

# BREAKING -THE- CHAINS -WAR IN THE SOUTH CHINA SEA-



## RULES OF PLAY

BREAKING THE CHAINS

-南シナ海の戦い-

# 目次

1.0 イントロダクション	7.6 スタック	14.4 管理
2.0 説明	7.7 航空基地	15.0 陸上フェイズ
3.0 プレイの例	7.8 海軍港湾	15.1 陸上移動
4.0 ゲームの決まり事	8.0 ストライク	15.2 陸上戦闘
5.0 プレイヤー	9.0 エリアミサイルディフェ ンス	15.3 再編成
6.0 マップ	10.0 シークエンス手順	16.0 ゲームチェンジャー (選択ルール)
6.1 ヘクス種別	11.0 ブラックオプスフェイズ	17.0 シナリオ
6.2 ボックス	11.1 陸上攻撃巡航ミサイル ストライク	17.1 「コリジョン・コース」
6.3 国境線	11.2 特殊作戦部隊チット	17.2 「台湾偶発事態」
6.4 支配	12.0 政治フェイズ	17.3 「中国、鎖を断ち切る」
6.5 一般記録トラック	13.0 トランジットフェイズ	18.0 デザインノート
7.0 ユニット	14.0 総員配置フェイズ	18.1 ゲームコンポーネント
7.1 国籍色	14.1 航空移動	18.2 クレジット
7.2 略記	14.2 海上移動	
7.3 シンボル	14.3 航空/海上交戦	
7.5 ステップ		
7.4 ユニットダイアグラム		

## 1.0 イントロダクション

Breaking the Chains (BTC)は、2020年ごろに南および東シナ海で起こりうる、発生の可能性が相当に高い、仮想の軍事対立のシミュレートを試みている。これら「近海域」は冷戦時代より領有権主張の対立により掻き濁らされている。数十年来の我慢強い外交努力に続いて北京政府は海軍力を新設した。最終的には軍事的オプションにより、琉球諸島の南から台湾、フィリピン諸島を経てマレーシアを経て弧を描いて大陸へと戻る第一列島線内に主権を及ぼせる可能性がある。

最近の一連の出来事は、中国は一層主張を強めており、彼らが紛争のリスクを冒す可能性があることを示している。2011年、崔天凱外交部副部長は南シナ海について語る中で「個々の国々は現実に火遊びをしており、この火が米国に飛び火しないことを希望する。」と述べている。グエン・シン・フン副首相はこの後、自分たちの政府は「国家の主権を守るための、漁業従事者、経済および貿易活動を守るための、そして主権の及ぶ海域での石油天然ガスの探鉱と開発活動を守るための必要な措置」を取るだろうと述べている。その直後、アメリカ議会下院は「南シナ海、東シナ海、台湾海峡、黄海の公海とその上空における、航行の自由の権利を守るための継続的な活動をアメリカ軍が続けること」の確認を議決している。

中国は、2011年8月10日にワリャグを改修した初の空母を進水させた。2020年までに中国は一連の海軍改革—建艦および訓練—を完了させる計画である。これにより、その力を第一列島線、さらにこれを超えて第二列島線である小笠原群島、グアム、サイパンへと及ぼせるようになることが見込まれる。このような背景の一方で、長年海上の自由を守ってきた米国は、おそらく、いかなる犠牲をも受け入れられない艦隊手にして、これらの状況を傍観していることになるだろう。

この流れを踏まえれば、中華人民共和国が南シナ海の「議論の余地のない」主権を再度主張するために、大規模な軍事的及び海上活動ですべての外国を追い払うという危険な未来を誰もが想像できる。マ

レーシアはこれに協力するかもしれない。ベトナムとフィリピンはフリゲート艦隊で対抗の示威行動を行うだろう。インドは中国がハノイ政府との石油と天然ガスに関する取り決めに尊重するかを確認するため様子を見る。台湾は北京政府がこの機会を利用して「台湾有事」を勃発、解決することを恐れる。アメリカは、どのような対応をすべきかオーストラリア、日本と協議するだろう。一週間に及ぶ議論と動員の拡大の後、中国艦隊は鎖を断ち切るため、港を後にすることになる。

## 2.0 説明

BtCは二人以上でプレイできる。22” X 34” のマップにはヘクスが描かれており、その幅は約70海里(80 マイル)を表し、各ターンは実際の1日に相当する。プレイヤーは航空、陸上、海上ユニットを交互に移動させ重要地点の支配を勝ち取る為に行動する。

## 3.0 プレイの例

背景：ある日のこと。Hong Kong「香港」及びXiamen「厦門」から出港した中国水陸両用部隊が空母と対空母戦用駆逐艦と共に現れる。これらはSpratly Islands「南沙諸島」へと南下。アメリカは世界の良識の守護者として、中華連合(CC)と対抗するためベトナムと共に第一列島線連合(FICC)に加わり、積年の課題である南シナ海問題の解決に当たる。これにより、アメリカ空母戦闘グループが、海兵隊をSpratly Islandsとその付近の群島へ揚陸する。ワシントンD.C.での政治折衝の場では、中国大使が、中国はアメリカと問題を抱えておらず、アメリカ軍が当該地域から退去するよう力説する。その直後、中国の巡航ミサイル攻撃でベトナム軍ジェット戦闘機隊がその滑走路上で殲滅される。



図 1

この例はゲーム開始時における両軍の配置を示している。マップ上の任務部隊(TF) マーカーはマップ外にあるユニットのグループを表している。セクション7.4の図を見てユニットの読み方を参照してもよい。すべての中国軍ユニットはCCに属し、アメリカとベトナムのすべてのユニットはFICCに属する。アクションは第2ターンの総員配置(GQ) フェイズから開始され以下の手順に沿って行われる。

総員配置フェイズ

サイクル # (6回繰り返す)

航空移動

海上移動

航空/海上交戦

管理

総員配置サイクル 1 :

いずれも航空移動を行わない。中国軍は、図のように海軍ユニットを南へ1ヘクス動かす。その後アメリカのバーク級DDGが図のように北東へ移動し、FICCのTF 1はその場にとどまる。双方がマップ上の航空、海上移動を終えた後、航空/海上交戦セグメントへと移る。航空/海上交戦セグメントの最初には双方がダイスを1個振り、イニシアチブを決定する。中華連合(CC)は4を出し、FICCは3を出した。よって最初の交戦では中国がイニシアチブを得る。中国は、016を目標に航空/海上交戦を開始する。ここにはFICCのTF 1がおり、2個のソブレメンヌイ級駆逐艦がレーダー照射しており(照射半径3ヘクス)、CC TF 1内の航空ユニットも照射している(照射半径6ヘクス)。FICC TF 1は回避を行わず、この猛攻撃に立ち向かうことを選ぶ。この交戦では中国側が攻撃を行いアメリカ側が防御側となる。

次に、双方が以下のように交戦を実施する。中国軍は揚陸艦(LPx)以外のすべてのユニットを参加させることにする。中国軍はまた8ヘクス離れ

たHong Kongから爆撃機も参加させる！爆撃機はいずれもその照射範囲(6ヘクス)にアメリカ軍ユニットを収めていないものの、他の中国軍ユニットがFICC TF 1を照射しているので交戦に参加できる。アメリカ軍は、015にあるパーク級DDGはこの「目標」になっていないが攻撃中の中国軍ユニットをその照射範囲(3ヘクス)に収めているので、この戦闘に参加できる為、支援に参加させることにする。ベトナム軍のタランタル級は戦闘に巻き込まれない。

図2は、航空/海上交戦開始時の双方の位置を表す。いよいよ航空/海上交戦を以下の手順に沿って解決する。

1. ストライクパスを設定する。
2. 空対空戦闘
3. 潜水艦奇襲攻撃
4. 水上艦戦闘
  - 1) レンジ内の目標に対して、ステルススコア

順にASストライクを実施する。

2) 潜水艦は同じヘクスにいる目標に対して、Uスコア順にUストライクを実施する。

3) 同じヘクスにいる目標に対して、Gスコア順にGストライクを実施する。

4) 同じヘクスにいる目標に対して、Tスコア順にTストライクを実施する。

5. AGストライクを実施する。

開始にあたって、中国軍がそのユニットについてストライクパスを設定する。空母艦載機2個がR13、R14、Q15、P15から016へ至る点線に沿って飛行する。AMD能力ユニットのパーク級DDG1個目続いて2個目から対空戦闘ダイスを受けるがゼロ目にならず無効となる。同様に、爆撃機は0ヘクス列に沿って南下。これは015のパーク級DDGからの対空射撃を受け、さらに016のパーク級DDGからの対空射撃も受ける。

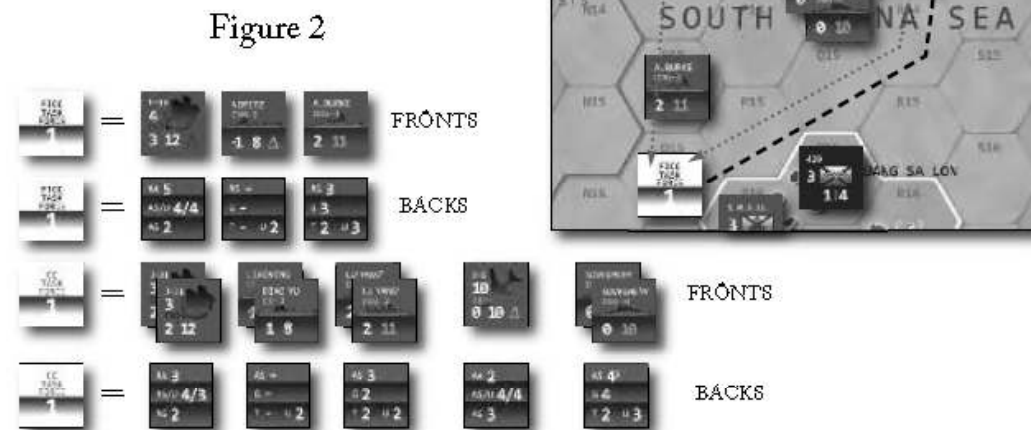


図2

両方のロールはゼロ目にならず (it did not come up doubles) 命中しない。016にあるアメリカ空母艦載機ユニットは、中国軍航空ユニットの空襲経路上での迎撃を放棄する。というのもアメリカプレイヤーはその航空ユニットの各サイクル1回しかない基地外ヘクスへの出撃機会を空戦で使用したくない、と考えたからである。アメリカ空母艦載機はそれでもなお016の近接航空防

御(CAP)での防御に用いることはできる。また点線に沿った空襲経路で各サイクル1回可能な出撃機会を用いて、R13の中国空母に基地外ヘクス空襲で一撃を加えることができる。中国はアメリカ空母艦載機に対して、中国空母と同一ヘクスにいる旅洋IIからの対空射撃に失敗した。

空対空戦闘を続ける。中国側は攻撃側なので、中国側のストライクパスを設定することから航

空戦闘を解決する。よってアクションはヘクス016へと移る。ここで、中国空母艦載機2個と爆撃機に対してアメリカ空母艦載機がCAPを行いその基地ヘクスを防空する。空対空戦闘ではユニットのステルススコア（この値はカウンター表面の左下角に書かれている）順に攻撃を行う。よってダイスは以下の順で振る。アメリカ空母艦載機（ステルス3）、その後中国空母艦載機（ステルス2）そして最後に中国爆撃機（ステルス0）。アメリカは中国軍爆撃機を攻撃し、ダイスで9の目が出る。これにアメリカ側の空対空（AA）戦闘スコア（カウンター裏面のAAの隣に書かれている）である5を加えて14となる。これは爆撃機のみサイルディフェンス（MD）スコアの10（カウンターの表の真ん中に書かれている）を4上回っているので4ヒットを与えるが、この場合は攻撃側ユニットのステップ数が上限値となるので3ヒットが適用される。

これはカウンターにトライアングルで示されている通り、3ステップの爆撃機を完全に撃破するのに十分な損害である。続いて中国空母艦載機の空襲の番である。それぞれのAAスコアは3だ。しかし目標のある016は中国空母艦載機のあるR13から4ヘクス離れている。また通常作戦行動範囲（カウンターの表の左上に書かれている）の3ヘクスを1ヘクス超過しているためにそのAAスコアは半減し、端数は切り上げる。よって各空母艦載機はダイスに2を足す。ダイスは6と9で、8と11になる。いずれもアメリカのMDスコア12を超えないためダメージを与えられない。攻撃側（中国軍）のストライクパスにより発生したすべての空対空戦闘を解決した後、防御側（アメリカ軍）のストライクパスにより発生する空対空戦闘を解決することになる。アメリカと中国の空母艦載機がR13にある中国側空母の上空で対決する。攻撃順は先と同じだが、今回中国側はその完全なAAスコアを用いることができる。というのはこのアクションはR13で発生し、これは通常作戦範囲内だからである。アメリカは9を出し、そのAAスコアである5を加えて14となる。これは中国空母艦載機のMD12を2上回っているので2ステップ

スを与え、アメリカ軍機を攻撃する前に中国空母艦載機を1ユニット破壊する。生き残った中国軍空母艦載機は9を出し、そのAAスコアである3を足して、結果を12である。これはアメリカのMDである12を超えないのでアメリカ軍は被害を免れる。

潜水艦による奇襲攻撃がないため、アクションは水上艦戦闘に移行する。水上戦闘では常にステルススコア順に対艦（AS）攻撃を行う。よってこの交戦では以下の順序で攻撃を実施する。

順番	ユニット	ステルススコア
1番	アメリカ空母艦載機	3
2番	中国空母艦載機、バーク級DDG#2	2
3番	中国ソブレメンヌイ級#8、9	0

016にアメリカ空母と共にいるバーク級DDGもR13にいる旅洋II型駆逐艦2個は戦闘に参加できないことに注意。これらユニットのASスコアの基本範囲は2ヘクスだからである。つまり敵を攻撃するには遠すぎるのだ。対照的に015にあるバーク級DDG#2はソブレメンヌイ級駆逐艦からわずか2ヘクスであり、これを攻撃できる。各ソブレメンヌイ級は、カウンター裏面のASスコアの隣に上付き数値で書かれている様に3ヘクスの射程を持つ。—これはとても重要である！アメリカ空母艦載機の目標はR13の中国空母であり、それは直ちに同一ヘクスの旅洋級のAMDスコア11使用する。自身の貧弱な値の8よりは望ましいからである。この違いは致命的である。ユニットは、同じヘクスにある味方ユニットの緑のAMDスコアを自身のものの様に使用することができる。これが、その兵装が敵に届かない旅洋IIを戦闘に参加するように選んだ理由である。攻撃側のアメリカ軍は9を出し、そのASスコアの4を加え結果は13である。これはAMDスコアの11より2大きい。よって中国空母に2ヒットを与える。—撃沈である。中国空母艦載機は016のアメリカ空母を攻撃し、それは同じヘクスのバーク級DDGの値を代用する。中国軍はダイスで9を出し、艦載機のASスコアの4を加え最終的に13になる。これは代用したAMDの

スコア11を2上回っておりアメリカ空母に2ヒットを与えられる！ニミッツに描かれているトライアングルによればこれは3ステップを持つので、これで海底へと引きずりこまれることはなかったが、アメリカ軍はスペードを2個、この上に置く。015にあるバーク級DDG#2はQ14にあるソブレメンヌイ級を攻撃し、ダイスは8、バーク級のASスコア3を加えて最終的に11になる。これはソブレメンヌイのAMDスコア10を1超える。中国軍はそのソブレメンヌイにスペード1個を載せて記録する。損害を受けたソブレメンヌイはアメリカ空母に射撃しダイスは8、AS4を加えるが、ソブレメンヌイ級のASスコアはヒット（スペード）を受けているので、1低下し、合計値は11となる。これは同じヘクスで空母を護衛するバーク級DDGのAMDスコアを超えないので攻撃は失敗した。同様にバーク級は2個目のソブレメンヌイ級からのミサイルを撃ち落とされた。

