

# PACIFIC TIDE

The United States versus Japan, 1941-45

## プレイのシーケンス

- ―年カード・ボックス内に年カードを置く。
- ―使用可能カードを、表を伏せて2つのパイルに分け、次いであなたの手札に大きな半数を取る。  
(例外：1941年)
- ―第1プレイヤーは、カードをプレイするか又はパスする（1941年には、これは「真珠湾」でなければならぬ）。
- ―第2プレイヤーは、カードをプレイ又はパスする。
- ―両プレイヤーがプレイするカードを持たずにパスするまで、プレイを継続する。
- ―生産を計算し、古いカードを買い戻しするためポイントを使用する（例外：1942年）。

## 重要ポイントの概要

- ―全てのカード・アクションを完了させる必要はなく、上から下への順番で行わなければならない。
- ―もしも両プレイヤーがプレイするカードを持たずにパスしたら、ターンは終了する。
- ―カードは、前の年から保持でき、プレイヤーは全ての手札をプレイすることを要求されない。
- ―そのようなカードは、単に次の年の手札で開始し、再購入の必要はない。
- ―上陸作戦攻撃は、2エリア範囲内にあるカード+1のコストに相当する数の攻撃 INF の参加を認める。参加している INF ユニットの、異なるエリアから来ることができる。
- ―ユニットは、敵艦隊を持つエリアに進出した瞬間に停止しなければならない（例外：「緊急撤収」、「東京急行」）
- ―米軍 [US] と英連邦軍 [CW] ユニットの、基地、支配マーカーは、全てのゲーム目的において同じと見なされる。

攻撃マトリクス	
INF、ゲリラ：	1つのサイ 対 INF のみ
艦隊：	1つのサイ 対海上のみ
CV：	なし
艦上機：	1つ又は2つのサイ 対海上と航空機
陸上基地機：	1つ又は2つのサイ 対海上、航空、INF／ゲリラ

戦闘結果。振られた各サイの目：  
1～3：損害なし  
4～5：1損害ポイント  
6：1侵害ポイントを与えるが、可能であれば CV ユニットの受けなければならない。

## 攻撃限度 (6.4)

- ―艦隊と艦上機は、敵艦隊／CV、防御している航空ユニットのみを攻撃できる。攻撃している艦上機は、1エリアの航続範囲を持つ。
- ―艦隊と艦上機は、決して INF ユニットの攻撃できない（ただし、艦隊／艦上機は、上陸作戦攻撃中に追加のサイを認めることになる）。
- ―INF とゲリラ・ユニットは、他の地上ユニットのみを攻撃できる（INF ユニットの、他の INF ユニットの対してのみサイを振る）。
- ―陸上基地航空ユニットは、1エリア航続範囲内の海上又は INF ユニットのどちらかを攻撃できるが、同時に両方は不可。
- ―航空ユニットは、自身が存在するエリアにのみ防御を提供できるが、1エリアまで離れた攻撃に参加できる。
- ―現行カード・プレイで移動する陸上基地航空ユニットは攻撃できず、再配備しているものと見なされる（「移動済」面に裏返す）。
- ―もしも望むのであれば、次のカード・プレイで通常に攻撃できる。
- ―航空ユニットは、それらがマップに置かれた同じカード・プレイで攻撃でき、これはこのルール目的において移動と見なされない。
- ―AA&作戦上の損失は、通常の戦闘システム内で抽象化されるが、敵航空機（陸上基地機又は艦上機）によって攻撃される防御のためのサイコロを持たないエリアは、代わりに AA 射撃&作戦上の事故をあらわす1サイ振りを獲得する。
- ―AA 射撃は、決して敵艦隊又は CVs に損傷を与えず（例えば、もしも「6」が振られても）、攻撃している航空ユニットのみに影響する。

## 戦闘後退却 (6.5)

- ―退却しなければならない海上ユニットは、1エリアの範囲内にあるいずれかの数の非敵占有エリアへ退却できる。
- ―海上ユニットは、非敵占有エリア内に退却しているときに分割できる。
- ―5のスタッキング限度を超えるユニットは、所有しているプレイヤーの選択で除去される。
- ―退却できないユニットは撃破される。
- ―退却したユニットは、それらが退却したエリア内が続いて攻撃されても防御に加えない（ただし、損失は被り得る）。
- ―陸上ユニットは、決して退却を要求されない。

