CONQUEST & CONSEQUENCE

PLAYBOOK

はじめに [INTRODUCTION]

以下の拡大されたプレイの例は、迅速なゲーム・プレイをプレイヤー諸氏に紹介することを意図しています。プレイヤー諸氏は、指定されたごとくユニットをセット・アップし、このプレイの例に従ってここで述べられたように駒を移動させ、必要に応じてルールを参照することを推奨します。これらのイラスト内の全てのユニットとカードは、*読者の*視点から表示されます。実際のゲーム・ユニットとカードは、所有しているプレイヤーの視点に向けられます。

注釈：このプレイの例は、理想的な（又は少なくとも優れた）プレイではなく、ゲームのメカニクスを紹介するためにデザインされています。

GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

日本語解説書

拡大されたプレイの例 [Extended Example of Play]

1936年のセット・アップ

年[Year]マーカーを年記録欄上の 1936 年に、**フェイズ／季節[Phase/Season]**マーカーをその記録欄上の新年[NEWYEAR]に置きます。

アクションと資本投下デッキをシャッフルし、それらをマップ上の指定されたスポットに置きます。

全３つの陣営は、プレイヤー補助カード（中央セクション）に従って、ルール 5.0 項内にも引用された開始ユニットを配置します。セット・アップには、いくつかの位置にある指定ユニット（タイプと CV）と他の自由選択の開始時基幹部隊（望むいずれかのタイプのユニット）を含みます。プレイヤー諸氏は、そのブロック・ラベルが自身に向くようにユニットを立てて置き、相手側から隠します。

USA は、以下の US ユニットを置きます。：2 CV 要塞と 1 CV 空軍プラス１つの基幹部隊をシアトル[Seattle]内に、4 CV 艦隊、1 CV 海兵、1 CV 空母プラス３基幹部隊を LA 内に、単一の基幹部隊をシカゴ[Chicago]、ヒューストン[Houston]、ハワイ[Hawaii]、マニラ[Manila]内に（14 US ユニット）。

USA は、以下の国民党（「Nat」）ユニットも置きます。：2 CV 民兵と２つの基幹部隊を南京[Nanking]内に、2 CV 民兵と１つの基幹部隊を蘇州[Suchow]内に、2 CV 民兵と１つの基幹部隊を武漢[Wuhan]内に、2 CV 民兵を福建[Fukien]内に（８国民党ユニット）。

最後に、USA は以下のごとく大英帝国（「BritEmp」）ユニットを置きます。：各２つの基幹部隊をニュー・デリー[New Delhi]とシンガポール[Singapore]プラス単一基幹部隊をパンジャブ[Punjab]、カルカッタ[Calcutta]、ダッカ[Dacca]、シドニー[Sydney]内に置きます（８大英帝国ユニット）。