この交戦では、同じヘクスに両軍のユニットがないので対潜（U）、砲撃（G）、または雷撃（T）攻撃がない。よってこの交戦は終了する。参加した全航空ユニットはrecoveryカウンターが置かれる。攻撃を行った海軍ユニットはfiredカウンターを置く。アメリカ空母艦載機は困難な選択をせねばならない。自発的に2ステップを失い、深刻な損害を受けたニミッツ級空母に規模を「合わせる」か、通常の作戦範囲（4ヘクス）内にある別の基地へと逃げるかである。アメリカ航空機はマップ外の西方にあるHo Chi Minh Cityへ去り、翌日の戦闘に備える。

図3はこの交戦が終わった時の両陣営の位置を示している。

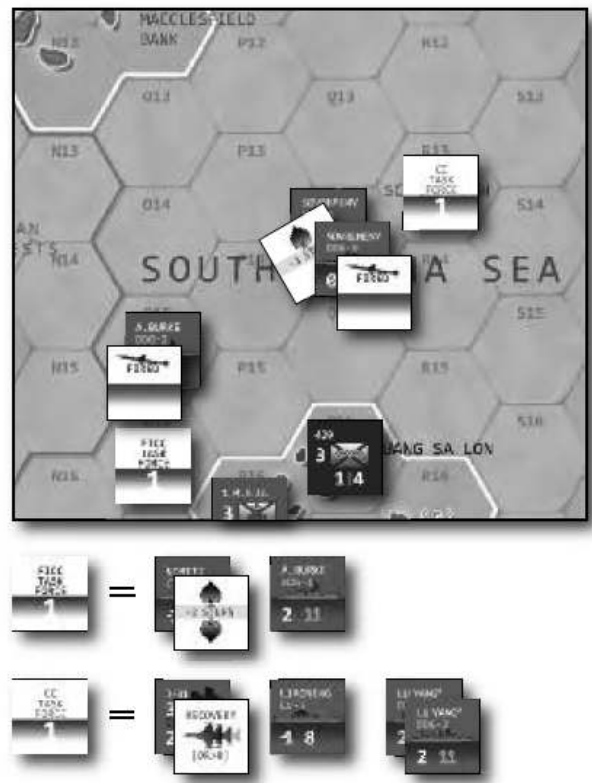


図3

FICCC側は次の交戦のイニシアチブを得る。しかしすでに“fired”または“recovery”が置かれているものは用いることができない。そこでFICCC側はマップを一瞥し、使用可能なユニットグループがどこかにないものか確認する（今の例には表示されていない）。さらに交戦を開始し、自身が攻撃側となり、CCが防御側となる。その交戦が解決されたら、CCは三つめの交戦を（どこでも）開始でき、同様にして四つめも行える。双方が順番に交戦開始を終了させたら、管理フェイズへ移行する。

管理フェイズではすべてのfiredカウンターを取り除き、recoveryカウンターを取り除く判定を行う。航空ユニットは8以上を出す必要があるが、マルチロール戦闘航空機はそのステップ数をダイスに加算できる。よって中国空母艦載機が7を出したとき、そのステップの2を加えて最終的に9が出たことになるのでrecoveryカウンターを取り除ける。

### 総員配置サイクル2：

ここからは総員配置の第2サイクル開始となる。図4の矢印で示されている通り、中国軍はまずP

14とR14へ移動する。その後アメリカ軍はP14、O17、P16へ移動する。先ずCCが先に移動し、次にFICCが移動する。

マップ上のすべての移動が終了したら双方がダイスを振り、

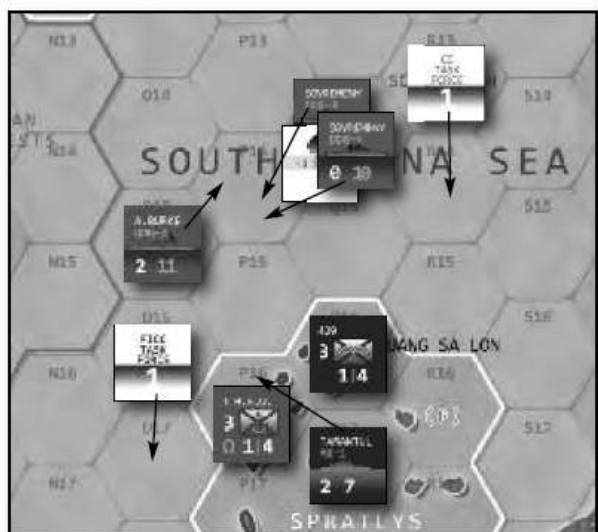


図4

航空/海上交戦セグメントのイニシアチブを決定する。CCのダイスがFICCのそれを上回ったのでCCが第1セグメントでイニシアチブを得る。

P14のソブレメンヌイ級2個はO17にいるFICC TF 1を照射しているので、CCはO17から交戦を開始する。

アメリカ空母は回避を試みダイスで4の目を出す。距離(3ヘクス)により修正され7となる。これは空母の低ステルス性(-1)により6へと下がる。これは必要な11に満たないので失敗となる。

双方は交戦を解決する。CCは全ユニットの参加を宣言する。逃げ場はないのでFICCはP14にあるバーク級DDGとP16にあるベトナムのタランタル級を支援に参加させる。

図5は航空/海上交戦開始時の互いの状況を示している。



図5

処理は、R14にある中国空母からP14にあるバーク級DDGへとストライクパスを設定することから始める。対空射撃が失敗したため水上戦闘に移り、ステルス順にASストライクを実施する。よって中国空母艦載機、旅洋II駆逐艦2個、バーク級およびタランタル級全てのストライクが同時に解決されるなぜなら全てステルススコアが2だからである。ソブレメンヌイ級はステルススコア0のため、攻撃は最後となる。空母艦載機はバーク級に1ヒットを与え、バーク級はお返しに2ヒットを完全戦力のソブレメンヌイに与えて破壊する。旅洋II駆逐艦2個は追加の1ヒットでバーク級を沈める。タランタル級によるソブレメンヌイ級に対する攻撃は逃れる。生き残ったソブレメンヌイ級1個はO17のアメリカ空母を攻撃、その最初のダイス結果は11である。この目にソブレメンヌイ級のASスコア4を加え、1ヒットを被っていることから1を減じて最終結果は14となる。これは使用するAMDスコア11を3ポイント上回る。しかし攻撃側ユニットは損傷したソブレメンヌイ級だったため1ステップしか持っていないため1ヒット以上を与えることはない。このため損害は3から1へと低下するがす

でに損害を受けている空母を撃沈するには十分である。これでこの交戦は終了する。中国空母艦載機には recovery カウンターを、生き残ったすべての水上ユニットには fired を置く。双方のプレイヤーは他の交戦をマップ上の他の場所で望むように実施する。現在のサイクルすべての交戦が終了したら管理セグメントへと進む。全ての fired マーカーは取り除かれ、航空機は回復のためダイスを振る。中国空母艦載機は2を出し、回復に失敗する(そのヘクス内でのみ活動可能)。

### 総員配置サイクル3：

ユニットは図6にあるように移動した。CCはインシアチブを得て、ソブレメンヌイ級はN 1 7への交戦を宣言する。

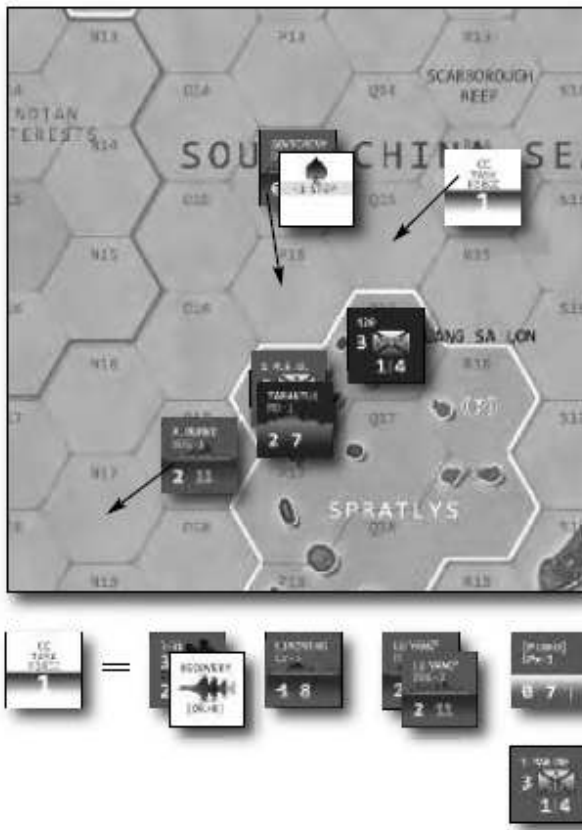


図6

バーク級は回避を選ぶ。バーク級は7を出し、ステルススコアの2、距離による3を加え結果は12を超えるので成功する。FICCプレイヤーは evade カウンターをバーク級に乗せる。これはこのサイクルでは目標にはされないことを示す。FICCはその後マップ上のどこかで次の交戦を開

始する。次のCCの交戦順番が来たので、中国軍は旅洋級を持ってP16にいるベトナムのタランタル級を攻撃することにする。射程外のタランタルは回避を試みるが失敗。よって旅洋級は、このオレンジのバーを持つ艦船を対艦ミサイルの雨あられで殲滅する。

管理フェイズで、中国空母艦載機は回復に成功、バーク級は evade カウンターを外し、 fired カウンターを全て取り除く。

### 総員配置サイクル4：

中国軍の青い線のユニットは、Q16 へ入った時に Out of Element (OoE) カウンターが乗せられる。これは海岸ヘクスに入ったためで、海の浅さと障害物の多さのため速度が低下していることを表す。その後、中国軍は Q16 を起点とした交戦を宣言する。中国空母艦載機は対地 (AG) ストライクをベトナム軍第 429 連隊に対し実施する。しかしダイスの結果が5、AGスコアで修正され7、ルール 8.3 の strikes table から求められる防御値の8を超えられなかったためダメージはない。中国空母艦載機には recovery マーカーが置かれる。水上戦闘の G セグメントで旅洋 II2 個 (G=2) とソブレメンヌイ級 (G=4) が、防御値 11 のベトナム地上ユニットを射撃。ソブレメンヌイ級は9を出し、Gスコアの4を加えて、ステップロス分の1を減じて、最終結果は12となり、これは1ショックを地上目標に与える。このGストライクは1ショック効果しか与えられなかったが、旅洋のストライクはこの時点で超過している。管理フェイズ中、中国空母艦載機は回復に成功し recovery カウンターを取り除く。

図7 はサイクル4終了時の状況である。



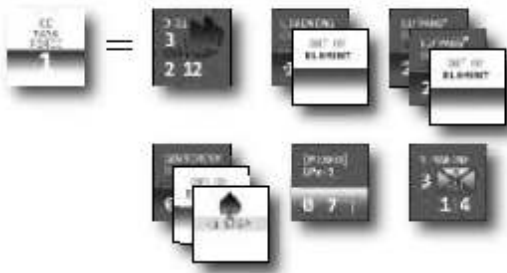


図7

### 総員配置サイクル5：

海軍移動セグメントで、中国海兵隊は揚陸艦から降りて海岸を駆け渡ってベトナム第429連隊に相対する。強襲上陸の結果は陸上フェイズに求める。0oE マーカーが置かれているので中国軍の青いバーの海軍ユニットはそのヘクスから移動できない。代わりに、次の機会には移動できるように0oE カウンターを、その移動機会を用いて外す。海上移動が完了し、FICC がイニシアチブを得てマップ上のほかのところで交戦を1回解決する。その後、中国軍がQ16を起点として交戦を宣言する。中国軍空母艦載機はさらに第429連隊に空襲を行い、最終的ダイスロール結果が10だったため、2ヒットを与える！地上ユニットへのヒットは常にショックの結果となり、2:1の比率でステップロスに変換される(G ストライクによるものを除く)。よって第429連隊はこの空襲により2ショックによる1ステップロスを受け、先の shocked カウンターを乗せておく。艦船は対象ユニットがショック状態になったらその艦砲で損害を与える。続く海岸砲撃によるG ストライクは効果がなかった。管理フェイズ中、中国空母艦載機は回復に失敗した。

### 総員配置サイクル6：

中国空母艦載機は回復に失敗したので、その存在するヘクスでの空対空戦闘に活動が制限され、ベトナム陸上ユニットを攻撃できない。ベトナム軍はすでにショック状態なので続くG ストライクは意味を持たない。よってサイクルは終了し、Q16の状況は変わらない。

### 陸上フェイズ

陸上フェイズの戦闘セグメント中、中国海兵隊はベトナム空挺部隊を攻撃する。陸上戦闘の防御側としてベトナムはコンバインドアームズ (CA) ストライクを実施する。そのCAスコア+3、ステップロスによる-1、ショック状態による-1を適用。strikes table (ルール8.3)に従い、双方は互いの防御8に対してダイスを振る。ベトナムは最終的に9を出し、これは中国海兵隊にショックを与える。中国軍は7の目を出し、そのCAスコア3を加え、強襲上陸により1を減らし、さらに(新たな)ショック状態により1を減らす。最終結果は8でベトナム軍には損害を与えられない。双方ともステップロスを受けていないので退却も発生しない。陸上フェイズの回復セグメントで双方がそのshockマーカーを外す。こうしてターン終了時には完全戦力中国海兵隊と減少戦力ベトナム空挺部隊がヘクス内に共存することになる。次の戦闘では中国軍は強襲上陸のペナルティを受けることはない。これに先立ち中国航空、海上ユニットはそのヘクスを攻撃してよい。—自らの側が損害を受けることはない—この攻撃によりベトナムにショック状態かステップ減少がもたらされうる。

## 4.0 ゲームの決まり事

4.1 ダイス：ダイス2個ロールとは2つの6面体ダイスを振って出目を合計することである。ダイス1個ロールとは1つの6面体ダイスを振って出目を読むことである。

4.2 端数処理：全ての端数は計算の終了時まで残しておき、コマの移動、ダイスロールの前に四

捨五入する。例えば5の半分は2.5で、アクションの直前にのみ3になる。

4.3 偵察:全てのプレイヤーはヘクスグリッドまたはTask Force boxにある全てのコマを自由に確認することができる。秘匿配置されたユニット、turn trackにあるユニット、コマおよびgeographic boxにあるものは、敵プレイヤーは常に見ることができない。

デザインノート: 双方が広範囲にわたり全ての領域で索敵を行うことができる。これは敵コマのいる概ねの位置は常に分かっているからである。

## 5.0 プレイヤー

5.1 BTCには最低2名のプレイヤーが必要である。一方が中華連合 (Chinese Coalition (CC))、他方が第一列島線連合 (First Island Chain Coalition (FICC)) を担当する。プレイヤーはその陣営内のすべての国家について決定を行う。

5.2 追加のプレイヤーが、各陣営内の特定国の指揮を執るために参加してもよい。この場合、特定の国を指揮するプレイヤーはその国に関しての決断をするが、自発的にある陣営を離脱することはできない。さらにその国はルール上明確に許されていない決断を行うことはできない。すなわちAustralia、Japan、Singaporeまたはthe U.S.はCCに加わることはできない。

