は再編成されません。防衛軍が全滅したヘクスには防衛軍ユニットの全滅の

面を上にして配置し、そのことを明示します。

21.17 戦闘力の低下 日本本土に蓄積されているNSLが0 になった瞬間に、全ての日本本土防衛軍の戦闘力は10から5に低下します。中国沿岸防衛軍の戦闘力も5から2に低下します。

いったん戦闘力が低下してしまうと、たとえ日本軍が再びNSL を蓄積したとしても、その戦闘力は決して回復することはありません。オーストラリアの防衛軍の戦闘力が低下することはありません。

22.0 艦ユニットの損傷

概説:十分な整備を受けないまま酷使された艦ユニットは、早く損耗する可能性があります。

22.1 損傷判定の条件

以下の状況に陥った艦ユニットは、直ちに損傷判定を行わなければなりません。

- 1 .予定したフェイズに帰港できなかった艦ユニット
- 2. 出撃回数(3回)の制限を越えて出撃した艦ユニット
- 3.補給フェイズに非補給の港にいる艦ユニット
- 4. 敵の地上軍ユニットによって港が支配された艦ユニット
- 22.11 退避 損傷判定を行う艦ユニットは、直ちに自軍支配下で、なおかつ補給下の港に退避しなければなりません。

その艦ユニットのいる港から、退避する自軍補給下の港までのメガヘクス数を数えます。この数は、損傷判定のサイコロの目を修正します。退避する港は自軍支配下で、なおかつ補給下であればどの港でもかまいません。ただし、その艦ユニットが入港できる港でなければなりません。

- 22.12 損傷判定 それぞれの艦ユニット毎にサイコロを3個振り、その目を合計します。出た目から損傷判定表で結果を導き出します。
- 22.13 サイコロの修正 損傷判定のサイコロの目は、艦ユニットがいる港から退避する港までのメガヘクス数と同じ数だけを引かれます。さらに、敵の潜水艦と航空機のいるメガヘクスを通って退避した場合は、さらにサイコロの目から1引かれます。ただし、このようなメガヘクスをいくつ通っても、また敵の潜水艦と航空機の両方が存在するメガヘクスを通っても、これらの影響は累加しません。サイコロの目から引かれるのは常に1だけです。
- 22.14 損傷の結果 損傷判定表による結果は、戦闘による損傷と同様に適用されます。そして、損傷判定で沈没しなかった艦ユニットは、損傷判定を解決した直後に退避する港に入港します。退避は出撃とは見なされません。

23.0 神風

概説: 1944年夏(11ターン)から、日本軍はLACによる神風攻撃を 行えます。

手順:日本軍は航空攻撃時に神風攻撃するLACのレベル数を宣言し、直ちにそのレベル数を低下させます。

日本軍の航空戦力チャートの対艦の欄の括弧付きの数字が 神風攻撃時の航空攻撃力です。これを低下させたレベル数と掛けて航空攻撃力を算出します。その他は、通常の航空攻撃と同じ手順で解決します。

23.1 制限

- 23.11 NACの神風攻撃 NACは神風攻撃できません。ただ し、NACをLACに転換すれば神風攻撃を行うことができます。
- 23.12 LRACの神風攻撃 4レベルのLAC(のみ)は、LRACとして隣接メガヘクスで神風攻撃することもできます 4レベルから3レベルに低下させることで、日本軍は9航空攻撃力を得ます。ただし、この場合、同時に4レベルのLACとして神風攻撃することはできません。しかし、日本軍は残った3レベルのLACで、さらに同じメガヘクスにいる敵艦ユニットに神風攻撃することができます。
- 23.13 神風攻撃の代用喪失 神風攻撃は他の航空攻撃と共同して、航空攻撃力を合計することができます。さらに、その戦闘で適用された航空機低下レベル数を神風攻撃した航空機で代用喪失することができます。
 - 例: 神風攻撃する3レベルのLACが2レベルのLACと共同で航空攻撃を行い、3レベルの航空機低下レベル数を適用されました。この場合、神風攻撃した3レベルのLACが代用喪失できるので、2レベルのLACが残ります。
- 23.14 戦闘結果の制限 神風攻撃だけで航空攻撃した場合、ヒット数は全て敵の艦ユニットに適用しなければなりません。 通常の航空攻撃と神風攻撃が共同で航空攻撃した場合は、少なくともヒット数の半分(端数切り捨て)を敵の艦ユニットに適用しなければなりません。 その他のヒット数は敵LAC等に適用してもかまいません。

24.0 B-29



概説:B-29は、12ターンに連合軍の増援として登場します。B-29は、日本本土に蓄積されているNSLを減らす効果を持っています。B-29は、転送で連合軍支配下の港、または飛行場に配置されます。スタック制限に関しては、B-29は1LACユニットとして見なされます。

24.1 B-29の影響

24.11 戦略爆撃 B-29は通常の攻撃には使えません。これらは、日本本土のNSLを減らすことしかできません。

B-29がいるヘクスから2メガヘクス以内にある日本軍の全ての NSLは、補給セグメントに1ずつ低下します。1メガヘクス以内(つまり隣接メガヘクス)にある日本軍の全てのNSLは、補給セグメントに2ずつ低下します。ただし、どちらの場合も、対象となるのはメガヘクス77、89、98にあるNSLだけです。

例: マリアナ(メガヘクス79)にB-29がいる場合、メガヘクス77 とメガヘクス89にあるNSLは、補給セグメントにそれぞれ1ずつ 低下します。

24.2 B-29の補充

24.21 B29の防御力 B-29は防御力を持ち、LACと同じように損害を受けます 敵の攻撃によってヒット数を適用されることがあります。B-29は1レベルのLACユニットとして扱います。

何らかの理由で除去された場合、次のターンに増援としてパールハーバーに再登場します。

25.0 特殊ユニット

特殊な能力を持つ艦ユニットには、★マークが記載されています。



1806 *CVL1 Hosho 1

25.1 鳳翔(CVL1)

- 25.11 鳳翔は水上戦闘力を持っています。これは同艦固有の航空攻撃力で、通常の空母のように航空戦力チャートから航空攻撃力を導き出しません。さらに、鳳翔にはCAP力はありません。しかし、ASW値の1は持っています。その他においては、全て通常の軽空母として扱います。
- 25.12 練習空母 日本軍は鳳翔を練習空母にできます。練習空母は、増援のNACを最大3NACまで蓄積することができます 空母に艦載できなかったNACを蓄積できるのです。

鳳翔が練習空母になった場合、そのユニットはフェイズ記録欄に配置され、それで艦載しているNAC数を管理します。鳳翔のユニットを艦載しているNACと同じ数字のマスに置いて、鳳翔が艦載しているNACを明示します。

例: **鳳翔のユニットを第2フェイズのマスに置くと、鳳翔は**2NAC を艦載していることになります。

25.13 鳳翔はいったん練習空母になると、通常の空母に戻れなくなります。ただし、練習空母となった鳳糊は連合軍の攻撃を受けることはありません。

25.2 連合軍護衛空母 (CVE)





25.21 CVEのNAC CVEは1ユニットで2レベルのNACを 持ちます。ただし、空母が損傷した場合はも5ろん、NACを1レベ ル低下させただけで全てのNACを失います。

25.22 CVEのASW値 CVEのASW値は3です。これは、6 ターン以降でも2倍にはなりません。

25.23 編制の制限 CVEは通常の空母とは異なり、地上軍ユニットとTFを編制することができます。また、CVEと同じTFを編制している艦ユニットは地上支援できます。

デザイナーズノート: CVEユニットは数隻のCVEとDEで構成されていると考えます。このため、通常の空母とは異なる扱いとなっています。

25.3 連合軍護衛駆逐艦 (DE)



0 1 3



25.31 連合軍DEのASW値 連合軍DEのASW値は3で す。これは、6ターン以降でも2倍にはなりません。

25.32 日本軍DEのASW値 日本軍DEのASW値は1です。

`



25.4 重雷装艦(CL3)

日本軍の重雷装艦は、連合軍のLACを攻撃できません。また、 重雷装艦が参加する水上戦では、日本軍は少なくとも半分のヒット数(端数切り捨て)を連合軍の艦ユニットに適用しなければなりません。

26.0 選択ルール

概説: 選択ルールは、通常のルールに加えて任意に導入することができます。しかし、全ての選択ルールを使う必要はありません。 どのルールでも自由に選んだものだけ使うことができます。 ただし、どれを使うにしても、必ず両軍プレイヤーの合意が必要です。 両軍プレイヤーの合意が得られなかった選択ルールは使用することができません。

それぞれの選択ルールには、0~3の括弧付きの数字が記載されています。これは、その選択ルールの推薦度です。また同時に、その選択ルールを使用することに対するコストパフォーマンス(CP) たましています。推薦度は0の方が低く、CPも低くなっています。

伊秀級 **362**

0pt BB4*
||se Class|
| 6 4 4

航空戦艦(3)

日本軍は、戦艦伊勢と日向(BB4)を航空戦艦に改装することができます。航空戦艦に改装できるのは日本軍のBB4だけです。 改装 BB4を改装するには5ターンが必要です。 改装する場合は、いずれかのターンの増援セグメントに、BB4の艦ユニットをマップ上から除去し(どこにいても自動的に除去できます)、ゲームターン表示欄(またはフェイズ表示欄)の5ターン後の増援/補充ボックスに配置します。 ただし、増援/補充ボックスに配置するのはBB4*の艦ユニットです。

損傷したBB4の改装 損傷したBB4を航空戦艦に改装することもできます。この場合、損傷結果表で適用された修理期間を終えてから、さらに5ターンが必要となります。

再登場 改装したBB4★の艦ユニットは、損傷回復艦と同じように再登場します。航空戦艦になったBB4★は水上戦闘力が6に低下しています。航空戦艦は空母としての能力はありません。

NSLの特別移送 航空戦艦となったBB4はシンガポールから 呉、横須賀に1NSLを移送することができます。この特別移送は ゲーム中1回しか行えません。輸送中のBB4*の防御力は5になります。

日本軍の護衛空母(2)



護衛空母の登場 護衛空母は第4ターンから登場します。 護衛空母の配置 日本軍の護衛空母は通常の艦ユニットとは 異なり、マーカーとして扱われます。日本軍は各ターンの増援セグ メントに、自軍支配下で、なおかつ補給下の海があるヘクスならば マップ上のどこにでも、このマーカーを配置できます。

護衛空母の制限 いったん配置された護衛空母は、次の増援セグメントまで再配置できません。

護衛空母の除去 連合軍の空母が日本軍の護衛空母のいる メガヘクスに進入すると、それは直ちに除去されます。連合軍が 攻撃する必要はありません。また、第8ターン以降は、日本軍の護 衛空母がマップ上に配置される毎にサイコロを1個振り、1の目が 出ると自動的に除去されます。

LACの中継 護衛空母は日本軍LACの転送の中継基地になります。護衛空母が中継している場合は、通常の2LACに加えてさらに1LACを転送することができます。

例: メガヘクス79に護衛空母を配置すれば、呉や横須賀からトラックに3LACを転送できます(マリアナ経由の2LACに1LACを加えます)。

日本軍の護衛空母は、通常の空母の能力を持っていません (連合軍の護衛空母は空母としての能力があります)。



富嶽(1)

日本軍は第5ターン以降の増援セグメントに、4LACの増援の代わりに富嶽を登場させることができます(4LACは失われます)。 富嶽の脅威 富嶽が登場した次のターンの増援セグメント開始時に、日本軍プレイヤーは富嶽の影響を決定するために、1個のサイコロを振ります。

サイコロの目	影響
1	日本軍に 1VP
2	効果なし
3	効果なし
4	効果なし
5	連合軍の追加増援
6	連合軍の追加増援

日本軍に1VP:日本軍は1VPを獲得します。

連合軍の追加増援:連合軍はそのターンの増援フェイズに、追加増援を1ユニット受け取ります。連合軍プレイヤーは次ターンに登場する増援の中から、どれでも1個だけ好きなユニットを選び、そのターンの増援とすることができます。

デザイナーズノート:連合軍の追加増援は、統合参謀本部がこれまで以上に対日戦を重視したことを表しています。アメリカは対日戦に全戦争資源の35%しか割り当てていなかったのです。米本土を爆撃して米国民を刺激すると、この数値は50%ぐらいまでに跳ね上がる可能性がありました。

富嶽の再使用 一度登場した富嶽は、影響を決定した直後に除去されます。ただし、4LACを費やせば何度でも再使用できます。



風船爆弾(0)

日本軍は、1LACの増援の代わりに風船爆弾を登場させることができます。

風船爆弾の脅威 風船爆弾が登場した次のターンの増援セグメント開始時に、連合軍プレイヤーは風船爆弾の影響を決定するために、日本軍プレイヤーにわからないようにして2個のサイコロを振ります。

サイコロの目	影響
2~3	日本軍に 1VP
4~10	効果なし
11~12	連合軍の追加増援

影響の内容は、富嶽のものと同じです。

影響の隠蔽 連合軍は、風船爆弾の影響をゲーム終了時まで 日本軍プレイヤーに教えてはいけません。日本軍プレイヤーは、風 船爆弾が及ぼした効果をゲーム終了時まで知ることはできませ ん。風船爆弾はゲーム中、1回しか登場しません。





ハルゼー(0)

口を振って決定します。

ハルゼーの登場 連合軍は、ゲーム開始時にハルゼーが登場するターンを決定しておかなければなりません。ハルゼーは1ターンおきに登場します。連合軍プレイヤーはハルゼーが最初に登場するターンにサイコロを1個振り、出た目が偶数ならばそれ以降の偶数ターンに、奇数ならばそれ以降の奇数ターンに登場します。ハルゼーのTF ハルゼーは、常にアメリカ軍の空母ユニットが最も多くいるメガヘクスに登場します 複数ある場合は、サイコ

ハルゼーの攻撃 各フェイズの海戦期の開始時に、ハルゼーがいるメガヘクスに日本軍の空母を含むTFがいる場合、ハルゼーと同じメガヘクスにいる連合軍の全てのTFは、必ずその日本軍の空母を含むTFを攻撃しなければなりません。この時、航空攻撃では、最低40攻撃力を日本軍の空母を含むTFに割り当てなければなりません。連合軍の攻撃が40攻撃力未満の場合は、その全ての攻撃力を日本軍の空母を含むTFに割り当てなければなりません。

沖縄 ハルゼーがメガヘクス65(沖縄のあるメガヘクス)とその 周囲6メガヘクスに配置された場合、連合軍プレイヤーはそのフェイズの終了時にサイコロを1個振ります。出た目が3以下なら何の影響もありませんが、4以上の場合は、ハルゼーと同じメガヘクス にいる全ての連合軍TF毎に、さらにサイコロを1個ずつ振っていきます。それぞれの出た目が、それぞれの連合軍TFに適用されるヒット数です。

このヒット数の適用とそれに伴う損傷判定は、全て連合軍プレイヤーが行います。損傷判定には、常にサイコロの目に2が加えられます。ただし、これにより出た目が12以上になった場合は12として扱います。

回数の制限 沖縄の判定はゲーム中に2回まで発生します。



1 - 400(0)

イ - 400の登場 日本軍のイ - 400は、第15ターンの第7フェイズの増援として登場します。イ - 400は各海上移動期に2メガヘクス移動することができます。イ - 400のNSPは0です。

イ-400の攻撃 イ-400は同じメガヘクス内の港内にいる連合軍空母だけしか攻撃できません。この攻撃は、リターン期の両軍の全ての艦ユニットが帰港した後に行われます。

日本軍プレイヤーはサイコロを1個振り、出た目が1なら1個の空母ユニット、2なら2個の空母ユニットに、イ-400の攻撃が成功したことになります。どの空母に損傷判定させるかは、日本軍プレイ

ヤーが決定します。連合軍プレイヤーは、イ-400の攻撃が成功した空母毎に、ただちに損傷判定を行わなければなりません。

イ - 400の除去 イ - 400の攻撃の成否にかかわらず、イ - 400の全ての攻撃を解決した後に、連合軍プレイヤーはサイコロを1個振ります。出た目が1~4ならば、イ - 400は直ちに除去されます。

短縮ルール(2)

このルールは、太平洋方面のみに集中してプレイしたい時や2 人でプレイする時に導入することを勧めます。

デザイナーズノート: テストプレイでは、全ての眼は太平洋方面に集中してしまい、誰もイギリス艦隊とビルマ方面を顧みようとしなかったのです。4人でプレイした時も、この事態は変わりませんでした。

省略範囲 メガヘクス43、33、24、13、14以西の部分は簡略化してプレイされます。ただし、これらの地域は通常通り使用することに注意して下さい。

地上軍ユニットの投入 日本軍は第6ターンの陸戦期開始時までに、少なくとも1個軍をメガヘクス32に送らなければなりません。この他に、LACを送ることもできます。

メガヘクス32に1個軍を送った次のターンの最初の陸戦期に、日本軍プレイヤーはラングーンの陥落判定を行うために、1個のサイコロを振ります。出た目が5以上であれば、ラングーン(ヘクス0810)は陥落します 日本軍が支配することができます。陥落判定を行う時点で、日本軍が4LACを投入していれば、サイコロの目に1を加えます。ただし、このメガヘクス32には4LACしか投入できません。