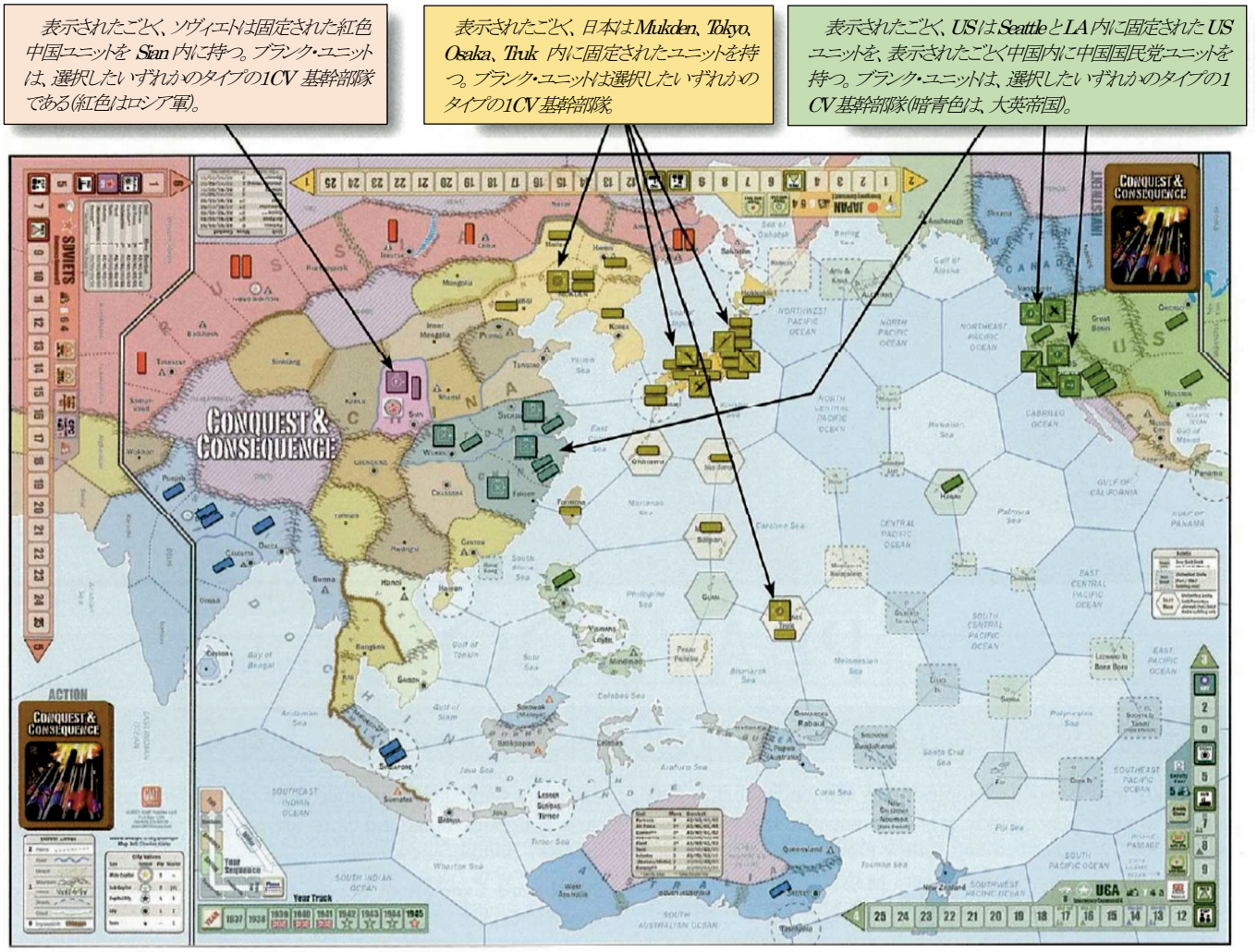


イラスト1：セット・アップ。 開始時の固定ユニットは、このイラストでは表面を表示しているが、実際のゲームはもちろん立てられる(隠匿)。開始時基幹部隊は、ブランク・ブロックとして表示される(塗りつぶされた長方形)。全ての POP/RES/IND と CCW マーカー・ブロックは、その開始値でセットされる。USA は 16 枚のアクション・カードを引いており、ソヴィエトは6枚、日本は7枚。

© 2021 GMT Games, LLC

● 日本は、4 CV 艦隊と 3 CV 空母プラス 6 基幹部隊を東京 [Tokyo] 内に、1 CV 艦隊、1 CV 空軍、4 基幹部隊を大阪 [Osaka] に、2 基幹部隊を九州 [Kyushu] 内に、3 CV 歩兵と 2 基幹部隊を奉天 [Mukden] 内に、1 CV 要塞と 1 基幹部隊をトラック [Truk] 内に、プラス単一の基幹部隊を北海道 [Hokkaido]、韓国 [Korea]、ハルビン [Harbin]、ハイラル [Hailar]、熱河省 [Jehol]、台湾 [Formosa]、沖縄 [Okinawa]、硫黄島 [Iwojima]、サイパン [Saipan] 内に置きます（合計で 30 日本軍ユニット）。