## 海上戦闘前退却 (6.5)

- ―海上戦闘前退却は、1～3のサイの目で成功する。
- ―戦闘前退却は、非敵占有エリア内にのみ認められる。
- ―攻撃の目標に宣言されたユニットを持つプレイヤーは、退却することを宣言する。もしも成功したら、望む場所と方法で退却する。もしも失敗したら、戦闘は通常に解決される。

## 上陸作戦攻撃 (6.6)

- ―上陸作戦攻撃は、INF ユニットの含む特別なタイプの攻撃である。これを実施するためには、カードが「攻撃」[“Attack”]のみではなく「上陸作戦」[“Amphib”]と特記していなければならない。上陸作戦攻撃は、敵艦隊を含んでいるエリア内に行うことができない。
- ―上陸作戦攻撃は、友軍支配下のカラのエリアでない限り、友軍 INF ユニットの占められていないエリア内へ INF ユニットの送るために使用しなければならない。これは、カラの非占有エリアへ INF を送るために「移動」[“Move”]メカニックを使用できないことを意味し、あなたはそれらに上陸作戦を行わなければならない。
- ―友軍支配下のエリアは、支配マーカーによって、あるいは赤（日本軍支配）、青（連合軍支配）、CW の旗シンボルを含んでいる（連合軍支配）のいずれかでゲームを開始したことによって定義される。
- ―INF ユニットの、純海洋エリア内に上陸作戦ができない。これらは、エリア 4、5、10、11、16、17、25、27、29 である。
- ―もしも少なくとも1艦上機ポイントを持つ1つの CV ユニットの艦上機ポイントが上陸作戦攻撃を行っているエリア内に存在すると、戦術空襲をあらわしている追加の1サイを振ることができる。これは、1艦上機ポイントを損失のリスクに置き、INF はいまだに上陸作戦攻撃で損失優先度を維持し、攻撃している全 INF は艦上機が失われる前に取り去られなければならない。
- ―たとえ防御側が完全に除去されなくても、生き残っている攻撃側はエリアの半分に留まる。
- ―上陸作戦オペレーションは、2エリアの範囲を持ち、これは INF が目標エリアの2エリア以内から出発しなければならないことを意味する。これらは、同じエリアから出発する必要はない。
- ―上陸作戦攻撃は、カード+1のコストに一致する数の攻撃 INF に輸送が限定される。例えば、日本軍カード「SNLF 陸戦隊」[“SNLF Marines”]は、1上陸作戦攻撃を認める。このカードのコストは2なので、上陸作戦は3つまでの INF を含むことができる。
- ―アリューシャン、ミッドウェイ、ウェーク島への上陸作戦攻撃は、それぞれ2、2、1のスタッキング限度を超える INF ユニットの持つてくることことができる。スタッキング限度を超過したユニットは、戦闘が解決した後で除去される。
- ―上陸作戦攻撃は、決して日本又は US 西海岸に対して行うことができない。



## ソリテア補助

### S1 戦略計画 (1d6)

1-2: **攻撃的**、3-4: **中間的**、5-6: **防御的**。左から右への計画 (ボット個性) は、攻撃的 [Aggressive]、中間的 [Balanced]、防御的 [Defensive] である。注釈: 計画は、変化し得る。もしもヤマモトが死亡したら日本について振りなおす。いずれかの年開始時に日本が4隻未満の CVs を持つと、日本軍の計画は1つ右へ移る (例: **攻撃的**から**中間的**へ、又は**中間的**から**防御的**へ)。

いずれかの年開始時に日本が4隻未満の CVs を持つと、アメリカ軍の計画は1つ左へ移る (例: **防御的**から**中間的**へ、又は**中間的**から**攻撃的**へ)。