ラングーンの陥落判定 ラングーンの陥落判定は各陸戦期で行われます。ただし、最初のターンに陥落しなかった場合は、以後のターンは6の目が出た場合のみラングーンが陥落します。

メガヘクス32に投入した全てのユニットは戻ってきません。 インド洋のイギリス艦隊 日本軍TFが省略範囲内のいずれかのメガヘクスに進入した場合、そのメガヘクスに必ずイギリス軍TFが登場します。

インパール作戦 第8ターンに増援でサイゴンに登場する第33 軍をメガヘクス32に送ることで、日本軍はインパール作戦を行うことができます。第33軍を送った次のターンの最初の陸戦期に、日本軍プレイヤーはインパールの陥落判定のために、1個のサイコロを振ります。出た目が6ならば、ヘクス0808(インパール)が陥落します。この陥落判定を行う時点で、日本軍が、ラングーンに加えて)さらに4LACを投入していれば、サイコロの目に1を加えます。

インパールが陥落した場合、日本軍は3VPを獲得します。しかし、インパールの陥落に失敗した場合は、連合軍が3VPを獲得します。この場合、日本軍はVPは獲得できず、メガヘクス32に送り込んだ日本軍の全ての地上軍ユニットやLACは全滅します。

導入の制限 この選択ルールは、拡張ゲームをプレイする時に 使用できません。

LRACの改良(3)

影響範囲の変更 LRACはメガヘクス単位ではなく、3ヘクス の影響範囲を持つものとします。ただし、LRACがいるメガヘクス に隣接するメガヘクスにしか影響範囲が及ばないことは、7.22項 と同様です。

LRACの攻撃 LRACは変更された影響範囲内で航空攻撃を行うことができます。他の航空機と共同して航空攻撃することもできます。

連合軍戦艦のリターン制限(3)

アメリカ軍のBB3、BB4、BB5はスピードレベル3ですが、リターンで隣接メガヘクスの港に帰港できません。

デザイナーズノート: **これらはノースカロライナ級とアラバマ級** の戦艦です。

Z旗(1)

Z旗の配置 日本軍は航空攻撃を解決する直前に、いずれかの自軍TFにZ旗を配置することができます。ただし、Z旗はゲームを通して2回しか使えません。また、同じ戦闘に参加する2つのTFに同時に使うことはできません。

Z旗の影響 Z旗が配置されたTFの、全ての航空攻撃と水上戦を解決するためのサイコロの目には1が加えられます。

要塞(3)

パールハーバーとシンガポールのヘクスに対する地上支援は、 日本軍の艦ユニットの地上支援値の合計を半減(端数切り捨て) した上で解決します。ただし、これらのヘクスが日本軍に支配された場合は、以後この制限はなくなります。

デザイナーズノート: これは陸上砲台が水上艦と戦うのではな く、日本軍の水上艦隊が砲台からの攻撃を避けるために十分 な支援を行えないことを表しています。

ソロモン海域の海上移動の禁止(2)

メガヘクス48(ポートモレスビーエリア)とメガヘクス57(ラバウル・ラエエリア)はヘクス2120の陸部分がヘクス2220まで延びていると仮定します。

デザイナーズノート: これはルールというよりも、マップの運用 解釈の問題です。

ニュージーランドを補助補給源(15.27項)にしたことにより、 日本軍は米豪連絡線を遮断してもポートモレスビーを攻略することが簡単ではなくなりました。ポートモレスビーの戦略的価値は高くなったわけです。これまでは、フィジーを攻略して米豪連絡線を遮断し、非補給にしてから攻略すればよかったために

MO作戦が史実のように行われることはありませんでした。

しかし、メガヘクス48と57の間の海上移動を禁止してしまう と、必ずメガヘクス58(ソロモン諸島)を通過しなければならな いため、日本軍はまだ飛行場のない第2ターンのうちにMO作 戦を行う意味が出てきます。さらに、ガ島攻防の隙をついて ポートモレスビーが攻略されるという展開がなくなったため、第3 ターン以降、両軍はソロモン諸島を無視できなくなるはずです。 そして、ガダルカナル島(ヘクス2420)にも戦略的価値が与 えられるようになりました。これまでは、ここに連合軍が上陸しよ うものなら、日本軍がフィジーに上陸してガ島を非補給にして しまい、連合軍が上陸する意味は皆無でした。

しかし、ニュージーランドが連合軍の補助補給源になったこ とで、ガ島にLRACを配備してエスピリッツサント(これもニュー ジーランドが補助補給源になったことで、米豪連絡線遮断後も 非補給にならない)への上陸を阻止(ギルバートからの補給線 を妨害)できるので、米第1海兵師団のガ島への上陸は意味 のあるものになります。

拡張ゲーム 27.0

概説: 拡張ゲームは基本ゲームに満州と中国大陸の戦場を含めた ものです。拡張ゲームの全てのルールは、原則として基本ゲーム のルールに加える形で導入されます。



27.1 ユニット

拡張ゲームで新しく登場するのは、LAC(B29を含む)と地上 軍ユニットだけです。そのうち、拡張ゲーム専用は地上軍ユニット だけです。それらには兵科マークに色が付けられています。

これらの地上軍ユニットは、海上移動できない他は基本ゲーム の地上軍ユニットと全く同じように扱われます。

- 27.11 地上軍ユニットの種類 拡張ゲームには、日本の関東 軍と支那派遣軍、中国共産軍と中国国府軍、そしてソ連軍が登 場します。
- 中国大陸にいる日本軍の地上軍ユニッ 27.12 分派の禁止 トは、師団を分派できません(27.5項)。
- 27.13 関東軍の移動制限 日本の関東軍は、マップ上にソ連 軍の地上軍ユニットが登場するまで移動できません。
- 27.14 日本軍は基本ゲームで使用する自軍の地上軍ユニット を、中国大陸方面に配置することもできます。ただし、新京(へク ス1703)を補給源とする日本の地上軍ユニットは関東軍として 27.13項の制限が適用されます。
- 27.15 中国軍のスタック制限 中国共産軍と中国国府軍は 同じ中国軍ですが、スタックすることはできません。退却などでス

タックしなければならなくなった場合は、どちらかの地上軍ユニット を除去します。もちろん、他の国籍の地上軍ユニットともスタックす ることはできません。

これ以外は、通常のスタック制限に従います。

- 27.16 台湾 ヘクス1509は台湾です。中国大陸と台湾は陸 上移動で行き来できます。
- 27.17 地上軍ユニットのZOC 平地ヘクスにいる地ト軍ユ ニットは、敵の地上軍ユニットの移動を妨害します。

陸上移動期の開始時に、平地ヘクスにいる敵の地上軍ユニッ トと隣接している地上軍ユニットは、そのフェイズに1ヘクスしか移 動できません。地上軍ユニットが移動中に平地ヘクスにいる敵の 地上軍ユニットと隣接した場合は、残っているLSPにかかわらず、 そこからさらに1ヘクスしか移動できません。

27.2 補給

- 27.21 日本軍の補給源 日本軍の補給源は、支那派遣軍は 南京(ヘクス1507)と天津(ヘクス1505)、そして広州(ヘクス 1310)です。日本軍の関東軍の補給源は新京(ヘクス1703)
- 27.22 中国国府軍の補給源 中国国府軍の補給源は重慶 (ヘクス1107)です。

重慶が日本軍支配下になった場合、中国国府軍の補給源は1 ヘクス西ずれてヘクス1007となります。この場合も27.23項が適用 されます。ヘクス1007が日本軍支配下となった場合、連合軍プレ イヤーはヘクス1007より西にある任意のヘクスを選び、そこを補給 源とします。ただし、それは3LSPの補給源となります。

- 27.23 ビルマロード 重慶は、ラングーン(ヘクス0810)とカル カッタ(ヘクス0709)とビルマロードで結ばれています。各ターンの 補給セグメントに重慶がこの両方と繋がっている場合は、重慶は 6LSPの補給源となります。ラングーンとカルカッタのどちらかが日 本軍によって遮断されている場合は4LSPの補給源となります。両 方とも遮断されている場合は3LSPの補給源となります。
- 27.24 遮断 遮断とは、補給セグメントにビルマロードのいず れかのヘクスに日本軍ユニットのみが存在する(またはラングーン かカルカッタの港が日本軍支配下にある)状態を言います。
- 27.25 中国共産軍の補給源 中国共産軍の補給源は延安 (ヘクス1005)です。ここは4LSPの補給源です。延安が日本軍 支配下になった場合、連合軍プレイヤーは延安より西にある任意 のヘクスを選び、そこを補給源とします。ただし、それは3LSPの補 給源となります。
- 27.26 ソ連軍の補給源 ソ連軍は第15ターンに6LSPを持っ て登場するので、補給源は不要です。
- 27.27 守備隊 全ての補給源となっている都市には、守備隊 がいます(20.0項)。この守備隊が除去されて、これらの都市が敵 の支配下になると、それはもはや補給源ではなくなります。
- 27.28 中国の海岸ヘクス 補給源を失った日本軍の地上軍 ユニットでも補給セグメントに自軍の防衛軍が印刷されているへ クスにいれば、6LSPを受け取ることができます。
- 27.29 補給線 拡張ゲームに登場する全ての地上軍ユニッ

トは、各補給セグメントに自軍補給源から陸路によってLSPを受け取ります。

例: ヘクス1307にいる日本軍の地上軍ユニットは南京から平地 ヘクスを通って2ヘクス離れているので、2LSPを消費して、最 終的には4LSPを受け取ります。

27.3 LAC

拡張ゲームのLACは、通常のLACと全く同じように扱われます。

- 27.31 飛行場と都市 中国大陸の各都市には飛行場があり ます。
- 27.32 設営の禁止 中国共産軍と中国国府軍の地上軍ユニットは、飛行場を設営できません。
- 27.33 転送の制限 日本軍のLAC日本軍はゲーム開始時に、南京と新京にそれぞれ4レベルのLACを持っています。ただし、これらのLACを他の飛行場に転送するには、日本軍プレイヤーはサイコロを1個振って1の目を出さなければなりません。出た目が2以上の場合は転送できません。

南京と新京にLACを増やすような転送は自由に行えます。

- 27.34 連合軍のLAC 連合軍は、重慶に最大4レベルまでの LACを配置できます。転送は自由に行えます。
- 27.35 B29 1944年夏(第11ターン)に、連合軍のB29が重慶に登場します。このB29は、24.1項の影響を及ぼすことはできません。ただし、各補給セグメント毎にサイコロを1個振り、出た目が1ならば、メガヘクス77にある日本軍のNSLを1低下させることができます。

重慶が日本軍支配下となった場合、B29は登場しません。また、 B29は重慶から移動することはできません。

27.4 ソ連軍

- 27.41 ソ連軍の登場 ソ連軍の地上軍ユニットは第15ターン に登場しますが、それらにはターン数の代わりに登場するヘクス 番号が記載されています。連合軍プレイヤーは第15ターンの増援 セグメントに、ソ連軍の地上軍ユニットを指定されたヘクスに登場 させます。
- 27.42 ソ連軍の補給 ソ連軍の地上軍ユニットは全て6LSP を持って登場します。補給セグメントにLSPを受ける必要はありません。

デザイナーズノート: ソ連軍のLACの戦力は、ソ連軍地上軍 ユニットの戦闘力に加味されています。

27.5 日本軍の補充

拡張ゲームでは、日本軍の軍や師団を再編成するためには、中国大陸にいる軍の戦力を削減しなければなりません。18.2項のルールは、日本軍の旅団規模の地上軍ユニットを除いて無視されます。

27.51 再編成 日本軍が1個師団を再編成するためには、増援セグメントに中国大陸にいる1個の軍規模の地上軍ユニットを裏返さなければなりません まるで分派するかのように。日本軍は、中国大陸にいる1個の軍規模の地上軍ユニットを裏返した次のターンの増援セグメントに、1個の師団ユニットを増援として登場させることができます。

日本軍は中国大陸にいる2個の軍規模の地上軍ユニットを裏返すことで、1個軍を再編成することができます。

27.52 軍の回復 日本軍は師団を除去して、裏返しになって Nる軍規模の地上軍ユニットを表に戻すことができます。

表に戻す地上軍ユニットが支那派遣軍の地上軍ユニットの場合は南京で、関東軍の地上軍ユニットの場合は新京で自軍の師団ユニットを除去すれば、次のターンの増援セグメントに、補給下にある自軍の軍規模の地上軍ユニットを表に戻すことができます。

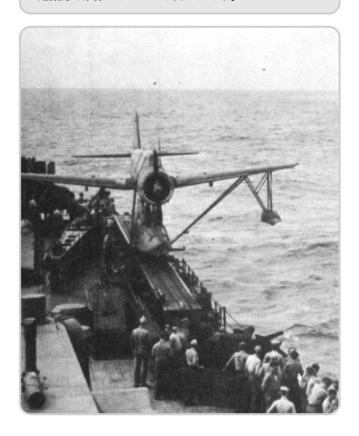
27.6 中国軍の補充

中国共産軍と中国国府軍のどちらの地上軍ユニットも、除去されてから2ターン後に増援として再登場します。再登場する地上軍ユニットは、それぞれの軍の補給源のあるヘクスに配置されます。

27.7 大陸打通作戦

ゲーム終了時に、釜山からシンガポールまで繋がっている全ての鉄道へクスが日本軍支配下だった場合、日本軍は3VPを獲得します。

デザイナーズノート: これは、日本軍が陸路によって南方との 連絡線を確保していることを表しています。





『太平洋艦隊』は、プレイアビリティを十分に考えて作っている。

出撃回数が3回までとあるが、実際に1ターンに同じユニットが 3回も出撃することはほとんどない。燃料事情が厳しいために、日本 海軍もそう簡単に4フェイズも海上にいることはできない。また、ミニ マップを使って相手の裏をかきたいという場面もごくわずかである。 よって、プレイングをもっとスピーディにするために、TFディスプレ

イを使わずにプレイすることを勧めたい。

TFマーカーは1部同じものが2組用意されている。同じTFの艦船 ユニットはスタックして地図外の適当な所に置き、この上にはTF マーカーを乗せておく。そして、同じ番号を持つTFマーカーを地図 盤上に置くのである。出撃回数や滞在フェイズ数を表示したい時は、 NSLとLSPの数字マーカーを使って、盤外のスタックの横に置いて、 それを示せばよい。

また、3フェイズしか滞在しないTFは、TFマーカーの裏表をうまく 使う方法もある。例えば、2フェイズ目のTFは全て裏返すなどすれ ばよい。

これもプレイタイムを短縮する方法だが、第1ターンはプレイせず に、第2ターンからゲームを始めた方がよい。第1ターンでは、連合軍 はほとんどやることがないにもかかわらず、日本軍は大忙しのため に2時間近くかかってしまう。とにかく、日本は第1段作戦を成功させ なければ太平洋戦争が成立しないわけで、太平洋戦争の本番は第 2ターンから始まると言える。

それでも第1ターンはやってみたいという人のために、一応の手 順は述べておこう。

まず、第25軍はシンガポールのコタバル(ヘクス0914)に上陸し、 そこの飛行場を占領する。同軍は第1フェイズはそこを動かずに補 給を受けた方がよい(地上支援を受ける)。また、占領した飛行場に

LACを送ることを忘れないように。そして、フィリピンの米軍LACへ の航空攻撃も必ず行うこと、第2フェイズでフィリピンに第14軍を上 陸させる。シンガポールかフィリピンの陥落のメドがたったら、艦隊の 一部を本土に帰し、第16軍(ヒストリカルでは第2師団)の護衛に当 たらせる。ウェークへの上陸は、護衛がない場合は遅くとも第2フェ イズまでに行うべきである。ラバウルへの上陸は、トラックの旅団と 第4艦隊を使い、できれば第3か第4フェイズには済ませたい。また、 話が前後するが、南雲機動部隊は真珠湾空襲後、必ずウェークの LACを叩くこと。

米軍プレイヤーは、暇なのでマーシャルの日本軍LACを攻撃して もよい(ただし、万一のことを考えるとあまり勧められない)。

潜水艦はメガヘクス0117に置いて、サラトガの雷撃チャンスを狙 う(ヒストリカルである)。また、インド洋遠征を第2ターンに実行した い時は、少なくとも第1ターンの終了時に南雲艦隊をシンガポール に回航させなければならない。

このゲームでは、日本海軍の燃料保有量を過大に評価している。 実際には小修理のための回航や、訓練などのためにもっと多くの 燃料を消費している。よりヒストリカルにやりたい人は、以下のこと を勧める。

