

地形効果チャート

タイプ	MP コスト	戦闘への影響
 平地	1 MP	なし
 荒地	3 MP 戦車、砲兵は、道路上で ない限り禁じられる	+1 各防御ユニットの戦闘値へ
 山岳 ヘクスサイド	2 MP 戦車、補給マーカー は越えられない	-1 越えて攻撃している各攻撃ユニットの戦闘値へ
 小河川	+1 MP 非小河川ヘクスへ移動しているとき。 他の小河川ヘクスへ移動しているとき に追加コストなし。	+1 もし攻撃しているユニットが小河川ヘクス内にあると、 防御スタックの戦闘値へ
 大河川 ヘクス サイド	4 MP 鉄道又は道路によって越え ると 1 MP	複数ヘクスサイドからの攻撃は禁じられる (10.0 を参照)
 道路	1 MP 補給 1/2 MP	なし
 小道	2 MP 荒地内 1 MP 非荒地内	なし
 町	ヘクスの地形	なし
 沿岸 ヘクス	ヘクス内の地形	なし
 海上 レーン	1 MP 根拠地隊ユニットについて ヘクス毎に、1 MP 水陸両用移動 についてヘクス毎に	なし。ヘクス内に町又は都市を含んでいる海上レーン は、港湾と見なされる。
 湖 ヘクス サイド	越えられない	禁止。支配地域は、湖ヘクスサイドを越えて伸びない。
 鉄道	1 MP 10 ヘクス毎に 又はそのうちの端数 切り捨て	なし
 飛行場	ヘクス内の地形	+1 各防御ユニットの戦闘値に。もし戦闘ユニットが存在すると、 同じヘクス内の都市又は要塞化町の防御効果を適用する。そうでな ければ、飛行場の固有戦力のみを適用する。
 閉鎖 ヘクス サイド	海上輸送又は水陸両用 強襲による場合を除き、 越えられない	日本軍根拠地隊ユニット又は水陸両用強襲による場合を除き禁 止。支配地域は、閉鎖ヘクスサイドを越えて伸びない。
 都市／ 要塞化 町	ヘクス内の地形	+2 各防御ユニットの戦闘値に

地形効果チャート

タイプ	MP コスト	戦闘への影響
 平地	1 MP	なし
 荒地	3 MP 戦車、砲兵は、道路上で ない限り禁じられる	+1 各防御ユニットの戦闘値へ
 山岳 ヘクスサイド	2 MP 戦車、補給マーカー は越えられない	-1 越えて攻撃している各攻撃ユニットの戦闘値へ
 小河川	+1 MP 非小河川ヘクスへ移動しているとき。 他の小河川ヘクスへ移動しているとき に追加コストなし。	+1 もし攻撃しているユニットが小河川ヘクス内にあると、 防御スタックの戦闘値へ
 大河川 ヘクス サイド	4 MP 鉄道又は道路によって越え ると 1 MP	複数ヘクスサイドからの攻撃は禁じられる（10.0 を参照）
 道路	1 MP 補給 1/2 MP	なし
 小道	2 MP 荒地内 1 MP 非荒地内	なし
 町	ヘクスの地形	なし
 沿岸 ヘクス	ヘクスの地形	なし
 海上 レーン	1 MP 根拠地隊ユニットについて ヘクス毎に、1 MP 水陸両用移動 についてヘクス毎に	なし。ヘクス内に町又は都市を含んでいる海上レーンは、 港湾と見なされる。
 湖 ヘクス サイド	越えられない	禁止。支配地域は、湖ヘクスサイドを越えて伸びない。
 鉄道	1 MP 10 ヘクス毎に 又はそのうちの端数 切り捨て	なし
 飛行場	ヘクスの地形	+1 各防御ユニットの戦闘値に。もし戦闘ユニットが存在すると、 同じヘクス内の都市又は要塞化町の防御効果を適用する。そうでな ければ、飛行場の固有戦力のみを適用する。
 閉鎖 ヘクス サイド	海上輸送又は水陸両用 強襲による場合を除き、 越えられない	日本軍根拠地隊ユニット又は水陸両用強襲による場合を除き禁 止。支配地域は、閉鎖ヘクスサイドを越えて伸びない。
 都市／ 要塞化 町	ヘクスの地形	+2 各防御ユニットの戦闘値に

