

# 敗北から勝利へ

## 緬甸における最終戦役

### プレイルール

デザイナー  
ポール・ローバウ

ディヴェロッパー  
ランビット・トヴァー

装飾演出  
マーク・マハフィー

校正  
ジャック・ベックマン

製作  
C. ラウリング

表紙作画  
スチュアート・ブラウン

#### プレイテスト

ジム・ブラウン、ロリー・コーリー、  
ダヴィッド・ディッチ、ステファン・アントン・フィーダーセル、  
ウィリアム・ホーナー、ピーター・ジョーンズ、  
ジェイムズ・イツヴァンフィー、マイケル・ジョスリン、  
レックス・レマン、マーク・プリースト、レイフ・トムズ、  
ダヴィッド・トムズ、ヘンリー・イップ、  
日曜シミュレーター達

#### 1.0 はじめに

##### 2.0 備品類

- 2.1 ゲームの規模
- 2.2 地図
- 2.3 駒
- 2.4 プレイヤー補助カード (PAC)

##### 3.0 プレイの準備

- 3.1 重要ゲーム用語
- 3.2 ルール概要

##### 4.0 プレイターン手順

##### 5.0 航空戦力

- 5.1 概略ルール
- 5.2 航空戦力決定
- 5.3 航空優位任務
- 5.4 航空支援任務
- 5.5 航空妨害任務
- 5.6 連合軍航空輸送任務
- 5.7 航空戦闘
- 5.8 航空ユニット損害

##### 6.0 主導権判定

- 6.1 概略ルール

##### 7.0 補給

- 7.1 補給入手
- 7.2 補給ポイントマーカー
- 7.3 補給備蓄
- 7.4 補給調整セグメント
- 7.5 補給レベル
- 7.6 主要補給源
- 7.7 補給線
- 7.8 連絡線 (LOC)
- 7.9 補給機能
- 7.10 補給切れ (OOS) 状態の影響
- 7.11 航空補給 (連合軍プレイヤーのみ)
- 7.12 補給および戦闘
- 7.13 最終段階補給

##### 8.0 活性化マーカー (AM)

- 8.1 概略ルール

##### 9.0 作戦フェイズ(OPフェイズ)

- 9.1 概略ルール
- 9.2 ターン終了マーカー
- 9.3 活性化
- 9.4 活性化セグメント手順決定

##### 10.0 スタック

- 10.1 概略ルール

##### 11.0 支配地域 (ZOC)

- 11.1 概略ルール

##### 12.0 移動

- 12.1 概略ルール
- 12.2 鉄道移動
- 12.3 海上移動
- 12.4 連合軍空挺移動
- 12.5 連合軍水陸両用移動

##### 13.0 地上戦闘

- 13.1 概略ルール
- 13.2 戦闘解決
- 13.3 戦闘修正
- 13.4 戦闘結果
- 13.5 ステップ喪失
- 13.6 退却
- 13.7 混乱
- 13.8 戦闘後前進

##### 14.0 終了フェイズ

- 14.1 概略ルール

##### 15.0 増援

- 15.1 概略ルール
- 15.2 連合軍戦略予備

##### 16.0 補充

- 16.1 概略ルール
- 16.2 連合軍補充
- 16.3 日本軍補充

##### 17.0 特別ルール

- 17.1 装甲ユニット
- 17.2 強化点 (IP)
- 17.3 重砲兵ユニット
- 17.4 中国国民党軍 (CNA) ユニット
- 17.5 メリルの屠殺者ユニット
- 17.6 印度国民軍 (INA)
- 17.7 連合軍車輛輸送

##### 18.0 日本軍特別能力

- 18.1 万歳突撃
- 18.2 特攻部隊
- 18.3 損害チェック

##### 19.0 了承作戦 (選択)

- 19.1 概略ルール

##### 20.0 勝利条件

- 20.1 勝利ポイント (VP)
- 20.2 勝利段階

##### 21.0 シナリオ

- 21.1 う號作戦：インパール/コヒマ
- 21.2 エクステンディッド・キャピタル  
およびドラキュラ作戦：  
ラングーン進撃
- 21.3 敗北から勝利へ：  
キャンペーンゲーム

##### 22.0 デザイナーズノート

## 1.0 はじめに

敗北から勝利へは、1944年および1945年における印度国境地帯および緬甸の支配を巡る戦いを再現するゲームである。1942年始めに、日本軍は印度国境まで達した戦役において馬來西亜の占領と新嘉坡要塞の陥落に続いてイギリス植民地を席卷した。世界大戦における他所の出来事が両陣営の交戦国の注目と資源を増加させるに従って、戦域は停滞状態になった。

1944年初旬までに、両陣営は戦争の結末に対して緬甸はいよいよ重要になると認識した。日本陸軍は、自身で攻勢に出ることで連合軍攻勢を中止させる、あるいは少なくとも出鼻を挫くことを決定した。幸運なことに、ここでの成功はこの地域での連合軍の攻勢を完全に中断させ、アメリカに対する戦いの使用の為に資源を解放し、そして最悪の場合は日本本土を侵攻から守ることになる印度の反乱を誘発することになる。

その時点までの連合軍の攻勢は期間が限定されていたが、特に月日の経過とともに熟練されていく空挺部隊と陸上襲撃部隊によって成功率は増大していた。緬甸における大規模な連合軍攻勢の成功によって戦争初期の敗北の埋め合わせをすることができ、大英帝国の状況を戦前に修復することができたであろう。

## 2.0 備品類

敗北から勝利への一式には、以下の物が含まれている：

- ・当ルール一式
- ・22”×34”大地図 1枚
- ・300個の両面印刷競技駒（ユニット）のシート2枚
- ・図表類 4枚

プレイヤーはまた、ゲームをプレイする上で6面体サイコロ（D6）1個および10面体サイコロ（D10）そして口が開いた容器（マグ、封筒等）が必要である。10面体サイコロの0のサイの目（DR）は、10である（零ではない）。

### 2.1 ゲームの規模

各ターンは通常天候時の時間で2週間、モンスーンの季節（5月から9月）時の時間において5または6週間を表す。これは、非-モンスーン天候が優位になる時期の戦闘行動の“進捗”の増加を表している。ユニットのほとんどは旅団および連隊規模である。各地図上のヘクスは、対向辺距離約10マイルである。

### 2.2 地図

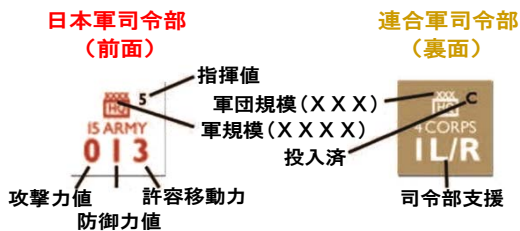
地図には、史実の戦闘が戦われた地形が表されている。六角形の目が部隊の移動と位置を規定するために重ねられている。ゲームターン欄、両プレイヤーの航空ディスプレイ、および戦力ポイント備蓄パイルは、地図に収められている。

### 2.3 駒

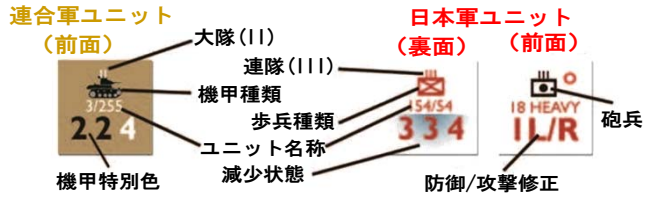
300駒は、各陣営の戦闘部隊とゲームの進行を便利にするために使用されるマーカー類を表している。

### ユニット

#### 司令部



**戦闘ユニット** 軍事駒、またはユニットは、戦闘に参加した戦闘部隊を表す。日本軍部隊は、主要駒は白色である。連合軍部隊は、主要駒は茶褐色である。日本軍および英連邦軍師団は全て同じユニット部隊名とNATO記号色を持っている。



日本軍および英連邦軍ではない国籍 印度軍はそのNATO記号、ユニット名称、情報、戦闘および移動値に対して同じ色を持っていることでその駒が区別される。



**航空ユニット** 航空ユニットマーカーは、空襲に対する目標ヘクス、地図外妨害および航空補給を表示するために使用される (5.0章)。



#### マーカー類



### 2.4 プレイヤー補助カード (PAC)

ゲームに用意されているのは、プレイに必要な図表類を含む2枚のプレイヤー補助カードである。各プレイヤーは、ゲームプレイ中にこれらのシートを側に置いておくべきである。

## 3.0 プレイの準備

### 3.1 重要なゲーム用語

**活性化。** 作戦フェイズの活性化セグメント時に活性化された時、ターン中にユニットは移動、攻撃、およびその他の行動を実施できる。その従属ユニットの複数フォーメーション、または複数の個別ユニットの活性化を可能にする活性化マーカーをプレイヤーが引くことによって、ユニットは活性化される。

**戦闘値 (CF)。** ユニットの攻撃 (攻撃値または AF) および防御 (防御値または DF) 能力を数値化されている。これらはユニット上に印刷されており、ユニットの図例で表示されている (2.3 項)。

**投入。** 司令部 (HQ) ユニットの投入面に裏返されることで補給および戦闘支援を提供できる。これは、能力の低下の代償として行われる。

**支配。** ヘクスを最後に占めた、または通過したプレイヤー。各シナリオには、ゲーム開始時に地図上のどのヘクスが各プレイヤーの支配下であるかも明記されている。

**サイコロ。** 1 個 6 面体 (D6) および 1 個 10 面体 (D10) サイコロが、ゲームプレイに使用される。10 面体サイコロの 0 のサイの目 (DR) は 10 であり、零ではない。サイ振り判定は、戦闘解決および他の様々な機能の判定に使用される。

**DR。** この略語の直前に指示された種類のサイ振り。

**DRM。** サイの目修正

**フォーメーション。** フォーメーションとは、戦役を戦った歩兵師団である。大部分の歩兵ユニット (連隊および旅団) は規模がより大きい師団の一部であり、NATO 歩兵記号はこの状態を表示するために色コード化されている (同時に史実の師団名称が NATO 記号の下に表記されている)。ターンの作戦フェイズ時に、ユニットはそのフォーメーションの一部として、同様に個々に活性化できる。独立部隊ユニットは味方フォーメーションと一緒に、あるいはここに活性化できる。

**HQ。** 司令部ユニット

**独立部隊ユニット。** 白色の NATO 記号および部隊名情報を持つ連合軍ユニット、赤の NATO 記号および部隊名情報を持つ日本軍ユニット、両陣営の装甲および司令部ユニット、および日本軍砲兵ユニットは独立部隊ユニットである。

**主導権プレイヤー。** ターンの作戦フェイズにおいて最初の作戦行動を実施できるプレイヤー。

**IP。** 強化地点

**LOC。** 連絡線

**許容移動力 (MA)。** これはユニット上の下側の 3 番目の数値であり、その移動時にユニットが通常消費できる最大移動ポイントを示す。

**移動ポイント (MP)。** 地図上の移動においてユニットは移動ポイントを消費し、進入/横断した地形に対して様々な数量を支払い、移動に関するルールで説明されている通りに天候状態等によって修正される。

**ステップ。** 戦闘ユニットは、ステップ喪失の形で戦闘および消耗で損失を受ける。ほとんどの歩兵ユニットはゲームにおいて 4 ステップを持っており、2 枚の駒で表されている。装甲ユニットは、1 または 2 ステップ持っている。

**補給ポイント (SP)。** 補給ポイントは、前線部隊を支援するために使用される重要な軍事備蓄、燃料、食料、および弾薬を表す。補給ポイントの取得と配置は、どちらのプレイヤーも 1 回のターンに行いたいこと全てを行うに十分与えられていないことから、ゲームにおける重要決定である。それはこの戦域の戦争である。それで凌ぐのだ!

**勝利ポイント (VP)。** ゲームは勝利ポイントの獲得によって勝利される。より多い勝利ポイントのプレイヤーはゲームに勝利し、2 人のプレイヤーの勝利ポイントレベルの差が勝利の内容と等級を決定する。

### 3.2 ルール概要

**3.2.1** プレイヤーはシナリオ (2.1.0 章) およびどの陣営をプレイするかを選択する。日本軍プレイヤーは地図の東側に座るべきであり、連合軍プレイヤーは西側である。

**3.2.2** 陣営、師団あるいは国籍色および種類毎にユニットを分類すること。

**3.2.3** 次にプレイヤーはシナリオ指示事項を基本に自軍ユニットを配置する。

**3.2.4** ゲームターンマーカーを、ターン記録欄 (地図を参照) の開始ターン (シナリオで指示されている通りに) に置くこと。

**3.2.5** 両方のプレイヤーは、補給ポイント備蓄欄上にシナリオで指示されたマスに自軍備蓄マーカーを置く。

**3.2.6** 両陣営の勝利ポイントマーカーは、共通記録欄の 0 のマスの置かれる。

**3.2.7** それからシナリオの最初のターンからプレイを開始すること。

## 4.0 プレイターン手順

敗北から勝利へは、連続するゲームターンでプレイされる。各ゲームターン時に、発生する出来事の手順は以下の通りである。**ゲームプレイに関する注意:** 早見用に当ルールの最終ページにも表記されている。

### 航空フェイズ (5.0 章)

- ・ 航空戦力決定セグメント (5.2 項)
- ・ 航空妨害セグメント (5.5 項)
- ・ 連合軍航空輸送セグメント (5.6 項)

### 主導権判定フェイズ (6.0 章)

了承作戦宣言 (選択 - 19.0 章)

### 補給フェイズ (7.0 章)

- ・ 補給獲得セグメント (7.1 項)
- ・ 連合軍戦略補給セグメント (事例 7.1.3)
- ・ 補給調整セグメント (7.4 項)
- ・ ユニットの補給状態判定セグメント (7.10 項)
- ・ 補給切れユニット混乱判定セグメント (事例 7.6.6)
- ・ 道路/鉄道/小道建設開始セグメント (事例 7.8.2)
- ・ 木曜日作戦宣言セグメント (事例 17.4.7)

### 活性化マーカーフェイズ (8.0 章)

### 作戦活動フェイズ (9.0 章)

- ・ 増援セグメント (15.0 章)
- ・ チンデット部隊セグメント (事例 17.4.6 d)
- ・ 活性化セグメント (9.3 項)

### 終了フェイズ (14.0 章)

- ・ 航空ユニット帰還セグメント (事例 14.1.1)
- ・ 消耗セグメント (事例 14.1.2)
- ・ 混乱セグメント (事例 14.1.3)
- ・ 建設セグメント (事例 14.1.4)
- ・ 連合軍戦力ポイント減少セグメント (事例 7.3.4)
- ・ 無作為イベントセグメント (事例 14.1.6)
- ・ 勝利ポイント累積セグメント (事例 14.1.7)

## 5.0 航空戦力

9 個連合軍および 4 個日本軍航空ユニットは、イギリス空軍、アメリカ陸軍航空隊 (連合軍プレイヤー) および日本帝國陸軍飛行戦隊 (日本軍プレイヤー) の戦術航空支援を表す。他の地図外の戦場の航空支援要請によって、同様に連合軍に関しては補給輸送機の護衛の必要によって、これらのユニットの能力は一部不確実であり、各ゲームターンに判定される。

### 5.1 概略ルール

航空ユニットは 3 種類ある:

**5.1.1 戦闘機 (F)。** 戦闘機は航空優勢および支援任務を実施でき、同時に航空戦闘も参加できる。それらは道路または鉄道によってその補給源に繋がっている都市/町から 12 ヘクスの航続距離を持っている。

**5.1.2 爆撃機 (B)。** 爆撃機は支援および妨害任務を実施でき、同時に航空戦闘も参加できる。それらは道路または鉄道によってその補給源に繋がっている都市/町から 16 ヘクスの航続距離を持っている。**注意:** 連合軍プレイヤーはどちらかの種類を実施できる戦闘-爆撃機 (FB) ユニットの 1 個持っている。

## 4 敗北から勝利へ プレイルール

**5.1.3 輸送機** (連合軍プレイヤーのみ)。爆撃機ユニットの裏面は、輸送機を表す。連合軍プレイヤーは、自軍使用可能航空ユニットを選ぶ時にそのターンにそのユニットが爆撃機または輸送機であるかを選ぶ必要がある (**デザインノート**: これはそれらの機種に供される燃料と整備を表す)。輸送機ユニットは、航空輸送と補給任務を実施できる。輸送機は航空戦闘で使用できず、必要とされる場合は帰還する。

**5.1.4** 航空ユニットは、ターン毎に1回しか使用できない。

**5.1.5** 日本軍航空ユニットは、航空支援 (5.4項) または航空優勢 (5.3項) 任務のみに使用できる。

**5.1.6** 航空ユニットが選ばれる時、そのターンにその機種に許されている任務 (上記説明通り) に割り当てる必要がある。

- a) このターンに航空優勢 (5.3項) の実施を望むプレイヤーの航空ユニットに関して、それらのユニット駒をその使用可能ボックス内の“使用可能”の文字の右側に置くこと。
- b) このターンに航空支援任務 (5.4項) の実施を望むプレイヤーの航空ユニットに関して、それらのユニット駒をその使用可能ボックス内の“使用可能”の文字の左側に置くこと。
- c) このターンに妨害任務 (5.5項) の実施を望むプレイヤーの航空ユニットに関して、それらのユニット駒をその使用可能ボックス内の“使用可能”の文字の上に置くこと。
- d) 輸送の実施を望むプレイヤーのユニットに関して、それらの輸送機面を上にして妨害任務ユニットと同じ位置に置くこと。

**5.1.7** ターンの終了フェイズ航空ユニット帰還セグメント時に使用可能ボックス内にまだ残っている航空ユニットは、プレイヤーの飛行済ボックス内に移される。

### 5.2 航空戦力決定

航空フェイズの航空戦力判定セグメント時に、両方のプレイヤーはそのターンにどの航空ユニットが使用可能であり、どの任務を実施するかを決定する。

**5.2.1** 一度プレイヤーが幾つの航空ユニットそのターンに自分が使用可能であるかを判定したならば、どの種類の航空ユニットを使用するかを選び (2種類以上が利用可能である場合)、事例5.1.6に説明されている通りにそれらを配置する。

**5.2.2** 連合軍プレイヤーは消費する各1備蓄補給ポイント毎に2個航空ユニットを購入できる。消費量に対して記録欄上の連合軍備蓄マーカーを減少させること。

**5.2.3** 一度連合軍プレイヤーが幾つの航空ユニットそのターンに自分が使用可能であり、どの種類を持てるかを判定したならば、直ちに実施する任務にそれらを配分し、それらを使用可能ボックスの指示された位置に置くこと (事例5.1.6)。

**5.2.4** 次に日本軍プレイヤーは1個6面体サイコロのサイ振り判定の実施によってそのターンに使用可能な航空ユニット数を決定する。リストされている修正に従ってサイの目を修正、そして航空ユニットを受け取るか可能性として1個を失うかを判定するために日本軍航空使用可能表 (プレイヤー補助カードを参照) を参照すること。

**5.2.5** 受け取る日本軍航空ユニット数は、サイの目結果に関係無くプレイに既に登場している航空ユニット数に制限される。

**例:** 2個日本軍航空ユニットのみがプレイに登場している場合、仮にサイ振り判定の結果が4以上であっても2以上のサイの目は日本軍プレイヤーは2個航空ユニットのみを受け

取ることを意味する。

**5.2.6** 日本軍プレイヤーは、最早プレイの場に航空ユニットを持っていない場合、使用可能航空ユニット数の判定を中止する。

### 5.3 航空優位任務

**5.3.1** 戦闘機航空ユニットのみが、航空優勢任務に投入できる。

**5.3.2** 連合軍航空優勢任務航空ユニットはまた、日本軍航空ユニットを除去できる日本軍航空戦力サイ振り判定 (事例5.2.4) に影響する。

**5.3.3** 航空優勢任務ユニットは、航空支援 (5.4項)、航空妨害 (5.5項)、または航空輸送 (5.6項) 任務を実施している敵航空ユニットの迎撃に使用できる。

**5.3.4** 各迎撃航空ユニットは、敵が自軍の任務を実施する前に航空戦闘 (5.7項) において相手側の航空ユニットと交戦することになり (**例外**、**5.7項**)、結果として相手側航空ユニットに損害を与えるおよび/あるいは帰還させることが可能性としてできる。

**5.3.5** 一度この任務の航空ユニットが迎撃を実施したならば、そのプレイヤーの飛行済ボックスに置かれる。

### 5.4 航空支援任務

**5.4.1** この任務に配分された戦闘機、戦闘爆撃機、および爆撃機航空ユニットは、航空支援を実施するために作戦フェイズの所有側プレイヤー活性化セグメント時に使用できる。

**5.4.2** 各プレイヤーは、戦闘に航空支援任務航空ユニットを配分する機会を与えられる (13.2項)。

**5.4.3** 戦闘に配分されたユニットは、航空優勢任務の敵ユニットによって迎撃を受ける可能性がある。

**5.4.4** 航空戦闘が解決された後 (5.7項) にそのヘクス内に残っている戦闘に配分された各航空ユニットは、その攻撃を所有側プレイヤーの有利な方に1コラム戦闘をシフトさせる (攻撃または防御に対して)。

**5.4.5** 地上戦闘が解決されるヘクス内で、この任務に配分することができる航空ユニット数に制限はない。

**5.4.6** 一度戦闘が解決されたならば、投入された航空ユニットは地図上の所有側プレイヤーの飛行済ボックスに戻される。

### 5.5 航空妨害任務 (連合軍のみ)

**5.5.1** 連合軍プレイヤーは、航空戦力決定セグメント時に航空妨害に爆撃機 (または戦闘爆撃機) 航空ユニットを投入できる。

**5.5.2** 航空妨害は、航空戦力フェイズの航空妨害セグメント時に解決される。

**5.5.3** この任務に投入された航空ユニットは移動妨害の為にヘクス内に配置され、そして航空優先任務の敵ユニットによる迎撃を受ける可能性がある。

**5.5.4** 妨害航空ユニットが航空戦闘 (5.7項) に生き残った場合、移動妨害を表示するためにヘクス内に航空ユニットを配置すること。

**5.5.5** 航空妨害には3つの影響がある:

- a) そのヘクス内の道路、小道、または鉄道を切断する。プレイヤーが切断された小道、道路、または鉄道ヘクス内の他の地形移動ポイントコストを使用しなければならないためにヘクスを切断 (該当するマーカーを使用すること) と表示すること。

b) そのヘクスおよび隣接ヘクス内に移動または通して補給線あるいは連絡線を引くためのユニットに対する追加移動ポイント（事例7.4.3）。

c) そのヘクスおよび隣接ヘクス内へのユニットの退却実施を制限する。

5.5.6 妨害航空ユニットはそのターンの終了フェイズ時に地図から取り除かれ、飛行済ボックスに置かれる。

## 5.6 連合軍航空輸送任務

5.6.1 連合軍プレイヤーは補給または非-装甲地上ユニットの移動において使用するために、爆撃機航空ユニットを輸送機にすることができる。

5.6.2 航空ユニットを輸送機とする決定は、連合軍プレイヤーが自軍航空ユニットを選ぶ時に実行される。（事例 5.1.6dにおいて記載されている通りにユニットの輸送面を上にして配置すること）。

5.6.3 輸送される補給ポイントマーカーまたは地上ユニットは航空フェイズ開始時に連絡線内司令部または味方補給源の5移動ポイント内、並びに支配下の町/村または都市あるいは地図外にいななければならない。

5.6.4 歩兵ユニットは他の支配下町/村または都市に、あるいは地図外から味方支配下都市に移動させることができる。

5.6.5 航空輸送任務に配分された各航空ユニットに対して1歩兵ステップ、1補給ポイントマーカー、または1個メリルの屠殺者隊または空挺ユニットを航空輸送によって移動させることができる（12.4項）。

5.6.6 輸送任務の各航空ユニットは、補給表で+1サイの目修正を提供する。

**例** 1個航空ユニットが輸送任務に投入されている。従ってこのターンの補給ポイント獲得判定に+1サイの目修正が受けられ、1補給ポイントマーカーが輸送でき、そして歩兵地上ユニットの1ステップが航空輸送できる。

**ゲームプレイに関する注意** 完全戦力非-空挺歩兵ユニットを輸送するために4個航空ユニットを使用する。

5.6.7 航空輸送は、航空戦闘において交戦できない。

a) 日本軍迎撃機と交戦する味方航空ユニットがない場合、輸送任務は自動的に失敗する。

b) 輸送航空ユニットは連合軍プレイヤーの飛行済ボックスに戻され、そのターンに再び使用できず、そして輸送していたユニットは開始した場所に戻される。

## 5.7 航空戦闘

5.7.1 両方のプレイヤーが同じヘクス内に航空ユニットを配分している場合、航空戦闘が発生する。

5.7.2 航空戦闘はヘクスに対する他の航空任務が解決される前に実施される。

5.7.3 戦闘を可決するために航空戦闘表（プレイヤー補助カードを参照）を使用すること。

5.7.4 ヘクス内の全ての航空戦闘は、誰が先にサイコロを振るかに関係無く同時とみなされる。

5.7.5 所有側プレイヤーは自軍の結果の判定サイ振りの前に自軍航空ユニットのそれぞれに対する敵ユニットを選ぶ。

a) 連合軍航空輸送ユニットは、全て他の連合軍ユニットが選ばれた後にもみ選ぶことができる。

5.7.6 航空戦闘のサイの目は、航空ユニットの種類と目標ユニットによって修正される可能性がある（プレイヤー補助カード上の航空戦闘表を参照）。

**航空戦闘例：** 連合軍プレイヤーは日本軍歩兵ユニットに対する攻撃航空任務のために戦闘機（F）と爆撃機（B）を投入する。日本軍プレイヤーは九七重爆を防御支援に投入する。日本軍プレイヤーが航空優勢任務にFユニットを投入していたならば、それは同時に連合軍航空ユニットと戦闘するためにも使用できたが、悲しいことに日出国の部隊の為に使用できるものはなかった。ヘクス内に敵対する航空ユニットがあるために、航空戦闘は発生する。連合軍プレイヤーは航空戦闘表で2回サイ振りを行い、一度目は日本軍爆撃機に対する-1サイの目修正付のFユニット用であり、もう1回はサイの目修正無しのBユニット用である（同じ種類間の航空戦闘）。日本軍プレイヤーは自軍の単独の航空ユニットのために1回のサイ振りを行い、サイの目が修正されないことから連合軍Bユニットに対して使用することを選んだ（Fユニットと戦う場合、+1サイの目修正を持つことになる）。日本軍プレイヤーは先にサイを振り5を出した（-/A）。連合軍Bユニットは帰還し、攻撃支援を提供することができなくなる。戦闘解決後に連合軍Bユニットは、プレイヤー補助カードの連合軍航空ユニット待機エリアの飛行済部分に置かれる。日本軍Bユニットは影響を受けず、その任務を継続することができる（今までのところは）。

連合軍プレイヤーはここで自軍Bユニットに対してサイ振りを行い4（-/）を出した。どちらのプレイヤーもこの戦闘で影響を受けなかったため、日本軍Bユニットはその任務を続ける。連合軍プレイヤーは今度はFユニットに対してサイ振りを行い、-1サイの目修正を得る。サイの目は2であり、1に修正される（A/X）。日本軍Bユニットはその任務を完遂できず、日本軍プレイヤーの損害ボックスに置かれる。連合軍Fユニットは帰還し、連合軍攻撃を支援できなくなる。連合軍Fユニットは連合軍航空ディスプレイの飛行済ボックスに置かれる。

**デザイナーズノート：** 何故爆撃機が攻撃できるか？

これらのユニットには、“戦闘機”ユニットより少数ではあるが戦闘機護衛がある。一部は航空妨害と支援任務を実施する戦闘機で行われる；これらのユニットもまた任務の一部として少数の爆撃機を伴われるが、駒には表示されていない。

## 5.8 航空ユニット損害

5.8.1 航空戦闘で損害を受けた場合、航空ユニットは所有側ディスプレイの損害ボックス部分に置かれる。

5.8.2 プレイヤーはターンの終了フェイズの修理セグメント時に損害を受けた航空ユニットの修理を試みることができる。

5.8.3 プレイヤーは各そのようなユニットに対して6面体サイコロのサイ振り判定を実施する。

5.8.4 結果がそのプレイヤーの航空ディスプレイの損害ボックスに表示されている範囲内である場合、修理チェックに成功して航空ユニットは飛行済ボックスに移される。

5.8.5 サイ振り判定に失敗した場合は、そのユニットは損害マス内に残る結果になる。

## 6.0 主導権判定

### 6.1 概略ルール

6.1.1 両方のプレイヤーは、主導権判定フェイズ時に6面体によるサイ振りを行う。

## 6 敗北から勝利へ プレイルール

**6.1.2** 各プレイヤーは主導権判定表（プレイヤー補助カードを参照）に表示されている該当するサイの目修正で自軍のサイの目を修正する。

**6.1.3** 同数の場合は振り直すこと。

**6.1.4** 高い方の修正後サイの目結果のプレイヤーがそのターンの主導権を獲得する。

## 7.0 補給

ゲームにおける補給は、2つの異なる手法で表現されている。最初は、地図上に印刷されている補給ポイント備蓄欄と各陣営の備蓄マーカーである。2番目は、自軍司令部または補給源の補給距離内の部隊に通常および攻撃補給を提供するための地図上で両方のプレイヤーによって使用される共用補給ポイントマーカーがある。

### 7.1 補給入手

**7.1.1** 補給獲得セグメント時に両方のプレイヤーは1個10面体サイコロを振り、リストされている修正でサイの目を修正し、そのターンに幾つの補給ポイントを受け取るかを判定するために補給表（プレイヤー補助カードを参照）を照合する。

**7.1.2** 受け取られた各補給ポイントは、そのプレイヤーの備蓄に加えられるか地図上の補給ポイントマーカーになるかのどちらかである。

**a)** 備蓄に配分された各補給ポイントに対して、補給ポイント備蓄欄上でプレイヤーの備蓄マーカーを1上昇させること。

**b)** 地図上に配分された各補給ポイントに対して、1個補給ポイントマーカーが共有プールから取られ、そのプレイヤーの地図上の補給源ヘクス上に置かれる。

**注意** 連合軍プレイヤーの補給ポイントマーカーは中国国民党軍が一度地図上に登場したならば、ヘクス1601に配置できる（17.4項）。

**7.1.2** 両方のプレイヤーは、補給獲得セグメント時に新たに受け取った補給マーカーを配分する（このターンの補給レベルと同時に補充に影響する）。

**7.1.3 戦略補給** 連合軍補給は地図上の町および都市（既設飛行場または近くに緊急造成されたもの）を使用する航空機によって空から送られたので、補給ポイントを得るために連合軍戦略補給セグメント時に追加のサイ振り判定を実施する。

**a)** 連合軍プレイヤーは1個6面体サイコロのサイ振り判定を行い、プレイヤー補助カード上の連合軍戦略補給表のリストされているサイの目修正でサイの目を修正し、結果を直ちに適用する。

### 7.2 補給ポイントマーカー

補給ポイントマーカーは、地図上の補給ポイントを表す。それらは表面に補給記号が、そして裏面に補給切れ記号が印刷されている。

**7.2.1** 補給ポイントマーカーの消費方法は、その関連ルールにおいて説明されており、プレイヤー補助カードの表において一覧されている。

**7.2.2** プレイヤーが何らかの理由で補給ポイントマーカーを消費する場合、地図上から補給ポイントマーカーを取り除き、それを共有プール内に戻す。補給ポイントマーカーは決してゲームから永久に除去されることは無く、“再利用”することができ、両プレイヤーから使用される。