5.3 中立国はいずれのプレイヤーにも指揮されない。中立国ユニットは休眠状態で、同盟状態にならなければ移動も攻撃もできない。

## 6.0 マップ

### 6.1 ヘクス種別

6.11 このゲームのマップは主に4種のヘクスからなっている。海洋 (ocean)、陸地 (land)、海岸 (littoral)、小島 (islet) である。海洋ヘクスは水上のみからなっている。陸地ヘクスは陸地からのみからなっている。海岸ヘクスは陸地と海洋からなっている。小島ヘクスは南沙諸島 (Spratly) または西沙諸島 (Paracel) の海岸ヘクスである。陸上ユニットは、航空または海軍の輸送されねば海洋ヘクスサイドを横断できない。海軍ユニット

は陸地ヘクスサイドを横断できない。

6.12 小島ヘクスはいくつかの例外のある海岸ヘクスである。各小島ヘクスは各陣営につき2ステップを超える陸上ステップが存在できない。さらに飛行場 (airfield) のある小島は最後にそのヘクスを支配していた陣営のみ航空1ステップを配置できる。

6.13 Spratly Islandに関わる領有権主張は頭文字が国名に対応した文字コードが記載されている。つまり M = Malaysia 「マレーシア」、P = Philippines 「フィリピン」、V = Vietnam 「ベトナム」である。

6.14 Spratlyの領有権主張国は、他国に支配されるまでそれぞれの主張するヘクスを支配する。中国の領有主張はこのゲームには反映されていない。

デザインノート: 台湾およびブルネイも南沙諸島の一部の領有主張をしている。実際台湾は、南沙諸島で単独では最大の島の領有主張をしている。しかしながら中国軍が侵攻または台湾の領有主張の侵害をしても台湾が軍事的抵抗を行うことはないだろうと仮定している。というのもそれは北京政府に台湾侵攻の口実を与えかねず、台北政府にとっては自殺行為に等しいからである。ブルネイの領有権主張はほとんど報道されていないため、実質的なものというより取るに足りないものとみなしている。以上の理由から台湾、ブルネイ両国の領有主張はゲームマップでは反映されていない。

6.15 白で輪郭を描かれているヘクスは勝利条件ヘクスである。ゲーム終了時勝利条件ヘクスの支配により何れの同盟が勝利するのかが決まる。

### 6.2 ボックス

6.21 地理ボックスはハワイの様な、地図外の重要地域を表している。地理ボックスはスタック制限の無い海岸港湾である。CCユニットは地理ボックスに入れず、そこにあるユニットを攻撃することもできない。

6.22 タスクフォースボックス (Task force (TF) box) は海上ユニット24ステップとそれが輸送するものを置いて置くことができる。これはマップ

上では対応する一つのマーカーであらわされる。CCおよびFICCは各々のTF boxを置く。

6.23 台湾ブローアップボックス (The Taiwan Blow up Box) は台湾とその近辺にいるユニットに追加のスペースを提供し、ユニットで混み合うことを防ぐために用いられる。Taiwan Blow up Boxのヘクスにいるユニットはゲームマップ上の対応するヘクスにいるとみなし、逆もまた成立する。一両者は交換できる。

### 6.3 国境線

黄色い線は国境線である。白い線は勝利目標ヘクスである。オレンジの線で囲まれているのはインドの権益エリアである。

### 6.4 支配

6.41 開始時には各国はその国内ヘクス、従属する小島群や領有主張ヘクスも同様に全て支配する。

6.42 陸上ユニットによってのみヘクスの支配を得られる。ある陣営の陸上ユニットがそのヘクスに存在し、敵陸上ユニットが存在しない場合、その陣営は海岸、または陸地ヘクスの支配を得る。

### 6.5 一般記録トラック (General Records Track)

6.51 一般記録トラック (GRT) はマップ上に描かれ、現在のゲームターン、そしてもし必要なら現在の総員配置サイクル (General Quarters Cycle) を記録するのに用いられる。適切なカウンター Game TurnまたはGeneral Quarters Cycleを適切な数値の書かれたボックスに配置し、現在の状態を表示する。

6.52 FICCユニットはボックスから港湾へ移動するものはGRTのヘクスグリッドに将来到着するターンのボックスへ配置する。

## 7.0 ユニット

7.01 ゲームのコマは、この戦役で戦闘に参加する航空、陸上、及び海上ユニットを表している。航空ユニットはマルチロール機、爆撃機、ヘリを含む。陸上ユニットは空挺、機甲、砲兵、歩兵、海兵隊、機械化、自動車化、山岳、台湾空中騎兵、また地対空、地対地ミサイル大隊を含む。海上ユニットは水上艦と潜水艦を表す。

### 7.1 国籍色

Australia「オーストラリア」	青緑
Cambodia「カンボジア」	深緑
China「中国」	赤
India「インド」	橙
Japan「日本」	スマイレ色
Laos「ラオス」	深緑
Malaysia「マレーシア」	茶
Myanmar (Burma)「ミャンマー (ビルマ)」	黒
Philippines「フィリピン」	緑
Singapore「シンガポール」	空色
Taiwan「台湾」	青
Thailand「タイ」	青紫
United States「アメリカ」	灰
Vietnam「ベトナム」	オリーブ

### 7.2 略記

名称	意味	ユニット毎の 兵員/兵器数
水上艦ユニット		
CV	航空母艦	1 隻
CVN	原子力航空母艦	1 隻
DDG	誘導ミサイル駆逐艦	2 隻
DDH	ヘリ空母 (駆逐艦)	2 隻
FAC: LCS MB GB SC	高速戦闘艇 沿海域用戦闘艦 ミサイル艇 砲艦 駆潜艇	4~16 隻
FFG	誘導ミサイルフリゲート	3~4 隻
LPx	揚陸艦、 各種両用作戦艦艇	4~6 隻 8~12 隻
潜水艦		
SS	ディーゼル潜水艦	2~3 隻
SSN	原子力潜水艦	2~3 隻
陸上ユニット		
SAM	地対空ミサイル	4~6 中隊
SSM	地対地ミサイル	8~12 中隊
Δ デルタシ	師団 (XX)	12,000 名

ンボル		
ンボルなし	旅団 (X)	4,000 名
ンボルなし	連隊 (III)	3,000 名
Ω オメガンボル	海兵遠征部隊 (MEU) (II)	300 名

### 7.3 シンボル



オレンジバー：沿岸域戦闘艦



青バー：深深度域戦闘艦



ミサイルディフェンス値緑は  
エリアミサイルディフェンス能力  
を表す。



丸で囲まれた航空機はマルチロール  
航空機



T=輸送ユニット



Ωシンボルは 1 ステップユニッ  
ト



Δシンボルは 3 ステップユニッ  
ト

歩兵



機甲



空挺/降下兵



海兵/両用戦部隊



山岳歩兵



自動車化



機械化



砲兵



空中騎兵



7.4 ユニットダイアグラム

		表	裏		
		艦船タイプ	艦船クラス	対艦ミサイル	
中国海軍ユニット	青線：深深度 海域戦闘艦		ユニット ID		砲撃 対潜 魚雷
	ステルス	ミサイル ディフェンス (MD) : 緑字はエリアミサイル ディフェンス (ADM)			
通常作戦範囲		円：マルチロール		空対空ミサイル	
ベトナム航空ユニット	ステルス		航空機		対艦ミサイル 対潜ミサイル 対地ミサイル
	ミサイル ディフェンス (MD)	オメガ：1ステップ ユニット			
アメリカ軍陸上ユニット	ユニット ID：第4連隊/第3師団		コンバインド アームズ		陸上ユニットの裏は空白。
	ユニットタイプ：水陸両用 シンボルを有する歩兵	移動力			
注意：地上ユニットであるものの SAM、SSM ユニットは、艦船ユニットの様に裏表両面を持ち、コンバインドアームズスコアを持たない。これらは地上ユニットを攻撃できないからである。					
台湾軍 SAM	オメガ： 1ステップ ユニット		移動力		陸上ユニットの裏は空白。
	ミサイルディフェンス (MD) : 緑字はエリアミサイル ディフェンス (ADM)				

## 7.5 ステップ

7.51 角にΩが書かれたユニットは1ステップしか持たない。角にΔが書かれたユニットは3ステップを持つ。他のユニットは2ステップを持つ。

7.52 あるユニットがヒットを受けたら1ステップ減少カウンター(スピードマーク)を置く。いったんユニットがそのステップ値に等しい数のスピードマークを置かれたらそれは破壊される。

7.53 統合: 同じヘクスにステップロスを受けた同じIDナンバーは除く一ユニットがいる場合、所有プレイヤーの選択により、利用可能な適切なステップ数に応じてステップロスの無いまたはよりステップロスの少ない一つのユニットと置き換えることができる。これは攻撃の目標になった時点を除く。例えば、それぞれ1ヒット(スピード)を受けている2個の旅洋II駆逐艦ユニットを、ヒットを受けていない一つのユニットにできる。(いまや空っぽになった)二つ目はプレイから取り除く。しかし目標にされたユニットから1ステップを目標とされていないユニットへ逃がしてしまうような不正はできない。まずは攻撃の結果が出るまで待たねばならない。

7.54 分割: 7.53 の逆は不可能である。ステップロスの無いユニットをステップロスした複数のユニットに分割することはできない。

## 7.6 スタック

7.61 スタックはあるヘクスにどれだけのユニットのステップが存在できるかを制限する。

7.62 航空ユニット: 都市または港湾(city or port)ヘクスにつき、12ステップまでの航空ユニットが駐機できる。小島(islet)ヘクスには1航空ステップが駐機できる。通常のヘクスのスタック制限に加えて航空母艦(CVまたはCVN)ステップに等しい航空ユニットステップを空母に搭載できる。ストライクパスを設定する場合や、あるヘクス上空で防御を実施することのできる航空ユニットに数の制限はない。

7.63 陸上ユニット: 小島(islet)ヘクスを除き、あるヘクスに陸上ユニットが存在できる数の制限はない。小島ヘクスでは陣営ごとに陸上ユニット2ステップのみが存在できる。

7.64 海上ユニット: 海岸(littoral)ヘクスでは陣営ごとに最大で海上ユニット24ステップが存在できる。海洋(ocean)ヘクスに存在できるステップ数に制限はない。

## 7.7 航空基地 (Air Basing)

7.71 航空ユニットが基地を置いているヘクスを基地ヘクス(base hex)と呼ぶ。CV、CVNまたはLPxと組になっている空母艦載機(CV air)はその航空母艦を基地とすることができる。空母艦載機のみが航空母艦を基地とできる。空母艦載機は同じ国籍のどのCVまたはCVNにでも基地を置くことができる。空母艦載機1ステップのみがLPxを基地にできる。陸地(landまたはlittoral)ヘクスにいる航空ユニットは、都市、港湾または小島飛行場(city, port or an islet airfield)を基地とせねばならない。

7.72 CV、CVNまたはLPxにはその海上ユニットステップと等しいだけの航空ステップのみが基地を置ける。航空/海上交戦の終了時に、空母艦載機(CV air)ユニットは、空母が損害を受けたり破壊されたりしたために自身のヘクスに不十分な基地能力しかなければ、空母の規模に「合わせて」そのステップを失わなければならない。さもなければ直ちに、その通常オペレーション範囲内の別の友軍支配下基地へ基地を替えねばならない。いずれも不可能であれば、その航空ユニットは完全に破壊される。

7.73 陸上ユニットが敵航空ユニットのみが基地を置いているヘクスに入った時に、または敵航空ユニットのあるヘクスでの戦闘に勝利した時にそれらの航空ユニットは直ちに退避(evacuate)せねばならない。航空ユニットはすでにrecoveryマーカーが置かれていても退避可能であり、通常の作戦半径の2倍までの範囲の友軍基地へ移動でき、そこでrecoveryマーカーが置かれる。回避を求められてその範囲内に基地を有していない航空ユニットは破壊される。

## 7.8 海軍港湾 (Naval Ports)

7.81 友軍港湾ヘクスにある海上ユニットは、それを所有するプレイヤーが航海中(at sea)と宣言し対応するマーカーが置かれていなければ、入

港 (in port) しているとみなす。海上ユニットは、港湾へクスにいなければ常に航海中 (at sea) であり、この場合改めてマーカーで示す必要はない。

7.82 入港中のユニットには対潜 (anti-submarine (U))、砲撃 (gun (G))、雷撃 (torpedo (T)) 攻撃を行えないが、LACM攻撃はできる。航海中のユニットにLACM攻撃はできないが、他の手段の攻撃は行える。

7.83 海上輸送では、友軍ユニットを積載するには入港中でなければならない。

## 8.0 ストライク (STRIKES)

8.1 ストライクはBTCにおける、全ての戦闘形態を解決するための普遍的なメカニズムである。一つのストライクは一つの攻撃ユニットが目標ユニットに対してダイスを1回振ることからなる。

8.2 ストライクダイスロールは修正される。ストライクダイスロールの基本公式は以下の通りである。

- ストライクダイスロール
- + 兵器システムスコア (Weapons System Score)
- 累積ステップロス数
- + 状況修正
- = 最終結果

例：対艦ミサイル (AS) スコア3の2ステップ駆逐艦1個が1ステップロス (スペード) を被っており、ASストライクを実施する。このDDGのロールは8でそのAS兵器システムスコア3を加算し、ステップロスの1を減じて最終的に10となる。強襲上陸の際に1ステップの損害を被っている2ステップの海兵隊ユニットが諸兵連合 (CA) ストライクを実施する。海兵隊のロール結果は6でそのCA兵器システムスコア3を加算しステップロスの1を減じ、状況修正(-1)を加算し最終的に7となる。

8.3 兵器システムスコアは、あるターンには、それらのストライクに対応したディフェンススコアを持つある種の目標にしか適用できない。下記のStrikes Tableを参照。

表8.3

兵器システム	有効な目標	ディフェンススコア
AA - 対空	Air 「航空」	MD
AG - 対地	Ground/Fortifications 「陸上/要塞」	MD または 8
AS - 対艦	Surface Naval 「水上艦」	MD
LACM - 地上攻撃 巡航ミサイル	Satellite-Illuminated Targets* 「衛星照射目標」	AMD または 8
CA - 諸兵科連合	Ground 「陸上」	8
G - 砲撃	Surface Naval 「水上艦」	8
	Ground 「陸上」	11
T - 雷撃	Surface Naval 「水上艦」	8
	Submarines 「潜水艦」	8
U - 対潜	Submarines 「潜水艦」	8
注意		
AMD または 8とは、目標の任意でエリアミサイルディフェンスまたは8を用いることができるという意味である。		
MD または 8とは、目標の任意でミサイルディフェンスまたは8を用いることができるという意味である。		
* を含むのは次のみである。地上駐機中の航空 (air) ユニット、要塞 (fortifications)、入港中の海上 (naval) ユニット、SAMユニットおよび陸上のSSMユニット。		
状況修正 (CIRCUMSTANTIAL MODIFIERS。累積する)		
強襲上陸するユニットによるCAストライク		-1
要塞へクスにいるユニットに対するCAストライク		-1
密林(jungle)、山岳(mountain)、都市(city)、港湾(port)にいるユニットに対するAGストライク		-2
密林(jungle)、都市(city)、港湾(port)にいるユニットに対する機甲(Armor。機械化(mechanized)ではない)によるCAストライク		-2