まず、南方から日本へ来るNSLは1ずつ減らず、1NSLは0になる)。 国内にあるNSLの1/3(端数切り捨て)は常に使えない。これを やると連合艦隊はシンガポールかブルネイにいなければならなくなる。

最後になったが、原爆について一言。これもいろいろともめたが、 最終的にはルール化を見送られた。1へクスが400kmのゲームで は、原爆の効果に軍事的な意義は少ないと判断したせいもある。

ゲームが15ターンで終わるのは、原爆の効果であると解釈してほ

28.0 シナリオ

概説: 『大平洋艦隊』の基本ゲームには、9つのシナリオがあります。 1つはキャンペーンゲーム、もう1つはショートキャンペーンゲーム、そ の他の7つはバトルシナリオです。

各シナリオは以下の7項目で構成されています。

- [A]シナリオの長さ: そのシナリオが何ターンで行われるかが記載 されています。
- [B]使用範囲: マップの使用する部分が記載されています。
- [C] 増援: 増援の登場するターン(フェイズ)と登場するヘクスをが 記載されています。
- [D]セットアップ: ゲーム開始時に、マップ上に配置するユニットが記載されてします。*が付いているユニットは、メインマップ上に配置されます。その他は、メインマップとミニマップのどちらに配置してもかまいません。
- [E]補給:両軍の補給源と地上軍ユニットのLSPが記載されています。
- [F]特別ルール: そのシナリオで使用する特別なルールが記載されています。特別ルールは、そのシナリオをプレイする場合にのみ導入しますが、必ず導入しなければなりません。
- [G]勝利条件: ゲームの勝敗を決定する基準が記載されています。 ほとんどの場合、両軍が獲得したVP(勝利ポイント)を比較して 勝敗を決定します。
- (H) コメント: このシナリオに関する難易度やプレイバランス、感想などが記載されています。

シナリオ1 ガダルカナル

[A]シナリオの長さ

第4ターンの第1~7フェイズ(7フェイズ)。

[B]使用範囲

メガヘクス50、57、58、59、68のみ。

[C]增援

両軍の増援は、各フェイズの海上移動期の開始時に登場します。

日本軍

Rはラバウル(2218)に、それ以外はトラック(2115)に登場します。 空母はNACを艦載して登場します。

第2フェイズ: 1LAC(R), DD14 第3フェイズ: 1個師団(R), 1NAC 第4フェイズ: 1LAC(R), 1NAC 第5フェイズ: 1個師団 R), CVL5、CVL6

第6フェイズ: 1LAC(R) 1NAC

連合軍

エスピリッツサント(2522)、またはヌーメア(2524)のどちらかに登場します。 どちらに登場するかは、連合軍プレイヤーが自由に決定します。

第2フェイズ: CV8、DD9、1LAC 第3フェイズ: 1NAC、1LAC 第4フェイズ: 1LAC 第5フェイズ: 1個旅団 第6フェイズ: 1NAC 第7フェイズ: 1LAC

[D]セットアップ

日本軍

トラック (2115)

CV5, CV6, CVL2, CVL3, BB6, BB1, BB2, CA5, CA7, CA9, DD10, DD12, DD13, 5NSL

ラバウル (2218)

CA2、CA3、DD7、DD9、1個旅団、4LAC*

潜水艦: 任意のメガヘクス

連合軍

ヌーメア (2524)

CV3、CV6、CV7、BB3、CA2、CL5、DD6、BF エスピリッツサント (2522) CA4、CA5、DD5、4LAC*

メガヘクス58

CA6、CA13、DD7(第3フェイズに帰港予定)

ヘクス2420

1M**師団(** 3LSP **)*、飛行場マーカー***

潜水艦: 任意のメガヘクス

[E]補給

日本軍の補給源: トラック

日本軍の地上軍ユニットは6LSPを持って登場します。

連合軍の補給源: ヌーメア

[F]特別ルール

このシナリオは第4ターンの増援セグメントと補給セグメントを省略 し、第1フェイズから開始します。

港の収容力(NSP総量)を越えてしまうために増援の艦ユニットが登場できない場合に限って、その増援の登場を遅らせることができます。

ゲーム中に港の収容力(NSP総量)を越えた艦ユニットや、スタック制限を超えたLACは直ちに除去されます。これらのユニットは再登場することはありませんが、VPの対象にはなりません。

メガヘクス58が連合軍の妨害メガヘクスとなった場合、日本軍は メガヘクス58以外のメガヘクスに強襲上陸を行うことはできません。 連合軍の損傷回復艦は全てヌーメアに登場します。日本の艦ユニットは、損傷した時点で直ちに除去されます。

[G]勝利条件

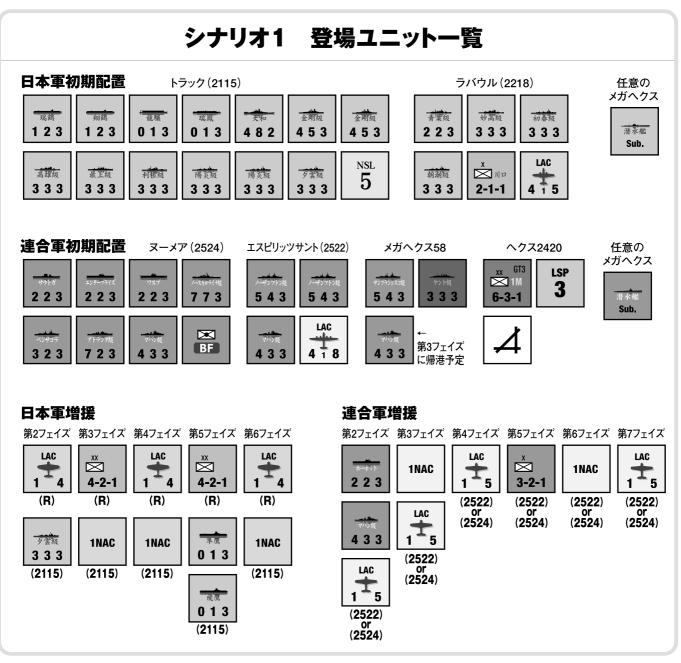
ゲーム終了時に、ヘクス2420を支配している側が勝利します。ただし、この場合は敵の地上軍ユニットがヘクス2420にいてはないません。ヘクス2420に自軍の地上軍ユニットが残っており、なおかつ敵地上軍ユニットがいない場合のみ、ヘクス2420を支配しているものとします。

この条件を満たせなかった場合は、ゲーム終了時に獲得した VPの合計が多い側が勝利します。

ヘクス 2420 にいる地上軍の戦闘力 ×LSP	#VP
例: 4 戦闘力の地上軍ユニットが 2LSP を持っている	と、8VP を獲得
します)	
敵空母の撃沈(1ユニットにつき)	10VP
敵空母の損傷(1ユニットにつき)	6VP
敵艦ユニットの撃沈(1ユニットにつき)	5VP
敵艦ユニットの損傷(1ユニットにつき)	2VP

[H]コメント

ゲームバランスは良好です。史実を顧みても、ガダルカナル戦は 太平洋戦争中、両軍が互角だった唯一の戦いといえます。このシ ナリオで地上支援の効果をじっくりとかみしめて下さい。



この見開きページは、プレイするためにコピーしてもかまいません。

シナリオ2 ミッドウェー

[A]シナリオの長さ

第3ターンの第1~5フェイズ(5フェイズ)

[B]使用範囲

ヘクスxx15以北の地域全て

[C]增援

日本軍: なし

連合軍: フェイズの海上移動期の開始時に、パールハーバーに

登場します。

第4フェイズ: CV3、DD3、CL2

[D]セットアップ

日本軍

呉(1806)か横須賀(2006)

CV1, CV2, CV3, CV4, CVL1, BB1, BB2, BB3, BB4, BB5, BB6, CA3, CA5, CA9, CL3, DD9, DD10, DD11, DD12, DD13

呉と横須賀にそれぞれ6NSLずつ

大湊(2105)

CVL2、CVL5、CA4、DD6、DD8、1個旅団、2NSL

マリアナ(2112)

CA7、CA8、CL2、DD7、DD14、1個旅団、2NSL

潜水艦: メガヘクス120か111

連合軍

パールハーバー(3511)

CV5, CV6, CV8, CA2, CA6, CA7, DD4, DD5, DD6, 4LAC*,

第24師団、第25師団

ミッドウェー(3008)

3LAC*

ダッチハーバー(3201)

CA3, CA4, DD1, DD7, 1LAC*

潜水艦: **メガヘクス**111

〔E〕補給

通常の補給ルールを使います。

両軍の地上軍ユニットは6LSPを持って登場します。

[F]特別ルール

奇襲攻撃(14.0項)のルールを導入します。

マリアナに初期配置されている連合軍TFのNSPの合計が9になっており、同港のNSP総量を超えています。このシナリオに限り、マリアナNSLとNSPの総量をそれぞれ9/2として下さい。

[G] 勝利条件

ゲーム終了時にVPの多い側が勝利します。VPの合計が同じならば引き分けです。

敵空母の撃沈(1ユニットにつき)	10VP
敵空母の損傷(1ユニットにつき)	4VP
敵軽空母の撃沈(1ユニットにつき)	5VP
敵軽空母の損傷(1ユニットにつき)	2VP

敵艦ユニットの撃沈(1ユニットにつき)

......その水上戦闘力と同じ数のVP(損傷は0VP)

ミッドウェーが日本軍の完全な支配下にある20VP(日本軍) ミッドウェーが連合軍の完全な支配下にある5VP(連合軍) アッツ島(3002)が日本軍の完全な支配下にある

......5VP**(日本軍)**

敵の地上軍ユニットが同じヘクスにいる場合は、完全な支配下とは 見なしません。ヘクスに自軍の地上軍ユニットが残っており、なおか つ敵地上軍ユニットがいない場合のみ、そのヘクスが完全な支配 下であると見なします。

[H]コメント

ヒストリカルだからと言ってしまえばそれまでですが、勝敗は米 軍が奇襲できるかどうかにかかっています。しかし、たとえ奇襲攻 撃されなくても、日本軍がミッドウェーを維持することは非常に困 難であることがわかるでしょう。

シナリオ3 マリアナ

[A]シナリオの長さ

第11ターンの第1~5フェイズ(5フェイズ)。

[B]使用範囲

26xx以西、xx15行以北の範囲のみ

[C]增援

日本軍: なし 連合軍: なし

(D)セットアップ

日本軍

ヘクス1414

CV5, CV6, CV7, CVL3, CVL5, CVL6, CVL7, CVL8, CVL9, BB1, BB5, BB6, BB7, CA4, CA5, CA6, CA7, CA9, CL4, DD11, DD14, DD15, DD17

マリアナ(2112)

1個師団*、6LAC*

トラック(2115)

1個師団*

パラオ(1814)

1個旅団*、2LAC*

連合軍

マーシャル(2614)

CV6、CV9、CV10、CV12、CV16、CV17、CV18、CVL23、CVL24、CVL25、CVL26、CVL27、CVL28、CVL29、CVL30、BB2、BB3、BB4、BB5、BB6、CA5、CA7、CA8、CL6、CL7、CL8、CL9、DD4、DD7、DD9、DD10、DD11、DD12、DD13、DD14、DE1、CVE1、5M軍団*、4LAC*

潜水艦: 任意のメガヘクス

〔E〕補給

通常の補給ルールを使います。

両軍の地上軍ユニットは6LSPを持って登場します。

[F]特別ルール

日本艦隊はゲーム開始時から4フェイズの洋上滞在できるだけの NSLをすでに消費して、ヘクス1414の泊地にいます。 ホーランディア(1917)は連合軍支配下です。

[G]勝利条件

ゲーム終了時にVPの多い側が勝利します。VPの合計が同じならば引き分けです。

マリアナが連合軍の完全な支配下にある20VP(連合軍) トラックが連合軍の完全な支配下にある...........12VP(連合軍) パラオが連合軍の完全な支配下にある16VP(連合軍)

敵の地上軍ユニットが同じヘクスにいる場合は、完全な支配下とは 見なしません。 ヘクスに自軍の地上軍ユニットが残っており、なおか つ敵地上軍ユニットがいない場合のみ、そのヘクスが完全な支配 下であると見なします。

日本軍は、ゲームの終了時に上記の3へクス全てに自軍の地 上軍ユニットがいれば勝利します。この場合、同じへクスに連合 軍の地上軍ユニットがいてもかまいません。

これらの条件を満たせなかった場合は、ゲーム終了時に獲得したVPの合計が多い側が勝利します。VPの合計が同じならば引き分けです。

敵空母の撃沈(1ユニットにつき)	6VP
敵空母の損傷(1ユニットにつき)	
敵軽空母の撃沈(1ユニットにつき)	3VP
敵軽空母の損傷(1ユニットにつき)	2VP
敵護衛空母の撃沈(1ユニットにつき)	4VP
敵護衛空母の損傷(1ユニットにつき)	3VP

[H]コメント

勝利条件だけでバランスをとっているシナリオです。諸説はありますが、歴史的観点から言えば、日本軍に勝利の見込みはないでしょう。

シナリオ4 キャンペーンゲーム

(A)シナリオの長さ

第1~15ターン(15ターン)

[B]使用範囲

番号のないメガヘクスを除く全て

[C]增援

ゲームターン表示欄の増援/補充ボックスを参照

(D)セットアップ

日本軍

メガヘクス118: TF1*

CV1、CV2、CV3、CV4、CV5、CV6、BB1、CA9、DD10、DD11(第3

フェイズに帰港予定)。 呉(1806): TF2

CVL1, CVL3, BB3, BB4, BB5, CL3, DD7, DD8

台北(1509): TF3* CA5、CA6、DD3、DD9、第14軍

トラック(2115): TF4

CA1, CA2, DD2

パラオ(1814): TF5 CVL2、CA3、CA4、DD6、DD12

CVL2、CA3、CA4、DD6、DD1:

BB2、CA7、CA8、CL2、DD4、DD5、第25軍

(海上輸送中で第4フェイズに帰港予定)。

大湊(2105): TF7

CL1, DD1

潜水艦: メガヘクス119

LAC(全て*):

本土の港(どこでも可): 4レベル

ヘクス1510: 8**レベル** ヘクス1013: 8**レベル**

マーシャル(2614): 1レベル

地上軍(全て*):

第15軍: サイゴン(1012) 第16軍: 横須賀(2006) 第1旅団: トラック(2115) 第2旅団: 横須賀(2006)

第14軍と第25軍はTF3とTF6に含まれています。

NSL(全て*):

横須賀(2006): 8NSL 呉(1806): 9NSL サイゴン(1012): 1NSL パラオ(1814): 2NSL 台北(1509): 2NSL トラック(2115): 4NSL

連合軍

パールハーバー(3511)

BBI, BB2, CA7, CL4, DD2, DD3, DD4

サモア(3021)

CA3

ジョンストン(3212)

CA2

ヘクス1413

CA1

ヘクス1315

CL1

ヘクス1216

DD1

メガヘクス111(ミニマップ): TF2

CV2, CA6, DD7

メガヘクス112(ミニマップ): TF3

CV6, CA5, DD6

地図外ボックス: TF4

CV3, CL2, CL3, DD5

シンガポール(0916)

BB10, CL14, DD21

ボンベイ(0209) CVL41, CA14 シドニー(2127) CA13, CL15 バタビア(1017) CL19, DD27

LAC(全て*):

パールハーバー(3511): 4レベル ウェーク(2611): 1レベル ミッドウェー(3008): 1レベル フィジー(2822): 1レベル ヘクス1511: 3レベル サモア(3021): 1レベル コロンボ(0314):1**レベル** カルカッタ(0709):1レベル ラングーン(0810):1**レベル** シンガポール(0916): 2**レベル** タウンズビル(2022): 1レベル ブリスベーン(2224): 1レベル ヘクス0914: 飛行場マーカー* ヘクス1511の日本軍航空基地は連合軍支配下です。

地上軍(全て*):

サモア(3021)

1個旅団

パールハーバー(3511)

2個師団(第24師団、第25師団)

マニラ(1412)

フィリピン軍(P)

コロンボ(0314)

1個イギリス軍旅団

ポートモレスビー(2019)

1個イギリス軍旅団

ヘクス0708

インド第17師団

ヘクス0709

イギリス第23師団

ヘクス0915

マレー軍(M)

ヘクス0810

ビルマ軍(B)

バタビア(1017)

オランダ軍(D)