★ ソヴィエトは、紅色中国 2 CV 要塞、1 基幹部隊、パルチザン・カウンターを西安 [Sian]（2 紅色ユニット）内に置きます。次いで、各 2 ロシア軍基幹部隊をノヴォシビリスク [Novosibirsk] とウラジオストック [Vladivostok] 内に、各 1 をタシケント [Tashkent]、イルクーツク [Irkutsk]、チタ [Chita] 内に置きます（7 ロシア軍ユニット）。

次いで、プレイヤー諸氏はそれぞれの生産記録欄上で自身のマーカーを初期化します。

● 日本の POP（人口）、RES（資源）、IND（工業）ブロック・マーカーは、その生産記録欄上にマークされた表示に置かれます。その「平時 [“Peace With”]」厚紙マーカーは、相当する「DoW / −1 工場$」ボックス内に置かれます。

USA は、その POP/RES ブロック・マーカーを記載された「US+Nat」表示（POP 10 / RES 11）に置きます。USA IND は「6」で開始します。USA は、KMT について「1」と中国国民党について「4」にもブロックを置きます。その 2 枚の「平時 [“Peace With”]」厚紙マーカーは、相当する「DoW/−1 工場$」ボックス内に置かれ、その「US 大英帝国の中国忌避 [“USBritEmp Avoid China”]」マーカーは「US 大英帝国の中国侵入 [“USBrEmp China Intrusion”]」ボックスへ行きます。「大英帝国中立 [“BritEmp Neutral”] マーカーは、「大英帝国状態 [“BritEmp Status”]」ボックスへ行きます。

★ ソヴィエトは、自身の記録欄上に指定された場所にその POP/RES/IND ブロック・マーカーを置きます。ソヴィエトは、CPC についてのブロック・マーカーも「3」に、紅色招集を「2」に置きます。これらは、自身の「ロシアの中国（支那）忌避 [“Russian Avoids China”]」厚紙マーカーをその「ロシアの中国（支那）侵入」ボックス内に、「CPC コスト 6」マーカーを「CPC 忠誠度コスト [CPC Loyalty Cost”]」ボックス内に置きます。

いったんプレイヤーが自軍の全ての開始時ユニットとマーカーを配備したら、初期手札枚数のアクション・カードを引くことができます。：ソヴィエトについて 6 枚、日本について 7 枚、USA について 16 枚（二倍の手札枚数）。

開始時に引かれたカード。：

これで、セット・アップは完了です。

プレイのシークエンス [Sequence of Play]

各ゲーム年は、以下のステップを行うシークエンスで構成される。：

- 新年
- 生産フェイズ
- 政治フェイズ
- 春季
- 夏季
- 秋季
- 冬季

各季節は、コマンド・カードのプレイによって消費しなければならない、各プレイヤーについて可能なプレイヤー・ターンを含む。戦争が存在すると、各季節は補給フェイズで終了する。

プレイヤー・ターンは、移動フェイズと戦闘フェイズから構成される。

1936 年の新年

次いで、各プレイヤーは容器から見ないで 1 枚の平和配当チットを引き、調べた後に表面を伏せて置かれ、その数値は相手側から秘密に保たれます。平和配当は、勝つためのいくつかの方法の 1 つである、経済的勝利に対してカウントします。各新年に、前年を通して平和だった陣営は、平和配当を引きます。

最後に、サイを 1 つ振ることで 1936 年ターンの順番を判定します（7.15）。この場合、「4」が振られたため、ターンの順番マーカーはオリーブ色の三角形で「4」を含んでいるタスマニアの近くに置かれ、USA が最初のプレイヤーであることを示します。これは、時計回りのターンの順番で、ソヴィエトが次のプレイヤー、次いで日本等であることを示します。ターンは、必要に応じて時計回りに継続します。：