**7.2.3** これらのマーカーは許容移動力が無く、7.4項に説明されている通りに味方歩兵部隊によってのみ補給源ヘクス（最初に配置される場所）から移動させることができる。

**7.2.4** 1個歩兵ユニットはその活性化の移動時に3補給ポイントマーカー（モンスーンターンでは2補給ポイントマーカー）まで運搬することができる。戦力ポイントマーカーを運搬するユニットは、そのターンの後において攻撃することができる。

**7.2.5** 補給ポイントを運搬している歩兵ユニットは、その移動のどの時点でもそれらを落としていくことができる。

### 7.3 補給備蓄

備蓄補給は、プレイヤーに対してより高い補給レベルにさせ、同時にユニットに対して補給切れ消耗を回避させ、そして喪失ステップの回復（補充の受け取り）の可能性を向上させる。ゲームにおける一部の活動は、備蓄補給からの補給消費を必要とする。

**7.3.1** 備蓄補給は、各プレイヤーの備蓄マーカーによって地図上の補給ポイント備蓄上で記録される。

**7.3.2** プレイヤーの備蓄マーカーは、プレイヤーが自軍備蓄に補給ポイントを配分するに従って上昇（増加）し、自軍備蓄から補給ポイントを消費するに従って低下（減少）する。

**7.3.3** 備蓄補給の消費方法はその関連ルールにおいて説明されており、プレイヤー補助カードの表において一覧されている。

**7.3.4** ターン終了フェイズの連合軍補給ポイント減少セグメント時に、連合軍プレイヤーはサイ振り判定で決定された通りに自軍備蓄マーカーを低下させなければならない。偶数のサイの目では備蓄マーカー1マス減少の結果になり、奇数のサイの目では備蓄マーカー2マス減少の結果になる。

### 7.4 補給調整セグメント

**7.4.1** 連絡線内司令部（7.8項）または自軍補給源の補給範囲内である場合、プレイヤーはこのセグメント時に地図から補給ポイントマーカーを除去できる。

**7.4.2** 地図から除去した各補給ポイントに対してプレイヤーの備蓄マーカーを上昇させること。

**7.4.3** プレイヤーは補給ポイント備蓄欄上でどの量でも自軍備蓄マーカーを減らすことができ、欄上で減少された各ポイントに対して自軍補給源に1個補給ポイントマーカーを置くことができる。

**7.4.4** 次に、両方のプレイヤーは自軍地図上補給ポイントマーカーの移動を実施し、それに於いて自軍補給ポイントマーカーを自軍補給源から味方連絡線内司令部の5移動ポイント以内に移動させる（7.8項）。

**a)** 非-主導権プレイヤーが全てこれらの移動を先に実施し、それから主導権プレイヤーが行う。

**b)** この補給ポイントマーカー移動には移動ポイントは消費されない。

**c)** この方法で移動される補給ポイントマーカーは、道路または鉄道ヘクス上でその移動を終了しなければならない。

**7.4.5** 連合軍プレイヤー（のみ）はこの時点で自動貨車（17.7項）を購入可能であり、各自動化車マーカーは3補給ポイントマーカー（モンスーンターン時は2補給ポイントマーカー）を輸送可能である。補給ポイント輸送に使用された自動貨車マーカーは、そのターンに再度使用することはできない。

**7.4.6** 日本軍プレイヤー（のみ）は補給ポイントマーカーが送られる各司令部に対して1 備蓄補給ポイントの消費によって、自軍補給源ヘクスから1 個6 面体サイコロのサイの目+1 に等しい数の地図上補給ポイントマーカーを再配置できる。

**デザイナーズノート：** これは日本軍上級司令部の前線への補給輸送に為の原住民および戦争捕虜の強制徴用の実施を表している。

モンスーンターン時はこのサイの目に-1 を適用すること。

## 7.5 補給レベル

**7.5.1** ゲームには4 段階の補給レベルがある。

**a) 補給レベル1**とは、プレイヤーの備蓄マーカーが補給ポイント備蓄欄の0-4マス上にある時である（地図を参照）。

**b) 補給レベル2**とは、プレイヤーの備蓄マーカーが補給ポイント備蓄欄の5-8マス上にある時である（地図を参照）。

**c) 補給レベル3**とは、プレイヤーの備蓄マーカーが補給ポイント備蓄欄の9-12マス上にある時である（地図を参照）。

**d) 補給レベル4**とは、プレイヤーの備蓄マーカーが補給ポイント備蓄欄の13-18マス上にある時である（地図を参照）。

**7.5.2** どちらの陣営の備蓄補給も、18を超えることができない（受け取る場合は超過分補給ポイントを無視すること）。

**7.5.3** どちらの陣営の備蓄補給も、0未満に減少させることができない。

**7.5.4** 0ボックスに在る場合、プレイヤーは決して任意に自軍補給ポイント備蓄から補給ポイントを消費できない。

**7.5.5** 補給レベルは、そのターンに使用される活性化マーカーの判定用に重要である（8.1項）。

**7.5.6** 補給レベルは、そのターンの主導権判定時に修正として照合される（6.0章）。

**7.5.7** 補給レベルは、そのターンの連合軍戦略補給判定時に修正として照合される（事例7.1.3）。

## 7.6 主要補給源

**7.6.1** 連合軍主要補給源は、シルチャル（1419）およびアガルタラ（1323）である。

**7.6.2** 日本軍主要補給源は、ラングーン（4713）およびヘクス4709である。

**7.6.3** 中国国民党軍ユニット（17.4項）はヘクス1601がその主要補給源である。

## 7.7 補給線

**7.7.1** ユニットの補給線は、そのユニットから味方司令部またはその味方補給源ヘクスへと連続する一連のヘクスを通して引かれる。

**7.7.2** 補給線距離は5 移動ポイントであり、味方補給源または味方未投入司令部からユニットに引かれる。

**注意：** 司令部ユニットは、備忘用にそのNATO式記号の隣りに5と表記されている。

**a)** 移動ポイント目的に関して、補給船には司令部または補給源ヘクスは含めないが、ユニットのヘクスは含める。

**b)** 全ての地形コストは、地形効果表に従って数えられる。

**c)** モンスーンターン時において補給線距離を1 移動ポイント減少させること。

**d)** 補給線は、打ち消されていない敵ZOCまたは移動禁止地形ヘクスを通して引くことができない。

**e)** 5 移動ポイント以内の消費された（盤上から除去された）各補給ポイントマーカーに対して、連絡線内司令部は通常天候時に2 移動ポイント、モンスーンターン時に1 移動ポイント補給線を拡大することができる。

**f)** 補給線の拡大のために1 回のターンにおいて1 個司令部によって3 補給ポイントマーカーまで消費可能である。

## 7.8 連絡線（LOC）

**7.8.1** 司令部が連絡線内であるためには、その司令部は自軍補給源に20 移動ポイント（モンスーン時は15 移動ポイント）以内の連続するヘクス径路を引なければならない。

**7.8.2 連絡線建設** 道路および鉄道/小道線は、ターン中に両方のプレイヤーによって建設可能である。

**a)** 補給フェイズの建設開始セグメント時に、プレイヤーは自軍備蓄より1 補給ポイント（モンスーンターン時は2 補給ポイント）を消費できる（最大）。これによってプレイヤーはいずれかを行える：

- ・ 現在無く、そして敵が位置せずあるいは敵ZOC内ではないヘクス内に道路または鉄道/小道の新たな1 区間を建設する。ヘクス内に該当するマーカーを置き、そのマーカーをその印刷されている道路/鉄道/小道が隣接ヘクスに接続する道路/鉄道/小道に正しい角度に向く様にする。

- ・ あるいは2つの小道ヘクスを道路に改善する。道路マーカーをそのマーカーの道路記号が2つのヘクスに繋がるヘクスサイドに平行になるように最初に配置すること。

**b)** これらの内の1つが建設中のヘクスがそのターン中のどの時点でも、味方がいない時に敵ZOC内になった、あるいはそのヘクスが敵ユニットによって占められた場合、マーカーは除去される。

**c)** 建設されているマーカーが終了フェイズの建設フェイズ時にそこに残っている場合、建設は完了する。

- ・ 表面に印刷されている道路/鉄道/小道が繋がっている場所を示すようにマーカーの向きを直すこと（既存の道路/鉄道/小道に接続する）。

**d)** 道路/鉄道/小道が次にそれらの種類の1つの隣になる（建設が進む方向の）ヘクス内に建設される場合、自動的にそこに接続するものとみなされる。接続できる複数ヘクスがある場合、プレイヤーはどのヘクスにそれが接続するか自分の意図を公表し、マーカー上に印刷されている道路/鉄道/小道線がそのヘクスを指すようにマーカーを向ける。

**例** 連合軍プレイヤーがヘクス1418内に道路を建設する。この道路は今やシルチャル（1419）内の道路と1418内の小道（連合軍プレイヤーが自分の意図を示した方）を接続するものとみなされる。

**7.8.3 連絡線修理** 切断された小道、道路、および鉄道は、ヘクスが以下の場合に終了フェイズの建設セグメント時に修理できる：

- ・ 味方支配下である、

## 8 敗北から勝利へ プレイルール

- ・ 味方司令部ユニットまたは補給源に妨害されていない（敵ユニットまたはそのZOCによって）繋がっている道路/小道/鉄道ヘクスの線を引くことができる。

切断修理には備蓄から1補給ポイント（モンスーン天候ターン時は2補給ポイント）を消費すること。

これらの条件が満たされた場合、切断マーカーを除去すること。

### 7.9 補給機能

地図上補給ポイントは以下の通り使用される：

- ・ ユニットの完全移動を可能にする
- ・ ターン終了時に消耗を被らない
- ・ 完全戦力で攻撃および防御を行う
- ・ ユニットの補充を与える（16.0章）

**7.9.1** プレイヤーのユニットの補給状態は補給判定セグメント時に判定される。

**7.9.2** ユニットの補給に対する補給ポイントマーカーの消費は補給判定セグメント、プレイヤーの活動セグメントの戦闘部分開始時、および最終段階補給（7.13項）に対する消耗セグメント時に実施される。

**7.9.3** 連絡線内司令部（7.8項）の補給線距離内の各補給ポイントマーカー消費に対して司令部の指揮値に等しい数のユニットまで補給状態になる。

**7.9.4** 司令部に有効な連絡線が無い場合、同数のユニットを補給するために2個地図上補給ポイントマーカーを消費しなければならない。

**7.9.5** 消費した補給ポイントマーカーを地図外の共通補給ポイントプールに戻すこと。

*例* 司令部が2補給ポイントマーカーを消費する場合、非-モンスーンターン時に5移動ポイント内の10個ユニットを補給状態にすることができる。

**7.9.6** 地図上補給ポイントマーカーが消費されなかった場合、プレイヤーは司令部をその投入済面に裏返して味方備蓄マーカーを補給ポイント備蓄欄上で1ボックス減少させ、その指揮値に等しい数のユニット（補給範囲内の）を補給状態にすることができる。

**7.9.7** 味方補給源は、その補給範囲内の無制限の味方ユニットを補給することができる（補給する5個ユニットに対して1補給ポイントマーカーを消費する必要がある）。

**7.9.8** それらが通常補給状態とみなされるが支配下の町または司令部に隣接していない場合、各日本軍ユニット（どの補給レベルでも）および各連合軍ユニット（連合軍が補給レベル1の時に）に対してユニット補給状態表（プレイヤー補助表を参照）で1個10面体サイ振り判定が実施される。サイの目をリストされているサイの目修正で修正し、結果を適用すること。

**7.9.9** ユニットの補給状態判定セグメントにおいて全てのユニットの補給状態が判定された後、補給切れと表示されたユニットのそれぞれに対して両方のプレイヤーは1個10面体サイ振り判定を実施し、補給切れ消耗表（プレイヤー補助表を参照）を照合し、そこにリストされている修正で結果を修正し、そして示された結果を適用する。

### 7.10 補給切れ（OOS）状態の影響

**7.10.1** 補給切れ状態のユニットは、補給切れマーカーで表示

される。

**7.10.2** ユニットの許容移動力の半分より多く移動できない（端数切捨て）。

**7.10.3** 戦闘時の補給切れの影響に関しては、7.12項を参照のこと。

**7.10.4** 最終段階補給（7.13項）後、各補給切れユニットは終了フェイズの消耗セグメント時に1ステップ喪失を被る。これによってユニットが除去されることもあることに注意。

**7.10.5** 補給切れユニットは終了フェイズの混乱セグメント時に自動的に混乱状態になる、または継続する。

### 7.11 航空補給（連合軍プレイヤーのみ）

**7.11.1** 連合軍プレイヤーは航空輸送任務によって地図上のどのヘクスにでも補給ポイント輸送できる（5.6項）。

**7.11.2** ターンのどの時点でもユニットが補給ポイントマーカーの5移動ポイント（モンスーン天候ターン時は4移動ポイント）以内である場合、補給切れ2個ユニットを通常補給に戻すために連合軍プレイヤーは各補給ポイントを使用できる。

**例外** メリルの屠殺者部隊ユニットはそれらのユニットのそれぞれが航空補給を受けるためには1補給ポイントを必要とし（事例17.5.6）、そして中国国民党軍ユニットは航空ユニットを受ける場合は各ユニットに対して2補給ポイントを必要とする（17.4項）。

**7.11.3** ユニットの補給状態に戻すために使用された場合、地図上から航空輸送された補給ポイントマーカーを除去して共通プールに移すこと。

### 7.12 補給および戦闘

ユニットにその現行印刷戦闘力値で攻撃または防御させるために、それらは補給状態でなければならない。

**7.12.1** 所有側プレイヤーは補給切れ状態の活性化したユニットまたは防御ヘクスユニットを補給状態にするために活性化の戦闘部分開始時に所有側プレイヤーは補給ポイントを消費（7.9項に説明されている同じ条件を使用して）することができる。

**7.12.2** 戦闘解決時に補給切れと表示されている攻撃側ユニットは、その半分の攻撃力値（端数切捨て）で戦闘する。

**ゲームプレイに関する注意** このことはユニットが0攻撃力値を持つこと意味する可能性がある。打撃を吸収するためのみに参加する。

**7.12.3** 補給切れと表示されている防御側ユニットは、その半分の防御力値（端数切上げ）を持つことになる。

### 7.13 最終段階補給

**7.13.1** 最終フェイズの消耗セグメントの開始時に、両方のプレイヤーは消耗と混乱を回避するために自軍ユニットを補給状態するために補給ポイントを消費（7.9項に説明されている同じ条件を使用して）することができる。

## 8.0 活性化マーカー（AM）

活性化マーカーとは、ターンに於いて移動させる、戦闘を仕掛けさせる、そして可能性ならば補充ステップを受け取らせるためにユニット/フォーメーションを活性化させるゲームにおいて使用される仕組みである。