8.31 特定の兵器システムを使用するには、その

ユニットは対応するスコアが最低1以上で印刷されていないなければならない。ステップロスに被ったユニットは、それが持つ兵器システムスコアに対応するストライクの実施能力を持つ。

8.4 対立するストライク解決は、戦闘のタイプによって印刷されているスコアの最高値（最初）から最低値（最後）まで、順番に解決する。

8.41 上述の順番に従い、各ストライクにつきダイス判定を行い、先の結果をすべて適用してから、次のストライクの解決をする。いくつかの場合ではストライクは同時に行われ、結果を全て先に求め、結果の適用は同時に行う。

8.42 ストライクの宣言はダイスを振る直前に行う。よって他のストライクの結果を待ってから次の宣言を行える。

8.5 最終的なストライクダイスの結果が適用されるディフェンススコアを上回れば（より大きければ）、ストライクは成功し、最終ストライクダイスロールと適用されるディフェンススコアとの差に等しいヒットを適用する。しかしストライクを行ったユニットのステップより多くのヒットを与えることはない。その他の場合は失敗であり、効果はない。

8.6 ほとんどの場合、ヒットごとに1ステップロスを与える。

8.61 しかしながら、陸上ユニットに対してはほとんどのヒットはショック効果をもたらす。例外は二つある。海岸砲撃（shore bombardment, G）及び要塞（fortification）に対する陸上攻撃巡航ミサイル（LACM）の付帯損害である。

8.62 海岸砲撃（G）が成功すると1ショックのみをもたらす。よって続くGストライクをすでにショック状態のユニットに適用しても結果は無視される。しかしショック状態の他のストライクによるショック状態がGストライクによりもたらされたショック状態と組み合わせると、2ショック毎に1ステップロスに変換せねばならない。

8.63 2ステップユニットからのLACMストライクで要塞1個を破壊すると2ヒット目が同じヘクスの陸上ユニットに直接与えられ、ステップロスをもたらす。要塞は陸上ユニットではないことに注

意。よってAGまたはLACMの1ヒットは要塞を（ショックではなく）破壊する。

8.64 その他の全ての場合には、陸上ユニットに対するヒットはショック状態をもたらす、これは影響を受けたユニットにshockカウンターを乗せることで表す。ショックの結果を2回受けると1ステップロスに変換する。

8.7 もし目標ユニットが破壊され、適用されないヒットが残っているならば、ストライクを行ったユニットは（強制されないが）同じヘクスの適当な他のユニットに適用しても構わない。適当なユニットとは直前に完了したストライクにより影響されるものである。例えば対艦ミサイルストライクは地上ユニットにヒットを及ぼすことはない。これら超過分のヒットは選ばれた目標のディフェンススコア以下のディフェンススコアを持つユニットにのみ適用可能である。

## 9.0 エリアミサイルディフェンス

9.1 緑のMDスコアを持つユニットはエリアミサイルディフェンス（Area Missile Defense (AMD)）を持つ。AMDはMDと同様に機能するが同じヘクスの他の友軍ユニットも防御することができる。空対空戦闘における航空ユニットは一つの例外となる。これらはAMDスコアにより防御されない。

9.2 よって、空対空戦闘における航空ユニットを例外として、目標ユニットは同じヘクスにいるAMD能力ユニットの緑のAMDスコアを常に利用できる。同じAMDスコアを利用できるユニットの数に制限はなく、使用できる回数にも制限はない。

デザインノート：AMDスコアが表しているのは、アメリカ海軍のイージス駆逐艦や人民解放軍海軍の旅洋II駆逐艦のようなフェーズドアレイレーダーを中心としてその周囲に構築された広域防空システムである。AMDは精確無比な超音速迎撃ミサイルで、飛来するミサイルを遠距離で撃墜できる。

## 10.0 シークエンス手順

各ゲームターンは以下のセグメントに分割されるフェイズを含む。



## 1 ブラックオプスフェイズ (BLACK OPS PHASE 11.0)

陸上攻撃巡航ミサイルストライク (Land Attack Cruise Missile Strikes)

特殊作戦部隊チット (Special Operations Force Chits)

## 2 政治フェイズ (POLITICS PHASE 12.0)

## 3 トランジットフェイズ (TRANSIT PHASE 13.0)

## 4 総員配置フェイズ (GENERAL QUARTERS PHASE 14.0)

サイクル数 (Cycle #) (6回繰り返す)

航空移動 (Air Moves 14.1)

海上移動 (Naval Moves 14.2)

航空/海上交戦 (Air/Naval Engagements 14.3)

管理 (Administration 14.4)

## 5 陸上フェイズ (GROUND PHASE 15.0)

移動 (Movement 15.1)

戦闘 (Combat 15.2)

回復 (Rally 15.3)

10.01 総員配置を除く各フェイズで最初にCCが適用可能なアクションを実施し続いてFICCが行う。

例えば、ブラックオプスフェイズでCCが全ての陸上攻撃巡航ミサイル(LACM)ストライクを実施し、特殊作戦部隊(SOF)チットを先にひいてから、FICCが続いてそのLACMストライクとSOFチットを実施する。総員配置では標準的は順序に代わり、航空/海上交戦セグメントでイニシアチブダイスロールを行う。

10.02 現在フェイズを実施しているプレイヤーは「フェイズ中 (phasing)」とする。

10.03 両同盟が、現在のフェイズすべての活動を終えたら次のフェイズへと移る。いったんすべてのフェイズが完了したら次のターンへと移り、同じ手順を繰り返す。

## 11.0 ブラックオプスフェイズ

### 11.1 陸上攻撃巡航ミサイルストライク

11.11 アメリカ及び中国のDDG、SSN及びSSMユニ

ットはゲームにつき1回のみ陸上攻撃巡航ミサイル(LACM)ストライクを行える。

11.12 LACMは衛星照射目標 (satellite-illuminated targets)のみを攻撃できる。これは地上駐機中の航空ユニット、要塞、入港中の海上ユニット、陸上にいるSAMユニット、SSMユニットが対象となる。

11.13 LACMストライクを実施するには単に射撃ユニットを宣言し、有効な目標までヘクス列のパスをその最大射程までたどればよい。射程を計算するとき、目標ヘクスと中間のすべてのヘクスは数えるが、射撃ヘクスは数えない。LACMストライクは地理ボックス (geographic box)へ、から、を通して実施することはできない。

LACM発射ユニット	最大射程
アメリカDDG、SSN	15
中国DDG、SSN、SSM大隊	12

11.14 各LACMのストライクスコアは5で、目標が密林 (jungle)ヘクスにいる場合は3になる。

11.15 LACMストライクに対するディフェンス値は現在いるエリアディフェンスユニットによる。エリアディフェンスユニットがいれば、そのAMDスコアで防御し、同じヘクスの他の友軍ユニットにも防御を提供する。使用可能なエリアディフェンスユニットが無ければ、すべてのユニットはそのMDスコアに関わらず8で防御する。

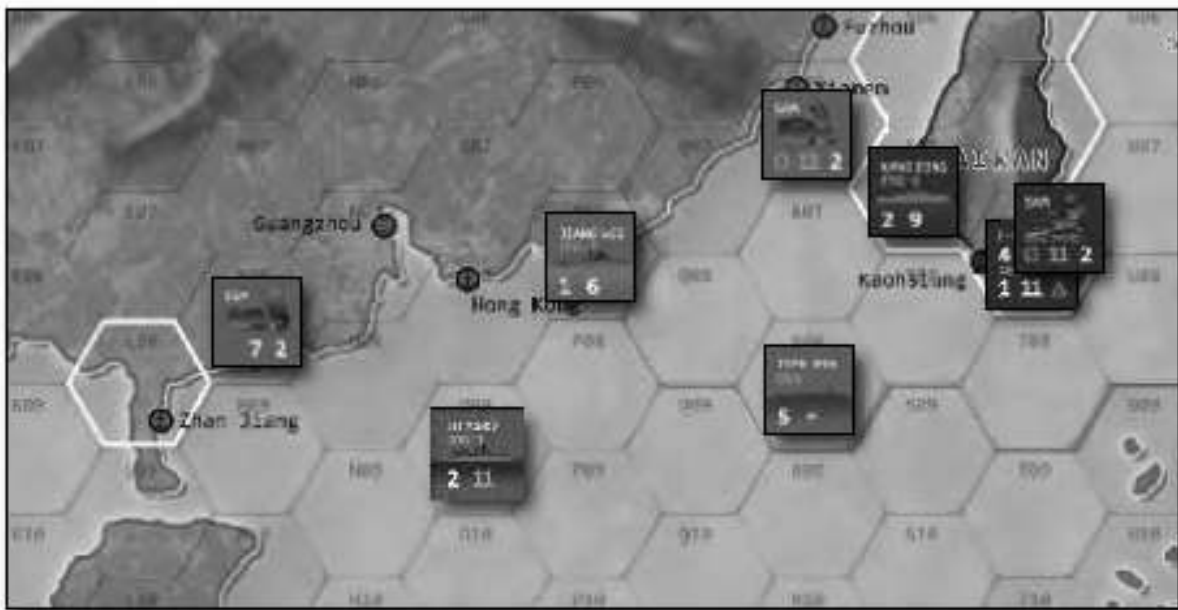
11.16 成功したLACMストライクは要塞、入港中の海上ユニット、地上駐機中の航空ユニットに、ストライク側の選択でステップロスを与える。

11.17 LACMが要塞に命中したとき、二つ目以降のヒットはストライク実施側プレイヤーの選択で直前に破壊された要塞と同じヘクスにある陸上ユニットのステップロスとなる。

11.18 ストライクを実施したら、各ユニットにはNo LACMカウンターを置き、ゲーム中唯一の射撃機会を行使したことを示す。プレイヤーが望むなら、このカウンターを用いる代わりに紙に記載して記録しても良い。

## 11.19 LACM の例

ブラックオプスフェイズのLACMセグメント中、上記のLACM説明であった中国ユニットは以下のストライクを実施してもよい。注意すべきはS07のKa Dingは航海中の艦船であるので目標にはなり得ないことである。左から始めSSMが、T07の台湾航空ユニットに射撃を行う。ダイスは5でLACMストライクスコアの5を加算して最終結果は10となる。これは台湾軍のSAMのAMDスコアである11を超えないので無効である。次に009の旅洋II級がT07の台湾軍第951SAMを射撃する。旅洋のダイスは10でLACMストライクスコアの5を加算して最終結果はなんと15である！これはAMDスコアの11を圧倒し4上回るが旅洋が2ステップしか持たないので結果2ヒットのみを与える。よって第951SAMは1ステップユニットであり1ヒット目で破壊され、2ヒット目は台湾航空ユニットに与えられる。スペードマーカーを置く。P07の江衛級はストライクを実施できない。と言うのもこれはFFGでLACMを持たないからである。95式潜水艦はLACMを発射できるのだが次の来る総員配置フェイズに回避できるように備え実施しない。R06のSAMはLACMを持たないので何もしない。



## 11.2 特殊作戦部隊チット

11.21 各プレイヤーはゲーム開始時に9枚の特殊作戦部隊 (Special Operations Forces (SOF)) チット(カウンター)をマップ外に一まとめにしておく。CCのチットは赤で、FICCのチットは灰色である。

11.22 各チットには名前と数値がありこれはルールに記載される特殊作戦に対応している。

11.23 特殊作戦フェイズ中、陣営毎に自分のチットの山から1枚を選んで、ターントラックで現在のターンの1ターン先に伏せて置く。例えばターン1では各プレイヤーはターン2のボックスにチットを伏せておく。CCが先に行く。

11.231 しかし一方の側が連続したターンでチットを置くことはできない。つまり、1ターンを

置きにせねばならない。

11.232 チットをプレイするには、チットに国名が書かれた国が、チットを置いた同盟のプレイヤー陣営の一員でなければならない。

11.24 将来のターンに使用するチットを置くか置かないかを決めた後、プレイヤーは現在のターンに置かれているチットを表にして使用する。結果は直ちに適用し、遅らせることはできない。

11.25 SOFチットにより行われるストライクは一度限りの射撃と同様に管理する。これらストライクはストライク順序と関係なく、戦闘の一部ともみなさない。目標は反撃ができない！しかし目標は可能ならそのAMD、MD値による恩恵を受けることができる。

11.26 各チットは一回しか使用できず、使用后

はターントラック上に残して使用記録とする。

#### 11.27 CCチット

##### 1. サイバー攻撃-中国 (Cyber Strike - China)

中国のハッカーがミサイル目標と防衛ネットワークへ進入する。このターン中、AMD能力を持つ全FICCユニットのASおよびAMDスコアは1ポイント低下する。低下したAS及びAMDスコアは次のターンの開始時に通常の値に復帰する。

##### 2. フェイロン-中国 (Fei Long - China)

中国の飛龍特殊部隊が、海岸障害物を破壊し、機雷を除去し、火制域の射線を妨害する為に台湾海岸防衛施設に侵入する。このターンのみ中国海兵隊ユニットは台湾ヘクスに強襲上陸する際の自身のCAロールに対する通常の状態修正-1修正を受けない。

##### 3. パスカル-マレーシア (Paskal - Malaysia)

マレーシアのパスカル特殊部隊のフログマンがFICCの艦船を攻撃する。CCプレイヤーは直ちにパスカルによるFICC海軍ユニットに対するストライクを1回実施する。対象のユニットは南沙諸島 (Spratly Islands) またはマレーシア (Malaysia) の海岸ヘクスにいるものから選ぶ必要がある。パスカルストライクは雷撃スコア3の2ステップ潜水艦による奇襲攻撃と同様に扱う。

##### 4. 潜入工作員-中国 (Mole—China)

ゲームで長期潜伏していた中国のスパイがアブラ港の港湾施設に対する破壊工作を行う。アメリカの海軍ユニットはこのターンGuamを離れることができない。

##### 5. オスカー「オスカー」-中国 (Oscar - China)

中国のオスカー特殊作戦部隊が政治的暗殺と収賄によって台湾政府の断首を行う。Taiwanの最低1ヘクスをCC地上ユニットが単独支配していたら台湾は中国に降服する。降服したら直ちに全ての台湾航空、地上ユニットをゲームから取り除く。すべての台湾海上ユニットはFICCの指揮下にとどまる。

##### 6. 華南之剣-中国 (Long Sword—China)

中国特殊作戦小隊が果敢な空挺強襲を行う。CCプレイヤーは、中国のGuangzhou「広州」から20ヘクス以内で経路をたどれる、FICC地上ユニット

が存在しない小島 (islet) ヘクスのいずれかに直ちにCC controlマーカを配置できる。20ヘクスはどのようにたどっても良いが、FICCのADM能力ユニットのいるヘクス、またはFICCのマルチロール戦闘航空機の通常作戦範囲にあるヘクスを通過することはできない。目的地のヘクスにはFICCの陸上ユニットがいてはならない。目標ヘクスにあるFICC航空ユニットは破壊される。FICC海上ユニットは影響を受けない。CC controlマーカはもし既にあればFICC controlマーカを自動的に除去する。

##### 7. ペルシアでの一手-中国 (Persian Play — China)

イラン及びパキスタンは中国の要請を快諾し、アメリカ海上部隊を引き付ける為に、ペルシア湾とアラビア海でトラブルを発生させる。これによりアメリカユニットはIndian Ocean boxを離れることができない。これはFICCがOld Europeチットを使用するまで続く。Indian Ocean boxにアメリカ軍ユニットがなければこのチットの効果はない。