〔E〕補給

通常の補給ルールを使います。

[F]特別ルール

日本軍

第1ターンに合計3個軍と2個旅団まで海上移動できます(強襲上 陸も可)。ただし、マニラとシンガポールに強襲上陸することはでき ません(海岸要塞砲のため)。

1つのフェイズに海上移動できるのは、1個軍と1個旅団までです。 第1ターンでは、日本軍支配下の全ての港は補給下にあります。

連合軍

第1ターンでは、連合軍の地上軍ユニットは移動できません(退却

第1ターンでは、連合軍の守備隊は1LSPしか持ちません。

第1ターンの第1フェイズでは、シンガポールにいるイギリス軍TFだ けが出撃できます。

出撃中の連合軍TFは、全て第2フェイズに帰港予定です。

第1ターンの第1フェイズの海戦期では、連合軍TFの対空力は全 て5の欄を使います(3以下を除く)。また、連合軍LACの防御力 は半分(端数切捨て)になります。

[G]勝利条件

ゲーム終了時にVPの多い側が勝利します。VPの合計が同じ ならば引き分けです。

日本軍が獲得できるVP

攻勢限界線外の港を1つ支配する毎に(最初に支配した時	侍のみ)
	10VP
オーストラリア~パールハーバー間の補給線を1ターン	/遮断する
毎に	10VP
敵空母の撃沈(1ユニットにつき)	2VP
敵軽空母の撃沈(1ユニットにつき)	1VP
敵艦ユニットの撃沈(1ユニットにつき)	1VP
敵地上軍ユニットを除去(1ユニットにつき)	1VP
ビルマロードを1本だけ遮断5VP(最初にどちらかを)	遮断した時
ወみ)	
ビルマロードを完全に遮断	7VP
ビルマロードを1本だけ遮断した後に完全に遮断した場	合は 、2VP
だけ加算されます。	

連合軍が獲得できるVP 第4ターンに、攻勢限界線内の港を1つ支配している毎に ...30VP 第8ターンに、攻勢限界線内の港を1つ支配している毎に ...20VP ゲーム終了時に、日本本土内(呉、横須賀、大湊)にNSLが全くない20VP ゲーム終了時に、ラングーンが連合軍支配下......5VP 日本軍の艦ユニットを除去(1ユニットにつき).....1VP

[H]コメント

この勝利条件は、実は選択式です。私は、太平洋戦争におい て日本の勝利はあり得ないという前提で、このゲームをデザインし ました。したがって、勝利条件がないというのが、このキャンペーン ゲームの本来の姿です。

シナリオ5 ショート・キャンペーンゲーム

(A)シナリオの長さ

第2~15ターン(14ターン)

[B]使用範囲

番号のないメガヘクスを除く全て

[C]增援

第2ターンから、ゲームターン表示欄の増援/補充ボックスを参照

[D]セットアップ

日本軍

シンガポール(0916): TF1

CV1, CV3, CV4, CV5, CV6, BB1, BB2, CA9, DD10, DD11

インド洋遠征を行わないならば、日本軍支配下のいずれか港に配置します。

サイゴン(1012): TF2

CVL2, CA7, CA8

横須賀(2006): TF3

CA3, CA4, CA5, CA6, CL2, DD3, DD9, DD12

呉(1806): TF4

CV2, CVL1, CVL3, BB3, BB4, BB5, CL3, DD4, DD7, DD8

トラック(2115): TF5 CA1、CA2、DD2、DD5 大湊(2105): TF6

CL1, DD1

DD6(損傷艦): 第5ターンの増援セグメントに再登場

潜水艦: 任意のメガヘクス

LAC:

本土の港(どこでも可): 2レベル

ヘクス1510: 4**レベル** マニラ(1412): 4**レベル** ヘクス1013: 2**レベル**

シンガポール(0916): 4**レベル** ラバウル(2218): 4**レベル**

マーシャル(2614): 1レベル

地上軍:

ヘクス0912:第15軍 バタビア(1017):第16軍 マニラ(1412):第14軍

シンガポール(0916): 第25軍 ラバウル(2218): 1個旅団 トラック(2115): 1個旅団

NSL(全て*):

横須賀(2006): 6NSL 呉(1806): 5NSL サイゴン(1012): 1NSL パラオ(1814): 1NSL トラック(2115): 3NSL

連合軍

パールハーバー(3511)

CV2, CV5, CV6, CV8, CA2, CA3, CA5, CA6, CA7, CL4,

DD2, DD3, DD4, DD6, DD7

ボンベイ(0209)

CVL41, CA14, CL14

シドニー(2127)

CA13, CL15

地図外ボックス

CL2, DD5

損傷艦:

第7ターン: BB1 第11ターン: BB2

第3ターン: CL1 第4ターン: CL3

第3ターンの第4フェイズ: CV3

沈没艦:

BB10, CA1, CL19, DD1, DD21, DD27

LAC(全て*):

パールハーバー(3511): 2レベル ミッドウェー(3008): 1レベル フィジー(2822): 1レベル サモア(3021): 1レベル

コロンボ(0314): 1**レベル** カルカッタ(0709): 1**レベル**

ラングーン(0810): 1**レベル** タウンズビル(2022): 1**レベル** プリスベーン(2224): 1**レベル**

地上軍(全て*):

サモア(3021):1個旅団

パールハーバー(3511): 2個師団(第24師団、第25師団)

コロンボ(0314):1個イギリス軍旅団

ポートモレスビー(2019): 1個イギリス軍旅団

ヘクス0708: **インド第**17**師団** ヘクス0709: **イギリス第**23**師団** ラングーン(0810): **ビルマ軍**

[E]補給

通常の補給ルールを使います。

[F]特別ルール

攻勢限界線内の全ての港は日本軍支配下です。

日本軍がインド洋遠征を行うためには、シンガポールに4NSLを蓄積しなければなりません。

[G]勝利条件

キャンペーンゲームと同じ。

ミニ勝利条件:

第6ターンに、日本軍が攻勢限界線外の2個以上の港を支配していたら、日本軍の勝利です。1個なら引き分け。1個も支配できなければ、連合軍の勝利です。

〔H〕コメント

私が、最もお薦めするシナリオです。

このゲームの第1ターンは時間ばかりかかってしまい、実質的に 日本軍プレイヤーしかすることがないので、初めてプレイする人は、 このシナリオからプレイすることを強く勧めます。

シナリオ6 ガダルカナル・キャンペーン

[A]シナリオの長さ

第4~5ターン(2ターン)

〔B〕使用範囲

ヘクス18xx列以東、ヘクスxx14列以南の範囲

[C]增援

両軍の増援は、各フェイズの海上移動期の開始時に登場します。

日本軍:

(R)はラバウル(2218)、(L)はラエ(2018)かホーランディア(1917)、それ以外はトラック(2115)に登場します。

第4ターン

第2フェイズ 1LAC(R) DD14

第3フェイズ 1個師団(R), 1NAC、CVL5、BB5

第4フェイズ 2LAC、1NAC

第5フェイズ 1個師団(R) CVL6

第6フェイズ 1LAC(R), 1NAC

第7フェイズ 1個師団(L)

第5ターン

増援セグメント 3NSL

第2フェイズ 1個師団(R),1個旅団、2LAC(R)

第3フェイズ 1LAC(L), 1NAC、CVL7、DD5

第4フェイズ 1NAC、BB7

第5フェイズ 1個師団(L)

第6フェイズ 1LAC(R)

連合軍

(A)はシドニー(2127)かプリスベーン(2224)、それ以外はサモア(3021)、エスピリッツサント(2522)、ヌーメア(2524)のいずれかに登場します。全てのNACはBFのある港に登場します。 第4ターン

第2フェイズ CV8、DD9、1LAC

第3フェイズ 1NAC、1LAC(A)

第4フェイズ BB4、CA3、CL4、1NAC

第5フェイズ 1LAC(A)

第6フェイズ **第**24**師団**、DD3、1NAC

第5ターン

第1フェイズ 第32師団(A), イギリス軍第17師団(A)

DD8、BF**マーカー**

第2フェイズ 1NAC

第3フェイズ 2M**師団、CL2、CL7、1LAC**

第4フェイズ CVL39、1LAC、1NAC

第6フェイズ 2LAC

[D]セットアップ

日本軍

トラック(2115)(特別ルール参照) CV5、CV6、CVL2、CVL3、BB6、BB1、BB2、CA3、CA5、CA8、CA9、 CL2、DD4、DD6、DD10、DD12、DD13

ラバウル(2218)特別ルール参照)

CA1, CA2, CA6, CL1, DD2

LACと地上軍(全て*):

ラバウル(2218): 1個旅団、4LAC トラック(2115): 1個旅団、2LAC

ラエ(2018): 1**個旅団** パラオ(1814): 1LAC

NSL(全て*):

トラック(2115): 5NSL ラバウル(2218): 1NSL パラオ(1814): 1NSL

潜水艦: 任意のメガヘクス

連合軍

ヌーメア(2524)

BB3, CV3, CV6, CV7, CA2, CL5, DD6

エスピリッツサント(2522)

CA4, CA5, DD5

メガヘクス58

CA13, CA6, CL15, DD7

(第4ターンの第2フェイズに帰港予定)

LACと地上軍(全て*):

ヘクス2420: 1M**師団(**3LSP)

サモア(3021): 1個旅団、1LAC

エスピリッツサント(2522): 4LAC

ポートモレスピー(2019): 1個イギリス軍旅団、1LAC

ヌーメア(2524): 1LAC タウンズビル(2522): 1LAC ヘクス2420: **飛行場マーカー**

潜水艦: **任意のメガヘクス**

BF: ヌーメア(2524)

[E]補給

日本軍の補給源: トラック連合軍の補給源: サモア

特に指定されていない両軍の地上軍ユニットは、6LSPを持って登

場します。

[F]特別ルール

空母はNACを艦載して登場します(再登場時を除く)。

トラックの収容力を45/7に変更します。

ラバウルの収容力を12/2に変更します。

日本軍のBB6(大和)、BB7(武蔵)はスピードレベル3と見なします。ただし、これらの艦ユニットと連合軍のBB3とBB4は、リターン期に隣接メガヘクスの港にリターンできません。

日本軍の第4ターンのNACの損失が4レベル以下だった場合、続く第5ターンは航空戦力チャートの44Fの欄を使用することができます(NACのみ適用。LACとLRACは不可)。

日本軍は第4ターンのみ3個師団を海上移動させることができます。ただし、強襲上陸は1個師団までです。

アメリカ軍の空母が2隻以下(修理中を含む)になった場合、次ターンの増援セグメントにCV4(レインジャー)が登場します。ただし、連合軍は6VPを失います。

[F]選択ルール

地上軍ユニットの撤収:第4ターンの第7フェイズ終了時に、敵の地上軍ユニットと同じヘクスにいる地上軍ユニットは、次のターンにもLSPをそのまま保持します。第4ターンのターン更新セグメントにLSPを集わず、さらに次ターンの補給セグメントにLSPを新しく受け取ることはできません つまり、増減しないのです。また、第7フェイズに港以外のヘクスに上陸した地上軍ユニットも、同様の制限が適用されます。

両軍は、LSPが1以下になった自軍の地上軍ユニットを撤収させることができます。撤収はリターン期に宣言し、宣言したリターン期中に実行されます。撤収する軍は、あらかじめどの地上軍ユニットを撤収させるか決定しておかなければなりません。

撤収を宣言した軍は、撤収する地上軍ユニットに隣接するメガ ヘクスにいるスピードレベル3の艦ユニット1個につき、1個旅団相 当の地上軍ユニットを撤収することができます。

この場合の艦ユニットの活動は、出撃回数には数えません。 撤収するユニットが決定したら、敵プレイヤーはサイコロを1個振り、出た目が5~6ならば撤収は成功します。出た目が1~4の場合は失敗します。

成功した場合、地上軍ユニットは直ちに除去され、以後のゲームに参加しません。ただし、撤退を成功させた軍は、撤退したユニットの戦闘力×2倍のVPを獲得します。

撤収が失敗した場合、撤収に参加した全ての艦ユニットは損害判定を行います。もちろん、地上軍ユニットは元のヘクスに置かれたままです。

[G]勝利条件

ゲーム終了時にVPの多い側が勝利します。VPの合計が同じならば引き分けです。

日本軍が獲得できるVP

ガダルカナルが日本軍の完全な支配下にある	20VP
ポートモレスピーが日本軍の支配下にある	20VP
フィジー(2822) サモア(3021) ヌーメア(2524)が日本	軍の支配
下にある	. 各 10VP
それ以外の港が日本軍の支配下にある	各 5VP
オーストラリア~パールハーバー間の補給線を1ターン遮	断する毎
[10VP

連合軍が獲得できるVP

ガダルカナルが連合軍の完全な支配下にある	20VP
ポートモレスピーが連合軍の支配下にある	25VP
ゲーム終了時に、オーストラリア~パールハーノ	「一間の補給線を保
持している	15VP
ゲーム終了時に、攻勢限界線内の港を1つ支配	している毎に

シナリオ終了時に補給線が設定されている港のみ

敵の地上軍ユニットが同じヘクスにいる場合は、完全な支配下とは 見なしません。 ヘクスに自軍の地上軍ユニットが残っており、なおか つ敵地上軍ユニットがいない場合のみ、そのヘクスが完全な支配 下であると見なします。

両軍が獲得できるVP

また、両軍は敵の艦ユニットを除去、損傷させることにより、VP を得ます。

敵空母の撃沈(1ユニットにつき)	10VP
敵空母の揖傷(17 = ットにつき)	6\/P

敵軽空母の撃沈(1ユニットにつき)	5VP
敵軽空母の損傷(1ユニットにつき)	3VP
敵戦艦の撃沈(1ユニットにつき)	10VP
敵戦艦の損傷(1ユニットにつき)	6VP
敵重巡洋艦の撃沈(1ユニットにつき)	5VP
敵重巡洋艦の損傷(1ユニットにつき)	3VP
敵艦ユニットの撃沈(1ユニットにつき)	3VP
敵艦ユニットの損傷(1ユニットにつき)	1VP
連合軍のCL5、CL6の撃沈(1ユニットにつき)	6VP(日本軍)
アメリカ海兵師団の除去	10VP
その他の地上軍ユニット(日本軍旅団を除く)	か除去 6VP

[H]コメント

私は、常々疑問に思っているのですが、なぜソロモン諸島の戦いではガダルカナル争奪戦以外の選択肢が存在しないのでしょうか。例えば、連合軍はラバウルと同じようにガダルカナルをリープフロッグし、代わりに他の拠点を攻略していくことも作戦として十分に成立すると思います。

このシナリオは、そのような様々な歴史の可能性をできる限り詰め込むことを目標に作っています。

シナリオ7 マーシャル

[A]シナリオの長さ

第8~10ターン(3ターン)

[B]使用範囲

番号のないメガヘクスを除く全て

[C]增援

日本軍

全て呉か横須賀に登場します。どちらに登場するかは、日本軍 プレイヤーが自由に決定します。

第9ターン: CVL8、CVL9、DD16、6LAC、1個師団、2NAC 第10ターン: CV7、BB4*、4LAC、1個師団、2NAC

連合軍

全てパールハーバーに登場します。

第9ターン: CV11、CV16、CVL25、CVL26、CVL27、CVL28、BB6、CA8、CL10、DD12、CVE1、5M**軍団**、2LAC、2NAC

第10ターン: CV12、CVL29、CL11、DD13、4LAC、3NAC

[D]セットアップ

日本軍

トラック(特別ルール参照): TF1

CV5, CV6, CVL3, BB6, BB7, BB5, BB2, CA3, CA5, CA6, CA7, CA8, CA9, CL2, CL3, DD6, DD11, DD15, DD17

呉(1806): TF2

CVL5, CVL6, CVL7, BB3, CA1, CL4, CL5, DD7

大湊(2105): TF3 CA4、CL1、DD1、DD4

ラバウル(2218) 特別ルール参照): TF4

DD9

潜水艦: 任意のメガヘクス CVE: 任意のメガヘクス CVL1: 任意のメガヘクス

LACと地上軍(全て*):

本土の港: 2個旅団、4LAC

トラック(2115): 1個師団、2LAC ラバウル(2218): 1個軍、6LAC ブーゲンビル(2319): 1個師団

ヘクス2119:1個旅団 ヘクス2017:1個軍

ホーランディア(1917): 1個師団、2LAC

パラオ(1814): 1個旅団、1LAC

ピアク(1716): 1LAC

マニラ(1412): 1個軍(裏向き) 沖縄(1709): 1個師団、2LAC

エニウェトック(2413): 1LAC(特別ルール参照)

マーシャル(2614): 1個旅団、1LAC ギルバート(2717): 1個旅団、1LAC

ヘクス1716、2008、2413: 飛行場マーカー

NSL(全て*):

呉(1806): 6NSL 横須賀(2006): 5NSL トラック(2115): 3NSL ラバウル(2218): 1NSL パラオ(1814): 2NSL ブルネイ(1214): 5NSL シンガポール(0916): 4NSL

連合軍

サモア(3021): TF1

CV3, CV9, CV17, CVL22, CVL23, BB3, BB5, CL6, CL7, CL9,

DD7, DD10

ヌーメア(2524): TF2 BB1、CA7、CA3、CL8、DD4、DD9

BB1**は特別ルール参照**

パールハーバー(3511): TF3

CV6, CV10, CVL24, BB4, CA2, CA5, CL3, DD11, DE1

潜水艦: **任意のメガヘクス** BF: **ヘクス**2524、3021

LACと地上軍(全て*):