## 8.1 概略ルール

**8.1.1** フォーマーションまたはユニットは、プレイヤーが活性化マーカーを引き、どのフォーマーションまたはユニットが活性化されるかを公表した時に活性化される。

**8.1.2** ターンに対してプレイに使用できる活性化マーカー数と種類は、そのプレイヤーの以下の現行補給レベルによって判定される：

- ・ 補給レベル1 = 1個レベルI活性化マーカー
- ・ 補給レベル2 = 2個レベルI活性化マーカー
- ・ 補給レベル3 = 1個レベルII活性化マーカー
- ・ 補給レベル4 = 2個レベルII活性化マーカー

**8.1.3** 全ての使用可能な活性化マーカーは裏返され、シャッフルされてから該当する枚数が無作為に引かれる。

**8.1.4** 主導権（6.0章）を持っているプレイヤーは自分の選んだ内容を調べ、そして作戦フェイズの自軍最初の活性化セグメントにおいて使用する自軍活性化マーカーの1枚を保持することができる。

**8.1.5** 両方のプレイヤーは、ターン中の無作為引き用に全ての残りの選んだ活性化マーカーを容器に入れる。

**8.1.6** また同時に2枚のターン終了マーカーも容器に入れること。

**8.1.7** 活性化マーカーによって、マーカーで指示されたユニットまたはフォーマーションが活性化することが可能になる。

**例：** 連合軍プレイヤーは補給レベル3であり、日本軍はレベル2である。連合軍プレイヤーはレベルII活性化マーカー1枚を無作為に選び、日本軍プレイヤーはレベルI活性化マーカー2枚を無作為に選ぶ。日本軍プレイヤーは主導権を持っているので自分の2枚の内容を確認し、自分の最初の活性化セグメントでの使用の為に手元に1枚残す。日本軍および連合軍プレイヤーは、2枚の終了ターンマーカーと一緒に自軍の1枚の残りの活性化マーカー、合計して4枚のマーカーを引くために容器に入れる。

## 9.0 作戦フェイズ (OPフェイズ)

作戦フェイズは、プレイヤーが自分のユニットに行動を実施させる回数か一定ではない活性化セグメント（活性化マーカーの数およびマーカー引きによって作戦フェイズが早く終了する場合に拠る）から構成される。

### 9.1 概略ルール

以下のプレイ手順は、各作戦フェイズに従って実行されなければならない。

**9.1.1** プレイヤーは最初に、シナリオ指示または前ターンのランダムイベントで資格を与えられている増援を受け取る。

**9.1.2** 主導権プレイヤーは、先に選んでいる活性化マーカーで作戦フェイズの最初の活性化セグメントを常に実施する。

**9.1.3** 主導権プレイヤーが一度自軍活性化セグメントを実施したならば、プレイヤーは交互に容器から新たな活性化マーカーを引き、指示されたプレイヤーが活性化セグメントを実施する（例外 事例9.2.2）。（明確化）： どちらのプレイヤーでもその時点から交互にチットを引くことができる。

**9.1.4** 作戦フェイズは以下のいずれかの場合に終了する

- ・ 両方のプレイヤーが最低限1回の活性化セグメントを実施しており、そして引ける日本軍および連合軍の活性化マーカーが残っていない時の活性化セグメント完了時点。
- ・ 2枚目のターン終了マーカーが引かれた。

**ゲームプレイに関する注意** これは、作戦フェイズはプレイヤーが1回の活性化セグメントを実施する前でさえも終了することを意味する。

### 9.2 ターン終了マーカー

**9.2.1** 2枚の終了ターン活性化マーカーは、そのターンの作戦フェイズの終了を可能性として決定させるために使用される。

**9.2.2** 作戦フェイズ時に最初の終了ターンマーカーを引くことによって、引いたプレイヤーは1個6面体サイコロのサイの目に等しい数のユニットを活性化させることができる。プレイヤーが自軍の活性化セグメントを実施した後、両方のプレイヤーが確認できるように脇にマーカーを置いておくこと。（明確化）：“以後活動不可”と表示する“ターン終了駒”が先に引かれた場合、直ちに容器内の他方のターン終了駒と交換し、この駒に表示されている活動を実施すること。

**ゲームプレイに関する注意** 一人用プレイ時に上記のマーカーを引いた場合、どちらの陣営が活性化されるかを判定するためにサイコロ1個を振ること（偶数 連合軍、奇数 日本軍）。

**9.2.3** 2枚目の終了ターンマーカーが引かれたならば、作戦フェイズは直ちに終了し（1人のみのプレイヤーが活性化できた場合でも）、プレイヤーは終了フェイズに進む（14.0章）。

### 9.3 活性化

プレイヤーの活性化マーカーが引かれた時、プレイヤーはその活性化マーカーに指示されている通りのユニットまたはフォーマーションを活性化できることになる。

**9.3.1** サイ振りが必要な場合は、活性化できるユニット数を決定するために1個6面体サイコロが使用される。

**9.3.2** その活性化セグメントにおける移動および戦闘を実施する前に、活性化される全てのユニットまたはフォーマーションが指定されていなければならない。

**9.3.3** 独立部隊ユニット、両プレイヤーの機甲ユニット、同様に司令部ユニットは、どの引かれた味方活性化マーカーでも活性化できる。

**9.3.4** 通常ユニットの活性化は、ターン毎に1回のみである。

**9.3.5 2回目の活性化** 補給状態ユニットは、プレイヤーの2枚目の活性化マーカーで1回のターンに2回目の活性化をすることができる（2枚プレイに入っている場合）。

a) 2回目の活性化されるユニットに関して、それは味方未投入司令部の補給範囲内でなければならない。

b) 1補給ポイントの消費によって、1個フォーマーションまたは3個までのユニットが2回目の活性化をすることができる。

c) この時点の補給供給の為に、その司令部ユニットは活性化されなければならない。

**9.3.6** ユニットの3回目の活性化はできない。

## 10 敗北から勝利へ プレイルール

9.3.7 活性化されるユニットはこの時点で強化点の構築を開始する（17.2項）。

9.3.8 1度活性化したユニットは90° 横に向け、2回目の活性化（必要な場合）をしたことを示すために更に90°（合計180°）横に向けること。

9.3.9 プレイヤーは投入済司令部を活性化させる場合、その司令部をその未投入面に戻すために備蓄から1補給ポイントを消費、または補給範囲内の1個補給ポイントマーカーを除去することができる。

### 9.4 活性化セグメント手順決定

9.4.1 各プレイヤーは自軍活性化セグメント開始時に、自軍活性化ユニットの移動および戦闘手順を決定しなければならない。また、各ターンにプレイヤーは増援として自軍戦略予備からゲームにユニットを投入するかを決定しなければならない。

9.4.2 以下に列記する通り、ユニットは2種類の活性化行動を実施できる：

- ・ **移動/戦闘：** この選択肢を選んだプレイヤーは、敵ユニットへの攻撃を実施する前に自軍ユニットの全てを移動させる。移動および戦闘に関連するルールに対する修正は無い。
- ・ **戦闘/移動：** この選択肢を選んだプレイヤーは、自軍ユニットを移動させる前に攻撃を実施する。全てそのような攻撃は、右に1比率のコラムシフトを受ける。  
（**デザイナーズノート：** これは“進行中”の攻撃とは対照的に、計画され、割り当てられた砲兵および浸透戦術の運用を表している。）

9.4.3 この活性化時に活性化されるフォーメーション/ユニットの全ては、同じ手順順番を使用しなければならない。

**ゲームプレイに関する注意** 活性化する予定のユニットを僅かに回転させ、一度ユニットが活性化を終了したならば元に向きを直すことが便利であろう。

## 10.0 スタック

### 10.1 概略ルール

10.1.1 ユニットは決して敵が位置するヘクスに進入できない。

10.1.2 ヘクスに対するスタック制限は以下の通りである：

#### a) 平地または密林地形

- ・ 1つのフォーメーションの全ての副次ユニットにいずれか1個の機甲または独立部隊ユニット。
- ・ 異なるフォーメーションの2個ユニットに1個独立部隊または機甲ユニット。

#### b) 荒地密林地形

- ・ 合計2個ユニットのみ。
- ・ 同時に道路/鉄道または小道がヘクス内に無い限り、この地形内に機甲ユニットは禁止である。

10.1.3 ターン終了時にスタック制限違反が判明したユニットは、除去される（所有側プレイヤーの選択）。

10.1.4 航空およびマーカーユニットは、スタック対象として数えない。

## 11.0 支配地域（ZOC）

### 11.1 概略ルール

11.1.1 戦闘力値がある全ての戦闘ユニットはZOCを持っており、それはそのユニットのヘクスに隣接する6ヘクスから構成される。

11.1.2 そのヘクスが強化点内の敵ユニットのZOC内である場合、ユニットはヘクスに進入または退出するために追加1移動ポイントを消費しなければならない。それ以外の場合、敵ZOCに進入または退出するための追加移動ポイントコストは無い（地形効果表を参照のこと）。

11.1.3 あるZOCから他への**直接**の移動には+2移動ポイントを消費し、例えばそれが同じ敵ユニットのZOCであってもである（**例外** 事例11.1.4）。

11.1.4 隣接しているまたは隣に移動しようとしている敵ユニットが強化点内である場合、ユニットは敵ZOCから敵ZOC内の別のヘクスへの直接移動は**できない**（**例外** 事例17.5.3）。

11.1.5 ZOCは移動禁止地形ヘクス内に広がらない。  
（**例** 機甲ユニットは、中にある小道/道路/鉄道がそのヘクスに繋がっていない限り、荒地-密林地形ヘクス内にZOCを持たない。）

11.1.6 移動目的に関して味方ユニットはZOCを無効にしない。

11.1.7 補給線の設定および退却目的に関して味方ユニットはZOCを無効にする。

## 12.0 移動

### 12.1 概略ルール

12.1.1 各ユニットは、横断するヘクスサイドおよび進入するヘクスに対する該当する移動ポイントコスト（プレイヤー補助カード上の地形効果表 [TEC] を参照）を消費しながらヘクスから接続するヘクスへと個々に移動する。

12.1.2 ユニットは、その活性化セグメントの移動部分に於いてその印刷許容移動力に等しい合計数の移動ポイントを使用できる。ユニットの許容移動力は強行軍の場合（事例12.1.5）またはそれに自動貨車が配分されている場合（連合軍のみ。事例17.7）、修正される。

12.1.3 そのためにその全許容移動力を消費し、地形がその種類のユニットに対する移動禁止地形ではない場合、ユニットは常に最低限1ヘクスを移動できる。

12.1.4 ある小道または道路ヘクスから繋がっている小道または道路ヘクスに直接移動するユニットは、進入するヘクスの地形または横断するヘクスサイド地形を無視して、そのヘクスに進入するために道路/小道移動ポイントコストのみを消費する。

12.1.5 **強行軍** その移動中に敵ZOCを退出および進入しないユニットは、その許容移動力の2倍まで移動できる。

12.1.6 鉄道線は2重の用途がある。鉄道線に沿って走る小道が常にあるので、ユニットは移動に関して鉄道線を使用できない場合（12.2項）は、代わりに小道を使用できる。

### 12.2 鉄道移動

12.2.1 鉄道線に沿って移動する場合、ユニットは1/4移動ポイントを消費する。

**12.2.2** ユニットの補給状態で移動を開始し、そしてその時点で引いた場合を仮定した時でも補給状態になれるヘクス内でその移動を終了しなければならない。

**12.2.3** ユニットの敵ZOC内での移動開始および終了はできない。

**12.2.4** ユニットの鉄道移動を使用するために、鉄道線上でその移動を開始および終了する必要はない。

**例** 5の許容移動力の補給状態ユニットは、平地地形鉄道線ヘクス内に1ヘクスの移動(1移動ポイント)し、鉄道線に沿って12ヘクス移動(3移動ポイント)し、それから隣接する平地ヘクスに進入できる(1移動ポイント)。

**12.2.5** 鉄道線切断マーカに一度入ったならば、鉄道移動によって移動するユニットはその活性化時にそれ以上鉄道によって移動できない。

## 12.3 海上移動

**12.3.1** 日本軍プレイヤー(のみ)移動させる各ユニットに対して自軍の備蓄から1補給ポイントを消費することで西岸の島に配置されている3個ユニットをヘクス4620またはタウンガップの町(3720)に移動することができる。

**12.3.2** 島からの移動は片道のみであり、逆は不可である。

**12.3.3** 各ユニットの移動後に1個6面体サイコロを振る。連合軍プレイヤーが航空妨害ユニットをそのユニットの到着港に置いている場合、サイの目に1を加えること。修正後のサイの目結果がそのユニットの最高の戦闘力値より大きい場合、直ちに1ステップ減少させられる。

**12.3.4** 島に日本軍ユニットが最早存在しない場合、直ちに連合軍支配下に変換される。

## 12.4 連合軍空挺移動

**12.4.1** 3個メリルの屠殺者部隊(MM)ユニット、同様に第77および第5印度空挺旅団は、非-モンスーンターン時に空挺移動によって移動できる。

a) ユニットのステップ数に関係無く1個メリルの屠殺者部隊または空挺ユニットが、1個航空ユニットによって輸送できる。

**12.4.2** 補給状態ユニットはその活性化開始時に自軍補給源まで道路または鉄道によって接続されている町/村または都市ヘクスに位置していなければならない。

**12.4.3** それからこれらの制限内で航空輸送ユニットを使用してどのヘクスにでも移動させることができる：

a) 移動先ヘクスは、町/村が中に無い限りは荒地-密林ヘクスは不可である。

b) 移動先ヘクスは、敵が位置するヘクスは不可である(但し敵ZOC内は可能である)。

**12.4.4** 空挺移動によって移動したユニットは、“着地”後はそれ以上移動できない。

**12.4.5** 空挺移動による移動後に同じ活性化セグメントにおいてユニットは攻撃可能である(そして移動/戦闘が選ばれた場合)。

**12.4.6** ユニットの、空挺移動を使用したターンの間は補給状態とみなされる。

## 12.5 連合軍水陸両用移動

**12.5.1** 連合軍プレイヤーが了承作戦マーカを所持している1945年のいずれかのターン時に、連合軍プレイヤーは水陸両用移動によって1個または2個歩兵ユニットを移動させることができる。

**12.5.2** この方法でユニットを移動させるためには、以下の条件が満たされていなければならない：

- ・ ユニットの港内で、または地図外増援としてその活性化を開始する。
- ・ 1備蓄補給ポイントがそのユニットに対して消費される。

**12.5.3** 一度上記条件が満たされているならば、そのユニットは地図上のどの沿岸ヘクスにでも移動できる。

**12.5.4** 沿岸ヘクスに敵が位置している場合、水陸両用移動ユニットは隣接海上ヘクスから通常通りに攻撃できる(これはこのことが発生する唯一の機会である)。(デザイナーズノート 奇襲の要素と同時に英国海軍艦砲支援が、ここでは作用する。)(明確化)：全ての沿岸ヘクスは、例えば地図上に印刷されていない場合でも、隣接海上ヘクスがあるものとみなす。