- **年 [YEAR] マーカー**を次の年に進めます。
- **勝利チェック：**この時点で、いずれかのプレイヤーが 25 勝利ポイント以上を持つと、直ちに経済的勝利で勝ちます（18.2）。
- **新年の解決：**多くの新年は、この時点で影響力又はユニットの自動的な到着を告げる年記録欄上の表記を持ちます。
  - ◇1939/40/41 年、USA は大英帝国に＋ 1 影響力を受け取ります（7.141 を参照）。
  - ◇1942/43/44 年、USA はその海軍建造ユニットを受け取ります（日本の宣戦布告 [DoW] のために早期に到着していない限り、7.132 を参照）。
  - ◇1945 年にソヴィエトは、ロシア軍予備を受け取ります（宣戦布告 [DoW] のために早期に到着していない限り、7.134 を参照）。
  - ◇USA が宣戦布告されていたら、DoW に続く 3 年間に新年の解決時に DoW 対応ユニットを受け取ります（7.133 を参照）。

これで新年が完了し、**フェイズ／季節 [Phase/Season]** マーカーを ***生産 [PRODUCTION]*** へ進めます。

© 2021 GMT Games, LLC

1936年の生産フェイズ

この年のターンの順番で最初である USA は、最初に生産を行います。自身の生産記録欄を調べ、USA はその代理生産が１であると判定したため（KMT と国民党都市の低い方）、南京 [Nanking] 内の国民党ユニット（要塞又は民兵でなければなりません、7.211 を参照）に１CV を追加します。

USA 陣営の生産は、その IND と POP の低い方である６に相当します（平時の陣営は、必要な全ての資源を妨害されることなく自由に獲得できると見なされるため、生産についての RES を無視します）。５枚の資本投下カードを購入し、シンガポール [Singapore] 内に新たな大英帝国の要塞を創設（建設）します。USA は、大英帝国が中立の間に大英帝国ユニットを創設できます。8.4 を参照してください。このユニットはインドシナ内に創設されるため、大英帝国でなければなりません（7.243 を参照）。オーストラリア、ニュージーランド、カナダ（*暗*青色のエリア）から構成される大英帝国の本国領土外部に建設できるのは要塞のみなので、要塞でなければなりません（7.243 を参照）。

次の活性プレイヤーは、ソヴィエトです。その２の代理生産のため（CPC と紅色招集の低い方）、表面を伏せて２枚のアクション・カードを引きます（これらは、生産が行われるまで調べることができません）。ソヴィエト陣営の生産は４で（POP と IND の低い方、RES は平時に無視されます）、４枚の資本投下カードのために消費されます（やはり生産が行われるまで調べることができません）。

三番目です。日本の生産は 10 で（POP と IND の低い方）、２枚の資本投下カード、２枚のアクション・カード、６ユニット・ステップ（３を大阪 [Osaka]、２を満州 [Manchuria]、１をトラック [Truk] 内）を購入します。ユニットは、生産毎に１ステップのみを作れます（そして、新たに作られた基幹部隊は、その生産で再び増強できません）。