戦闘結果表

比レベル

サイの目	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1
1	½AE	½AE	AR	—	EX	DR	DR
2	AR	AR	—	½EX	DR	DR	DR
3	AR	—	½EX	EX	DR	DR	DE
4	—	—	½EX	DR	DR	DE	DE
5	—	½EX	DR	DR	DE	DE	DE
6	DR	DR	DE	DE	DE	DE	DE

サイの目修正：-1 drm 連合軍の戦車ユニットが、日本軍の対戦車大隊を含むスタックを攻撃している。

1/2AE：攻撃側は、攻撃値の少なくとも半分を失う。

AR：攻撃側は、全攻撃ユニットを、攻撃補給を提供している補給ユニット方向へ1ヘクス退却させる。

—：効果なし。

1/2EX：防御側は、地形効果を除く、防御戦闘値の少なくとも半数を失う。攻撃側は、地形効果の計算を含む、防御戦闘値の少なくとも半分を失う。

EX：防御側は、全防御側ユニットを失う。攻撃側は、防御側の地形効果を含む、少なくとも防御側によって失われた合計の戦闘値を失う。

DR：全防御ユニットは、最寄りの補給ルートの方へ1ヘクス退却する。

DE：全防御ユニットは除去される。

退却の制限：

1. 退却は、友軍ユニットがそのヘクスを占めない限り、敵支配地域内へ行なうことができない。
2. 退却は、友軍ユニットが越えられるヘクス内に存在しない限り、大河川ヘクスサイドを越えて行なうことができない。
3. AR 又は DR の結果が獲得されるとき、補給ユニットは退却せずヘクス内に留まる。
4. 全ユニット（根拠地隊を除く）は、全海上ヘクス内へ退却できない。

特殊移動サマリー

任務	輸送ポイント毎の SP	輸送ポイント毎の補給ユニット	消費 MP の数
航空補給	—	1/6	0
補給投下	—	1/6	0
グライダー強襲	2 LRP ユニット	—	2
落下傘降下	輸送使用なし	—	全て
航空部隊輸送	3	—	2
海上輸送	3	1	10 ヘクス毎に 1
水陸両用強襲	3	N/A	5 ヘクス毎に 1

訓練チャート



訓練：あるターン中、マップ西端から退出した連合軍ユニットは、訓練チャートの「1」ボックス内に置かれる。各ターン、ターン・マーカーが移されるにつれて、訓練チャート上の全ユニットは、隣の数字付ボックスへ前進させられる。ユニットが「4」ボックスを離れるとき、これらは適切なユニット・タイプに変換され、次の増援フェイズ中にマップ西端に登場する（ルール 14.1 を参照）。

戦闘結果表

比レベル

サイの目	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1
1	1/2AE	1/2AE	AR	—	EX	DR	DR
2	AR	AR	—	1/2EX	DR	DR	DR
3	AR	—	1/2EX	EX	DR	DR	DE
4	—	—	1/2EX	DR	DR	DE	DE
5	—	1/2EX	DR	DR	DE	DE	DE
6	DR	DR	DE	DE	DE	DE	DE

サイの目修正：-1 drm 連合軍の戦車ユニットが、日本軍の対戦車大隊を含むスタックを攻撃している。

1/2AE：攻撃側は、攻撃値の少なくとも半分を失う。

AR：攻撃側は、全攻撃ユニットを、攻撃補給を提供している補給ユニット方向へ1ヘクス退却させる。

—：効果なし。

1/2EX：防御側は、地形効果を除く、防御戦闘値の少なくとも半数を失う。攻撃側は、地形効果の計算を含む、防御戦闘値の少なくとも半分を失う。

EX：防御側は、全防御側ユニットを失う。攻撃側は、防御側の地形効果を含む、少なくとも防御側によって失われた合計の戦闘値を失う。

DR：全防御ユニットは、最寄りの補給ルートの方へ1ヘクス退却する。

DE：全防御ユニットは除去される。

退却の制限：

1. 退却は、友軍ユニットがそのヘクスを占めない限り、敵支配地域内へ行なうことができない。
2. 退却は、友軍ユニットが越えられるヘクス内に存在しない限り、大河川ヘクスサイドを越えて行なうことができない。
3. AR または DR の結果が獲得されるとき、補給ユニットは退却せずヘクス内に留まる。
4. 全ユニット（根拠地隊を除く）は、全海上ヘクス内へ退却できない。