**12.5.5** 水陸両用移動攻撃ユニットは、成功した場合は戦闘後に防御側ヘクス内に前進しなければならない。

**12.5.6** 防御側ユニットが除去されない、または退却しない場合は、攻撃側水陸両用移動ユニットは除去される。

**ゲームプレイに関する注意：** 水陸両用移動ユニットは日本軍が位置するヘクスの隣接ヘクスに移動してそこから攻撃することができる。

## 13.0 地上戦闘

### 13.1 概略ルール

**13.1.1** 地上戦闘は任意であり、プレイヤーの活性化ユニットによって隣接敵ユニットに対して実施される。

**13.1.2** 地上戦闘は自軍活性化に対してプレイヤーが選んだ活性化手順によって移動前または後に発生する(9.4項)。

**13.1.3** 戦闘は1度に1回ずつ解決され、従ってプレイヤーはそれら(複数回の戦闘)を望む全体的な作戦結果を獲得するために順番を決めることができる。

**13.1.4** 総体的な状況に関係無く活性化側プレイヤーは攻撃側であり、その相手側は防御側である。

**13.1.5** 防御側ヘクス内の全ユニットは、全ての合計として攻撃されなければならない。

### 13.2 戦闘解決

**13.2.1** 各戦闘解決は以下のインパルスを通して進められる：

#### a) 補給インパルス

i) 両プレイヤーはここで戦闘解決前に活性化ユニットまたは攻撃される防御側ユニットを補給状態にするために補給ポイントマーカを消費できる(補給ルール、7.9項を使用すること)。

ii) 活性化側プレイヤーがこれを先に行い、それから相手側が行う。

b) 攻撃側宣言インパルス

- i) 攻撃側が自軍活性化ユニットのどれが1つの隣接敵位置ヘクスを攻撃するかを指定する。
- ii) 望む場合は攻撃支援の為に航空、砲兵、または司令部支援を配分すること。

c) 防御側宣言インパルス

防御側は自軍防御に航空、砲兵、または司令部支援を配分する。

d) 戦闘計算インパルス

- i) 攻撃側は全攻撃側ユニットの攻撃力値を合計する（それぞれはその補給状態およびそれらに影響する13.3項に一覧されている条件によって修正される）。
  - ii) 防御側はそのヘクス内の全防御側ユニットの防御力値を合計する（それぞれはその補給状態およびそれらに影響する13.3項に一覧されている条件によって修正される）。
  - iii) 合計を比較し（攻撃側攻撃力値 対 防御側防御力値）、これを防御側が有利な様に戦闘結果表（CRT）上の比率に1つに表すこと。
- 例* 20攻撃力値 対 10防御力値は2:1の比率になることになる。24攻撃力値 対 5防御力値は4:1の比率になることになる。
- iv) 該当する比率コラム修正によって使用されるコラムを修正すること。サイコロ1個を振り、結果を適用すること。

13.3 戦闘修正

ユニットの戦闘力値と戦闘解決に使用される比率は、以下によって修正される可能性がある：

13.3.1 地形

- ・ **河川** 越えて攻撃する各ユニット×1/2攻撃力（端数切捨て）。
- ・ **都市** 内部の各防御ユニット防御力値+1。
- ・ **密林** 内部の各攻撃ユニット攻撃力値-1
- ・ **荒地-密林** 内部の各防御ユニット防御力値+1。内部の各攻撃ユニット攻撃力値-1  
**注意：** モンスーン時に、これは1個防御側ユニットに対して+2、そして参加している全て他の防御側ユニットに対して+1。
- ・ **湖** 越えての戦闘禁止。
- ・ **強化点** 内部の1個防御ユニットの防御力値+2。
- ・ **町、村、道路、小道、および鉄道**地形は、戦闘に影響しない（ヘクス内の他の地形を使用すること）。

**ゲームプレイに関する注意：** これらはプレイヤー補助表の地形効果表に要約されている。

13.3.2 支援ユニット

- ・ **機甲ユニット** 各参加ユニットによって所有側プレイヤーの有利な方に1コラムシフトさせる。このシフトは、防御側ヘクスを基本とする。荒地-密林地形ヘクスでは使用できない。

- ・ **航空または砲兵** 支援ユニットは各配分されたユニットに対して所有側プレイヤーの有利な方に1コラムシフトさせる。**注意：** 日本軍プレイヤーのみが砲兵支援を持っている（17.3項）。使用可能なユニット数以外に砲兵および航空支援によって適用できる比率コラムシフトの数には制限は無い。
- ・ **司令部投入** 所有側プレイヤーの有利な方に1コラムシフトさせる。**注意：** 司令部はこの戦闘支援投入を提供できるためには、戦闘に参加している最低限1個味方ユニットの範囲内でなければならない。

13.3.3 補給 事例7.10.2を参照のこと。

13.3.4 **作戦手順** プレイヤーが移動前に戦闘を実施することを選んでいる場合、比率欄は右に1つシフトされる。

13.3.5 **万歳攻撃**（選択、日本軍プレイヤーのみ、18.1項）攻撃する各ユニットに対しては2倍（x2）攻撃力値。

13.4 戦闘結果

13.4.1 斜線の左側の結果は攻撃側に適用され、右側は防御側に適用される。

13.4.2 “-” は効果無しを意味する。

13.4.3 数字結果は該当するプレイヤーに対して生じた打撃数を示す。各打撃は以下の通りに所有側プレイヤーによって配分される：

- ・ 1個参加ユニットに対する1ステップ喪失。
- ・ 1個参加ユニットによる退却。攻撃側ユニットは1ヘクス退却しなければならない。防御側ユニットは2ヘクス退却しなければならない。

13.4.4 退却できる十分なユニットが無い場合、超過未配分打撃はステップ喪失として適用されなければならない。

13.4.5 “E”の結果はプレイヤーの最もステップが残っている参加ユニットの1つが完全に除去されることを意味する。全て他の生き残ったユニットは、2ヘクス退却しなければならない。

*例：* 戦闘結果は1/2である。攻撃側は自軍の攻撃側ユニットの内から1ステップ喪失する、または攻撃したユニットを1ヘクス退却させるかのいずれかを行わなければならない。防御側は2ステップ喪失、または1ステップ喪失を受けて1個ユニット（いずれかの防御側、ステップ喪失を受けたもので

ある必要はない）2ヘクス後退させる、あるいは2個防御側ユニットを2ヘクス後退させることを選択しなければならない。

13.5 ステップ喪失

13.5.1 ユニットが受けることができるステップ喪失数は以下の通りである：

- ・ **4ステップ** 全日本軍、連合軍インド兵およびイギリス兵非-機甲ユニット、中国国民党軍
- ・ **3ステップ** インド国民軍（INA）、メリルの屠殺者部隊ユニット
- ・ **2ステップ** 連合軍機甲
- ・ **1ステップ** 日本軍機甲および砲兵ユニット（それらに割り当てられたいずれかのステップ喪失で除去される）。

**13.5.2** 2ステップ喪失を受けることができるユニットに関して、ユニットの前面は完全戦力を、そして裏面はその減少戦力を示す。

**13.5.3** 3、または4ステップを持っているユニットに関して、その最初のステップ喪失は完全戦力駒を裏面に裏返すことで表す。

a) この1ステップ喪失ユニットが更にステップ喪失を受ける場合、駒を減少ステップ駒と交換すること（同じ名称の駒の右上に中空の円）。

b) 減少ステップ駒が2番目のステップ喪失を受ける場合、その裏面に裏返される。3ステップのみのユニット（減少ステップ駒に裏面が空白）は除去されるが、4ステップユニットはプレイに残る。

c) 裏面になっている減少ステップ駒が更にステップ喪失を受けた場合、全滅してプレイから除去される。

## 13.6 退却

**13.6.1** 味方ユニットが位置していない敵ZOC内のヘクスに退却側ユニットは退却できない。

**13.6.2** ユニットのスタック制限違反で退却を終了できない（10.0章）。

**13.6.3** 妨害ヘクス内に進入する各退却ユニットに対してサイコロ1個を振ること。

a) 結果が退却ユニットの最高の修正後戦闘力値以下である場合、追加の影響は無い。

b) このサイ振り判定に失敗したユニットは、1ステップ減少される（そして1ステップのみしか残っていない場合は除去される）。

c) 未修正の6のサイの目は、常に失敗の結果である。

**13.6.4** 地図外または移動禁止地形内への退却するユニットは、全滅とみなされる。

**13.6.5** 退却終了時点で、退却したユニット（攻撃側または防御側）は混乱として表示される。

**13.6.6** プレイヤーは常に戦闘結果要求を越えるユニットも追加で退却させることができる。

## 13.7 混乱

**13.7.1** 退却したユニットは、その退却の終了時点で混乱状態と表示される。

**13.7.2** 補給切れ状態ユニットはまた、ユニット補給判定セグメント時に実施される状態チェックの失敗によって混乱状態にもなる（事例7.9.7）。

**13.7.3** 混乱状態ユニットは攻撃不可であるが、通常通りに防御できる。

**13.7.4** 混乱状態ユニットは、地形および他の条件が許す範囲でその印刷許容移動力の半分より多く移動できない（端数切上）。

**13.7.5** 非-補給切れ混乱状態ユニットは、ターンの終了フェイズの混乱除去セグメント時に自動的に回復する。

**13.7.6** ターン終了時に補給を引けない場合、補給切れユニットは自動的に混乱状態を継続する、または混乱状態になる。

## 13.8 戦闘後前進

**13.8.1** 戦闘によって防御側ヘクスが空いたならば、非-混乱状態攻撃側ユニットはそのヘクスのスタック制限まで空いたヘクス内に前進可能可能である。可能な追加前進に関しては19.0章を参照のこと。

## 14.0 終了フェイズ

### 14.1 概略ルール

このフェイズ時に、プレイヤーは以下の順番に従って以下の行動を実施する：

**14.1.1 航空ユニット期間及び修理セグメント** 地図上および未だ使用可能ボックス内の全航空ユニットは、そのプレイヤーの飛行済ボックスに移される。次に所有側プレイヤーの損害ボックス内の全航空ユニットに対して修理サイ振りチェック（5.8項）を実施する。

**14.1.2 消耗セグメント** プレイヤーは最初に最終段階補給（7.13項）を実施し、それから自軍の補給切れユニットに消耗（事例7.10.3）を実施する。地図上の主導ユニットから自動貨車マーカーを取り除くこと。日本軍プレイヤーは必要場合は印度国民軍ユニットチェックを実施する（17.6項）。

**14.1.3 混乱セグメント** 補給切れではないユニットから先に混乱マーカーを除去すること。次にまだ置かれていない補給切れユニット上に混乱マーカーを置くこと。

**14.1.4 建設セグメント** 有効な建設中強化点マーカーは、その完成面に裏返される（17.2項）。プレイヤーは新たな道路、鉄道/小道建設を完成させる（事例7.8.2）。プレイヤーは切断小道、道路または鉄道ヘクスを修理するために補給ポイントを消費する（事例7.8.3）。

**14.1.5 連合軍補給ポイント減少セグメント** 事例7.3.4を参照のこと。

**14.1.6 無作為イベントセグメント** 各プレイヤーは1個六面体サイコロによるサイ振り判定を実施する。2つの結果を合計し、無作為イベント表を照合すること（ルールの最終頁を参照のこと）。イベントは次のターンに発生することになる（これによってシナリオの最終ターンには実施されない）。

**14.1.7 勝利ポイント集計セグメント** 各プレイヤーはターン終了時に受け取る勝利ポイント数を判定する（プレイヤー補助カードの勝利ポイント表を参照のこと）。

a) ゲーム記録欄上でマーカーを使用しながら各プレイヤーの勝利ポイント合計を調整すること。

b) これがシナリオの最終ターンである場合、勝利ポイント表に表示されているゲーム終了勝利ポイントを加え、勝利を判定すること（20.0章）。

## 15.0 増援

両方のプレイヤーはゲーム進行中に新たなユニットを受け取る。

### 15.1 概略ルール

**15.1.1** 各シナリオには、増援として登場するユニットおよびそれぞれが地図に最初に配置される場所のリストがある。

**15.1.2** 一部のユニットは無作為イベント（14.1.6項）によって、そして他は相手側に破棄または獲得されなければならない条件および/または勝利ポイントで登場する。

15.1.3 無作為イベントによって登場するものは、指示通りに登場するか全く登場しないかをしなければならない。

15.1.4 プレイヤーによって受け取られる各増援ユニットは、所有側プレイヤーの備蓄欄からの1補給ポイント消費で地図上の指定された場所に配置される（地図上補給マーカーは増援の登場に使用できない）。

## 15.2 連合軍戦略予備

15.2.1 一部の連合軍ユニットは、その戦略予備に所属している。これらのユニットはゲームに登場できるが、そうするためには1補給ポイントの消費に加えて連合軍プレイヤーは登場するユニット毎に1勝利ポイントを喪失する。0勝利ポイントしか持っていない場合、勝利ポイント喪失を無視すること。

**ゲームプレイに関する注意** 日本軍プレイヤーは、いずれかの連合軍戦略予備ユニットがその時点で既にゲームに導入されている場合、地図から印度国民軍ユニットを退出させることで追加勝利ポイントを得ることになる。

## 16.0 補充

両方のプレイヤーは以下に概略する通りに喪失したステップを補充できる。

### 16.1 概略ルール

16.1.1 連絡線内味方司令部または補給源に補給線を引ける補給状態活性化ユニットのみが、補充を受け取ることができる。

16.1.2 補給ポイント備蓄ポイントは、補充に使用できない。

16.1.3 特定のユニットが1回のターンに受け取ることができる最大補充ポイント数は、歩兵に関して2そして機甲に関してである。

### 16.2 連合軍補充

16.2.1 航空輸送補給によって補給を受ける連合軍ユニットは、補充を受け取ることができない。**注意：** メリルの屠殺者部隊ユニットは、補充を受け取れない。

16.2.2 味方司令部の補給範囲内であり地図上から除去された各補給ポイントマーカー毎に、連合軍プレイヤーは同じ司令部の補給範囲内であるユニット用に2歩兵ステップまたは1機甲ステップを補充できる。

16.2.3 中国軍ユニットに関して、ユニットがヘクス1601の5移動ポイント以内である場合は司令部無しで補充を受けることができる。

16.2.4 除去されている連合軍印度歩兵ユニット（イギリス兵または機甲ではない）は、2補給ポイントマーカーの消費で補給源または連絡線内司令部のヘクスに1ステップでプレイに復帰することができる。

### 16.3 日本軍補充

16.3.1 連絡線内味方司令部または補給源に補給線を引ける補給状態活性化ユニットのみが、補充を受け取ることができる。

16.3.2 味方司令部の補給範囲内であり地図上から除去された各補給ポイントマーカー毎に、日本軍プレイヤーは同じ司令部の補給範囲内であるユニット用に1歩兵ステップを補充できる。

16.3.3 代わりに、完全除去されている日本軍歩兵ユニット（印度国民軍または機甲ではない）は、その司令部または補給源の補給範囲内である2補給ポイントマーカーの消費で