パールハーバー(3511): 1個旅団、4LAC

サモア(3021): 1LAC フィジー(2622): 1LAC

エスピリッツサント(2522): 第1海兵師団

ヌーメア(2524): **第**2海兵師団

ガダルカナル(2420): 第32歩兵師団、4LAC

ヘクス2419:1個旅団

ラエ(2018): 第24歩兵軍団、イギリス軍第17歩兵師団ポートモレスピー(2019): イギリス軍1個旅団、4LAC

ブリスベーン(2224): 1個師団、3LAC

エリス(2818): 4LAC

ヘクス2420、2818: 飛行場マーカー

[E]補給

通常の補給ルールを使います。

両軍の地上軍ユニットは6LSPを持って登場します。

[F]特別ルール

このシナリオは第8ターンの増援セグメントと補給セグメントを省略し、第8ターンの第1フェイズから開始します。

全ての空母はNACを艦載しています。

鳳翔(CVL1)は練習空母で、2NACを艦載しています。

トラックの収容力を45/5に変更します。 ラバウルの収容力を12/2に変更します。

連合軍のBB1のNSP値を8に変更します。

ヘクス1716、2413、2818には島嶼が存在します。それらは硫黄島 (2008)やジョンストン(3212)と同様の機能を持ちます。

このシナリオでは、航空戦艦、日本軍の護衛空母、ハルゼー、 LRACの改良のルールを使用します。

日本軍の地上軍ユニットの回復に関するルールは使用しません。 日本軍NAC(のみ)は、4NACを失うまで航空戦力チャートの 44Sの欄を使用することができます。LACとLRACは、44Sの欄を 使用することができません。この失われる4NACには、LACに転 用されたNACも含みます。

[G]勝利条件

ゲーム終了時にVPの多い側が勝利します。VPの合計が同じならば引き分けです。

連合軍は、ゲームの終了時に以下のヘクスを完全に支配していればVPを獲得します。

マーシャル(2614)	18VP
ギルバート(2717)	10VP
エニウェトック(2413)	14VP
ブーゲンビル(2319)	8VP
ラバウルとピアクの両方(2218と1716)	15VP
ホーランディア(1917)	15VP
トラック(2115)	20VP
パラオ(1814)	20VP

敵の地上軍ユニットが同じヘクスにいる場合は、完全な支配下とは 見なしません。 ヘクスに自軍の地上軍ユニットが残っており、敵の地 上軍ユニットがいない場合のみ、そのヘクスが完全な支配下である と見なします。

日本軍は、ゲームの終了時に以下のヘクスに存在していれば VPを獲得します。支配下にする必要はありません。存在していれば、同じヘクスに連合軍の地上軍ユニットがいてもかまいません。

マーシャル(2614)	30\/P
ギルバート(2717)	25VP
エニウェトック(2413)	10VP
ポナペ(2315)	12VP
ホーランディア(1917)	15VP
トラック(2115)	30VP
ラバウル(2218)	12VP

また、両軍は敵の艦ユニットを除去、損傷させることにより、VPを得ます。

敵空母の撃沈(1ユニットにつき)	6VP
敵空母の損傷(1ユニットにつき)	2VP
敵軽空母の撃沈(1ユニットにつき)	3VP
敵軽空母の損傷(1ユニットにつき)	1VP
敵護衛空母の撃沈(1ユニットにつき)	5VP
敵護衛空母の損傷(1ユニットにつき)	3VP
敵戦艦の撃沈(1ユニットにつき)	6VP
敵戦艦の損傷(1ユニットにつき)	4VP

(H)コメント

史実では、米機動部隊によるトラック空襲、古賀長官の"事故死"など、ろくなことがなかった時期ですが、よく考えてみれば、この時期こそが連合軍を相手に互角の戦いを挑むことができた最後のチャンスだったのではないでしょうか。圧倒的な物量を投入する直前の連合軍に対して、日本軍がどのような反攻を行えるのか、ぜひともこのシナリオで体験してみて下さい。

シナリオ8 マリアナ・フィリピン

[A]シナリオの長さ

第11~12ターン(2ターン)

[B]使用範囲

ヘクス10xx列以東、ヘクス27xx列以西、ヘクスxx05列以南、ヘクスxx18列以北の範囲

[C] 增援

日本軍

全て呉か横須賀に登場します。どちらに登場するかは、日本軍プレイヤーが自由に決定します。

第11ターン

第1フェイズ: DE1 第3フェイズ: 3LAC 第5フェイズ: 2LAC

第12ターン

第1フェイズ: CV8、CV9、DE2、1個師団、4LAC

第4フェイズ: 1LAC 第5フェイズ: 1LAC

連合軍

全てマーシャル(2614)に登場します。

第11ターン

第4フェイズ: CV13 第6フェイズ: CV11、CVL22

第7フェイズ: B-29

第12ターン

第1フェイズ: CV19、CL12、DD15

第2フェイズ: DE2

第3フェイズ: CV14、DD16

第4フェイズ: BB7

(D)セットアップ

日本軍

ヘクス1414

CV5, CV6, CV7, CVL3, CVL5, CVL6, CVL7, CVL8, CVL9, BB1, BB5, BB6, BB7, CA3, CA5, CA6, CA7, CA8, CA9, CL4, DD11,

DD14、DD15、DD17 ブルネイ(1214)

BB3, DD7

大湊(2105)

CA4, CL1, DD1, DD4

呉(1806)

BB4*, CL5, DD16

マニラ(1214)

CA1, DD2

LACと地上軍(全て*):

サイパン(2112): 1個師団、6LAC グアム(2012): 1個師団、4LAC トラック(2115): 1個師団、4LAC パラオ(1814): 1個旅団、2LAC ピアク(1716): 1個旅団、1LAC マニラ(1412): 1個庫、1個旅団2LAC

レイテ(1513):1個師団

ダバオ(1514): 1個軍(裏向き) 1LAC

沖縄(1709): 1個師団 鹿屋(1807): 2LAC 台北(1509): 2LAC 硫黄島(2008): 1LAC

呉(1806)か横須賀(2006): 4LAC

NSL(全て*):

呉(1806) または横須賀(2006): 5NSL

台北(1510): 2NSL マニラ(1412): 1NSL パラオ(1814): 2NSL ブルネイ(1214): 5NSL サイゴン(1012): 1NSL

潜水艦: 任意のメガヘクス

ヘクス1513、1514、1716、1807、2008: 飛行場マーカー

連合軍

マーシャル(2614)

CV10, CV12, CV17, CV18, CV6, CV16, CV9, CVL24, CVL29, CVL26, CVL28, CVL23, CVL30, CVL25, CVL27, BB3, BB4, BB5, BB6, CA5, CA7, CA8, CA9, CA2, CL6, CL7, CL8, CL9, CL10, CL11, DD4, DD9, DD10, DD11, DD12, DD13, DD14,

BB1, CVE1, DE1

ホーランディア(1917) CVE2、CA3、CL3、DD3、DD7

LACと地上軍(全て*):

マーシャル(2614): 5M軍団、6LAC ギルバート(2717): 2M師団 エニウェトック(2413): 4LAC

ホーランディア(1917): 第6軍、24M師団、1M師団、4LAC

ヘクス2413: 飛行場マーカー ヘクス2614、1917: BF マーシャル(2614)はBFと扱う

[E]補給

通常の補給ルールを使います。 両軍の地上軍ユニットは6LSPを持って登場します。

[F]特別ルール

このシナリオは第11ターンの増援セグメントと補給セグメントを省略し、第1フェイズから開始します。

ヘクス1513、1514、2012、2413には島嶼が存在します。それらは 硫黄島(2008)やジョンストン(3212)と同様の機能を持ちます。 このシナリオに限り、ヘクス2112(マリアナ)をサイバンとし、ヘクス2012にグアムを追加して下さい。

日本艦隊は4フェイズの洋上滞在できるだけのNSLをすでに消費して、ヘクス1414の泊地にいます。

日本軍のBB6(大和)、BB7(武蔵)はスピードレベル3と見なします。ただし、これらの艦ユニットと連合軍のBB3とBB4、BB5は、リターン期に隣接メガヘクスの港にリターンできません。

このシナリオでは、航空戦艦、日本軍の護衛空母、ハルゼー、 LRACの改良のルールを使用します。

日本軍の地上軍ユニットの回復に関するルールは使用しません。 日本軍NAC(のみ)は、4NACを失うまで航空戦力チャートの 44Sの欄を使用することができます。LACとLRACは、44Sの欄を 使用することができません。この失われる4NACには、LACに転 用されたNACも含みます。

日本軍はゲーム中に一度だけアウトレンジ攻撃を行うことができます。手順その他は奇襲攻撃(14.0項)と同じですが、空母を含むTFの対空力はそのTFを編制する艦ユニットの対空力の合計(CAPは使えません)、空母を含まないTFの対空力はそのTFを編制する艦ユニットの対空力が半減(端数切り捨て)します。

その他の特別ルールと選択ルールは、「レイテ」シナリオのものを 使用します。

[G]勝利条件

ゲーム終了時にVPの多い側が勝利します。VPの合計が同じならば引き分けです。

連合軍が獲得できるVP

連合軍は、ゲームの終了時に以下のヘクスを完全に支配していればVPを獲得します。

マリアナ(2112)	20VP
グアム(2012)	12VP
トラック(2115)	16VP
パラオ(1814)	18VP
レイテ(1513)	20VP
ダバオ(1514)	20VP
マニラ(1412)	25VP
硫黄島(2008)	18VP
台北(1509)	30VP
沖縄(1709)	30VP

敵の地上軍ユニットが同じヘクスにいる場合は、完全な支配下とは 見なしません。 ヘクスに自軍の地上軍ユニットが残っており、なおか つ敵地上軍ユニットがいない場合のみ、そのヘクスが完全な支配

下であると見なします。

また、連合軍は日本軍の艦ユニットを除去、損傷させることによりVPを得ます。

BB6(大和)の撃沈	12VP
BB7(武蔵)の撃沈	12VP
CV7(大鳳)の撃沈	8VP
CV5(翔鶴)の撃沈	6VP
CV6(瑞鶴)の撃沈	6VP

日本軍が獲得できるVP

日本軍は、ゲームの終了時に以下のヘクスを支配していれば VPを獲得します。完全に支配する必要はありません。日本軍の 支配下であれば、同じヘクスに連合軍の地上軍ユニットがいても かまいません。

マリアナ(2112)	30VP
トラック(2115)	18VP
パラオ(1814)	25VP
ピアク(1716)	20VP
レイテ(1513)	15VP
ダバオ(1514)	15VP
硫黄島(2021)	16VP
グアム(2021)	16VP

また、日本軍は連合軍の艦ユニットを除去、損傷させることによりVPを獲得します。

空母の撃沈(1ユニットにつき)	8VP
空母の損傷(軽空母を除く1ユニットにつき)	4VP
軽空母の撃沈(1ユニットにつき)	5VP
護衛空母の撃沈(1ユニットにつき)	5VP
護衛空母の損傷(1ユニットにつき)	3VP
戦艦の撃沈(1ユニットにつき)	6VP
戦艦の損傷(1ユニットにつき)	4VP
CL6の撃沈(1ユニットにつき)	4VP
DD10~14 の撃沈(1ユニットにつき)	7VP
師団規模の地上軍ユニットを除去(1ユニットにつき)	10VP
軍団規模の地上軍ユニットを除去(1ユニットにつき)	30VP

[H]コメント

ミッドウェー、ガダルカナルが太平洋戦争の"天王山"だとすれば、この「マリアナ・フィリピン」もその一つに数えられるでしょう。しかし、どの太平洋戦争を扱ったゲームを見ても、この時期を扱った"キャンペーン・シナリオ"がありません。ならばっ!と思って作ってみました。

史実では、「日本軍に勝ち目がない」ことになっている戦いですが、はたして本当にそうなのでしょうか?

シナリオ9 レイテ決戦

[A]シナリオの長さ

第12ターンのみ

[B] 使用範囲

メガヘクス34、45、53、54、55、56、65、66、67、77のみ。

[C]增援

日本軍

全て呉(1806)に登場します。

第2フェイズ: 3LAC 第5フェイズ: 1LAC 第6フェイズ: 1LAC

連合軍

全てウルシー(1914)に登場します。

第3フェイズ: CV10、CL12、DD15

第5フェイズ: CV14

[D]セットアップ

日本軍

ブルネイ(1214)

BB2, BB3, BB5, BB6, BB7, CA3, CA5, CA6, CA7, CA8, CA9,

CL3, DD9, DD11, DD15

呉(1806)

BB4*, CV6, CV8, CVL3, CVL5, CVL7, CVL8, CVL9, CA4, CL1,

CL5, DD1, DD7, DD8, DD17, DE1

LACと地上軍(全て*):

マニラ(1412): 1個師団、3LAC レイテ(1513): 1個師団、1LAC

ダバオ(1514): 1個軍(裏向き), 1LAC

パラオ(1814): 1個旅団

台北(1509): 4LAC

ヘクス1510: 4LAC

鹿屋(1807): 6LAC

沖縄(1709): 1個師団、3LAC

呉(1806): 2LAC

ヘクス1513、1514、1807、1510: 飛行場マーカー

NSL(全て*):

ブルネイ(1214): 5NSL

台北(1509):1NSL

呉(1806): 3NSL

連合軍

ウルシー(1914)

CV6、CV9、CV11、CV12、CV13、CV16、CV17、CV18、CV19、CVL22、CVL23、CVL24、CVL25、CVL26、CVL27、CVL28、CVL30、BB1、BB3、BB4、BB6、CA4、CA5、CA7、CA8、CL3、CL6、CL7、CL8、CL9、CL10、CL11、DD10、DD11、DD12、DD13、DD14、DD4、DD7、DD9、CVE1、1M節団、6LAC

" ハルゼー "マーカー

ホーランディア(1917)

CVE2、DE1、第6軍、4LAC

潜水艦: **任意のメガヘクス**

BF: **^**/**2**1914, 1917

[E]補給

通常の補給ルールを使います。

両軍の地上軍ユニットは6LSPを持って登場します。

[F]特別ルール

このシナリオでは26.0項の航空戦艦とハルゼーのルールを使用します。

ヘクス1513、1514には島嶼が存在します。それらは硫黄島(2008)やジョンストン(3212)と同様の機能を持ちます。

連合軍は1個軍と1個師団まで海上移動できます。

鹿屋(1807)に配置したLRACは、メガヘクス65を隣接メガヘクスとします。

日本軍は鹿屋(1810)と高雄(1510)にそれぞれ8LACまで配置できます。

(F')選択ルール

連合軍はゲーム開始前にサイコロを1個振り、出た目の数だけのNACを増援として登場させることができます。

連合軍は、ホーランディア(1917)の第6軍を2個の軍団に分割することができます。手順は分派に準じます。ただし、同じヘクスに2個の軍団がスタックしている場合は、直ちに軍規模のユニットに統合されます。

第6軍の分割ユニットの能力値は「9-4-1」とします。

[G]勝利条件

連合軍はゲーム終了時に、パラオ(1814),レイテ(1513),ダバオ(1514)のうち2つの港を完全に支配すれば勝利します。日本軍はそれを阻止すれば勝利します。

敵の地上軍ユニットが同じヘクスにいる場合は、完全な支配下とは見なしません。ヘクスに自軍の地上軍ユニットが残っており、敵の地上軍ユニットがいない場合のみ、そのヘクスが完全な支配下であると見なします。

[H]コメント

マニラに配置している1個師団は"レイテ決戦"部隊としてルソン島などに派遣された増援部隊 史実では第1、26歩兵師団など)を表しています。また、このシナリオは台湾沖航空戦の直前から始まっているので、より史実に近いゲームを望む方は以下のルールを付け加えてみて下さい。

連合軍は、ゲーム中最低1回は保有航空戦力の3分の2以上(端数切り捨て)をメガヘクス65に移動させなくてはなりません。 日本軍は5LACを失うまで、神風攻撃できません。

マニラと沖縄以外に配置されている日本軍の地上軍ユニットは、地上、海上を問わず移動できません。

シナリオ10 珊瑚海海戦リターンズ

(A)シナリオの長さ

第3ターンの第1~7フェイズ(7フェイズ)

[B]使用範囲

メガヘクス48、49、50、57、58、59

[C]增援

両軍の増援は、各フェイズの海上移動期の開始時に登場します。

日本軍:

全ての増援はラバウル(2218)に登場します。

第2フェイズ 1LAC、1個師団

第3フェイズ なし

第4フェイズ 1LAC、1個師団

第5フェイズ なし

第6フェイズ 1LAC

第7フェイズ **なし**

連合軍

エスピリッツサント(2252)かヌーメア(2254)のどちらかに登場させます。どちらかに登場させるかは、連合軍プレイヤーの自由です。

第2フェイズ CA5、CL2、DD9、1LAC

第3フェイズ 1LAC

第4フェイズ 1LAC

第5フェイズ **なし**

第6フェイズ 1LAC

第7フェイズ なし

(D)セットアップ

日本軍

ラバウル(2218)...LSP総量を超えていますが、それは無視して 下さい

CV5、CV6、CVL4、CA1、CA3、CA4、CA5、CL1、CL2、DD10、DD11、DD12、1個旅団、3LSP、5NSL、4LAC

潜水艦: 任意のメガヘクス

連合軍

ヌーメア(2524)

CV2、CV5、CA2、CA3、CA4、CL3、DD1、DD2、5NSL、4LAC、BF ポートモレスビー(2019)

CA5、CA6、DD3、DD4、3NSL、1LAC、1M師団

潜水艦: **任意のメガヘクス**

[E]補給

日本軍の補給源: ラバウル連合軍の補給源: ヌーメア

[F]特別ルール

このシナリオは増援セグメントと補給セグメントを省略し、第1フェイズから始めます。

全ての損傷艦は、損傷した時点で直ちに取り除かれます。

[G]勝利条件

ゲーム終了時に、ヘクス2019を支配しているプレイヤーが勝利します。ただし、この場合は敵の地上軍ユニットがヘクス2019にいてはいけません。ヘクス2019に自軍の地上軍ユニットが残っており、なおかつ敵の地上軍ユニットがいない場合のみ、ヘクス2019を支配しているとします。この条件を満たせなかった場合は、ゲーム終了時に獲得したVPの合計が多いプレイヤーが勝利します。

敵空母の撃沈(1ユニットにつき)	5VP
敵空母の損傷(1ユニットにつき)	3VP
敵艦ユニットの撃沈(1ユニットにつき)	2VP
敵艦ユニットの損傷(1ユニットにつき)	1VP

[H]コメント

バランスは多少日本に有利です。これは開戦当初、アメリカがまだ太平洋方面にそれほど肩入れしていないことを表しています。このシナリオのキーポイントは空母で、生き残った空母を保持しているプレイヤーが勝つはずです。リターンズの意味合いは、史実で日本の空母はかなり傷付きましたが、プレイヤー自身がこの歴史を覆せるか試して頂きたいためです。

シナリオ11 沖縄戦

(A)シナリオの長さ

第14ターンの第1~7フェイズ(7フェイズ)。

〔B〕使用範囲

メガヘクス65、66、67、77、78、79

[C]增援

両軍の増援は、各フェイズの海上移動期の開始時に登場します。

日本軍:

第2フェイズ 1LAC(1509)

第3フェイズ なし

第4フェイズ 1LAC(1509)

第5フェイズ **なし**

第6フェイズ なし

第7フェイズ **なし**

連合軍

全ての増援はウルシー(1914)に登場します。

第2フェイズ 2LAC

第3フェイズ 1LAC、2M**師団**

第4フェイズ 4LAC

第5フェイズ 2LAC

第6フェイズ 4LAC

第7フェイズ なし

(D)セットアップ

日本軍

呉(1806)

CV12, BB6, CA7, CL4, DD13, DD14, 5NSL

台北(1509) 1LAC、BB1、DD15、DD16 沖縄(1709) 1個旅団、2LAC

連合軍

ウルシー(1914)

CV2、CV9、CV11、CV13、BB2、BB6、BB8、BB9、CA2、CA3、CA5、CL2、CL4、CL7、DD1、DD2、DD3、BF、6LAC、5NSL、1M**師団**

[E]補給

日本軍の補給源: **呉** 連合軍の補給源: **ウルシー**

[F]特別ルール

このシナリオは増援セグメントと補給セグメントを省略し、第1フェイズから始めます。

全ての損傷艦は、損傷した時点で直ちに取り除かれます。

[G]勝利条件

ゲーム終了時に、ヘクス1709を支配しているプレイヤーが勝利します。ただし、この場合は敵の地上軍ユニットがヘクス1709にいてはいけません。ヘクス1709に自軍の地上軍ユニットが残っており、なおかつ敵の地上軍ユニットがいない場合のみ、ヘクス1709を支配しているとします。この条件を満たせなかった場合は、ゲーム終了時に獲得したVPの合計が多いプレイヤーが勝利します。

敵空母の撃沈(1ユニットにつき)	5VP
敵空母の損傷(1ユニットにつき)	3VP
敵艦ユニットの撃沈(1ユニットにつき)	2VP
敵艦ユニットの指傷(1ユニットにつき)	1VP

(H)コメント

日本軍プレイヤーは面白くないはずですが、簡単な空母戦や艦隊戦に慣れるのに適しています。

JV-JVQ&A

Q1: HJ版にあったデザイナーズノートはなぜ掲載されなかったのでしょうか.

A1: デザイナー本人から掲載しないでほしいと要請がありました。

Q2: 第1ターンの第7フェイズのリターン期に連合軍がギルバートに LACを転送すると、第2ターンの開始時にギルバートが連合軍占 領下となり、日本軍のFS作戦が頓挫します。第1ターンの特別 ルールで攻勢限界線内へのLACの転送を禁止するルールを必 要だと思いますがどうでしょうか?

A2: 17.11項に"4つの重要拠点をすべて占領した瞬間(これは 陸戦期になります)"に攻勢限界線内のヘクスが日本軍支配下 になることが明記されています。連合軍LACの転送は遅くとも直 前のフェイズに行われているはずですから、日本はLAC撃滅用 の艦隊を派遣すればよいはずです。トラックに"東京急行"を用 意するか、南雲艦隊をギルバート沖に派遣すればよいでしょう。

Q3:日本の護衛空母が除去された場合、次のターンに再登場出来るかどうか明記されてません。日本の護衛空母が1隻しかなかったわけではないので、再登場出来てもおかしくはないでしょうが、再登場できない、という考え方も間違いだとは言い切れません。どちらが正しいのでしょうか。

A3: 一度除去された護衛空母ユニットは再登場しません。少なくとも、これは護衛空母という空母それ自体を表しているのではなく、空母による航空機輸送を「ボーナス」として抽象的に表現しています。そのため、史実的な解釈はこの場合に限っていえば当てはまらないと考えて下さい。

Q4: キャンペーンゲームの勝利条件中、第4ターン、第8ターンと記載されているのは、開始時に判定、終了時に判定のどちらなのでしょうか。

A4:終了時に判定して下さい。

Q5: 同時に2個師団を海上輸送して、どちらか一方だけを強襲上 陸させることはできるのでしょうか。

A5: これはできないとして下さい。これを許してしまうと、2個師団を同時に海上輸送して、より損害の少ない方の師団を強襲上陸させるという作戦が可能となります。こうなると、上陸作戦はほぼ100%の確率で成功するようになります。

このような行動による混乱を避けるために、両軍プレイヤーは、 強襲上陸を行う場合、どの地上軍ユニットが強襲上陸するのか 事前に宣言するようにしておくことを薦めます。

Q6: ハルゼーが "最初に登場するターン "とはいつのことなのでしょう?

A6: ハルゼーのルールが選択ルールと言うことで、これには答えを 2つ用意します。

A.サイコロの目が偶数ならば第10ターン(以後、偶数ターン)に登場し、奇数ならば第11ターン(以後、奇数ターン)に登場します。

B.サイコロの目が奇数ならば第1ターン(以後、奇数ターン)に登場し、偶数ならば第2ターン(以後、偶数ターン)に登場します。

デザイナーズノート: 実際、開戦時にハルゼーは第8任務部隊の 指揮官として、エンタープライズ以下の艦艇を指揮しており、場 合によっては日本軍に対する先制攻撃も辞さないと解釈できる ほど戦闘的な命令を出しています。そのため、何かの偶然で両 軍が会敵した場合、まず間違いなく戦闘が発生したはずであ り、それを再現する意味も含めて、ハルゼーは第1ターンから登 場させてもかまわないと思います。

Q7: 短縮ゲームのインパール作戦におけるメガヘクス32に送る1個 軍の定義について、メガヘクス32に送る1個軍は減少戦力でもよ いのでしょうか?

A7: 減少戦力でもかまいません。

- Q8: 呉と横須賀が両方とも占領されたなら、やはり日本軍の増援 は奪回するまで登場しないことになるのでしょうか。そして、登場し なかった増援は除去されたユニットとみなすのでしょうか。
- A8: このような日本軍ユニットは除去されるものとします。もっとも、 ゲームとしては、呉と横須賀が連合軍に支配された時点で連合 軍のサドンデス勝利とした方が良いように思います。

Q9: LRACは索敵と移動の妨害を行えるのでしょうか。

A9: 両方とも行えません。

デザイナーズノート: LRACは航続距離内の敵に対して攻撃はできるけれども、移動を妨害する 反復攻撃によって足止めする ほどの影響は持っていないと考えて下さい。それほど連続した攻撃は行えない、1日1回の空襲が限度、そう考えるべきなのです。

史実でも、ソロモンの戦いにおいて、日本軍はヘンダーソンの 航空隊を気にして、昼間に航続範囲に入らないよう気を使って いました。一方、ポートモレスビーのB-17やB-24はビスマルク海 全体を襲えるほどの航続力がありましたが、これらの攻撃を恐れなければならなかったのは輸送船団であって、戦闘艦隊では なかったのです。戦闘艦隊ならこれらの航空隊が発見し、来襲 するまでに十分逃げ切れていたのです そこを単に通過するというだけであれば。

- Q10: シナリオ4のキャンペーンゲームにおいて、ヘクス3212の CA2、1413のCA1、1315のCL1、1216のDD1は、第1ターンの 第1フェイズから移動できるのでしょうか。
- A10: これらは、第1フェイズから移動できます。これらは、すでに出撃中で洋上滞在2フェイズ目に入るところとみなして下さい。
- Q11: 8.14項に「陸か海かが曖昧なところは全て陸上移動できる」 とありますが、呉から釜山、ヘクス2119から2218といった移動は 可能なのでしょうか。また、HJ版で訂正されていたヘクス2119か ら2218のヘクスサイドにブロックヘクスサイドがなくなっています。
- A11: 8.14頃には、1本の「陸の道」が必要と定義されています。 そして、これには浅海ヘクスは含まれますが、通常の海ヘクスは 含まれないことに注意して下さい。 呉と釜山のあるヘクス1806や ニューギニアのヘクス2119は浅海ではなく通常の海となっていま す。 したがって、それらのヘクスには陸地があるものの、「陸の道」 は設定できないので、これらの間を陸上移動することは不可能 です。

ヘクス2119から2218のヘクスサイドにブロックヘクスサイドを設けなかったことは意図的なものです。HJ版のようにブロックヘクスサイドを設けてしまうと、ヘクス2119と2218間の移動が同じ島内でありながらできなくなります。今回のように処理すれば、ラエから海を渡ってラバウルに移動することはできませんが、ヘクス2119から2218間の移動は確保できます。

当然のことながら、これによりラバウルの攻略は以前より簡単になりましたが、ゲームバランスを大きく狂わせるほどの影響はありません。

- Q 1 2: ヘクス0811と0810は2LSPで移動できると記載されている のですが、4LSPが必要にも見えます。この点、どこかに明記して あるとよいのですが。
- A 1 2: ヘクス0811と0810の間の移動に関しては、その地上軍ユニットが半島側を移動したのか、山地ヘクスサイドを通って移動したのかを宣言するようにして下さい。 それによって、移動コストが

変わってきますし、次の移動にも影響が及びます。

- Q13:15.13項の妨害メガヘクスに関する最後の3行で、「両軍は 自軍支配下の"いずれかの港"から最短距離~」とありますが、 その後の例では、「エスピリッソサントから~強襲上陸する場合 は~」とあり、地上軍が出港する港から最短距離でなければなら ないかのごとく書かれています。この場合の解釈としては、以下 の3つの内のいずれが正しいのでしょうか?
 - 1.強襲上陸する陸軍が出港する港
 - 2.上陸予定のメガヘクスに最も近い任意の自軍の港
 - 3.任意の自軍の港
- A13: 答えは3です。ポートモレスビーとエスピリッツサントの両方を支配している連合軍は、日本軍の妨害メガヘクスとなっているメガヘクス58に対して、ヘクス2319と2420のどちらにも強襲上陸することができます。どの港を基準にするかは、連合軍プレイヤーが自由に決めることができ、ヘクス数で数えます。
- Q14: 最短距離を測る場合、海上移動が可能なルートで最短距離であるという解釈で間違いないでしょうか? 例えば、ラエからメガヘクス48(妨害メガヘクスとします)へ強襲上陸する場合、海上輸送を考慮にいれなければ、いきなりポートモレスビーへ上陸可能(ラエから1ヘクスの距離)となります。
- A14: この場合、海上輸送可能なルートで最短距離として下さい。
- Q15: LRACが損害を出す場合、最大でどれぐらい出せばよいのでしょうか。第3ターンに、1レベルのLRACが対空力70の連合軍TFを攻撃した場合、5の目が出るとLACは全滅(4レベル低下)するのでしょう。それとも、LRACが全滅、つまり2レベル低下してLRACがなくなったらそれが損害の上限なのでしょうか。
- A15: この場合、4レベルを低下させてLRACとなっているLACユニットは全滅します。
- Q16: 連合軍のBFは、メインマップとミニマップのどちらに配置する のでしょうか?
- A16: 特に記載がない限り、常にメインマップ上に配置して下さい。
- Q17:日本軍が2つの艦隊を同時に攻撃して1/2の損害を2回 受けた場合、損耗する航空機は1レベルでしょうか、2レベルでしょ うか。

A17:1レベルです。

- Q18: シナリオ4「キャンペーンゲーム」の日本軍の第1旅団、第2旅団とは、どのユニットを指すのでしょうか?
- A 18: 旅団規模のどれでも好きなユニットを使って下さい。部隊長の名前が記載されていますが、あくまでも雰囲気を味わってもらうためのもので、ゲームには影響を及ぼしません。
- Q19: 増援の師団などは、2個の旅団で受け取ることもできるのでしょうか?
- A19: 必ず師団で受け取って下さい。
- Q20: 8.45項で、敵支配下のヘクスに飛行場が作れるとありますが、自軍支配下にないヘクスに飛行場を作ってしまうと、7.41項により、敵にその飛行場を使われてしまうのでしょうか?また、7.47項により、完成した瞬間にその飛行場は敵に破壊されてしまう可能性があるのでしょうか?