##### 8. 対衛星戦-中国 (Satellite Warfare — China)

中国の対衛星兵器がFICCのいくつかの衛星を無力化し、CC衛星に対する報復の引き金を招く。このゲームの残りの間、CCおよびFICCユニットは、LACMストライクスコアは通常の5ではなく3となる。

##### 9. アジアのイスラム-マレーシア (Asian Caliphate—Malaysia)

マレーシアはタイ南部またはフィリピンでのイスラム反乱分子に装備品を与え、唆す。直ちにマレーシア=イスラム歩兵 (Malaysian Caliphate infantry) ユニットのF19 (タイ南部) またはV19 (フィリピンZamboanga「サンボアング」) のまたはそれに隣接するいずれかのヘクスに配置する。イスラム歩兵ユニットはFICCユニットのいるヘクスに配置しても良い。また防御されていない航空機を回避させる。場合によっては陸上フェイズでCAストライクを実施しても良い。イスラム歩兵は2ステップの連隊規模ユニットである。全て

の面でマレーシア地上ユニットとみなす。

#### 11. 28 FICCチット

##### 1. 海龍蛙兵-台湾 (Hai Long - Taiwan)

台湾の海龍特殊作戦部隊のフロッグマンが中国艦を強襲する。FICCプレイヤーは直ちに台湾の海岸ヘクスにいる中国海上ユニットを選び、1回海龍ストライクを実施できる。海龍ストライクは雷撃スコア3の2ステップ潜水艦による奇襲攻撃と同様に扱う。

##### 2. 古きヨーロッパ-アメリカ (Old Europe - United States)

フランスはアメリカの支援要請に対しペルシア湾に原子力空母シャルル・ド・ゴールを派遣する。このチットはCCのPersian Playチットの効果を全て無効化する。

##### 3. ストライキ-フィリピン (Strike - Philippines)

香港の移民が中国の軍事行動に抗議して労働を拒否する。支援業務の不足により、香港はそのニーズを他の資源に頼る。CCプレイヤーは直ちに、中国本土にいるいずれかのCC自動車化または機械化地上ユニットに1ステップロスを被らせねばならない。適用可能なものがなければこのチットは無視する。

##### 4. 女王のコブラ-タイ (Queen' Cobras - Thailand)

タイのコマンド部隊が、政治的暗殺、重要インフラを目標にした襲撃によって近隣政府を不安定化させる。このカードが使用されたらFICCプレイヤーはCC陣営のカンボジアまたはラオスを標的にできる。標的にされた国は直ちに中立化する。これ以降、標的にされた国はFICCの侵攻を受けない限りはCC陣営に戻ることはない。

##### 5. SEALS-アメリカ (SEALS - United States)

アメリカのNavy SEALsは致命的な設備を破壊するためCCの防衛を突破する。FICC/アメリカプレイヤーは直ちに、アメリカ航空ユニットから10ヘクス以内のいずれかの海岸、陸地ヘクス、またはアメリカ潜水艦ユニットから3ヘクスにあるいずれかの海岸ヘクスを選び、そのヘクス内にあるCCユニット一つを選ぶ。目標のユニットは1ステッ

プロスする。

##### 6. 潜水破壊部隊-タイ (Underwater Demolition Assault Unit (UDAU) - Thailand)

タイの海軍特殊部隊UDAU特殊作戦部隊のフロッグマンが敵艦を強襲する。FICCプレイヤーは、ThailandまたはThailandと国境を接する国、Cambodia、MalaysiaまたはMyanmarの沿岸ヘクス一つを選び、そこにいるCC海上ユニット1つに対して1回UDAUストライクを実施する。UDAUストライクは雷撃スコア3の2ステップ潜水艦による奇襲攻撃と同様に扱う。

##### 7. ベトナム空挺部隊-ベトナム (Vietnamese Paratroopers - Vietnam)

第429特殊作戦連隊は1個歩兵中隊を係争中の小島を奪還するために派遣する。FICCプレイヤーは、VietnamのHo Chi Minh Cityから20ヘクス以内の経路をたどれるCC陸上ユニットの無い小島 (islet) ヘクスのいずれかへ、直ちにFICC controlマーカーを配置する。20ヘクスはどのようにたどっても良いが、CCのADM能力ユニットのいるヘクス、またはCCのマルチロール戦闘航空機の通常作戦範囲にあるヘクスを通過することはできない。目的地のヘクスにはCCの陸上ユニットがいてはならない。目標ヘクスにあるCC航空ユニットは破壊される。CC海上ユニットは影響を受けない。FICC controlマーカーはもし既にあればCC controlマーカーを自動的に除去する。

##### 8. ウィドウ・メーカー-アメリカ (Widow Maker - United States)

アメリカの戦略爆撃機がグアムから発進し、高高度から精密誘導爆撃任務を実施する。CCがGuamを支配していない限り、アメリカプレイヤーは直ちに1回、マップ上のいずれかのヘクスに対して、3ステップユニットからのAG5のストライクを実施できる。

##### 9. カチン独立軍-タイ (KIA - Thailand)

タイはミャンマー北部のカチン独立軍に装備品を与え、唆す。直ちにタイ=KIA (Kachin Independence Army) ユニットのB08 (Mandalay、Myanmar) またはそれに隣接するいずれかのヘクスに配置する。KIA歩兵ユニットはCCユニットの

いるヘクスに配置しても良い。また防御されていない航空機を回避させる。場合によっては陸上フェイズでCAストライクを実施しても良い。KIA歩兵は2ステップの連隊規模ユニットである。全ての面でタイ地上ユニットとみなす。

## 12.0 政治フェイズ (POLITICS PHASE)

12.1 BTCには3つの陣営がある。中華連合 (the Chinese Coalition(CC))、第一列島線連合 (the First Island Chain Coalition (FICC)) 及び中立陣営 (the Neutrals(N)) である。CCは常に中華人民共和国 (The Peoples' Republic of China) を含む。FICCは常にベトナム (Vietnam) を含む。アメリカ (the United States) を含む他の全ての国は、ゲーム開始時に中立だが、一方の連合に参加することができる。

12.2 政治フェイズ中、両プレイヤーは、政治ルールおよび政治状態記録欄 (Political Status Track) の状況によりどの中立国がCCまたはFICCに参加するのかを決定する。プレイに使用していないカウンターのどれかを用いて各国の状態をトラック上で記録する。

12.3 中立国は何らかの連合ではない。これらは当然ターンを行わない。しかし中立国は政治フェイズに適切な方法で紛争へ参加を宣言できるので、いずれかの連合に参加可能である。いったんある中立国が一方の連合に参加したら直ちに中立状態を失う。

12.4 ある連合(CCまたはFICC) 内のすべての国は同じ連合内の他の国と友好状態である。一つの例外を除き、友好国のユニットは互いの領土-本国および領有主張領土-に罰則なく入ることができ、マップ上で互いにスタックできる。例外は中国である。非中国CC陸上ユニットはChinaに入ることができない。China外では互いにスタックすることはでき、中国ユニットは相手国の領土に入ることができる。

12.5 異なる連合に属する国同士は互いに敵である。CCはFICCと敵対しており、逆も真である。一彼らは敵である。

12.6 侵攻するか、ある場合には単に決定するだ

けで、ある中立国は一方の連合に参加する。中立国陣営以外の他国の陸上ユニットが、南沙諸島 (Spratly) を含む中立国の陸上の領土1ヘクス以上に入るか、中立国が何らかのストライクの対象となると、中立国は侵攻されたとみなす。中立国が侵攻されたらその国は「直ちに」侵攻したのと敵対する陣営に加わる。

12.61 上空及び海上の通過は侵攻とみなさない。海岸ヘクスにいる艦船に乗船して (embarked) いる陸上ユニットは下船 (debark) するまで侵攻しているとはみなさない。ミサイル攻撃またはLACMによるのストライクパスを設定することは、横切る中立国のユニットまたは要塞を攻撃するものでない限り侵攻とはみなさない。中立国の「上空侵犯」は自由にである。

12.62 侵攻の他には、決断および状況により、以下の通りに当てはまるゲームターンの政治フェイズに特定の中立国が一方の陣営(CCまたはFICC)に参加することがある。

- ・アメリカ (The United States) はどのゲームターンでもFICC陣営の決定によりFICCへの参加ができる。これを行うにはFICC (またはアメリカ) プレイヤーが単にアメリカのFICCへの参加を宣言すればよい。

- ・オーストラリア (Australia)、日本 (Japan) 及びシンガポール (Singapore) は、まだFICCに参加していなければ、アメリカの参戦と同時にFICCへの参加ができる。

- ・タイ (Thailand) はアメリカがFICCに参加してから最低1ターン以降のどのターンでもFICCへの参加ができる。このためにはFICC (またはタイ) プレイヤーは単にタイのFICCへの参加を宣言すればよい。

- ・ミャンマー (Myanmar) はタイがFICCに参加した1ターン後に自動的にCCに参加する。

- ・カンボジア (Cambodia) 及びラオス (Laos) はタイがFICCに参加してから最低1ターン以降のどのターンでもCCへの参加ができる。このためにはCC (またはカンボジアまたはラオス) プレイヤーは単にカンボジア及びラオスのFICCへの参加を宣言すればよい。

・台湾 (Taiwan) は侵攻されるまで中立にとどまる。しかし台湾は決してCCには参加しない。FICCに侵攻されたら、台湾は単独で戦う。

・ブルネイ (Brunei) は侵攻されるまで中立にとどまる。ブルネイはユニットを持たない。

・インド (India) は最低1個の中国海上ユニットが、マップ上にオレンジでマークされたインド利権 (Indian interest) エリア内の海岸および海洋ヘクスに進入したらFICCに参加する可能性がある。最低1個の中国海上ユニットがこのエリアに侵入したらダイスを1個振る。結果が偶数ならインドは次のターンの政治フェイズにFICCに参加し、その時点で全インドユニットをIndian Ocean boxに配置し、FICCが使用可能となる。結果が奇数ならインドは中立を保ち、そのユニットはプレイに登場しない。再びダイスを振ることはない。

・中立のマレーシア (Malaysia) 及び中立のフィリピン (Philippines) はCC海上ユニット (航空または陸上ユニットではない) の移動の結果として連合に参加する。いずれかのCC海上ユニットがベトナムの南沙諸島領有主張領土 (Spratly claim) に最初に入った直後 (ゲーム中一度だけ) ダイスを2個振って、下の表で合計値に対応した箇所を読んで、次の政治フェイズ開始時のマレーシアとフィリピンの態度を決定する。すでに一方の陣営に参加している国に関する結果は無視する。同様に次の政治フェイズが来る前に侵攻された中立国は、たとえ侵攻側に参加予定であっても、通常通り敵対する連合に参加する。

ダイス	Malaysia	Philippines
2	CCへ参加	中立維持
3	CCへ参加	中立維持
4	CCへ参加	中立維持
5	CCへ参加	中立維持
6	CCへ参加	FICCへ参加
7	CCへ参加	FICCへ参加
8	CCへ参加	FICCへ参加
9	中立維持	FICCへ参加

10	中立維持	FICCへ参加
11	中立維持	FICCへ参加
12	中立維持	FICCへ参加

・インドネシア (Indonesia) はゲームを通して中立を維持し、これを侵害できない。陸上ユニットはインドネシアすべての陸上ヘクスに侵入できず、その海岸ヘクスに下船できない。

デザインノート: これら陣営は、シミュレートはしていないが、マップ外でも外交関係関係は同様である。北では中国軍は北京および瀋陽軍区から北朝鮮と連合し、韓国及び海上自衛隊の半数とほぼすべての航空及び陸上部隊と相対している。

### 13.0 トランジットフェイズ (TRANSIT PHASE)

13.1 FICC航空及び海上ユニットはトランジットフェイズで、下記の通りマップ外ボックスと味方のマップ上の港湾との間で移動することができる。

地理ボックス	港湾ヘクス	必要日数
Darwin Box	Guam Singapore Zamboanga	Air Unit - 1 CVN - 3 LPx - 5 Other Naval - 4
Indian Ocean Box	Singapore	Air Unit - 1 CVN - 3 LPx - 5 Other Naval - 4
Hawaii Box	Guam	Air Unit - 1 CVN - 5 LPx - 11 Other Naval - 7
San Diego Box	Guam	Air Unit - 1 CVN - 7 LPx - 15 Other Naval - 10

13.11 トランジット中の海上ユニットは、常に地理ボックス (geographic box) からマップ上の港湾へ、またはその逆の移動をする。よって海上

ユニットはトランジットによりマップ上の港湾間を移動することはできない。

13.12 フェイズ側ユニットによるトランジットを開始する場合、ユニットをGeneral Records Trackの、上記の数値分に等しいだけ先のターンの箇所に置く。適切な目的地マーカーGuam、SingaporeまたはZamboangaをユニットに置く。トランジットフェイズ中の目標ターンではユニットをturn trackから望む港湾へクスまたはgeographic boxへ移動させる。

例えば：ターン3に、San Diego BoxにあるDDG1個がGuamへのトランジットを宣言する。そのDDGをturn trackのターン13の“Guam”カウンターの下に置く。ターン13のそのDDGのトランジットフェイズで、そのDDGをGuamヘクスへ置く。

13.13 もし目的の港湾が敵の支配下なら、ボックスから港湾へのトランジットしたユニットは目的港湾ではなく、そこから6ヘクス以内にある移動中のプレイヤーが選んだマップ端ヘクスに置く。

## 14.0 総員配置フェイズ (GENERAL QUARTERS PHASE)

デザインノート：BTCでは総員配置(GQ)フェイズで交互に手番を6サイクル行う。各々では以下の手順を繰り返す。この一手番ずつ進むI-go-U-goアプローチにより、その時の出来事が長大な距離を離れた場所に影響し、頻繁な意思決定(と過誤)を可能にする情報時代ならではの緊迫したフィードバックループが再現される。このシステムは、一方のコマが何ヘクスも移動する間に他方がじっとしている場合に発生するであろう時間と空間の歪曲を考慮したルールの必要性を最小限ともしている。このアプローチは、夜間や日中の長い時間にわたり互いの位置を見失っている、貧弱な情報により意思決定のサイクルが引き伸ばされていた過去の戦争においてよりよく当てはまる。

14.01 GQフェイズは、互いのプレイヤーが同じ手順を行う、連続した6サイクルからなる。6サイ

クルが終わったらGQは終了する。

14.02 一つのサイクルは以下の手順からなる。

1. 航空移動：全ての望むCC航空移動を先に行う。その後全ての望むFICC航空移動を行う。

2. 海上移動：全ての望むCC海上移動を先に行う。その後全ての望むFICC海上移動を行う。

3. 航空/海上交戦 (Air/Naval Engagements)：イニシアチブ決定のダイスを振り、続いて、一度に一つずつ互いに交戦を解決する。

4. 管理

14.1 航空移動 (Air Moves)

14.10 この時、航空ユニットは以下のルールに従って、現在の基地からマップ上の24ヘクス以内にある他の友軍支配下の基地へ、2点間の飛行経路ヘクスをたどって移動できる。

14.11 航空ユニットは個々に、またはスタックでいかなるヘクスでも通過して移動できる。「移動中」航空ユニットの飛行経路は敵のマルチロール戦闘航空機の通常作戦範囲や敵のAMD能力ユニットのいるヘクスを通過できない。

14.12 輸送機 (Air transports (T)) は、移動開始時に同じ基地ヘクスにいる友軍の空中機動陸上ユニット (air mobile ground units) が共にいる場合、航空ステップ1ステップにつき地上ステップ1ステップを輸送できる。パラシュートシンボルが描かれているユニット、アメリカ軍の陸上ユニットは空中機動ユニットである。