補給源または連絡線内司令部のヘクスに1ステップ戦力でプレイに復帰することができる。

16.3.4 日本軍機甲および砲兵ユニットは補充を受け取れない。

## 17.0 特別ルール

ゲーム内の一部のユニットは、特別能力または制限を持っている。

### 17.1 機甲ユニット

17.1.1 この種類の1個ユニットは、非-荒地-密林地形ヘクスで自由にスタックできる。

17.1.2 戦闘（攻撃または防御）に参加する各装甲ユニットは、所有側プレイヤーの有利な方に1コラムシフトさせる。

17.1.3 機甲ユニットはまた同時にその印刷戦闘力値で他のユニットと一緒に攻撃および防御を行う（**例外** 事例17.1.6）。

17.1.4 機甲ユニットは、道路、小道、または鉄道線に沿ってのみ荒地-密林地形に進入できる。

17.1.5 荒地-密林地形ヘクス内の機甲ユニットは、道路/小道/鉄道（そのヘクス内の）が直接接続しているヘクス内のみそのヘクスから攻撃できる。

17.1.6 荒地-密林地形ヘクス内に攻撃または内で防御する場合、機甲ユニットは1の攻撃力値/防御力値（その印刷値に関係無く）でそれを行い、戦闘コラムシフトを提供しない。

17.1.7 日本軍機甲ユニットは1ステップのみを持ち、補充を受け取ることができない。

**デザイナーズノート：** 戦争のこの時期まで、日本軍のこれらの武器を修理および維持できる能力は極端に低下しており、従ってこれらのユニットは1ステップのみしかなく、修理不可能である。

17.1.8 連合軍機甲ユニットは2ステップを持ち、補充を受けられるが除去された場合は永久にゲームに戻ることができない。

### 17.2 強化点（IP）



強化点は、ヘクス内のユニットの防御を向上させるための掩蔽壕、鉄条網、地雷、およびその他資材を表す。

17.2.1 強化点はその活性化時に移動および攻撃をしない補給状態ユニットによってそのヘクス内で建設できる。

a) 強化点を建設中のユニットをその建設中面を上にして強化点マーカーで表示すること。

b) 終了フェイズの建設セグメント時にそのユニットがまだそのヘクス内にあり、そして司令部または補給源（7.2項）の補給範囲内である場合、強化点マーカーは完成面に裏返される。

17.2.2 強化点は以下の影響を持っている：

a) 隣に移動する敵ユニットに対して+1移動ポイントコスト。

b) 味方ユニットが強化点に位置している場合、敵ZOCからZOCへの移動は禁止（**例外** 事例17.5.3）。

c) そのヘクス内の1個防御ユニットに対して+2防御力値。

17.2.3 1つのヘクス内に1個強化点のみ

17.2.4 そのヘクス内の味方ユニットが退出していなくなるまたは除去された時点で強化点は直ちに除去される。

**ゲームプレイに関する注意** どちらのプレイヤーも既設のものを占領できない（自軍のものは建設すること！）。

17.2.5 どちらの陣営も強化点を使用できる（共通プールおよび用意されている駒一式がゲームにおける制限である）。

### 17.3 重砲兵ユニット



日本軍プレイヤーは重砲兵ユニットを所有しており、それは司令部の補給範囲内の戦闘（投入または未投入）に影響することができる。

17.3.1 以下の条件を満たす重砲兵ユニットは、戦闘にコラムシフトを提供できる：

- ・ 司令部ユニットが連絡線でなければならない
- ・ 戦闘ヘクスがその司令部の補給範囲内でなければならない
- ・ 味方地上ユニットが戦闘で攻撃または防御をしていなければならない。

17.3.2 砲兵は日本軍の有利な方に戦闘を1コラムシフトさせる。

17.3.3 砲兵ユニットはターン毎に1回のみ戦闘支援に使用できる。

### 17.4 中国国民党軍（CNA）ユニット



これらのユニットは、ミートキーナ（地図外の1601付近）を占領し、中国国民党との印度への陸上連絡線を回復させるメリルの屠殺者達部隊の第5および第7旅団から構成されたチンディット部隊襲撃を支援するために戦役に登場する。

ミートキーナの占領は達成できたが、これらの連合軍ユニットは戦闘に於いて大きく消耗し、事実上戦争から脱落した。

17.4.1 これらの連合軍増援ユニットは無作為イベント（事例14.1.6）または木曜日作戦（事例17.4.7）によってプレイに登場できる。

17.4.2 それらはヘクス1601または航空輸送補給によってのみ補給を引ける。

17.4.3 これらのユニットを補給状態にするためにユニット毎に1補給ポイント（航空補給の場合は2補給ポイント）を必要とする。

17.4.4 中国国民党軍ユニットは、ヘクス列23XXの南側に移動または前進できない。

17.4.5 一緒にスタックできる唯一の他の連合軍ユニットは、3個のメリルの屠殺者部隊ユニットである。

17.4.6 これらのユニットは、除去された場合はプレイに復帰できない。

17.4.7 **木曜日作戦**：中国国民党軍ユニットは、連合軍プレイヤーが木曜日作戦の実施を選んだ場合は無作為イベントを待たずにプレイに登場できる。

a) これを行うためには、補給フェイズ終了時の木曜日作戦セグメント時に6面体サイコロ1個のサイの目に2を加えた数（例として、3のサイの目では5備蓄補給ポイントの消費を必要とする）に等しい備蓄補給ポイントを消費し、それは十分な備蓄補給ポイントを持っている場合は直ちに支払われなければならない。

b) このサイの目結果が連合軍プレイヤーが持っている備蓄より多い補給ポイントである場合、作戦は開始されないが1備蓄補給ポイントは欄から減じられる。

c) 支払いに十分使用できる補給ポイントがある場合、ゲームに登場していない各中国軍ユニットに対して木曜日作戦表（プレイヤー補助カードを参照）で6面体サイコロ1個のサイ振り判定を行い、結果をユニットに適用してヘクス1601内または隣接地図端部ヘクス上に配置すること。

d) 木曜日作戦によって全中国軍ユニットがプレイに登場した場合、中国軍登場イベント結果を“イベント無し”として扱うこと。

e) **チンディット作戦** 連合軍プレイヤーが木曜日作戦を発動したターンから開始して、作戦フェイズのチンディットセグメント時にチンディット表（プレイヤー補助カードを参照）でサイ振り判定を行うことになる。

i) モンスーン天候ターンである場合は-1サイの目修正が適用される。

ii) サイ振り判定前に+1サイの目修正を得るために連合軍プレイヤーは自軍備蓄から1補給ポイント（最大）を消費できる。

### 17.5 メリルの屠殺者ユニット



これらのユニットは、ゲームに於いてある種の特異能力を持っている：

17.5.1 それらはモンスーン天候ターン時に高い方の移動ポイントコストを消費しない（通常移動ポイントコストのみを消費する）。

17.5.2 密林または荒地-密林地形内では敵ZOCから他の敵ZOCに移動するために追加移動ポイントを消費しない。

17.5.3 事例11.1.4による制限を受けないが、追加コストは消費しなければならない（事例11.1.3）。

17.5.4 これらの他の地形では全てのZOCルールに従う。

17.5.5 空挺移動によって移動できる（12.4項）。

17.5.6 味方司令部または補給源に補給を引かない場合は、補給状態になるためにはユニット毎に1補給ポイントを必要とする。

17.5.7 補充を受け取ることができない（16.0章）。

17.5.8 中国軍ユニットとスタックできる唯一の連合軍ユニットである。

17.5.9 日本軍ユニットまたはそのZOCに妨害されていない道路、小道、または鉄道ヘクスによる線（どのような組み合わせで、切断または未切断も含め）がインパール（1315）からヘクス1601に引ける時点で生き残っているメリルの屠殺者部隊ユニットは直ちにゲームから永久に撤収される。

### 17.6 印度国民軍（INA）



17.6.1 これら4個ユニットは、勝利ポイント目的で地図西端部から地図を退出できる唯一の日本軍指揮下ユニットである。

17.6.2 印度国民軍ユニットは、3ステップのみを持っている。

17.6.3 終了フェイズの消費セグメント時にシルチャルの10ヘクス以内に日本軍ユニットが無い場合：

## 16 敗北から勝利へ プレイルール

a) 各地図上印度国民軍ユニットに対して6面体サイコロ1個のサイ振り判定を行い、印度国民軍表（プレイヤー補助カードを参照）を照合する。

b) ユニットが補給切れの場合、サイの目に1を加えること。

c) 直ちに結果を適用すること。

17.6.4 印度国民軍ユニットは補充を受けられず、日本軍プレイヤーによって再建することができない（16.0章）。

### 17.7 連合軍自動貨車輸送



自動貨車マーカーは、1個歩兵地上ユニットの許容移動力の増加または3補給ポイントの輸送のために使用できる。

17.7.1 補給調整セグメント時または活性化セグメント時に、3個自動貨車マーカーまたはそれ以下を作成するために、連合軍プレイヤー備蓄から1補給ポイントが消費される。

17.7.2 補給ポイントの輸送に使用された場合、自動貨車マーカーはそのターンに再使用できない。

17.7.3 補給調整セグメント時に購入され、補給ポイントの輸送に使用されなかった自動貨車マーカーは連合軍プレイヤーの手元に残り、作戦フェイズ時に配分される。

17.7.4 自動貨車マーカーは7.4項に説明されている通りに補給ポイントを輸送できる。

17.7.5 自動貨車マーカーは、連絡線内司令部または補給源に補給線を引ける補給状態歩兵ユニットの上に置くことができる。

17.7.6 自動貨車マーカーは歩兵ユニットを自動車化し、その許容移動力に2移動ポイントを追加する。

17.7.7 自動貨車マーカーはその持ち主ユニットと一緒にターン全体残り続ける（つまり、他へと移ることができない）。

17.7.8 攻撃された場合、その主体ユニットの戦闘結果に従わなければならない。

17.7.9 自動貨車マーカーはステップ喪失結果を満たすために使用できず、そしてそのヘクス内の全て他の地上戦闘ユニットが除去された場合はプレイから永久除去される。

17.7.10 全ての自動貨車マーカーは、終了フェイズの消耗セグメント終了時に次のターンの購入用に主体ユニットから取り除かれ、脇に置かれる。

17.7.11 用意されている駒によって、連合軍プレイヤーが使用可能な自動貨車マーカー数が制限される。

## 18.0 日本軍特別能力

### 18.1 万歳突撃

日本軍プレイヤーは、攻撃歩兵ユニットに万歳突撃を実施させることを選べる。

18.1.1 これによってそのユニットの攻撃力値が2倍（x2）になる。

18.1.2 戦闘が解決された後に、そのユニットはそのユニットの攻撃力値に対して損害チェック（18.3項）を実施しなければならない。

### 18.2 特攻部隊

日本軍プレイヤーは、連合軍機甲ユニットが攻撃する時に1個防御側歩兵ユニットが特攻部隊を使用することを選ぶことができる。

18.2.1 その防御側歩兵ユニットは、その戦闘に対して防御力値が1増加する。

18.2.2 戦闘が解決された後に、そのユニットはそのユニットの防御力値に対して損害チェック（18.3項）を実施しなければならない。

### 18.3 損害チェック

18.3.1 1個6面体サイコロでサイ振り判定を実施し、該当する場合は修正を適用し、それからプレイヤー補助カード上の日本軍損害チェック表照合して結果を適用する。

## 19.0 了承作戦（選択）

### 19.1 概略ルール

19.1.1 了承作戦マーカーを所持しているプレイヤーは、いずれか1回のターンに了承作戦リスト項目（このルールの最終面上）の2つまでを実施できる。

19.1.2 了承作戦を使用するプレイヤーは、主導権フェイズ時の主導権判定後にそれを行う自軍の意図を公表する。

19.1.3 日本軍プレイヤーは、シナリオ21.1および21.3において了承作戦マーカーを所持している。

19.1.4 日本軍プレイヤーが1944年11月IIターン時または前に了承作戦マーカーを使用した場合、日本軍プレイヤーはそれを連合軍プレイヤーに渡さなければならない。

19.1.5 1944年11月IIターン完了時に日本軍プレイヤーがまだ了承作戦マーカーを所持している場合、日本軍プレイヤーはそれを連合軍プレイヤーに渡さなければならない（言い換えるならば、日本軍プレイヤーは使用するか失うかである！）。

19.1.6 一度連合軍プレイヤーが自軍の了承作戦項目を実施したならば、マーカーはゲームから永久に取り去られる。

## 20.0 勝利条件

以下のルールでは、どの様に勝者を判定するかを説明している。

### 20.1 勝利ポイント（VP）

20.1.1 プレイヤーは、勝利ポイントに従って勝利を判定する。

20.1.2 勝利ポイントは、このルールの巻末の勝利ポイント表に従って獲得される。

### 20.2 勝利段階

より多くの勝利ポイントのプレイヤーがゲームの勝者である。低い方の勝利ポイント合計を高い方から差し引き、達成された勝利レベルを判定するために下記のリストを照合すること：

0 = ゲームは引き分け

1から4 = 小規模勝利。ここでの勝者は戦争の結末および戦後発展に全く寄与することができない。様々な国が戦争の惨禍を受け、その植民地宗主国を追い出して独立を宣言し、それは国連によってすぐに承認される。



5から10 = 大規模勝利。

**連合軍プレイヤーに関する場合**、植民地主義は復活するが、戦後数年間の間のみである。

**日本軍プレイヤーに関する場合**、面目を保った勝利によってごく僅かな尊厳を保つことができ、この地における大英帝国植民地主義の終焉を早めることができる。

11以上 = 決定的勝利。

**連合軍プレイヤーに関する場合**、戦後期の植民地主義から連邦制への過渡期であり、印度独立への礎として確約された（史実通りの結果）。

**日本軍プレイヤーに関する場合**、軍は降服の恥辱を味わうが、戦後日本に於いて重要な役割を担うことになる。しかしながら現地は、連合軍陣営の無力および/あるいはここでの更なる資源の消費への抵抗は、全ては月日を経るに従う共産圏支援の増大で暴力的および闘争的ナショナリズム運動の高揚を意味することで、戦後期に苦難が続くことになる。

## 21.0 シナリオ

敗北から勝利へには3つのシナリオがある。最初は1944年のインパール/コヒマにおける日本軍攻勢を扱う。2番目はイラワジ河からラングーンへと導くことになった連合軍攻勢を扱う。3番目は、時期全体を扱うキャンペーンゲームである。

その他特に指示されていない限り、全ユニットは完全戦力で補給状態で配置される。

### 21.1 う號作戦： インパール/コヒマ

“断じて行えば鬼神もこれを避く” - 第15軍司令官 牟田口将軍、インパール/コヒマに対する日本軍攻勢直前に。

**ゲームの期間** シナリオは1944年3月1日から開始され、1944年5月/6月に終了する（5ターン）。

**地図の範囲** プレイは22XXヘクス列の北側のヘクスに制限される。

#### 21.1.1 連合軍配置（先に配置）

- ・ **インパール（1315）およびティディム（1916）の3ヘクス以内、但しタルヌに隣接不可、およびチンドウィン河の東および南側は不可**： 第5印度師団（3個ユニット、1個1ステップ減少）、第23印度師団（3個ユニット）、第20印度師団（3個ユニット、1個1ステップ減少）、第254機甲旅団（3個ユニット）、4個強化点。
- ・ **シルチャルに**： 第7師団/第89歩兵旅団、第IV軍団司令部。
- ・ **1601の1ヘクス以内**： メリルの屠殺者達（3個ユニット）。**注意**： これらのユニットは補給切れと表示される。
- ・ 連合軍プレイヤーは1個10面体サイコロの目に1を加えた数に等しい補給ポイント備蓄数を持つ。
- ・ 連合軍プレイヤーは1個6面体サイコロの目を2で割った数に等しい小道/鉄道または道路マーカーを配置できる。
- ・ 1個6面体サイコロの目に2を加えた数に等しい数の地図上補給ポイントは、第IV軍団司令部ユニットの5移動ポイント内の地図上に配置される。
- ・ 第221航空団（3個航空ユニット）、第12爆撃団の1個爆撃機ユニット、および第1航空戦闘団（2個航空