### S2 カード・プレイの優先度

攻撃的: **A、B、D**  
中間的: **B、A、D**  
防御的: **D、B、A**

**カード・プレイ**: ボット手札から3枚のカードを表に返す。もしも1枚のみが計画と同じであれば、それがプレイされる。他の2枚のカードは、裏返されてボット手札に戻される。もしも2枚 (またはそれを超えて) が計画と同じであると、それらの1枚が無作為に選択されて残りは戻される。もしも計画と同じものがなければ、二番目の優先度が (必要であれば無作為に) 選択されて残りは戻される。

### S3 カード購入の優先度

全てのゼロ・コストのカードは、最初に自動的に購入される。次いで、計画と同じ文字の2枚のカードが購入され、次に、他の2つの計画の各1枚のカードが購入される。全ての生産ポイントが消費されるまで、これを繰り返す。

### S4 年の優先度

年	日 本:	米 国:
<b>1941 年:</b>	ーフィリピン占領 (全計画) ーシンガポール/ボルネオ占領 (全計画)	ーフィリピン撤退 (全計画)
<b>1942 年:</b>	<b>A</b> : ミッドウェイ、ウェークの奪取、CV 戦闘	<b>A</b> : マーシャル、ソロモンの奪取、CV 戦闘
	<b>B</b> : アリューシャンの占領	<b>B</b> : アリューシャンの奪還、マーシャル奪取
	<b>D</b> : マリアナの陣地化	<b>D</b> : アリューシャン、ミッドウェイ、ウェークの奪還
<b>1943 年:</b>	<b>A</b> : ソロモンの奪取、CV 戦闘	<b>A</b> : マリアナ、トラック、ソロモンの奪取
	<b>B</b> : トラック、マリアナの奪還	<b>B</b> : いずれかの奪還、ニューギニアの奪取
	<b>D</b> : 硫黄島の陣地化	<b>D</b> : いずれかの奪還
<b>1944 年:</b>	<b>A</b> : 海上/航空戦闘	<b>A</b> : 硫黄島の奪取、フィリピン占領
	<b>B</b> : INF を硫黄島へ、ゲリラを攻撃	<b>B</b> : 硫黄島の奪取、いずれかの奪取
	<b>D</b> : INF を硫黄島へ、INF を沖縄へ	<b>D</b> : いずれかの奪還、硫黄島の奪取
<b>1945 年:</b>	<b>A</b> : 海上/航空戦闘	<b>A</b> : 沖縄、硫黄島、他のいずれかの奪取
	<b>B</b> : INF を沖縄へ、ゲリラを攻撃	<b>B</b> : シンガポールの奪取、沖縄の奪取
	<b>D</b> : INF を沖縄へ	<b>D</b> : 日本軍を減少させるための航空作戦

### S5 カード・イベントの誘発

現行の戦略計画にかかわらず、一定カードのプレイはボットのアクションを誘発する。下記アクションのいくつかは実行不可能だが (例えば、ボットは、すでに自身が所有する又は自軍部隊から遠すぎるエリアを占領できないことに注意)、可能であればこれらのアクションの実施を試みなければならない。

#### 日本

パール・ハーバー	日本は、パール・ハーバー攻撃を実施し、フィリピンとシンガポールを攻撃する。
ミッドウェイ	日本は、ミッドウェイとアリューシャンの占領を試みる。
攻勢作戦	日本は、ソロモンの占領を試みる。
カミカゼ攻撃	日本に最寄りの艦隊ユニットを攻撃する。
カミカゼ攻撃の増加	日本に最寄りの艦隊と CV を攻撃する。

#### 合衆国

マジック迎撃	米国は、これを次の CV 戦闘のために使用する。
カクタス空軍	米国は、ソロモンに航空ユニットを置く。
攻勢作戦	米国は、ソロモンを攻撃し、失われたいずれかの開始時エリアを奪還する。
マリアナの七面鳥撃ち	米国は、マリアナに航空攻撃を実施する。
原子爆弾	米国は、硫黄島又は沖縄のどちらかを攻撃する。

### S6 ソリテアのハンディキャップ

プレイヤーは、プレイの難易度を上げるため、非プレイヤー側にハンディキャップを与えることができる。

**レベル1**: 年毎に追加1 INF を日本又はパール・ハーバーのどちらかに。

**レベル2**: 年毎に追加1 生産ポイント。

**レベル3**: 上記の両方。