14.13 空輸するには、陸上ユニットカウンターを航空ユニットカウンターの上に置き、このペアを輸送機の移動ルールに基づき移動させる。いったんペアが目標ヘクスに到着したら陸上ユニットを航空ユニットの下へ置き、積み下ろす。

14.14 6ヘクスを上回る移動をするユニットまたは移動中に陸上ユニットを輸送するユニットはrecoveryカウンターをその目的地ヘクスで置く。

14.2 海上移動 (Naval Moves)

14.20 海上ユニットは個別にまたはスタックで海洋 (ocean) 及び海岸 (littoral) ヘクスを移動できる。海上ユニットは陸上ヘクスは移動できない。

海上移動のルールにはいくつかの変数が影響する。これにはバーカラー、ヘクスタイプ、艦船のダメージ(スペードの合計値)及び敵ユニットの存在が影響する。

14.21 用途外活動 (Out of Element (OoE)) : 種類の異なる艦船は異なる水深の海域での作戦のために設計されている。これは海上ユニットである艦船、潜水艦シルエットの下にあるカラーバーで示されている。沿海域用戦闘艦の艦船/潜水艦にはオレンジ・バーが描かれている。これらが海洋 (ocean) ヘクスに入ったら直ちにOoEカウンターを置く。深深度域用戦闘艦の艦船/潜水艦は青いバーが描かれている。これらが沿岸 (littoral) ヘクスに入ったら直ちにOoEカウンターを置く。次のサイクルではマーカーを乗せられたユニットは、そのヘクスを離れることができず、移動力を消費してこのカウンターを外さねばならない。

14.22 ブルー・バー-深深度域用戦闘艦 (Deep Sea Combatant) : 青いバーを持つユニットは、その環境に応じてサイクルごとに0、1または2ヘクス移動できる。(その最後の移動で) OoEカウンターの置かれたブルー・バーのユニットはこのサイクルには新たなヘクスに進入できないが、次のサイクルに移動するためOoEカウンターを取り除くことはできる。これ以外ではブルー・バーのユニットは1ヘクス移動できる。しかし偶数 (第2、4および6) サイクルには、損害を受けていない海洋ヘクスで移動開始するブルー・バーのアメリカ艦は、その移動開始した海洋ヘクスでも、最初に進入した海洋ヘクスでも敵ユニットに照射されて (illuminated) いない場合には2ヘクス目に移動できる。もし青いバーのアメリカ艦がこの条件を満たしていれば2ヘクス目に進入できる。

14.23 オレンジ・バー-沿海域用戦闘艦 (Littoral Combatant) : オレンジのバーを持つユニットはその環境に応じてサイクルごとに0または1ヘクス移動できる。その最後の移動で) OoEカウンターの置かれたオレンジのバーのユニットはこのサイクルには新たなヘクスに進入できないが、次のサイクルで移動するためにOoEカウンターを取り除くことはできる。これ以外はオレ

ンジ・バーのユニットは1ヘクス移動できる。

14.24 ホワイト・バー-平底船 (Flat hulls) : 白いバーを持つ艦船はパルス (pulse) 毎に1ヘクス移動でき、OoEカウンターを置く必要はない。

14.25 オーストラリア、インド、アメリカの海上ユニットはマップ外へ移動し、地理ボックスへ進入できる。単にそのようなユニットは、マップ端まで移動させ、1移動力を追加で消費すればマップ外へ移動できる。西端から出たユニットはIndian Ocean boxへ進入する。東端および北端から出たユニットはHawaiiまたはSan Diego boxへ進入する。南端から出たユニットはDarwin boxへ進入する。いったん地理ボックスへ入ったユニットはそこから出るためにはトランジットルール (13.0) に従う。

14.26 輸送 (Transport)

14.261 DDH及びLPx、輸送艦 (naval transports (T)) は陸上ユニットを輸送できる。各海上ユニットステップは1陸上ユニットステップを輸送できる。

14.262 アメリカのCVNは1個の1ステップ海兵隊遠征部隊 (Marine Expeditionary Unit (MEU)) を、自身が輸送艦であるかのように輸送できる。

14.263 海上輸送ユニットは、サイクル開始時にそのサイクルの移動を使って同じ港湾ヘクスにいる友軍の陸上ユニットを乗船させられる。海上輸送ユニットは乗船させたサイクルには乗船させたヘクスを離れることができない。

14.264 輸送するには、陸上ユニットカウンターを海上ユニットカウンターの上に置き、このペアを輸送艦の移動ルールに基づき移動させる。

14.265 航海中の輸送艦が、その積荷を輸送するのに十分なステップを有していない場合には、所有プレイヤーの選択で、超過した陸上ユニットのステップを破壊し、海上ステップと陸上ステップの比率を1:1にする。

14.266 サイクル開始時に海岸ヘクス (港湾が無くとも良い) にいる海上輸送ユニットは、そのサイクルの移動力を使って、積荷をその海岸ヘクス下船させ、輸送ユニットの下へ置ける。海兵隊 (marines) のみが敵のいるヘクスに下船でき、



この場合、後で同じターン中に強襲上陸ペナルティ (CA-1) を受けて陸上戦闘を行わねばならない。海上輸送ユニットは下船させたサイクルには下船させたヘクスを離れることができない。

#### 14.27 機雷 (Naval Mines)

14.271 いくつかのシナリオではCCプレイヤーは秘匿配置可能な機雷ファクターを得られる。部隊を配置する際にCCプレイヤーはどのヘクスにどれだけの機雷ファクターを配置するか記録して良い。

14.272 FICCユニットが機雷を敷設されたヘクスに進入したらCCは機雷があることを告げ、ダイス1個を振り触雷判定を行う。結果がそのヘクスの機雷の数値未満なら爆発する。

14.273 機雷が爆発したら、無作為に1個FICC海上ユニットをその機雷敷設ヘクスから選び、Tスコア3を持つ名目上の2ステップユニットからストライクを実施する。

14.274 一つのヘクスについて触雷判定はゲームを通じて1度のみである。爆発し損ねるかあるいは、目標を沈めるのに失敗した機雷は喪失する。

#### 14.3 航空/海上交戦 (Air/Naval Engagements)

14.30 イニシアチブ (Initiative) : 航空/海上交戦セグメントの最初の活動として両陣営はどちらがこの航空/海上交戦セグメントでイニシアチブを得るのかダイスを振る。双方がダイスを1個振り、より大きい目を出した側がイニシアチブを得る。出目が同じ場合には追加で1個ダイスを振る。出目が奇数ならCCがイニシアチブを得、偶数ならFICCがイニシアチブを得る。

14.301 イニシアチブを得た側は最初の交戦を開始するかパスするかを選ぶ。その後、イニシアチブを失った側が交戦を開始するかパスするかを選ぶ。その後、イニシアチブを得た側が別の交戦を開始できる。両陣営が交互に交戦開始を行うか、やめるかを一度に一つずつ繰り返す。両陣営が連続して交戦をパスした時点で航空/海上交戦セグメントは終了する。

14.31 交戦 (engagement) は、まず開始を宣言されねばならず、次に方法が決め、最後に解決を実施する。

14.311 交戦を開始できる側は焦点 (focus) (主要目標)ヘクスを宣言する。これは宣言する側のマップ上にある最低1ユニットの照射範囲 (illumination radius) なければならない。交戦開始側は「攻撃側 (attacker)」であり、そのユニットは「攻撃中 (attacking)」とされ、他方は「防御側 (defender)」でありそのユニットは「防御中 (defending)」とする。

14.312 ある陣営 (CCまたはFICC)は、最低1個のマップ上の友軍ユニットがあるヘクスをその照射範囲に含めている場合、そのヘクスがその陣営にとって照射されていると考えることができる。全てのユニットはそのタイプをもとにした照射範囲を持っており、以下の表に示されている。

ユニットタイプ	照射範囲
地上ユニット	0 (同一ヘクスのみ)
潜水艦ユニット	1
水上艦ユニット	3
航空ユニット	6

14.313 焦点ヘクスの防御側の航空及び海上ユニットで、すでにfiredまたはrecoveryカウンターでマークされておらず、このターンにLACMを射撃していないものは航空/海上戦闘を回避できる。

デザインノート:BTCは元々、典型的な多くの海戦ウォーゲームの様に“サーチ・トゥ・ファインド”モデルでデザインされていた。すなわちプレイヤーは発見ダイスに成功して発見しなければ敵を攻撃できなかった。しかしプレイテストの示すところは、21世紀の文脈で考えた場合、“サーチ・トゥ・ファインド”モデルは余分なダイスロールを多く要するだけである、ということだった。これは冷戦中及び後の技術進歩により海上戦闘の中心問題が逆転したことによる。1941年には、問題は広大な海洋の中でどのように敵を発見するかであった。その後、探査技術の進歩、例えばOTHレーダー、無人航空機及び衛星画像により、どのように海上の放射源から回避するか、という問題へと取って替わられた。これを最も明白に証明しているのは、比較的最近のステルス技術の

激増と、フォークランド紛争の間の、また第二次湾岸戦争を通しての「非ステルス」部隊の悲惨な運命である。よってこのBTCユニットは基本的に“探知されて”おり、問題は発見を逃れられるか?である。

14.3131 防御プレイヤーは焦点ヘクスにある自分のユニットの一部、全てを回避 (evade) させるか、あるいは全くさせないかを宣言できる。その後、基本回避ダイスロールを1回焦点ヘクスで実施できる。各回避ユニットは、基本回避ダイスロール結果に防御ユニットステルススコアと、そのヘクスを照射している最も近く敵ユニットまでの距離のそれぞれ異なる最終ダイスロール結果を得る。各防御ユニットの最終回避ダイスロール結果が11を超えたら回避できたことになる。

14.3132 回避に成功した航空及び海上ユニットはevadeカウンターによりマークされ、そのヘクスにとどまるものの、このサイクルではいかなる航空/海上交戦解決にも関与しない。evadeマーカーを置かれた航空及び海上ユニットは、このサイクル中、ストライクの目標にならず、ヒットを与えられず、そのAMDスコアを他の友軍ユニットを守るために使用することもできない。基本的に回避しているユニットは次のGQサイクルまでいかなる方法でも傷つけられない。

14.3133 焦点ヘクスの全ての防御ユニットが回避したら交戦開始の試みは失敗する。攻撃側になるはずだった陣営は後で自由に別の交戦を開始してよい。しかし、新たな試みを始める前に、他方の陣営に交戦開始の権利は移る。

14.314 交戦は以下の様に実施される。もし回避の機会の後、最低1つ防御ユニットが焦点ヘクスにevadeとマークされずに残っているなら、攻撃側はどのユニットがこの来る交戦に参加するのか宣言する。攻撃ユニットはどの位置にあっても参加できるが、その兵器の射程および/または作戦範囲がそのような関与が可能か決定する。攻撃側がすべての関与するユニットを指定した後、防御側が追加の防御ユニットを他の“支援”ヘクスから得ることができる。支援を提供するには、その防御ユニットは最低1個の攻撃参加ユニットを

その照射範囲に収めている必要がある。注意すべきは、この交戦に参加していない攻撃側ユニットは考慮に含めず、また支援参加の正当化のために使用してはならないことである。よって、ある交戦には攻撃側によって指定された全ての攻撃側と、焦点ヘクスにある全ての防御側ユニットおよび防御側によって指定された支援を提供できるユニットが含まれる。

14.315 もし航空ユニットが参加する場合、その基地 (航空母艦) も同様に参加する!

14.316 航空/海上交戦解決 (戦闘) 順序により交戦を解決する。交戦中、あるユニットは1回のストライクを、各兵器システムにより適切な目標に対して適切な順序で行える。交戦の終了時にプレイヤーは最低1回のストライクを実施した各海上ユニットにfiredカウンターを配置してこのサイクル中は別の攻撃ができないことを示す。近接航空防御 (Close Air Protection) 以外の関与をした航空ユニットにはrecoveryカウンターを乗せる。

14.317 理屈上は、一つのサイクルに開始できる交戦の数に制限はない。しかし、先に両陣営が連続してパスすることで終了しない場合、マップ上のユニット数及びそのストライクの制限により交戦数の上限値は制限される。

#### 14.32 航空/海上戦闘での航空ユニット

デザインノート:BTCでは2020年までにF-35はアメリカの主要な有人マルチロール戦闘航空機になり、一方の中国ではJ-20を運用していると仮定している。他の国ではF-18、Su-27及びJ-12を想定している。すべてのユニットには無人航空機が含まれ、その多くは実際には戦闘機または爆撃機かもしれない。このゲームでは航空ユニットの各ステップは約25機の航空機を表している。航空ユニットの兵器システムは海上ユニットのASスコアと異なり“射程”を持たない。航空ユニットが威力を投射する能力はその通常作戦範囲に反映されている。

14.321 ある航空ユニットはその基地の上空での空対空戦闘には常に参加できる。この近接航空防御 (Close Air Protection (CAP)) を行っても

決してrecoveryカウンターは配置されない。またすでにrecoveryカウンターが置かれていても、防御側ユニットはその基地ヘクスで防御ができる。

14.322 recoveryカウンターが置かれていない航空ユニットは、各サイクルで1回のみ、その基地ヘクス外で航空/海上戦闘に参加できる。

14.323 通常作戦範囲 (normal operational radius) は、航空ユニットがその基地ヘクスから離れ、印刷された値AA、AS/U、およびAGをストライクに使用できる距離を表している。航空ユニットはその印刷された通常作戦範囲の2倍まで「飛行」してストライクを実施できる。しかし、こうした場合、そのストライク値は印刷されたものの半分になる。

14.324 AA、AS/U、またはAGスコアによるストライクの実施に代わり輸送機ユニットは、パラシュートユニット-パラシュートのマークが描かれた陸上ユニット、を降下させることで「ストライク」を実施できる。輸送機が生き残ったら、パラシュートユニットを目標ヘクスに「空輸した」航空/海上交戦の終了時に、目標ヘクスに配置する。降下したユニットは、敵と同じ場所にいるなら陸上フェイズに戦闘に参加する。

14.325 ストライクパス:ストライクを実施するには、航空ユニットは目標まで「ストライクパス」をたどれねばならない。プレイヤーはその手でマップ上の航空ユニットの基地ヘクスから目標ヘクスまで、1ヘクスずつストライクパスを設定する。ストライクパスは地理ボックスへ入ったり、通過したり、出てきたりはできない。ストライクパスは設定するユニットの基地に隣接するヘクスから開始し、目標ヘクスで終了する。航空ユニットをその基地ヘクスで目標にする場合にもこれは当てはまる。すなわち航空ユニットは、隣接する1ヘクスをストライクパスが「Uターン」する中間ヘクスとして選ばねばならない。ストライクパスを設定する時に航空ユニットが物理的に動くことはない。

14.326 迎撃(Interception): 航空ユニットが、まだrecoveryカウンターを置かれていない敵マルチロール戦闘航空機の通常作戦範囲内までス

トライクパスを設定する場合、その敵ユニットは迎撃を実施できる。これは直ちにその迎撃ヘクスでの空戦を引き起こす。この迎撃戦闘後、迎撃された航空ユニット、またはそのうち生き残ったものはそのストライクパスを続けてよい。この途中にさらに迎撃を受けることはありうる。迎撃を実施したマルチロール戦闘航空機、またはそのうち生き残ったものは直ちに recoveryカウンターが置かれる。