ユニット）は使用可能ボックス内に配置し、連合軍プレイヤーの選択で任務に配分される。

- ・ 以下のユニットは戦略予備である： 第17印度師団（2個ユニット）。各ユニットをプレイに登場させるためには、1勝利ポイントを消費する。

#### 21.1.2 日本軍配置（2番目に配置）

- ・ **ターン（1614）の3ヘクス以内、但し連合軍ユニットに隣接せず**： 第15師団（3個ユニット）、第31師団（3個ユニット）、第33師団（3個ユニット）、第55師団（3個ユニット）、第1印度国民軍（3個または4個、後述の最後の項目ポイントを参照）。
- ・ 全4個日本軍航空ユニットは、日本軍プレイヤーの選択の任務の使用可能ボックス内に配置される。
- ・ 日本軍プレイヤーは1個6面体サイコロの目に2を加えた数に等しい補給ポイント備蓄数を持つ。
- ・ 1個6面体サイコロの目に3を加えた数に等しい数の地図上補給ポイントは、第28軍司令部の補給範囲内の地図上に配置される。
- ・ 日本軍プレイヤーは1個6面体サイコロの目に等しい小道/鉄道または道路マーカーを配置できる。
- ・ 上記の印度国民軍ユニットの1個ユニット（史実ではアザド連隊であった）は、最初の項目ポイントの代わりにモグアン（1703）内に配置できる。

#### 21.1.3 シナリオ特別ルール

- 日本軍プレイヤーは最初のターンに自動的に主導権を持つ。最初のターンの全て他のフェイズは実行すること（航空決定、補給等）。
- 日本軍プレイヤーは、了承作戦マーカーを持っている。
- 連合軍および日本軍航空戦力**。第1ターンに連合軍および日本軍プレイヤーは、使用可能な航空機の為に購入およびサイ振り判定をする必要は無い。
- 日本軍増援 第53師団（3個ユニット）および第33軍司令部は、日本軍増援として使用可能である。それによって、ヘクス2105からこれらのユニットの1個をそれぞれプレイから登場させる毎に1勝利ポイントを日本軍プレイヤーは消費する。日本軍プレイヤーにユニットをプレイに登場させるために消費できる勝利ポイントが無い場合、代わりに連合軍が1勝利ポイントを受け取る。
- プレイ範囲内の町のみがこのシナリオでは勝利ポイント対象として計算される。
- 特別日本軍勝利ポイント： シナリオ終了時にシルチャル（1420）内または隣の各印度国民軍ユニットに対して日本軍は3勝利ポイントを獲得する。この勝利ポイントはこのシナリオ特別のものであり、キャンペーンゲームでは使用されない。

### 21.2 エクステンディッド・キャピタルおよびドラキュラ作戦： ラングーン進撃

“堂々たる武勲” —— ウィリアム・スリム卿

**ゲームの期間** シナリオは8ターンで終了する（1945年2月1日から1945年7月/8月）。

地図の範囲 全地図。

### 21.2.1 日本軍配置 (先に配置)

- マンダレイ (2908) の北側およびイラワジ河の東側： 第15歩兵師団 (3個ユニット)、第53歩兵師団 (3個ユニット)。注意： これらのユニットは、それらの間で4ステップ分の喪失を割り当てなければならない。
- マンダレイ (2908) の4ヘクス以内、イラワジ河の東または北側： 第31歩兵師団 (3個ユニット)、第33歩兵師団 (3個ユニット)。注意： これらのユニットは、それらの間で4ステップ分の喪失を割り当てなければならない。また、第15軍司令部、第14機甲連隊 (3個ユニット)。
- マグネ (3414) の5ヘクス以内、イラワジ河の西または南側： 印度国民軍 (4個ユニット)、第18歩兵師団 (3個ユニット)。注意： これらの上記のユニットは、それらの間で7ステップ分の喪失を割り当てなければならない (日本軍プレイヤーは、望めば一部のユニットを完全に除去することも選ぶことができる)。また、第28軍司令部、第16師団/第2歩兵連隊 (1個ユニット)。
- 上記の3つのリストされている配置は、合計20強化点と一緒に配置できる。
- チャウピュー (3422) の1ヘクス以内、ラムリー島 (3622)、タンガップ (1720)、ラングーン (4713)、バセイン (4519)、プローム (4015)、および/またはタウンゲー (4010)： 第49歩兵師団 (3個ユニット)、第55歩兵師団 (3個ユニット)、第56歩兵師団 (3個ユニット)、第54歩兵師団 (3個ユニット)、第154連隊 (1個ユニット)、第7混成旅団 (1個ユニット)、第33軍司令部。注意： 歩兵ユニットは、それらの間で12ステップ分の喪失を割り当てなければならない。ラムリー島またはタンガップ内または隣に配置されるものは、補給切れと表示される。
- 日本軍プレイヤーは、3備蓄補給ポイントでゲームを開始する。
- 日本軍プレイヤーは、1個6面体サイコロの目に3を加えた数の地図上補給ポイントでゲームを開始する。。
- 1個航空機ユニット (第64戦隊) が使用可能である。他の3個航空機ユニットは、ゲームから永久除去されている。
- 日本軍プレイヤーは1個6面体サイコロの目の半分 (端数切上) に等しい小道/鉄道または道路マーカーを配置できる。

### 21.2.2 連合軍配置 (2番目に配置)

- シュープ (2508) および/またはインダウ (2206) の3ヘクス以内、イラワジ河の西側： 第2イギリス歩兵師団 (3個ユニット)、第19印度歩兵師団 (3個ユニット)、および第20印度歩兵師団 (3個ユニット)、第33軍司令部。注意： 歩兵ユニットは、それらの間で4ステップ分の喪失を割り当てなければならない。
- ヘクス列30XXの北側、但しイラワジ河の北側： 第5印度師団 (3個ユニット)、第7印度師団 (3個ユニット)、第17印度師団 (1個ユニット)、第1東アフリカ師団、第28旅団 (1個ユニット)、第255機甲連隊 (3個ユニット) および第IV軍団

司令部。注意： 歩兵ユニットは、それらの間で8ステップ分の喪失を割り当てなければならない。

- 連合軍支配下の町または連合軍司令部の1ヘクス以内のいずれか、但し日本軍または印度国民軍ユニットから最低限2ヘクス離れて： 第23インド師団 (3個ユニット)、第254機甲連隊 (3個ユニット)、第5空挺旅団 (1個ユニット)、ルシャイ族歩兵旅団 (1個ユニット)、第208歩兵旅団 (1個ユニット)、第14軍司令部。
- 連合軍プレイヤーは、12備蓄補給ポイントでゲームを開始する。
- 連合軍プレイヤーは、1個6面体サイコロの目に6を加えた数の地図上補給ポイントでゲームを開始する。。
- 連合軍プレイヤーは使用可能な9個航空機ユニットを持っており、その内の2個は損害待機ボックス内に置かれる (どの航空機ユニットが損害を受けるかは、連合軍プレイヤーの選択である)。
- 連合軍プレイヤーは1個10面体サイコロの目に5を加えた数に等しい小道/鉄道または道路マーカーを配置できる。
- 連合軍プレイヤーは3か所の日本軍支配下鉄道/小道または道路ヘクスを切断として表示できる (開始前の交通妨害作戦の効果)。

### 21.2.3 シナリオ特別ルール

- 連合軍プレイヤーは、了承作戦マーカーを持っている。
- メリルの屠殺者、第77印度空挺、中国国民党軍ユニットは、このシナリオに関しては使用されない。

## 21.3 敗北から勝利へ： キャンペーンゲーム

“歴史上嘗て無い偉業、そして最も目覚ましい軍事的偉業として評価に値するもの。” —フランク・オーウェン著、緬甸戦役、147頁。

ゲームの期間 24ターン (1944年3月Iから1945年7月/8月)。

地図の範囲 全地図。

### 21.3.1 連合軍配置 (先に配置)

- 以下の追加を加えて事例21.1.1の通り。
- ラテドゥアン (2522) の3ヘクス以内： 第7印度師団 (2個ユニット)、第19印度師団 (3個ユニット、1個減少状態)、第255機甲連隊 (3個ユニット)。
- ラテドゥアン (2522)、コックのバザール (2223) またはチッタゴン内： 第7印度師団 (1個ユニット)、第23軍司令部。
- 連合軍ユニットの2ヘクス以内： 第14軍司令部。
- 連合軍戦略予備： 第2イギリス師団 (3個ユニット)、第208旅団 (1個ユニット)。1944年12月I前にプレイに登場する各戦略予備フォーメーションまたは独立部隊ユニット毎に1勝利ポイントを消費する。1944年12月Iターンから開始して勝利ポイント消費無しで、戦略予備の全ユニットゲームに登場できる。

- ・ 連合軍プレイヤーは自軍備蓄に+2補給ポイントを追加される。
- ・ 追加で1個で6面体サイコロの目の補給ポイントマーカーが、いずれかの司令部の補給範囲内に配置される。

### 21.3.2 日本軍配置（2番目に配置）

- ・ 以下の追加を加えて事例21.1.1の通り。
- ・ **アキャブ（2922）、チャウピュー（3422）**  
および/または**ラムリー島（3622）**： 第48歩兵師団（3個ユニット、1個2ステップ減少）。**注意**： これらのユニットを補給切れと表示すること。
- ・ **ラングーン（4713）、バセイン（4519）、**  
および/または**プローム（4015）**： 第54歩兵師団/第154連隊（1個ユニット）、第14機甲連隊の1個ユニット、第15軍司令部。
- ・ **ラテドゥアン（2522）から最低限5ヘクス離れて、**  
**チャンドウィン河支流の南または東側**： 第18歩兵師団（3個ユニット）、3個強化点。
- ・ **マンダレイ（2908）、メイクテイラー（3309）**  
および/または**インダウ（2205）の3ヘクス以内、**  
但し**22XXヘクス列の北側は不可**： 第53歩兵師団（3個ユニット）、第56歩兵師団（3個ユニット）、第14機甲連隊の2個ユニット、第33軍司令部。
- ・ 追加で1個で6面体サイコロの目の補給ポイントマーカーが、いずれかの司令部の補給範囲内に配置される。

### 21.3.3 増援

#### 連合軍

- ・ **1944年9月より後のいずれかのターンに**  
**アガルタラから（1323）**： 第1東アフリカ師団/  
第28旅団（1個ユニット）、ルンチャイ族歩兵旅団  
（1個ユニット）、第77および第5空挺旅団（2個  
ユニット）。また、使用可能ではなかった3個航空機  
ユニットは連合軍飛行済ボックス内に置かれ、そこで  
購入可能になる。

#### 日本軍

- ・ **1944年6月より後にラングーン（4713）から**：  
第16師団/第2歩兵連隊（1個ユニット）、第7混成  
旅団（1個ユニット）。



## 22.0 デザイナーズノート

緬甸戦役のゲームをやるという着想は、ミートキーナの戦いの私のゲーム、マスター・ストロークのリサーチとデザインから、同時にジョン・バートのインパール/コヒマの戦いに関する記述を通読から得られた。手始めから、しかしながら私は覚える

のに簡単であり、プレイする上で競技性がありながら、WWIIにおけるこの戦域の探ることを史実の範囲内で可能にするゲームを欲しかった。私はそのように作る上でこのゲームのディヴェロップおよびプレイテストを援助してくれた方々に感謝する。

シナリオに関係無く、プレイヤーは自分達の補給、地図上と同時に備蓄のものに木目細かい注意を払う必要があるであろう。各ターンにプレイヤーは、どこにそしてどのように補給を展開して使用されるか、そして将来の使用と活性化のために備蓄するかを判断しなければならないであろう。両方のプレイヤーはしばしば、ある時間または場所で自分達の資源をより多く使用したいと思うであろうが、補給の抑制によって戦いとは背中に片手を縛られながら遂行されるという感覚に導くことができた。

各プレイヤーはまた、特異な機会と資産を与えられている。ゲームの初期では、日本軍プレイヤーは勝利の大きなチャンスを持っている。しかしながら、もし連合軍プレイヤーはこの初期の猛攻を切る抜けることができ、主導権と攻勢重圧は徐々に移り変わって行く。日本軍プレイヤーは決して諦めてはいけない。連合軍は著しく防御に適した地形の援護を受けられる土地を多く持っている。日本軍プレイヤーが自軍部隊を保持し、相当量のレベルの補給を維持している場合、1945年のモンスーンの季節および戦争終結前に勝利を達成することは連合軍プレイヤーにとっての挑戦になるであろう。両方のプレイヤーは緬甸における最良の勝利への道の判断をし、そして断固たる意志で追求しなければならないであろう。

敗北から勝利へをプレイされる皆様へ、楽しんで覚えましょう！

#### 訂正

#### 地図：

水陸両用移動はどの沿岸ヘクスにでも可能である。全てのヘクス、ヘクス4714から4711に対する地図端部ヘクス再度の向こうの緑色の図柄が伸びているにも関わらず、同様にヘクス4611、4610および4709（輪郭が正にその通りに）は、沿岸ヘクスである。

## 勝利ポイント表 (20.0)

両プレイヤー	+1	除去された各敵ユニット (このことが発生した時に記録)
	+1	ゲーム終了時に補給切れ状態の各敵ユニット
	+1	ゲーム終了時に支配している各町
	+5	ゲーム終了時にラングーン市を支配
日本軍プレイヤーのみ	+1	連合軍が補給レベル1である各ターン終了時
	+3	シルチャーを占領している各ターン終了時
	+5	アガルタラを占領している各ターン終了時
	+2	西側地図端部から退出した各印度国民軍ユニットに対して。連合軍戦略予備ユニットがプレイに登場している場合、3VP/ユニットに上昇する。 <b>注意:</b> 退出したユニットはその後ゲーム中にプレイに戻れない。
連合軍プレイヤーのみ	+1	日本軍が補給レベル1である各ターン終了時 連合軍プレイヤーがインパール(1315)からヘクス1601まで日本軍ユニットおよび/またはZOCに妨害されていない道路、小道、または鉄道による線 (どの様な組み合わせでも、切断または未切断でも) を引くことができる各ターン終了時。 <b>注意:</b> ヘクス内の連合軍ユニットの存在はこのVP獲得目的に関して日本軍ZOCを無効にしない。
	+2	南側地図端部から退出した各連合軍ユニットに対して (このことが発生する毎に記録すること)。 <b>注意:</b> 退出したユニットはその後ゲーム中にプレイに戻れない。
	-1	1944年11月1ターンより前にプレイに登場した各連合軍戦略予備ユニット (このことが発生する毎に記録すること)。 <b>注意:</b> 連合軍VP合計が0である場合、VP罰則を無視すること (つまり連合軍VPレベルは零未満に低下しない)。戦略予備ユニットはそのような状況下では“無償で”ゲームに登場できる。