これで生産は終了します。***フェイズ／季節***マーカーを***政治***へ進めます。

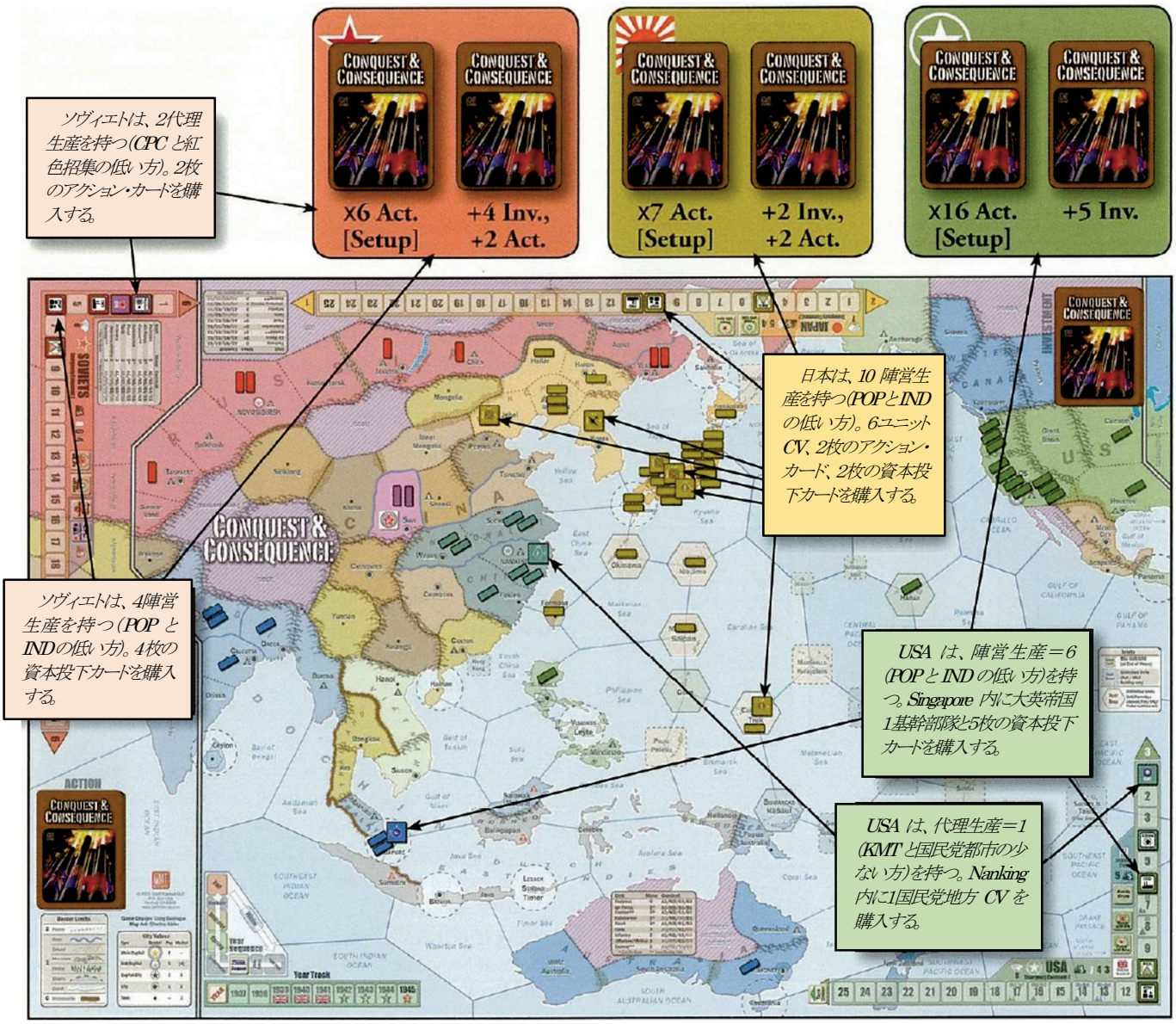


イラスト2: 1936年の生産。 *全3つの陣営についての生産が表示される。*

© 2021 GMT Games, LLC

1936年の政治フェイズ

政治フェイズ中、プレイヤー諸氏はターンの順番にカードをプレイします。プレイヤーのカード・プレイは、以下から構成されます。:

a) 単一の外交カード*又は、
b) 技術開発カードの一致するペア*又は、
c) 単一の情報カード又は、
d) 少なくとも自身の工業／忠誠度コストの工場カード合計又は、
e) いかなるカードもプレイしないで「パス」

*注釈：技術開発カードの一致するペアは、代わりに表面を伏せてその秘密の研究室（9.4 を参照）内でプレイできます。ソヴィエト（のみ）は、一致した２枚の外交カードを、表面を伏せてその秘密の研究室内で軍閥としてもプレイできます（7.35 を参照）。

全ての場合、カードはプレイヤーの視点から機能端を垂直に向けてプレイされなければなりません。

カード・プレイは、３人のプレイヤーが連続して「パス」するまで、ターンの順番に回転させて継続します。その時点で、各陣営の記録欄上に表示されたその最大手札枚数（広げられたカードのアイコン）を遵守する必要に応じて全てのプレイヤーが捨て札しなければならず、その後で外交が解決されます。プレイを促進させるため、プレイヤー諸氏はその手札内の現在のカード枚数を表示するため、自身の生産記録欄上にその**現行手札枚数 [Current Handsize]**マーカーを置くことができます。