14.327 対空射撃 (Anti Aircraft Fire) : ストライクパスが敵のAMDユニットいるヘクスへ入る場合、たどっている航空ユニットは対空射撃の対象となる。ダイスを2個振る。もし結果がゾロ目なら (if they come up doubles) 航空ユニットは直ちに1ステップを失う。たどっている航空機につき、あるヘクスでは1回のみロールを行う。

14.328 航空ユニットがCAP以外の何らかのストライクを実施した後、直ちにrecoveryカウンターを置く。

14.33 航空/海上交戦解決 (戦闘) シークエンス  
航空/海上戦闘は以下の手順に従う。

1. ストライクパス設定
2. 空対空戦闘
3. 潜水艦奇襲攻撃
4. 水上戦闘

・ステルス (stealth) スコア順にASストライクを射程内の目標に対して実施する。

・Uスコア順に、同じヘクスにいる潜水艦に対してUストライクを実施する。

・Gスコア順に、同じヘクスにいる目標に対してGストライクを実施する。

・Tスコア順に、同じヘクスにいる目標に対してTストライクを実施する。

5. 陸上支援

14.331 ストライクパス設定

14.3311 攻撃側は最初にそのストライクパスを設定する。防御側は適切な方法で迎撃を実施する。空対空戦闘はただちに解決する。最後に、目標ヘクスでCAPにより発生した空対空戦闘を解決する。

14.3312 攻撃側がそのパスを全て設定した後に、防御側はそのストライクパスを設定する。攻撃側

は適切な方法で迎撃を実施する。空対空戦闘はただちに解決する。最後に、目標ヘクスでCAPにより発生した空対空戦闘を解決する。

#### 14. 332 空対空戦闘

14. 3321 空対空戦闘は、航空ユニットがストライクパスを迎撃するか、攻撃側もしくは防御側のストライクパスが目標ヘクスに到達したときにCAPにより、敵対する航空ユニット間で発生する。

14. 3322 空対空戦闘では敵対するユニット同士がステルススコア順にストライクを実施する。ステルススコアが等しければ、そのAAスコア順に解決する。ステルススコア、AAスコア共に等しいユニット同士は同時に解決する。

14. 3323 ストライク順に従い、ユニットは目標を宣言し、目標に対してストライクロールを実施する。ストライクはAAスコアで目標のMDスコアに対して行う。

14. 3324 空対空戦闘中のユニットは、同じヘクスにいる友軍ユニットのAMDスコアを用いることはできない。しかし、その基地で防御中の航空ユニットは、同じヘクスにいる友軍ユニットのAMDスコアを用いるために空対空戦闘をしなくてもよい。空対空戦闘をしないユニットはこの戦闘中AAストライクを実施できない。しかしこれは敵のAAストライクの目標にはなりうる。

#### 14. 333 潜水艦奇襲攻撃

攻撃側（現在交戦を開始した側）の潜水艦は同じヘクスの目標に対し、雷撃（T）ストライクにより奇襲攻撃を実施できる。これらは他のTストライクと全く同様に解決されるが、航空/海上戦闘手順の早い段階で実施するので、通常のスクリールールが適用されない。奇襲攻撃を行う潜水艦は、そのヘクスにあるどれでも目標に選べる。

#### 14. 334 水上戦闘

14. 3341 対艦ミサイル(AS)ストライク：航空、潜水艦、水上艦及びSSMユニットはそのステルススコア順にASストライクを実施する。ステルススコアが同じ場合、ASスコア順にストライクを実施する。ステルススコアもASスコアも等しければストライクは同時に解決する。SSMはステルスを持たない。よって最後に射撃する。

14. 33411 海上ユニットのうちいくつかは、以下の表の通り、自身がいるヘクスの外へ、最大でその射程までASストライクを行える。

14. 33411 表

ユニット	対艦攻撃射程
中国SSM、Sovremeny「ソブレメンヌイ」級DG	3
他のすべての水上艦および潜水艦	2
全ての航空ユニット	設定された目標ヘクスのみ

デザインノート：中国SSMおよびソブレメンヌイ級DDGの優れた射程と攻撃値は、その超音速シースキマー、(S-N-22/サンバーン) 別名モスキートー 中国軍兵器中で最も警戒すべきロケット兵器、によるものである。「太平洋の赤い星 (Red Star Over the Pacific)」では、サンバーンはイーゼスシステムの防御を40%の確率で突破しうる、と見積もる複数の研究が報告されている。よって、このゲームでは、モスキート搭載ソブレメンヌイは、イーゼス駆逐艦のAMDスコア11を突破するためにダイスロール8以上(約40%)を必要とするAS値4を持つとしている。他のユニットのASスコアはモスキートとの相対的な能力をもとに評価している。

14. 33412 遠距離からASストライクを実施するには、発射ヘクスから目標ヘクスまで単にパスを設定する。距離を測るには、目標ヘクスと中間ヘクスは数えるが、発射ヘクスは数えない。ASストライクは、地理ボックスへ、から、またそこを通して行うことはできない。

14. 3342 対潜水艦(U)ストライク：Uスコアを持つユニットは同じヘクスの潜水艦に対してストライクを実施できる。

14. 3343 砲撃(G)ストライク：ユニットは、同じヘクスの潜在的な目標に対して砲撃(G)ストライクを実施できる。たとえASまたはUストライクをすでに実施していてもよい。砲によるストライ

クはそのGスコア順に行う。同じ場合には常にステルス順とする。

14. 33431 Gストライク解決前に、より多くのユニットを持つ側はスクリーンを宣言できる。スクリーンにより、より多くのユニットを持つ側は超過分のユニットを敵の砲撃目標にならないようにできる。数の多い側は最低でも少ない側に等しい数のユニットを「参加」させねばならない。数の多い側は残ったユニットを、いくつでも「スクリーン」できる。スクリーンされたユニットは砲撃戦闘に参加せず、砲撃目標にされることもない。

14. 33432 海岸ヘクスにいる海上ユニットは選んだ同じヘクスの陸上ユニットに対してGストライクを行える（沿岸砲撃）が、要塞に対しては行えない。与えられたヒットはショック（shock）をもたらす。Gストライクによりもたらされた同じ陸上ユニットに対する、追加のショックは無視される。

14. 3344 さらなる雷撃(T)ストライク：この交戦中にいまだTストライクを行っておらず、潜在的な目標と同じヘクスにいるユニットは雷撃（T）ストライクをそれら目標に対して行ってもよい。たとえストライク実施ユニットがAS、A、Gストライクをすでに行っているも可能である。雷撃によるストライクはTスコア順に行う。同じ場合には常にステルス順とする。

14. 33441 Tストライク解決前に、より多くのユニットを持つ側はスクリーンを宣言できる。スクリーンにより、より多くのユニットを持つ側は超過分のユニットが敵の雷撃目標にならないようにできる。数の多い側は最低でも少ない側に等しい数のユニットを「参加」させねばならない。数の多い側は残ったユニットを、いくつでも「スクリーン」できる。スクリーンされたユニットは雷撃戦闘に参加せず、雷撃目標にされることもない。

14. 335 陸上支援：対地(AG)スコアを持つ航空ユニットは、この時点で選択した陸上ユニットに対してストライクを実施できる。各ヒットはショック（shock）をもたらす。

#### 14. 4 管理

14. 41 evade及びfiredカウンターを全て取り除

く。

14. 42 航空機の回復のダイス判定を行う。recoveryマーカーが置かれている各航空機はダイスを2個振る。マルチロール戦闘航空機（のみ）はそのダイス目に現在保有するステップ数を加えられる。もし最終結果が8を超えれば、判定を行ったユニットはrecoveryカウンターを取り除ける。さもなければ、recoveryカウンターはそのまま残り、その航空ユニットはこれ以上の移動やヘクス外でのストライクができない。recoveryが乗せられている航空機はCAPを行うことはできる。

## 15. 0 陸上フェイズ

### 15. 1 陸上移動

15. 11 派兵制限 (Expeditionary Limits)：デルタシンボルが書かれた陸上ユニットは完全戦力で3ステップを持つ師団 (division) ユニットである。これら師団はたとえ減少戦力にあっても、その本国を離れることに厳格な制限がある。同時に本土を離れられる中国師団は2個のみである。他のマップ上にある国の場合、同時に国境外へ離れられる師団は1個のみである。デルタシンボルが書かれていない陸上ユニットは完全戦力で2以下のステップしか持たず(旅団または連隊)、派兵に制限はない。ある国が同時にその国境外で作戦させられる旅団や連隊数には制限はない。

15. 12 地上ユニットは個別にまたはスタックで、陸上または海岸ヘクスを移動できる。

15. 13 陸上ユニットは海洋ヘクスサイドを陸上移動で通過できない。海洋ヘクスを通過するには輸送されていなければならない。

15. 14 陸上ユニットは敵のいるヘクスへ進入できるが、そこから出ることはできない。注意すべきは「退却(retreat)」でこれは敵のいるヘクスからユニットを強制的に退出させるが、これは移動とはみなさない。

15. 15 移動ポイントスコアはユニットに印刷されている。

15. 151 ユニットの移動ポイントは整数で表される。敵ユニットのいない平地(clear)ヘクスに進入するには1移動ポイントが必要である。他の

ヘクスは進入に2ポイントを必要とする。

15.152 端数のスコアを持つユニットは「徒歩」であり、当然ながら移動ポイントを消費せず、関連する移動ポイントに関わらず、4ターンごとに1ヘクス移動する。よって、徒歩ユニットは自力でゲームターン4、8、12、16以下同様に1ヘクス移動できる。

15.153 しかしながら、4ターンごとの移動のほかに徒歩ユニットは航空または海上ユニットにより輸送ユニットの速度で輸送できる。

15.154 機械化 (mechanized) ユニットではなく機甲 (Armor) ユニットには、追加の移動制限がある。機甲ユニットは全密林 (jungle) ヘクスサイドを陸上移動で通過できない。機甲ユニットは山岳 (mountain) ヘクスには入れない。

15.16 各陸上フェイズにおいて、CC陸上ユニット1個は、その通常の印刷された移動力で移動する代わりに「鉄道移動 (railroad movement)」によりChina、MyanmarまたはVietnamの陸上及び海岸ヘクスを5ヘクス移動できる。鉄道移動中のユニットは敵のいるヘクスに進入したら移動を停止せねばならない。徒歩ユニットは、印刷された移動ポイントに関わらず、どのゲームターンでも鉄道により移動できる。

## 15.2 陸上戦闘

15.21 全ての陸上移動が完了した後、同じヘクスにいる敵対するユニット間で陸上戦闘が発生する。ユニットが敵の陸上ユニットいるヘクスに進入した（またはそこに置かれた）最初のターンには陸上戦闘で敵ユニットを攻撃せねばならない。以降のターンには陸上戦闘を開始してもよいが、そうする必要はない。陸上戦闘が発生したら、フェイズプレイヤーが「攻撃側」であり、非フェイズプレイヤーが「防御側」である。

15.22 陸上戦闘の解決ではコンバインドアームズ (CA) ストライクを以下の順序で行う。1) 攻撃側砲兵、2) 全防御側ユニット、3) 残りの攻撃側ユニット。自身のグループ内ではユニットのストライク順序はコンバインドアームズ (CA) スコア順に行う。

15.23 ほとんどの場合、陸上ユニットに対するヒットはショック (shock) をもたらし、これは2

対1の比率でステップロスに変換される。しかし例外がある。LACMヒットが要塞を破壊した後に残っていたらそのヘクスにいる陸上ユニット1個に1ステップロスをもたらす。沿岸砲撃の場合、艦船より与えられたGストライクは、一つの陸上ユニットに対する一つのショック効果を上回る効果を与えない。しかし、沿岸砲撃でショック状態になったユニットが航空攻撃でさらにショック状態を与えられた場合、またその逆の場合、ショック2につき1ステップロスをもたらす。

15.24 全てのストライクが解決され、またすべてのステップロスが適用された後、そのヘクスの運命を決定する。ステップロスにより、一方の全陸上ステップが除去されたら、生き残った側が勝利者であり、そのヘクスにとどまる。両陣営が残り、同じ数のステップロスを被っていたら両者がそのヘクスにとどまる。これ以外は、他方より多くのステップロスを被った側が退却せねばならない。退却の決定に当たっては、ステップロスに変換されていない個別のショックは考慮しない。

15.25 退却 (Retreats) : ユニットは敵ユニットのいる、また通常移動で進入できないヘクスに退却できない。ユニットは戦闘ヘクスから退却するときに、一部は陸地を含み、本国の都市 (city) または港湾 (port) に近づくようなヘクスへ移動せねばならない。退却するときには戦闘ヘクス内の都市または港湾は無視する。退却するユニットに実行可能な退却路が存在しない場合、追加で1ステップロスを一個々にではなくグループとして一被り、その場にとどまることができる。

## 15.3 再編成 (Rally)

カウンターを全て除去する。

## 16.0 ゲームチェンジャー

### (GAME CHANGER : 選択ルール)

ゲーム開始時にプレイヤー相互の合意により、「ゲームチェンジャー」を採用してもよい。中国が対艦弾道ミサイル (ASBM) の開発に成功一別名東風 (East Wind)。CCは、合計12回のASBM ストライクをゲーム中に実施できる。総員配置フ

エイズ中に中国SSMユニット（のみ）がASBMストライクを実施できる。ASBMストライクはASスコア6で射程18ヘクスである。また海洋ヘクスにいるステルススコア1以下の海上ユニットを目標にできる。一港湾内にいるユニットに対する攻撃に制限されてはいない。

デザインノート：ASBMは、中国と紛争となった場合には大きな“what if”である。対空母用ASBMは理論上可能ではあるが、実現に当たっては巨大な技術的矛盾を克服する必要がある。弾道ミサイルの弾道は、大気圏脱出および再突入の際に大気との摩擦で破壊されないために精確な角度を維持する必要があるが、海上の艦船に命中させるためには、移動目標を追尾するためより柔軟な飛行経路が必要である。

これを解決するには2つの方法が提案されている。1. 大気圏脱出後、再突入前に安定板を展開し、ASBMの飛行経路を修正する。2. ASBM本体の大気圏再突入後に子弾頭を分離して新たな弾道で飛翔させる。弾道ミサイルの飛翔速度は目にも止まらない速さなので、どちらの解決案でもすばらしいデータネットワークと柔軟な“キル・チェーン”が必要で、それはいずれも戦闘状況下のみならず、平時でも構成するのが困難な代物である。さらにアメリカのこれに並行して開発中の弾道ミサイル防衛システムがASBMの対抗手段たりうる可能性があり、問題はより困難になっている。

## 17.0 シナリオ

17.01 BTCには、近い将来予想される海上紛争の異なる面を確かめるために、期間と密度の異なる3つのシナリオが用意されている。プレイヤーは1つの仮想シナリオを選び、プレイのインストラクションに従う。

17.02 注意：ユニットIDナンバーが名称の前に書かれている。例えば“3/3 Marine”と書かれていれば、第3海兵師団第3海兵連隊という意味である。“X”の後の数値がユニット名称に続く。例えば“Virginia SSN X 2”とはヴァージニア級潜水艦ユニット2個を意味し、CV X 3は航空母艦3個を意味する。

17.03 セットアップ：CCプレイヤーが先にセットアップを行い、FICCがこれに続く。シナリオインストラクションに記載されている部隊のみを用いる。プレイに登場するなら、中立国のセットアップは以下の通りに行う。CCがCambodia、Laos、Malaysia及びMyanmarをセットアップし、FICCが他の中立国すべてをセットアップする。Malaysian Caliphate infantryまたはThai KIA infantryはセットアップしない。これらはその派閥がSOFチット9を使用した後にのみセットアップする。全てのユニットはシナリオインストラクションに従うか、その本国に配置せねばならない。海上ユニットは必ずしも「入港」している必要はない。陸上ユニットは輸送状態でセットアップしてもよい。