## 了承作戦

### (選択 19.0)

プレイヤーはターン中に実行することを以下の内から2つを選ぶ。

- 最初の終了活性化マーカー (どちらでも) が引かれた後に、活性化セグメントで使用できるプレイヤーが選ぶ追加活性化マーカー (どの活性化マーカーでも、使用済または未使用でも) を可能にする。
- 1個フォーメーションまたは1個六面体サイコロの出目の半分の (端数切上) 数の活性化ユニットにこの活性化時に敵ZOCを無視できることを可能にする。
- 戦力ポイント消費無しで1個または2個ユニットの水陸両用移動を可能にする (連合軍プレイヤーのみ)。
- ターンの残り期間中、1個六面体サイコロの出目の半分の (端数切上) に等しい補給切れユニットを補給状態にすること。
- ターン中のいずれか1回の戦闘に追加の有利な比率コラムシフトを1つ与える (左または右)。
- 敵ZOCに関係無く戦闘に参加したユニット (複数可) に追加または2番目のヘクスへの前進を可能にする。

## 4.0 プレイターン手順

### 航空フェイズ (5.0章)

- 航空戦力決定セグメント (5.2項)
- 航空妨害セグメント (5.5項)
- 連合軍航空輸送セグメント (5.6項)

### 主導権判定フェイズ (6.0章)

了承作戦宣言 (選択 - 19.0章)

### 補給フェイズ (7.0章)

- 補給獲得セグメント (7.1項)
- 連合軍戦略補給セグメント (事例7.1.3)
- 補給調整セグメント (7.4項)
- ユニット補給状態判定セグメント (7.9項)
- 補給切れユニット混乱判定セグメント (事例7.6.6)
- 道路/鉄道/小道建設開始セグメント (事例7.8.2)
- 木曜日作戦宣言セグメント (事例17.4.7)

### 活性化マーカーフェイズ (8.0章)

### 作戦活動フェイズ (9.0)

- 増援セグメント (15.0章)
- チンデット部隊セグメント (事例17.4.6d)
- 活性化セグメント (9.3項)

### 終了フェイズ (14.0)

- 航空ユニット帰還セグメント (事例14.1.1)
- 消耗セグメント (事例14.1.2)
- 混乱セグメント (事例14.1.3)
- 建設セグメント (事例14.1.4)
- 連合軍戦力ポイント減少セグメント (事例7.3.4)
- 無作為イベントセグメント (事例14.1.6)
- 勝利ポイント累積セグメント (事例14.1.7)

## 無作為イベント表 (14.1.6)

ターンの終了フェイズ時に、両方のプレイヤーは1個六面体サイコロを振り、結果を合計し、そして以下のどれが発生するかを判定するために下表を照合する。その他指示されていない限りは、無作為イベントは複数回発生することができる。

4, 5	イベント無し	7または11	モンスーン天候ターン
2 または 12	中国国民党軍支援。未だ地図上に登場していないいずれかの国民党中国軍ユニットは、連合軍プレイヤーによってゲームに於いて使用可能になる (17.4項)。登場する各ユニットに対して、木曜日作戦表 (プレイヤー補助カードを参照) でサイ振り判定を行う。このヘクスは今や中国軍およびメリルの屠殺者ユニット用の補給源ヘクスであることを示すためにヘクス1601を中国軍作戦マーカーで表示すること。このイベントはゲーム中に1回だけしか発生しない。全中国軍ユニットが既に地図上に配置されている場合、イベント無しとして扱うこと。		
3	カチン族/カレン族ゲリラ。日本軍司令部、支配下の町または都市にスタック、または隣接していない1個六面体サイコロの目の半分 (端数切上) に等しい数の日本軍ユニットは、カチン族/カレン族ゲリラの攻撃によって打撃を受ける。通常状態のユニットは混乱状態と表示される; 既に混乱しているものは、減少状態になる (そして残り1ステップのみの場合は、除去される)。		
6	緬甸戦域支援強化。連合軍プレイヤーは1個六面体サイコロの目の半分 (端数切上) に等しい数の追加補給ポイントを受け取る。このイベントは1944年に1回、1945年に1回のみ発生する。各年に複数回が出た場合、イベント無しとして扱うこと。		
8	日本軍スナフ! 以下の内のいずれか1つが有効になり、連合軍プレイヤーが選ぶ: <ul style="list-style-type: none"> <li>1個日本軍司令部が投入済と表示され、そして拡大補給線または重砲兵支援に使用できない。</li> <li>日本軍備蓄補給は直ちに3ポイント減少する (但し0未満にならない)。</li> <li>2個までの日本軍補給マーカーが直ちに地図上から除去される。</li> </ul>		
9	連合軍潜水艦の懲罰! 連合軍プレイヤーは更に1回サイコロを振る。偶数のサイコロの目で、日本軍プレイヤーの補給備蓄は2減少する; 奇数のサイコロの目では3ポイントの減少が生じる。日本軍プレイヤーはこのターンの海上移動サイ振り判定の目に1を加える。		
10	連合軍スナフ! 以下の内のいずれか1つが有効になり、連合軍プレイヤーが選ぶ: <ul style="list-style-type: none"> <li>1個連合軍司令部が投入済と表示され、そして拡大補給に使用できない。</li> <li>連合軍備蓄補給は直ちに3ポイント減少する (但し0未満にならない)。</li> <li>2個までの連合軍補給マーカーが直ちに地図上から除去される。</li> </ul>		

## 戦闘結果表 (13.0) -D 10振り

注意: 1:3より低い比率は禁止である。

サイの目	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1+
1	1/1		-/1	1/2	-/3	-/E		
2	1/-	1/1		-/1	-/2	-/3	-/4	
3	1/-	1/1	1/2	-/1	1/2	-/2	-/3	
4	-/-	1/-	1/1		-/1		1/2	
5		-/-			-/1	-/-	-/1	
6	1/-			-/-				
7	2/-	1/-	1/1	1/2	-/1	-/-	1/1	-/2
8	3/-	2/-	1/-	1/1	1/2	-/1		1/2
9	4/-	3/-	2/-	1/-	1/1	1/2	1/1	-/1
10	E/-	3/-	2/-	1/-	1/1	1/2	1/1	1/1

攻撃側結果/防御側結果 # = 打撃数(事例13.4.3)  
 - = 影響無し E = 最もステップが残っているプレイヤーの参加ユニットの1個が完全に除去される。全て他の生き残ったユニットは2ヘクス退却する。

戦闘修正	
<b>地形</b>	右側の地形効果表(TEC)を参照
<b>機甲</b>	参加しているユニット毎にプレイヤーの有利な方に比率を1コラムシフトさせる。このシフトは荒地-密林地形内では適用されない。
<b>航空(または日本軍砲兵)支援ユニット</b>	攻撃支援に使用された時に、プレイヤーの有利な方に比率を1コラムシフトさせる。
<b>司令部投入</b>	= プレイヤーの有利な方に比率を1コラムシフトさせる(攻撃または防御)。注意: 司令部はこれを提供するためには最低限1個の参加味方ユニットを範囲内に納めてなければならない。
<b>補給</b>	= 補給切れ状態ユニットの戦闘力(攻撃力値または防御力値)は減少される(端数切上)。
<b>ターン手順</b>	= 移動前に実施差荒れた攻撃は右に1シフトされる。
<b>万歳攻撃</b> (日本軍のみ、18.1項)	攻撃力値は2倍、損害チェック。
<b>特攻部隊</b> (日本軍のみ、18.2項)	+1 防御力値、損害損害チェック。

## 日本軍損害チェック (18.3) -D 6振り

- 万歳攻撃: 攻撃力値に対してチェックする。
- 特攻部隊: 防御力値に対してチェックする。

サイの目結果	影響
指示された戦力値以下	影響無し
指示された戦力値より大	ユニットは1ステップ喪失

ユニットが強化点内である場合、特攻部隊の損害チェックに-1サイの目修正。

## 主導権判定 (6.0) -D 6振り

DRM	理由
+1	プレイヤーがレベル2以上の補給であり、相手側がレベル1である。
+1	(連合軍のみ) ターンに使用できるFまたはB航空ユニットを持っている場合。
-1	プレイヤーがレベル1の補給であり、相手側がレベル2以上である。

## 地形効果表 (12.0)

種類	MPコスト	戦闘への影響
平地	1 MP	無し
密林(黒点)	2 MP	攻撃側ユニット-1 A F
荒地/密林[a](点無し)	3 MP	<ul style="list-style-type: none"> <li>攻撃側ユニット-1 A F</li> <li>防御側ユニット+1 D F</li> <li>モンスーンの場合、1個防御側ユニットにそして残りに+1 D F</li> </ul>
河川(矢印)	+1 MP	攻撃側ユニット x 1/2 A F (端数切捨て)
町/村	OT	OT
都市(ラングーン)	OT	防御側ユニット+1 D F
湖		禁止 (注意: 2722内の湿地も含めて同じことが全水ヘクスに適用)
道路または小道	1/2 MP	OT
鉄道	1/4 MP (12.2参照)	OT
強化点(17.4参照)	OT	+2 D F

- 全地形効果は累積される。
- ユニットの戦闘力値は1未満に減少されない。
- ユニットはその全移動ポイントを消費し、そしてそれを行うためのZOCサイ振り判定に成功した場合、常に1ヘクス移動できる。
- OT = ヘクス内の他の地形。

[a] 2個味方ユニットのみスタック可能。機甲ユニットは、道路または小道上ではない限り禁止。機甲ボーナスは適用されない。

## 航空戦力決定 (5.2)

連合軍航空戦力に関して、消費された各備蓄補給ポイント毎に2個航空機ユニットが使用可能になる。	
日本軍航空戦力に関して、以下の表で1個D6を振る:	
サイの目	使用可能な日本軍ユニット数
0	0
< 0	0。また、1個航空機ユニットがゲームから影響除去(プレイヤーの選択)。モンスーン天候ターン時は適用されない。
0	0
1	1
2-3	2
4-5	3
6+	4

注意: 受け取られる航空ユニット数は、サイの目結果に関係無くその時点でプレイにある航空ユニット数に制限される。

### 備蓄補給ポイント消費(項目毎に1減少)

(連合軍のみ) 2個航空機ユニットを使用可能にする(5.2)
(連合軍のみ) 3個自動貨車マーカーをプレイに登場させる(17.7)
(連合軍のみ、および了承作戦と一緒に、19.0) 1個ユニットの水陸両用移動を可能にする(12.5)
(日本軍のみ)航空機使用可能性に+1 DRM(5.2)
(日本軍のみ)海上移動(12.3)
増援ユニットをプレイに登場させる(15.0)
投入済司令部を未投入状態に戻す(9.3.9)
道路または鉄道/小道の建設/修理(モンスーン時は2消費)(7.8)

### 地図上補給ポイント消費(項目毎に1消費)

投入済司令部を未投入状態に戻す(9.3.9)
連絡線内司令部に補給を引ける5個ユニットを補給状態にする*
1個フォーメーションまたは3個までのユニットを2回目の活性化を可能にする*(9.3.5)
補給線の鉄道以外の部分を2ヘクス拡張する(モンスーンターン時は1ヘクス)(7.7.2e)
1個地上ユニットのステップ喪失を補充*(16.0)

\*味方司令部の補給範囲内にいなければならない。

### 連合軍戦略補給(7.1.3) -D6振り

≤ 0	補給欄マーカーは直ちに1マス減少する
1-3	補給ポイントを受け取れない
4-6	備蓄マーカーを1マス上に動かす
7+	備蓄マーカーを2マス上に動かす

- 1 DRM 地図上に中国国民党軍有
- 1 DRM モンスーン天候ターン
- +1 DRM 連合軍補給レベルが1または2

### 補給ポイントマーカー移動(7.2)

歩兵	一緒に3個SPマーカーを移動可能(モンスーン時は2個)
自動貨車	連合軍補給源から連絡線内司令部へ3個SPマーカーを移動可能(モンスーン時は2個)
日本軍特別(7.2.9)	1個六面体サイコロのサイ振りを行い、結果に1を加える。これは日本軍プレイヤーが自軍補給源から連絡線内司令部に移動できる補給ポイント数である。(モンスーン時は-1 DRM)。

### ユニット補給状態(7.9.8) -D10振り

0-8	ユニットは補給状態
9+	ユニットは補給切れと表示(OOS)

- +1 DRM ユニットが荒地-密林ヘクス内
- +1 DRM モンスーン天候ターン
- +1 DRM 地図上のそのような任務に使用されない航空妨害の各連合軍航空機ユニット
- 1 DRM エットが1個以上の味方司令部の補給範囲内である。

### 木曜日作戦(17.4.7) -D6振り

1-2	中国軍ユニットは完全戦力で登場(ヘクス1601より)
3-4	中国軍ユニットはステップ喪失力で登場する(ヘクス1601より)。2回目の六面体サイ振りを行う： 1:1ステップ / 2-4:2ステップ / 5-6:3ステップ 喪失。
5-6	中国軍ユニットは登場せず、そして無作為イベントのみでプレイに登場できる。(これが無作為イベントチェックで出た場合、上記3-4結果として扱うこと。

### 補給表(7.1) -D10振り

サイの目	補給レベル1または2	補給レベル3または4
≤ 2	1	0
3-4	2	1
5	2	2
6-7	3	2
8	3	3
9+	4	3

#### サイの目修正(DRM) :

-1	モンスーン天候
-1	(日本軍のみ)ラングーンが航空妨害を受ける、または連合軍支配下
-1	(連合軍のみ)アガルタラが日本軍支配下。
+1	(連合軍のみ)1944年1月1ターンからゲーム終了まで
+1	輸送任務に割り当てられた各連合軍航空ユニット

### 航空戦闘表(5.7) -D6振り

サイの目	攻撃側	防御側
≤ 1	A	X
2	X	X
3-4	0	0
5	0	A
6+	A	A

- X 所有側航空ディスプレイの損害ボックスにユニットを置くこと(地図を参照)。
- O 目標航空機ユニットはその任務を継続できる、または航空優勢迎撃機の場合は所有側飛行済ボックスに戻る。
- A 航空ユニットは帰還し、目標ユニットは所有側の飛行済ボックスに置かれる。

-1 DRM 戦闘機対爆撃機 +1 DRM 爆撃機対戦闘機

注意: 防御側が輸送機ユニットである場合、輸送機ユニットは連合軍飛行済ボックスに戻り、そのターンに再度使用することはできない。輸送しているユニットは開始した場所に戻される。

### OOS消耗表(7.9.9) -D10振り

DR結果 ≤ ユニットの最高のCF	影響無し
DR結果 > ユニットの最高のCF	ユニットは消耗(マーカーを配置)

- +1 DRM ユニットが荒地-密林ヘクス内
- +1 DRM モンスーン天候ターン
- 1 DRM エットが1個以上の味方司令部の補給範囲内である。

### チンディット表(17.4.7d) -D6振り

注意: 以下の影響は、盤上のメリルの屠殺者または中国国民党軍ユニットの10ヘクス以内のみしか発生しない。

≤ 2	影響無し
3-4	連合軍プレイヤーは1個日本軍補給ポイントユニットを除去する。
5	連合軍プレイヤーはこれらの種類のヘクスの1つ道路/切断マーカーを1つ置くことができる。
6+	サイコロを1個振り、結果を半減する(端数切捨)。それはこのターンに移動できないと連合軍プレイヤーが指定する日本軍ユニット数である。

- 1 DRM モンスーン天候ターン
- +1 DRM 備蓄から最大で1SPが消費されている

### 印度国民軍(17.6) -D6振り

DR結果 ≤ ユニットの最高のCF	影響無し
DR結果 > ユニットの最高のCF	ユニットを1ステップ減少させる

- +1 DRM ユニットが補給切れ状態