- A20: この部分はルールが不足してしまっています。自軍の地上 軍ユニットのいるヘクスに作った飛行場は、作った側の軍だけが 支配して使用することができます。自軍の地上軍ユニットがいな くなると占領されたり破壊されます。自軍の地上軍ユニットがいる 間は、それらが飛行場を支配していると考えて下さい。
- Q21: シナリオ6の特別ルールのNACの損失は、シナリオ7のように LACへの転用分は含まれないのしょうか?
- A21: シナリオ7と同様に、NACのLAC転用分を含みます。
- Q22: LACに対する艦砲射撃で、水上戦闘力によるLACへの ヒット適用は相互適用となりますか?例え、米軍4レベルのLACに 対して水上艦艇が砲撃をして、9ヒットを得たとします。これが相 互適用だと、5ヒットと4ヒットに分かれ、8防御力を持つLACは一 切被害が出ないことになると思います。
- A22: まず最初に、LACに対する航空攻撃は10.3項でTFと仮定されるので、この場合の「艦ユニット」の定義はLACにも適用されるものと考えて下さい。そして、10.23項の最後には「(自分が適用するヒット数より多い防御力を持つ艦ユニットしかいない場合を除く)」とあります。これは「ヒット数より多い防御力を持つ艦ユニットしかいない場合はそれに適用する(しなければならない)」と解釈して下さい。

つまり、例のように米軍4レベルのLACに対して水上艦艇が砲撃をして、9ヒットを得た場合、相互適用だと5ヒットと4ヒットに分かれますが、この例外が適用され、両軍が1LACずつレベルを低下させなければならないのです。ですから、このような場合は相互適用をしない方がよいでしょう。

この問題は改訂作業中にすでに見つかっており、このため 10.23項では「防御側プレイヤーが希望すれば」という文を付け足して、相互適用が選択可能である旨を強調したのですが、うまく機能していないみたいですね(申し訳ないです)。

損害適用の順序としては、10.21項の「ヒット数が防御力未満であれば無視する」ことが優先され、そして相互適用の選択に移ります。

相互適用は艦ユニットにのみ適用するものではありませんので、デザイナーズノートにあるような艦種誤認はあくまでも一例で、これ以外にもいろいろな要素が含まれていると考えて下さい。戦闘とはそんなものではないでしょうか(と思います)。

- Q23:日本軍が強襲上陸をするつもりで敵支配下のヘクスへ1個師団を進めたところ、海戦期でLSPを失い上陸できなくなりました。この場合は強襲上陸の上限はどうなるのでしょうか?
- A23: 実際に上陸していませんが、その意思があったので強襲上陸が行われたとみなし、このターンでは1個師団の海上輸送のみが行え、強襲上陸はできません。
- Q24: シナリオ1で7.56項を適用すると横須賀と呉がシナリオの登場エリアにないため、増援として登場する日本軍NACは空母への補充は不可能でしょうか。
- A24: 横須賀と呉が登場しないシナリオについては便宜上、自軍補給源からNACの補充を受け取るものと考えて下さい。シナリオ1では、トラックが補給源なのでトラックからNACの補充を受け取ることができます。ただし、海上移動期にNACの補充を受け取っても、実際に使えるのはリターン期であることに注意して下さい。
- Q25: 空母への補充が不可能な場合、増援で登場するNACは

- LACに転用するしかないと思いますが、7.59項に「直ちに他の飛行場に転送することもできます」とあります。この転用と転送には、7.52項の転送の上限を別々に適用するのでしょうか。
- A25: 転用して別の飛行場へ転送した場合には、転用された飛行場は「中継基地」とみなします。したがって、転送の制限には加えません。転送の制限はフェイズ開始時とフェイズ終了時を比較して2レベルまでしか増加してはならないものと解釈して下さい。
- Q26: ヌーメアに増援で登場したNACは、各フェイズのリターン期にLACに転用するか、第7フェイズのリターン期の終了時までNACとして蓄積できるのでしょうか。
- A26: その通りです。空母の有無にかかわらず、第7フェイズ終了時までNACとして保持することができます。ただし、第7フェイズのリターン期終了時に空母に搭載されるかLACへ転用されていないNACは全て失われます。
- Q27: 合計7ヒットを防御力7の1ユニットだけのTFに相互適用で被害を与える場合は損傷になりますか。
- A27: このような相互適用は10.23項にしたがって、合計ヒット数が 4以下のユニットが存在しない場合に限られます。そしてこのよう な場合、通常は相互適用しないので、ヒット数は通常通り一重適 用となります。
- Q28: 合計4ヒットを防御力3の2ユニットのTFに相互適用で被害を与える場合はどちらにも適用できるので、2ヒットずつに分けると被害なしということでいいでしょうか。
- A28: この場合は2ヒットずつに分けると切り上げられて、2ユニット 共が損傷を受けます。
- Q29: 洋上滞在フェイズを1で出撃したTFは、そのフェイズのリターン期で帰港できるTFでも海上移動時に帰港しなければなりませんか。要するに、洋上滞在フェイズを1で出撃して海戦を行ってからリターン期に帰港することは可能なのでしょうか。
- A29: 可能です。洋上滞在のフェイズ数を超えることによる損害判定はリターン期の終了時に適用されます。
- Q30: 地上軍ユニットが単独でTFを作って海上移動している時 に航空攻撃を受けた場合、対空力は0でしょうか。
- A30: その通りです。地上軍ユニットが洋上にある場合は対空力 も海戦力も0です。NSPだけは連合軍の軍団規模もしくは軍規模 のユニットが強襲上陸を目的として出航する場合のみ0ではあり ません。
- Q31: キャンペーンシナリオの第1ターンの制限や奇襲ルールで連合軍TFの対空力は5の欄を使うとありますが、間接CAPはその後に適用するのでしょうか。それとも常に対空力は5の欄を使うのでしょうか。
- A31: 間接CAPを適用した後に対空力5の欄を使用します。つまり、TFの対空力が5になるのではなく、航空攻撃の判定が対空力5の欄で行われます。これは連合軍の奇襲攻撃の場合でも同様です。
- Q32: 蓄積しているNACは空母に補充しないと戦闘できないので しょうか。
- A32: その通りです。NACである限り、空母に搭載しなければあら ゆる戦闘には参加できません。

- Q33: 新しく登場した増援のNACは空母に補充せずに直接 LACに転用してもよいのでしょうか。
- A33: 可能です。全てのNACはその時の状態(「空母に搭載」、「補給源に存在」、「(日本軍のみ)練習空母に存在」のいずれか)にかかわらず、直接LACへの転用が可能です。
- Q34: LACのスタック制限は転送終了時に判定すればよいのでしょうか。常にスタック制限を判定すると、シナリオ1ではトラックでNACから転用したLACはラバウルに送ることができません。
- A34: 終了時に判定します。トラックは8NSPの港湾なので3ユニットまでスタックできます。質問の意味は、例えばラエのような1ユニットしかスタックできない飛行場への転送に関するものだと思われます。LACの置き換えはいつでも自由に行えるので、例えば2LACが配置されている飛行場へ1LACを転送したならば、"直ちに"3LACの1ユニットに置き換えて下さい。
- Q35: 8.53項で「日本軍は軍規模のユニットだけが1個師団を分派できます」とありますが、その他の規模のユニットは分割できないのでしょうか。例えば、シナリオ1で日本軍は初期配置の川口支隊を強襲上陸させると、残り1個旅団しか強襲上陸できなくなります。川口支隊が強襲上陸前の海戦で全滅した場合、増援で登場するのは師団だけなので、ターンの強襲上陸の制限を超過してしまい、ガダルカナルに上陸ができません。もし師団を分割できれば再度強襲上陸ができるのですが、やはり不可能なのでしょうか。
- A35: 分派が可能なのは日本軍の9戦闘力を持つ軍規模のユニットのみです。できましたら、『プラン・サンセット vol.1』に掲載されている「初心者のための『太平洋艦隊』入門」のシナリオ1についての作戦研究記事を参考にして下さい。
- Q36: キャンペーンシナリオのセットアップを見ると旅団ユニットは2個しか登場せず、その後の増援による追加もありません。さらに8.5項によると、日本軍の師団ユニットは旅団ユニットを分派することもできません。ところが、シナリオ6などではセットアップで3個の旅団ユニットがセットアップされ、さらに増援でも旅団ユニットが登場します(ゲームには日本軍の旅団ユニットは8個も用意されています)。キャンペーンシナリオでは、日本軍は旅団ユニットを3個以上登場させられないように思えるのですが、これは正しいのでしょうか。
- A36: キャンペーンシナリオでは、たしかに日本軍の旅団ユニットは 地図盤上に2個しか登場しませんが、これは正しいです。一方、 シナリオ6以降のシナリオは全て「独立したゲーム」になっていて、 キャンペーンシナリオの局面の一部ではありません。
 - 『太平洋艦隊』のキャンペーンゲームは全体でのゲームバランスを考慮してユニット数が決まっており、ディティールよりもストーリーを重視したデザインコンセプトを持ちます(例えば、同じ最高速の戦艦でも大和級はスピードレベル2でアラバマ級は3です ドクトリンの違いの反映でしょう)。シナリオ6以降のシナリオは太平洋戦争の一局面だけを切り出してるので、キャンペーンシナリオとは違った道具立てがなされています。そのため、そのようなシナリオでは旅団ユニットが3個以上登場することがあるのです。
- Q37: 8.24項の軍の合流について、地上軍ユニットが通過ならば何の影響もないのに停止だとペナルティがあるのはなぜですか。
- A37: 地上軍ユニットがスタックした時点でそのスタックのLSPを平均しますが、それによって、はじめからそのヘクスにいた地上軍ユニットにLSPを与え、本来持っていたLSPでは移動できないヘクス

まで移動させることができるようになる場合があります。それを阻止するために8.24項は存在します。

これは、「軍の再編期間」と解釈して下さい。『太平洋艦隊』では、1ヘクスは400キロ程度に設定されていますが、これだけの距離では通過と停止の意味が根本的に異なってしまいます。つまり、『通過』するだけならばお互いに相手の存在を全く意識することなく移動できるのに対して、停止の場合はわざわざそこに出向き、合流する手間がかかっています。その違いが、このルールに反映されています。

- Q38: 予備LACは登場できるまでどこかに蓄積しておけるのでしょうか
- A38: 予備LACは蓄積できません。もしそのターンに指定のメガへ クスに連合軍のTFが進入したならば、括弧内に記載されている LACが(いわば日本軍へのボーナスとして)登場するわけです。
- デザイナーズノート: 予備LACは一切蓄積は出来ません。これは、その段階で訓練を行なっている機体を表しているものであり、継続した増援を表しているものではありません。ちなみに大戦後半にはこの予備LACが消えていますが、これはもはや訓練中の部隊というべきものが存在せず、手当たり次第に前線に投入している状態を表現していると解釈して下さい。実際のところ、史実に照らし合わせれば第14~15ターンに登場する日本軍の増援のLACは、そのほとんどが特攻機というべきものなのです。
- Q39: 拡張ゲームの中国国府軍の補給ですが、ゲーム開始時に ヘクス1408にいるユニットへのLSPはいくつになるのでしょうか。 国府軍の補給源は重慶で、そこから地上を移動して運ぶことに なりますが、荒地を移動するので6移動ポイントを消費します。ですので、LSPは0となると思っていました。 しかし15.4項を読むと、 ヘクス1408は南京の4レベルのLACにより日本軍の妨害メガヘクスです。 妨害メガヘクスの地上軍はサイコロを振って受け取る LSPを決定します。この場合、サイコロを振って6の目が出ると、 LSPは6になるのでしょうか。
- A39: 15.4項を素直に読めば、「自軍支配下の港にいるユニットが 1D6の補給。それ以外のヘクスにいる地上軍ユニットは1D 自 分が存在するヘクスまでの移動コストの補給」となるはずです。

もう少し簡単に考えると、補給下の港には6LSPが到着する。 妨害メガヘクスの港には1D6のLSPが到着するのです。もちろん、 完全な補給切れのヘクスには0LSPが到着するわけです。

- 重慶は港ではないので、重慶から直接陸上移動で補給を運ぶしかありません。妨害メガヘクスだからといってサイコロを振る必要はないのです。
- Q40: ヘクス1408の中国国府軍は、戦線が変わらず、平地の補給 路を確保できないことと、地上支援を受けることができないので、 ひたすら0LSPであり続けるのでしょうか。
- A40: その通りです。ただし、地上軍ユニットは完全な補給切れによって除去されることはありません。

駒シート一覧(駒シート1/表)

Pacific Fleet	3 123 123	LAC	Copyright © 2021, Sunset Games LAC LAC LAC LAC LAC LAC 2 5 2 5 2 5 2 5 2 5 LAC LAC LAC LAC LAC LAC
1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3 2 4 3 1 2 3 至 4 3 1 2 3 至 4 3 1 2 3 至 4 3 1 2 3 至 4 3 1 2 3 至 4 3 1 2 3 至 4 3 1 2 3 至 4 3	3 123 123	2 5 2 5 2 5 2 5 2 5 LAC LAC LAC LAC	2 5 2 5 2 5 2 5 2 5 LAC LAC LAC LAC LAC
至夏 信復 原知 電服 端原 祥原 華蕉 我!		LAC LAC LAC LAC	LAC LAC LAC LAC
		2 - 5 2 - 5 2 - 5 2 - 5 2 - 5	2 5 2 5 2 5 2 5 2 5
千代申 子原院 香業院 分高院 分高院 高華院 本書館 本書館 本書館 本書館 本書館 本書館 本書館 本書館 本書館 工業 本書館 本書館 <td></td> <td> ⊠14 ⊠25 ⊠16 ⊠15 ⊠33 [</td> <td>xxxx 1803</td>		⊠14 ⊠25 ⊠16 ⊠15 ⊠33 [xxxx 1803
本所版 本所版 東京版 東京			X
I.J.N.		I.J.A.	
*		X → 2-1-1 2-1-1 2-1-1 2-1-1 X ★ X X X X X X X X X X X X X X <td>⋈ ⋈ ⋈ ⋈ ⋈ ⋈ ⋈ 10 10 10 ⋈ 10 ⋈</td>	⋈ ⋈ ⋈ ⋈ ⋈ ⋈ ⋈ 10 10 10 ⋈ 10 ⋈
		X X X X X X X X X X	$\begin{array}{ c c c c c c c c c c c c c c c c c c c$
	2 TF 2 TF 3	$ \left \begin{array}{c c c c c c c c c c c c c c c c c c c $	$\begin{array}{c ccccccccccccccccccccccccccccccccccc$
TF 3 TF 4 TF 4 TF 5 TF 5 TF 6 TF 7 TF	8 тғ 9 тғ 10	$\begin{array}{c ccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	$egin{array}{c ccccc} \operatorname{NSL} & \operatorname{NSL} & \operatorname{NSL} & \operatorname{NSL} & \operatorname{NSL} & \\ 3 & 3 & 3 & 3 & 3 & 3 & 3 & 3 & 3 &$
		Japanese NS	L Markers
LAC	C LAC LAC 5 4 1 5 4 1 5	$ \begin{array}{c c c c c c c c c c c c c c c c c c c $	$\begin{array}{c ccccccccccccccccccccccccccccccccccc$
LAC	5 2 5 2 5	$\begin{array}{c ccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	$\begin{array}{c ccccccccccccccccccccccccccccccccccc$
Japanese Air Units			

駒シート一覧(駒シート1/裏)

Paci	fic F	leet						4	太平	洋	刻劃		駒シ	ト1 (裏	9)			Copyright	© 2021, Su	nset Game
1 4	1 4	1 4	1 4	1 4	1 4	1 4	1 4	1 4	1 4		14 CV10 Katsuragi 0 0 3	13 CV9 Anay 0 0 3	13 CV8	10 CV7	*118 CV6 Shokaku 0 0 3	*118 CV5	*118 CV4	*118 CV3 Soyui 0 0 3	*118 CV2	*118 CV
1 4	1 4	LAC 1 4	1 4	1 4	1 4	1 4	1 4	1 4	1 4		9 CVL8 Chitose 0 0 1	5 CVL7	4 CVL6	2 CVL5	2 CVL4 Stoto	1806 CVL3	1814 CVL2 	1806 *CVL1 Mosto 2 0 1	13 CV12 Sitists 0 0 4	14 CV1
(XXXX) 11 7	(xxxx) 6 7	0xxxx) 5 7	(XXXX) 4 7	(xxxx) 3 7	^{0xxxx} 33 5	(xxxx) 15 5-2-1	0xxxx) 16 5-2-1	(XXXX) 25 5-2-1	(xxxx) 14 5-2-1		*118 CA9	1210 CA8 Majari (dess	1210 CA7 Mogent Ches	1509 CA6 Takas Class 5 1 3	1509 CA5	1814 CA4 Myoko Class 5 1 3	1814 CA3 Myski Class 5 1 3	2115 CA2 Activ Class 4 1 3	2115 CA1 Frantise Class 4 1 3	9 CVL Chlysds O O 1
						(xxxx) 23 7	(XXXX) 1 7	0xxxx0 13 7	(xxxx) 12 7		1210 CL2 Negara Class 1 1 1	2105 CL1 Majara Gass 1 1 1	4 BB7 Mission 8 5 4	2 BB6 Nation 8 5 4	1806 BB5 Nagahi Class 7 4 4	Opt BB4* No Class 6 4 4	1806 BB4 Se Class 7 4 4	1806 BB3 Fuse Class 6 4 4	1210 BB2 Kango Class 7 4 4	*118 BB Kongi Class 7 4 4
I.J.A. I.J.N.																				
全滅 Eliminated	全滅 Eliminated	全滅 Eliminated	全滅 Eliminated	全滅 Eliminated		(1)	(1)	(1)	(1)		1806 DD7 Hatsulani Diess 4 4 1	1814 DD6 Habsuharu Class 4 4 1	1210 DD5 Fabuli Class 4 4 1	1210 DD4 Freuit Class 4 4 1	1509 DD3	2115 DD2 Mitsak Cass 2 3 1	2105 DD1 Karnkaar Class 2 3 1	8 CL5	8 CL4 Agino Class 1 1 1	1806 *CL Makan & O
全滅 Eliminated	全滅 Eliminated	全滅 Eliminated	全滅 Eliminated	全滅 Eliminated		(1)	(1)	(1)	(1)		6 DD17 Attract Dass 3 2 1	7 DD16 Ngarro Class 4 4 1	6 DD15	A DD14 Kuparto Diass 4 4 1	2 DD13 Nagarra Class 4 4 1	1814 DD12 Kapero Class 4 4 1	*118 DD11 Kapero Class 4 4 1	*118 DD10 Kapero Class 4 4 1	1509 DD9 Asashir Class 4 4 1	Assistiv Diassi 4 4 1
nsl 2	nsl 2	nsl 2	nsl 2	nsl 2	nsl 2	nsl 2	nsl 2	nsl 2	NSL 2		-	-	<u> </u>		-				13 DE2 Massy Class 3 5 1	12 DE Mateu Class 3 5 1
NSL 4	NSL 4	NSL 4	NSL 4	NSL 4	NSL 4	nsl 2	nsl 2	nsl 2	NSL 2						***	+}-	-1: m)-	-	-	-(1)
			Ja	panese N	NSL Mark	ers														
nsl 6	6	6	6	NSL 4	NSL 4	NSL 4	NSL 4	NSL 4	NSL 4		1AC 3 ½ 5	3 ½ 5	3 ½ 5	1AC 3 ½ 5	3 ½ 5	1AC 3 ½ 5	1AC 3 ½ 5	3 ½ 5	3 ½ 5	3 ½ 5
Z旗②	10	10	10	NSL 6	8 NSL	nsl 6	nsl 6	6	nsl 6		1 4	1 4	1 4	1 4	1 4	1 4	1 4	3 ½ 5	1AC + 3 ½ 5	1AC 3 1/2 5
															lananese	Air Unit	s			