17.04 秘匿配置ユニット：戦闘序列で秘匿配置ユニット（潜水艦または機雷）がある場合、所有プレイヤーはセットアップヘクスを紙片に記録し、ユニットはマップ外に置いて置く。秘匿配置ユニットはストライクの対象になることはない。秘匿配置ユニットにストライクや移動を実施させることにしたら直ちにこれをマップに置く。いったんユニットがマップ上に現れたら再び秘匿状態になることはない。

17.05 SOFチット：シナリオ開始時に、CCプレイヤーのみは、第1ターンから使用できるように、SOFチット一つを伏せてturn trackのターン1ボックスに配置してもよい。

17.06 全てのシナリオで、陸上ユニットは、ある国がユニットを持たない限り、その国のヘクスやSpratly claimsへ進入できない。例えば、シナリオ2“Taiwan Contingency”では陸上ユニットはLaos、MyanmarまたはVietnamのいかなるヘクスにも入ることができない。これらの国はこのシナリオではマップ上にユニットを持たないからである。同じシナリオでは陸上ユニットはOkinawaへは進入できる。それはゲーム上、アメリカおよび日本の領土でアメリカがマップ上にユニットを有しているからである。

### 17.1 Collision Course「コリジョン・コース」

中国の行動に対して、アメリカは南シナ海で反撃する。この短いシナリオは航空および海上戦の要素になじむのに良い。

期間：ゲームターン1から3まで(最初の3日間)

勝利：ゲーム終了時に、Spratly「南沙諸島」の最低2ヘクスにユニットを配置していればCCは勝利する。さもなければFICCが勝利する。

以下に書かれたユニットのみをセットアップする。

Chinese「中国」：

- ・ マップ上の海洋 (ocean) ヘクスのいずれかに秘匿配置：Yuan「元」級 SS

- ・ Chinaから12ヘクス以内の海洋ヘクスのいずれかに：機雷6ファクター

- ・ Chinaの海岸 (littoral) ヘクスのいずれかに：迎撃機 (interceptor) 3ステップ、CV Air X 3、CV X 3、AMD DDGどれか X 3、FFGどれか X 3

Vietnam「ベトナム」：

- ・ Spratly Islandsヘクスに：Yantar「ヤンターリ」級FFG、Tarantul「タランタル」級MB、迎撃機 (interceptor) 1ステップ

- ・ Vietnamの海岸 (littoral) ヘクスのいずれかに：Gepard「ゲパルト」級FFG、Tarantul「タランタル」級MB、迎撃機 (interceptor) 3ステップ、Imp Kilo「改キロ」級SS

United States「アメリカ」：

- ・ Q16から4ヘクス以内の海洋 (ocean) または海岸 (littoral) ヘクスのいずれかに：CV Air、Nimitz「ニミッツ」級CVN、Arleigh Burke「アーレイ・バーク」級DDG X 3

- ・ 秘匿配置：Virginia「ヴァージニア」級SSN

Malaysia及びPhilippinesはこのシナリオに参加しないことに注意。

## 17.2 Taiwan Contingency「台湾偶発事態」

中国が台湾を攻撃する。この大規模なシナリオはマップ上で最も混雑している戦闘区域を表す。第1ターンは通常多くのストライクが解決されるので長くなる。しかしいったん戦闘アクションで両軍がすり減ってくると、プレイは、ミサイル時代の諸兵科連合戦闘の様相を呈してくる。

以下に書かれたユニットのみをセットアップする。

期間：ゲームターン1から8まで(最初の8日間)

勝利：ゲーム終了時に、Taiwan「台湾」の最低3ヘクスを支配していればCCは勝利する。さもなければFICCが勝利する。

Chinese「中国」：

- ・ 以下の中国ユニットを除去する。：迎撃機 (interceptor) 3ステップ、CV Air X 3、CV X 3、AMD DDGどれか X 3、any FFGどれか X 3、Yuan「元」級SS、LPx X 1、すべての機甲及び機械化師団、および149th Mountain Division「第149山岳師団」。すべての他の中国ユニットを、Chinaの陸上 (land) または海岸 (littoral) ヘクスのいずれかに置く。

Taiwan「台湾」：

- ・ Taiwanの陸上 (land) または海岸 (littoral) ヘクスのいずれかに、台湾ユニット全てと要塞 (fortification) 3個をセットアップする。

United States「アメリカ」：

- ・ 以下のユニットだけをセットアップする。：T05の4ヘクス以内の海洋 (ocean) または海岸 (littoral) ヘクスのいずれかに：CV Air、Nimitz「ニミッツ」級CVN、Arleigh Burke「アーレイ・バーク」級DDG X 3、及びVirginia「ヴァージニア」級SSN X 1を秘匿配置。

- ・ Okinawaへ：SAM大隊、迎撃機 (interceptor) 3ステップ、海兵歩兵連隊、LPx

## 17.3 China Breaks the Chains「中国、鎖を断ち切る」

この全面対決グランドキャンペーンゲームでは、中国が世界覇権国家となる賭けに打って出た場合を扱う。

期間：ゲームターン1から30まで(最初の30日間)

勝利：ゲーム終了時に、白い勝利条件ヘクス最低12ヘクスを支配していればCCは勝利する。さもなければFICCが勝利する。

以下に書かれたユニットのみをセットアップする。



China「中国」:

・ 149th Mountain Division「第149山岳師団」及び最低8個の歩兵ステップをMyanmarの国境線に隣接する陸上 (land) ヘクスにセットアップする。

・ 迎撃機 (interceptor) 1ステップをWoody Island airfield「永興島航空基地」(Paracels「西沙群島」)。

・ Yuan「元」級SS 1個、Type 095 SSN 1個を海洋 (ocean) または海岸 (littoral) ヘクスのいずれかに秘匿配置。ただし、Yuanは中国の港湾の6ヘクス以内に配置せねばならない。

・ Chinaから12ヘクス以内の海洋ヘクスのいずれかに: 機雷6ファクター

・ 他の全中国ユニットはChinaの陸上 (land) または海岸 (littoral) ヘクスのいずれかに置かねばならない。

Taiwan「台湾」:

・ Taiwanの陸上 (land) または海岸 (littoral) ヘクスのいずれかに、全台湾ユニットと要塞 (fortification) 3個をセットアップする。

Vietnam「ベトナム」:

・ Spratly Islands ヘクスに迎撃機 (interceptor) 1ステップ、FFG1個、429th「第429連隊」を配置できる。

・ Vietnam本土の陸上 (land) または海岸 (littoral) ヘクスのいずれかに、全ベトナムユニットと要塞 (fortification) 1個をセットアップせねばならない。

United States「アメリカ」:

・ マップ上の非中国海洋 (ocean) または海岸 (littoral) ヘクスのいずれかに:

航空ユニット: CV Air

海上ユニット: Nimitz「ニミッツ」級CVN、Arleigh Burke「アーレイ・バーク」級DDG X 3、及びVirginia「ヴァージニア」級SSN X 2を秘匿配置。

陸上ユニット: Marine MEU「海兵隊海兵遠征部隊」

・ Darwin及び/またはGuam及び/またはOkinawaヘクスに:

航空ユニット: 1個 Marine Air、18 Air「第18航空団」、36 Air「第36航空団」、CV air 1ステップ

海上ユニット: LPx、Virginia「ヴァージニア」級SSN

陸上ユニット: 3/3 Marine「第3海兵師団第3海兵連隊」、4/3 Marine「第3海兵師団第4海兵連隊」、12/3 Marine「第3海兵師団第12海兵連隊」、1/1SAM「第1防空砲兵連隊第1大隊」、2/1 SAM「第1防空砲兵連隊第2大隊」

・ Hawaii Box:

航空ユニット: 15 Air「第15航空団」、515 Air Transport「第515航空機動作戦航空団」

海上ユニット: LPx、Virginia「ヴァージニア」級SSN

陸上ユニット: 1/25 Mechanized「第25歩兵師団第1ストライカー旅団戦闘団」、2/25 Mecahnized「第25歩兵師団第2ストライカー旅団戦闘団」、3/25 Infantry「第25歩兵師団第3歩兵旅団戦闘団」、4/25 Paratroop「第25歩兵師団第4空挺旅団戦闘団スパルタン」

・ Indian Ocean Box:

Ground: Marine MEU

航空ユニット: CV Air

海上ユニット: Nimitz「ニミッツ」級CVN、Arleigh Burke「アーレイ・バーク」級DDG X 3

陸上ユニット: Marine MEU「海兵隊海兵遠征部隊」

・ San Diego Box:

航空ユニット: CV Air X 2

海上ユニット: Ford「ジェラルド・R・フォード」級CVN、Nimitz「ニミッツ」級CVN、Arleigh Burke「アーレイ・バーク」級DDG X 3、LPx X 2

陸上ユニット: 1/1 Marine「第1海兵師団第1海兵連隊」、5/1 Marine「第1海兵師団第5海兵連隊」、7/1 Marine「第1海兵師団第7海兵連隊」、11/1 Marine「第1海兵師団第11海兵連隊」

・ Singapore hex:

海上ユニット: Independence「インディペンデンス」級LCS X 2

以下の中立国 (Malay Caliphate「マレーイスラ

ム軍」及びタイ KIA「カチン独立軍」を除く)は、その全ユニットを、本国の海岸 (littoral) または陸上 (land) ヘクスまたはボックスへセットアップする。

- ・ Australia
- ・ Cambodia
- ・ Japan
- ・ India
- ・ Laos
- ・ Malaysia
- ・ Myanmar
- ・ Philippines
- ・ Singapore
- ・ Thailand

## 18.0 デザインノート

必ず誰からも尋ねられるのは、どう考え、どう解釈し、ゲームルールを形作ったのかである。そこで、間違いなく質問されることのいくつかを以下に答えることにする。願わくはその他の疑問の答えはゲームを行う中で得てもらえればと思う。

何をすればよいのか？ CCは主要目標を選定せねばならない。台湾、南沙諸島、または両方か。CCはそのいずれかを3日 (ターン) 以内に確保でき、その後防御体制へとシフトし、7ターンあたりから始まり21ターンまで徐々に激しくなり続けるFICCの反撃に対処せねばならない。FICCにとって不幸なのは、ほとんどの勝利ヘクスが中国の、接近阻止・領域拒否 (A2/AD) 能力に極めて都合の良い範囲内に存在するということである。中国軍SSM部隊は中華人民共和国の沿岸から3ヘクスの縦深を押さええており、爆撃機隊は台湾及び南沙諸島を攻撃できる。FICCにとって幸運なのは、アメリカ軍のアーレイ・バーク級駆逐艦は中国軍の旅洋級よりも数が多く、アメリカ空母は中国のそれに比べ大型で、より優秀な航空機をより多く搭載していることである。タイ王国を早期に参戦させると、FICCはより多くの航空及び海上部隊を始めから得ることができる。しかし、ライバルであるミャンマーも追従することで東南アジア全体が戦争に巻き込まれることになる。どのみちFICCは、

増援が到着して第一列島線へと押し返すまで、リソースを上手にやりくりして、戦闘撤退をする必要がある。

マラッカ海峡を封鎖して中国への石油供給を断てば済むのではないか？ 良いアイデアである。しかし中華人民共和国は、部分的な燃料不足を補填できる救済策をいくつも持っている。中国はすでにトルクメニスタンから天然ガスを輸入しているし、原油はカザフスタンから、そして石炭はモンゴルから得ているおり、これらは全て海上封鎖の及ばぬところにある。近隣海域での何らかの衝突が予想される前に、中国はこれらの製品を備蓄もできるだろう。最後に、マラッカ封鎖は影響を与えるまでに時間がかかり、ことによるとこのゲームがシミュレートする期間よりも長い時間を要する。

核兵器が無いのはなぜか？ 中国は常に核の先制不使用と最小抑止力維持の方針を掲げている。現在の予測では、中国が最終的に建造すると見積もられている弾道ミサイル潜水艦は総計でも6隻である。よって中国が、その近隣海域での主張を通すために核兵器使用のリスクを冒す根拠は、過去も、現在も、未来にも無い。中国のポリシーからも、この紛争の限定された目標にしても、中国の核兵器使用は否定される。中国の潜在的な敵国はこのことを理解しているように見え、それゆえ核兵器の導入を避けて来られた。もし第一列島線連合が愚かで、近隣海域での紛争を中国本土への全面侵攻の口実とするようなら核兵器ルールも必要だろう。

では、なぜ共に中国本土にある定海 (Ding Hai) 及び湛江 (Zhan Jiang) は勝利目的ヘクスなのか？ こうすることで中国プレイヤーは実際の世界でそうなるように、これらを守備しようという動機が生まれるからである。またこれら海軍基地に外国軍の侵攻が限定的され、中国共産党の命運を直接脅かすことのない、国境の近隣海域で起こった紛争内の出来事として理解される範疇となる。同様なことがハノイ (Hanoi) にも当てはまる。ここは国境線に十分近いので、停戦後、交渉のテーブルで戦利品として獲得できる可能性がある。

補給ルールは無いのか？師団レベルのユニットの厳格な配置制限は、シンプルかつ正確に兵站上の制限を反映している。同様にある国の連隊、旅団の数は、これら小規模な部隊は本国に縛られていないので、兵站上の国外派兵能力の物差しとなっている。マップ上の空間もやはり相対的にロジスティクスを考慮してあり、追加のルールを不要にしている。ハワイはマップ外の、中国の影響が及ばないところにある。一方でアメリカの青いバーのユニットが偶数ターンに追加移動できるのは、その優れた兵站の賜物である。洋上補給のおかげで、スモールボーイは立ち止まらずにいられ、一方原子力空母は燃料の消費を無視できる。実際、アメリカ部隊がマップ上で作戦できるのは全てその恐ろしいまでに印象的なロジスティクス・チェーンのおかげである。

なぜ、我が軍の衛星は、戦闘区域全体を覆う、完全かつリアルタイムの情報をもたらしてくれないのか？理由は、敵に撃ち落とされたり、妨害されたり、様々な程度で稼働停止しているからである。双方が、敵のミサイルによりいくつかの衛星を失っているものと仮定している。他にも計画的な電磁妨害により混乱しているものがある。雲塊や、航空機により、またはタイヤを乗せた舢舨を燃やすことで煙幕を展張することにより、衛星画像に対する高高度の障害物が作られることもありうる。どちらにしても、平時の贅沢な北斗衛星導航系統やGPSは実戦では蚕食されてゆくだらう。

#### 18.1 ゲームコンポーネント

- ・1 マップ 22” x 34”
- ・3 カウンターシート
- ・1 ルールブック
- ・1 Political Status card 「政治状況カード」 - 8.5” x 11”
- ・2 Identical Player Aid Cards 「個別プレイヤーエイドカード」 - 8.5” x 11”
- ・2 6面体ダイス
- ・1 箱とふた一組

#### 18.2 クレジット

Designer: John Gorkowski

Developer: Paul Glowacki

Graphic Artist: Mark Mahaffey

Box Design: Mark Mahaffey and Brien Miller

Playtesting: Paul Aceto, Pierre Bulle, William Glowacki, John

Gorkowski, Dan Hennel, Keith Medlin, Brian Stouder,

Johannson Tee

Produced by: Ken Dingley and Bill Thomas for Compass

Games, LLC.