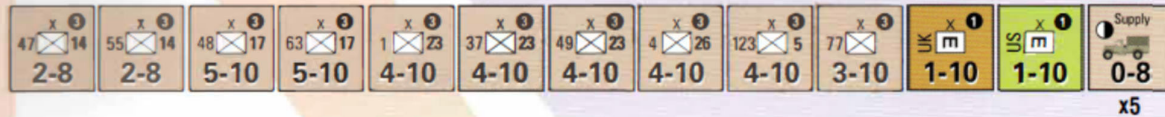
SPECIAL MOVEMENT SUMMARY

任務	輸送ポイント毎の SP	輸送ポイント毎の補給ユニット	消費 MP の数
航空補給	—	1/6	0
補給投下	—	1/6	0
グライダー強襲	2 LRP ユニット	—	2
落下傘降下	輸送使用なし	—	全て
航空部隊輸送	3	—	2
海上輸送	3	1	10 ヘクス毎に 1
水陸両用強襲	3	N/A	5 ヘクス毎に 1

連合軍戦闘／登場序列

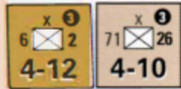
開始時使用可能ユニット

インド内のどこか



x5

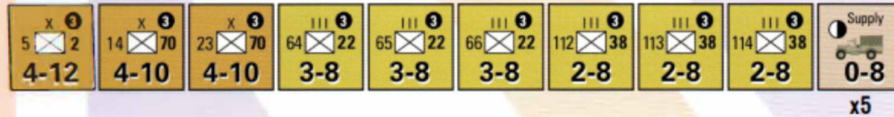
Turn 2



Turn 4

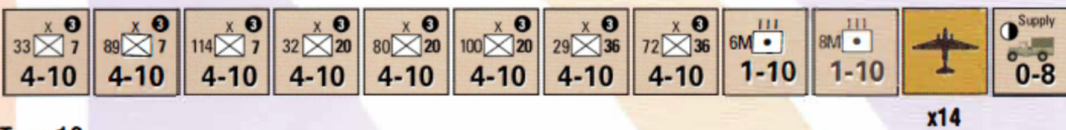


Turn 6



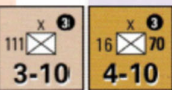
x5

Turn 7



x14

Turn 10



Turn 12



Turn 13



Turn 15



Turn 16



Turn 18



x2

Turn 19



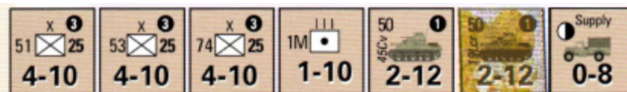
インド内の第5307US について、これらのユニットで代替する。

Turn 20



侵攻対応部隊

これらのユニットは、以下によって誘発されるまでインド内に留まらなければならない。1) いずれの日本軍ユニットが移動で Dinjan (0114) 又は Jorhat (0117) に隣接するか、又はヘクス 0135 から 17 ヘクス以内にある、又は 2) いずれかの連合軍ユニット (LRP/落下傘) が、4 を超えてビルマ内へ前進する、又は 3) ターン 20 の開始。



雲南中国軍

特殊ユニット・ルールを参照。これらのユニットは、ターン 12 に Salween 川の東に登場する。



x4

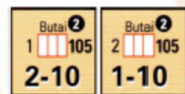
日本軍戦闘／登場序列

開始時使用可能ユニット

インドービルマ境界から少なくとも 4 ヘクスにあるビルマ内のどこか。Salween 川の西の中国内のどこか。Lameng (1603) から 4 ヘクス以内に少なくとも 2 ユニット。



x6



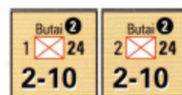
1/105 と 2/105 は、Rangoon 内にセットアップする。連合軍ユニットが 5 ヘクス以内に移動しない限り移動できない。



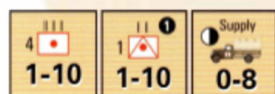
Mandalay 内に 72。連合軍ユニットが 5 ヘクス以内に移動しない限り移動できない。

日本軍が所有する他の全ての港湾は、1 つの戦闘ユニットで守備されなければならない、守備隊ユニットと同じ移動制限に従う。

Turn 6



Turn 7



侵攻対応部隊

これらのユニットは、以下のターンに続く増援フェイズに増援として使用可能になる。**A)** 3 つを超える LRP ユニット（落下傘部隊は不可）がビルマ内にあるか、又は **B)** いずれかの連合軍ユニット（LRP 以外）が、ビルマ／インド境界から計測して 6 ヘクスを超えてビルマ内に前進する。