駒シート一覧(駒シート2/表)

Pad	fic I	lee						(,	駒シ	/一ト2 (表	₹)			Copyright	: © 2021, Su	nset Games
1 2 3	77) v 2 2 3	7/77/E 1 2 3	1-7777 2 2 3	2 2 3	2 2 3	1-1.1 2 2 3	2277X 3 3 3 3	3 3 3 3	77 PE-1 3 3 3		тғ 6	тғ 6	тғ 7	тғ 7	π8	тғ 8	π9	тғ 9	TF 10	тғ 10
3 3 3	79>79>	74370H 3 3 3	92 H47 3 3 3	0≠0>h>II 3 3 3	3 3 3	3 3 3	3 3 3	3 3 3	3 3 3		TF 11	тғ 12	тғ 13	тғ 14	тғ 15	тғ 16	TF 17	тғ 18	BF	BF
7+2797 3 3 3	1 1 3	7/17x172	70-77F 1 1 3	कर्म्य 1 1 3	=>+b= 1 1 3	7771= 1 1 3	**************************************	113	+>>+>>>		LAC 4 1 8	LAC 4 1 8	LAC 4 1 8	LAC 4 1 8	LAC 4 1 8	LAC 4 1 8	LAC 4 1 8	LAC 4 1 8	LAC 4 1 8	LAC 4 1 8
* h+/>>nt 4 6 1	* ************************************	* ************************************	* 4 6 1	4 9 1	4 9 1	/~从609/Ht 773	73×4% 783	79.44M 7 8 3	893		LAC 4 1 8	LAC 4 1 8	LAC 4 1 8	LAC 4 1 8	LAC 4 1 8	LAC 4 1 8	LAC 4 1 8	LAC 4 1 8	LAC 4 1 8	LAC 4 1 8
				U.S	.N.					,					Allied A	ir Units				
893	5 6 1	79Xh 6 6 3	3 2 3	3 2 3	4 3 3	5 4 3	7-72/128 5 4 3	5 4 3	5 4 3		2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6
6 4 3	6 4 3	6 4 3	113	2 2 3	4 2 3	4 2 3	7 P 2 3	71-7294 8 2 3	71-792 H1 6 2 3		2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6
										,								_		
6 2 3	71-79214 6 2 3	623	623	71-792FM 6 2 3	623	1 2 3	1 2 3	77987 Ha	3 3 3		2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6		Units are on this side	Units are on this side	Units are on this side
4 3 3	र्गाः 4 3 3	4 3 3	4 3 3	4 3 3	5 3 3	8 5 3	ルチー版 8 5 3	71.74-58 8 5 3	71.77+-15 8 5 3		B-29	B-29	2 6	2 6	1.00	2 6		Out of Supply	Out of Supply	Out of Supply
8 5 3	7 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	853	9 5 3	9 5 3	9 5 3	* 5 4 1	* ∞ + 5 + 1	5 4 1	潜水艦 Sub.		xx 3511 25 5	xx GT4 ≥ 32 5-3-1	xxx GT13 24 12-4-1	xxxx GT10 6 18-5-1	9-4-1	(xxx) B/6 9-4-1	xx 3511 24 5-3-1		xx GT3	xx GT5 ≥ 2M 6-3-1
тғ 1	тғ 1	тғ 2	тғ 2	τ г 3	тғ 3	тғ 4	TF 4	тғ 5	π5		× 1 3-2-1	× 2 3-2-1	× 3 3-2-1	× 4 3-2-1	× 5 3-2-1	× 6 3-2-1	× 7 3-2-1			xxx GT8 ≤ 5M 13-4-1
													U.S.	Army					U.S.N	larine

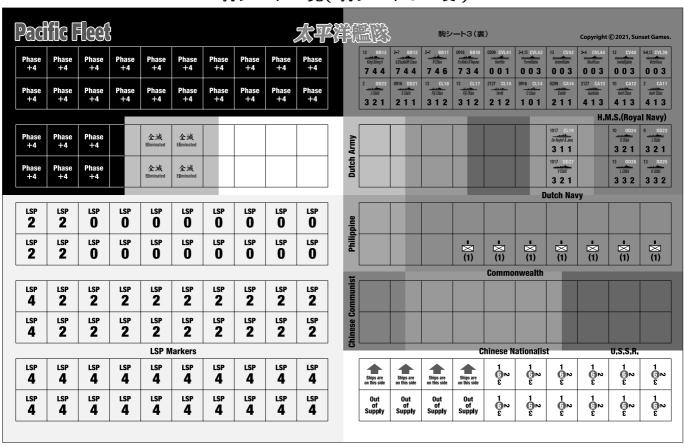
駒シート一覧(駒シート2/裏)

					<u> </u>										
Padfic Fleet			-					駒シ	一卜2 (裏	Į)			Copyright	© 2021, Sur	set Games.
	+		-			9 OV11	8 EVIO Yerktown N	7 OVS ESSEX 0 0 3	2 GV8 Homer 0 0 3	3 CV7	*112 GV6 Enterprise 0 0 3	1 GV5	6V4 Autger 0 0 3	Off Map OVS Saratiga O O 3	*111 CV2 Lexisition 0 0 3
amainte amai						15 GV31 Stor Roome Robert 0 0 3	8emigrae 0 0 3	12 GV19	12 CV18	8 CV17	8 CV16 Lexingto # 0 0 3	14 CV15	12 CV14 Tembrius 0 0 3	11 GV13	10 CV12 Moriet II 0 0 3
3 ½ 6 3 ½ 6 3 ½ 6 3 ½	C LAC LAC 26 3 ½ 6	1AC LAC 3 ½ 6	3 ½ 6	3 ½ 6		San Jacksto O O 1	10 CVL29 6stair 0 0 1	9 CVL28 Gabst 0 0 1	9 CVL27 Largey O O 1	9 CVL26	9 CVL25 Coupers 0 0 1	8 CVL24 Beleau Roor O O 1	8 CVL23 Princetor 0 0 1	7 CVL22 Independence 0 0 1	13 CV38 Stanyi La 0 0 3
1 LAC LAC LAC LAC LAC 3 ½ 6 3 ½ 6 3 ½ 6 3 ½	in the time	1AC LAC 3 1/2 6	3 ½ 6	3 ½ 6		9 BB6 New Jersey Class 9 5 4	6 BB5 Autorio Cass 8 5 4	5 BB4 Alabarti Class 8 5 4	M.Carolina Chass	3511 BB2 Marykand et al. 9 7 12	3511 BB1 Terressee et al. 9 7 12	15 *CVE4 Conv. Say Class 4 0 4	Casablered Class	11 *GVE2 Cassitianta Class	9 *CVE1 Casablanca Class 4 0 4
Allied Air Units U.S.N.															
1 5 1 5 1 5 1	a lala lala	LAC LAC	1 5	1 5		3511 GA7 San Francisco Class 4 1 3	*111 CAG Sen Francisco Class 4 1 3	*112 CA5 Northeriptin Class 4 1 3	2 GA4 Northerpain Class 4 1 3	3021 GAS Northwipskir Class 4 1 3	3212 CA22 Perisadate 2 1 1	1413 CA1	14 BB9 Alska 6 3 4	13 BBB New Nove et al. 8 6 8	12 BB7 New Jersey Class 9 5 4
1 5 1 5 1 5 1	5 1 5 1 5	LAC LAC 1 5	1 5	1 5		5 CL7 Claveland Class 3 1 3	7 01.6 Atlanta Diass 3 0 3	3 CL5 Attanta & Ameau 202	3511 CL4 Brooklyn Class 3 1 3	Off Map GL3 Brooklyin Class 3 1 3	Off Map CL2 Oriati Class 2 1 2	1315 CL1 Martietéar 1 1 1	Rativisio Class 4 1 3	fatture Class	Battime Class 4 1 3
# # # # # # # # # # # # # # # # # # #	LAC LAC	LAC LAC	1 5	1 5		3511 DD4 Farraget Class 2 2 1	3511 DD3 Farragut Class	3511 DD2 Flush-deck Class 2 2 1	1216 DD1 Flost-deck Class 2 2 1	14 OL18 Contain Class 3 1 3	12 PL12 Ornelity Class 3 1 3	10 PL11 Constitut Class 3 1 3	9 PL10 Denvisió Chess 3 1 3	7 GL9	6 OLS Chevrany Class 3 1 3
Air Superiority Superiority Superiority	1 5 1 5	1 5 1 5				11 DD14 Fratmer Class 5 4 2	10 DD13	9 DD12 Retober Class 5 4 2	8 DD11 Fisher Dass 5 4 2	6 DD10 Retcher Class 3 3 1	4 DD9 Menari Class 2 2 1	3 DD8	*111 DD7 **Mather Dass 2 2 1	*112 DD6 Mahan Glass 2 2 1	Off Map DD5 Matrix Dass 2 2 1
	1 0 1 0	. 0 1 0			'	0 4 2	0 1 2	0 7 2	0 1 2	001					
	NSP=10 NSP=10	NSP=15 NSP=10					13 * 1 = 3 .(C.Exter Class	12 * DE2 J.C.Butter Class 4 5 1	8 *DE1	15 DD20 Sumer Dass 5 4 2	15 DD19 Survisir Class	14 DD18 Sumer Class 5 4 2	13 DD17 Retcher Class 5 4 2	12 DD16 Fletcher Class 5 4 2	11 DD15
NSP=10 (1	3	İ	<u>-</u>	<u>.</u>		-	-	+	-	+	+	+	-	-	-
U.S.Marine		U.S.Army													

駒シート一覧(駒シート3/表)

	刊 ノー・	見し河り		1 0	/ 18	.)						
Padiic Fleet	5				駒シ)			Copyright	© 2021, Sui	nset Games.
2 4 3 2 4 3 2 4 3 2 4 3 2 4 3 0 1 3		*>79;=3V 5 7 3	Phase	Phase	Phase	Phase	Phase	Phase	Phase	Phase	Phase	Phase
3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	7/9-18 7/9-18 EM 3 3 3 3 3 3 1 2 3	3 3 3	Phase	Phase	Phase	Phase	Phase	Phase	Phase	Phase	Phase	Phase
H.M.S.(Royal Navy)	_											
3 3 3 3 3 3 3 2 2 3 3		xxx 1017	VP x1	VP x10	VP x100		2	2		Game Turn	Phase	Phase
11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11	3 is	Dutch	VP x1	VP x10	VP ×100		⊠ ₂	2		Phase	Phase	Phase
Dutch Navy	_					A	ustralia	1 Garriso	n			
xx 0709		1 eug.	LSP 1	LSP 1	LSP 1	LSP 1	LSP 1	LSP 1	LSP 1	LSP 1	LSP 1	LSP 1
$ \begin{array}{c ccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	× 7 3-2-1	1	LSP 1	LSP 1	LSP 1	LSP 1	LSP 1	LSP 1	LSP 1	LSP 1	LSP 1	LSP 1
Commonwealth												
xxxxx 1402 xxxxx 1601 xxxxx 2003 xxxxx 1306 xxxxx 1408 xxxx 1606 xxxxx 1408 xxx	xxxxx 1209 xxxxx 1206	xxxxx 1305 2 2	LSP 1	LSP 3	LSP 3	LSP 3	LSP 3	LSP 3	LSP 3	LSP 3	LSP 3	LSP 3
xx 2001 x 2502 xxxx 1207 xxxx 1309		xxxxx 1305 ≥ 8 7	LSP 1	LSP 3	LSP 3	LSP 3	LSP 3	LSP 3	LSP 3	LSP 3	LSP 3	LSP 3
U.S.S.R. Chinese Nationali	ist	5					LSP M	arkers		1	1	
444444	※	米	LSP 3	LSP 5	LSP 5	LSP 5	LSP 5	LSP 5	LSP 5	LSP 5	LSP 5	LSP 5
444444	Air Superiority Superiority Superiority	Air Superiority	LSP 3	LSP 5	LSP 5	LSP 5	LSP 5	LSP 5	LSP 5	LSP 5	LSP 5	LSP 5

駒シート一覧(駒シート3/裏)



ルールの目次

1.0 はじめに2	11.0 潜水艦19	24.0 B-2929
	11.1 潜水艦の配備	24.1 B-29 の影響
2.0 ゲームの概要2	11.2 潜水艦攻擊	24.2 B-29 の補充
2.1 ゲームスケール		
2.2 ターン	12.0 地上支援20	25.0 特殊ユニット29
	12.1 地上支援の制限	25.1 鳳翔(CVL1)
3.0 ゲームの内容2	12.2 地上支援の解決	25.2 連合軍護衛空母(CVE)
3.1 地図盤	12.3 地上支援の結果	25.3 連合軍護衛駆逐艦(DE)
3.2 駒		25.4 重雷装艦(CL3)
3.3 図表類	13.0 陸戦21	
3.4 ゲームの内容物	13.1 攻撃側プレイヤーの決定	26.0 選択ルール30
3.5 特殊用語	13.2 陸戦の制限	航空戦艦
	/ / o + ±5.7L ±0	日本軍の護衛空母
4.0 ゲームの手順3		富嶽
	14.1 奇襲の制限と効果	風船爆弾
5.0 タスクフォース(TF)4	4 - 0 5+53+44	ハルゼー
5.1 タスクフォースの編制	15.0 陸軍補給22	1 -400
5.2 TF と戦闘	15.1 補給線の設定	短縮ルール
0 0 V= 1 10 TL	15.2 補給源	LRAC の改良
6.0 海上移動5		連合軍戦艦のリターン制限
6.1 移動方法	15.4 非補給	Z旗
6.2 出撃回数	15.5 LSP マーカー	要塞
6.3 洋上滞在	15.6 LAC への補給	ソロモン海域の海上移動の禁止
6.4 リターン	4.6.0 汽军进价 0.4	
6.5 地上軍ユニットの海上移動		27.0 拡張ゲーム33
6.6 港	16.1 補給線と海軍補給	27.1 ユニット
7.0 哈克姆 7	16.2 NSL の移動	27.2 補給
	16.3 ベースフォース(BF)	27.3 LAC
7.1 陸上機(LAC)	4.7.0 花熟阳田炉 0.5	27.4 ソ連軍
7.2 長距離陸上機(LRAC)	17.0 攻勢限界線25	27.5 日本軍の補充
7.3 艦載機(NAC)	17.1 攻勢限界線	27.6 中国軍の補充
7.4 飛行場	17.2 攻勢限界線進出による影響	27.7 大陸打通作戦
7.5 転送	17.3 攻勢限界線外への補給	プレイヤーズ・ノート35
8.0 陸上移動10	100 悔控 26	JU17-X-7-F35
		28.0 シナリオ36
8.1 地上軍ユニット	18.1 登場の制限	- AUCKES WAR TO SEE THE CO. SEE
8.2 スタック 8.3 地上軍ユニットの海上移動	18.2 地上軍ユニットの再編成	1. ガダルカナル
8.4 ヘクスの支配	19.0 地図外ボックス27	2. ミッドウェー 3. マリア ナ
8.5 地上軍ユニットの編制	19.1 地図外ボックスの制限	3. マリアナ 4. キャンペーンゲーム
0.3 地工単ユーットの欄門	19.1 地国アドハック人の前門院	4. イャンペーンケーム 5. ショート・キャンペ <i>ー</i> ンゲーム
9.0 索敵14	20.0 守備隊27	6. ガダルカナル・キャンペーン
9.1 TF の発見	20.1 守備隊の配置	7. マーシャル
9.1 11 027626	20.2 守備隊の制限	8. マリアナ・フィリピン
10.0 海戦14	とい、と いっぱんかくというには	9. レイテ決戦
10.1 航空攻擊	21.0 防衛軍28	10. 珊瑚海海戦リターンズ
10.2 戦闘結果の適用	21.1 日本本土と中国沿岸の防衛軍	11. 沖縄戦
10.3 LACへの航空攻撃	ロザデエンドロルバッド	/ #574
10.4 水上戦	22.0 艦ユニットの損傷28	Q&A49
10.5 緊急出港	22.1 損傷判定の条件	
10.6 地上軍ユニットの海戦		駒シート一覧53
	23.0 神風29	可以不是一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个
	22.4 牛順田	LONG TO STORE STATE OF THE PARTY.