最初の USA プレイヤーは、21 枚のカードを保持します。: セット・アップ時に 16 枚のアクション・カードが引かれ、生産中に購入された５枚の資本投下カードがプラスされます。IND 段階の増加を望み、合計が７工場になる２枚の資本投下カード（#138＆#148）を表面にしてプレイし、IND マーカーを６から７に移して捨て札します。生産記録欄上の「工場とドルのサイン」アイコンの傍に表示された現行の USA 工業コストは７なので７（以上）の工場が必要です。工業コストは、ゲームの進捗に従って減少される可能性があり、黒文字で 4/3 と注記されます。USA は 19 枚のカードを残し、その認められた８枚の手札枚数より 11 枚多いことになります。今後このプレイの例では、これを[H19/8]として注記します。

ソヴィエトは、12 枚のカードを保持します。: セット・アップ時に６枚のアクション・カードが引かれ、代理生産から２枚のアクション・カード、生産で購入された４枚の資本投下カードがプラスされます。合計が９工場になる４枚の資本投下カード（#119、#129、#150、#152）をプレイし（ソヴィエトの８の工場コストよりも１多い）、ソヴィエトの IND を４から５に上昇させます（捨て札）。ここでソヴィエトは８枚のカードを保持し、その認められた６枚の手札枚数より２枚多いことになります[H8/6]。

日本は、11 枚のカードを保持します。: セット・アップからの７枚のアクション・カードに、２枚の資本投下カードを購入しました。カードは多用途なので、しばしば自身のカードを投入する前に相手側のカード・プレイを知る有利があります。それ故、日本はパスし、認められた７の手札枚数を４枚のみ超過し[H11/7]、４の「超過手札」と呼ばれます。USA[H19/8]がプレイしなければ、ソヴィエトによる三番目の連続したパスで政治カード・プレイが終了することを日本は知っています。いったんそれが発生したら、プレイヤー諸氏はその認められた最大手札枚数を遵守するために捨て札しなければならず、USA[H19/8]は 11 枚の超過手札の捨て札を強制されることになり、ソヴィエト[H8/6]は２枚のみを捨て札し、日本[H11/7]は４枚のみを捨て札します。日本が進展を待つために確信してパスできる理由はこれです。

次いで、カード・プレイは再び USA に巡ります。上記で述べた超過手札カード・プレイの原理は、次の最大超過手札陣営（この場合は、４枚の超過手札を有す日本）になるまで USA がプレイし続け、パスすることが USA のごとく多くの枚数を捨て札で失う立場になる地点まで超過手札を落とすことです。それ故、USA の両ライバルは、おそらく USA がいかなる相手よりも多くならぬよう超過手札を落とすまでパスできます。プレイの高速化のため、彼らはこの意図を USA に示し、３連続パスのリスクを与えない時点までプレイして落とすよう USA に促すことができます。

USA[H19/8]はこれを理解し、連続して７枚のカードをプレイします。カードは望むいずれかの順番でプレイできますが、可能な限り外交カード・プレイ・オプションを保持するため、工場と技術開発を早期にプレイすることがしばしば有利です。それ故、USA は一致した技術開発カードの表面を伏せてプレイすることで開始し（この場合、海上レーダー#125＆#149、ただし秘密に保持されます）、マップの下に半分をスライドさせ、自身の秘密の研究室へ技術開発を加えることを宣言します（**イラスト３**の赤い「V」）。技術開発カードのペアは、使用の意図を明確化するため、常に所有しているプレイヤーから離れた側に望む技術開発を向けてプレイされなければなりません。重要なのは、秘密の研究室内の各技術開発ペアは、そのプレイヤーに認められた手札枚数を１枚ずつ減少させるため、USA は 17 枚のカードに落とされ、対して７枚のみの有効手札枚数になることです[H17/7]!

USA はいまや手札に、初期セット・アップで引かれた全 16 枚のアクション・カードを持ち、生産中に購入した５枚の資本投下カードの１枚を残しています[H17/7]。４枚の超過手札に到達するためには、更に６枚をプレイする必要があり、相手側は USA が続く６枚を同時にプレイすることを認めます。:

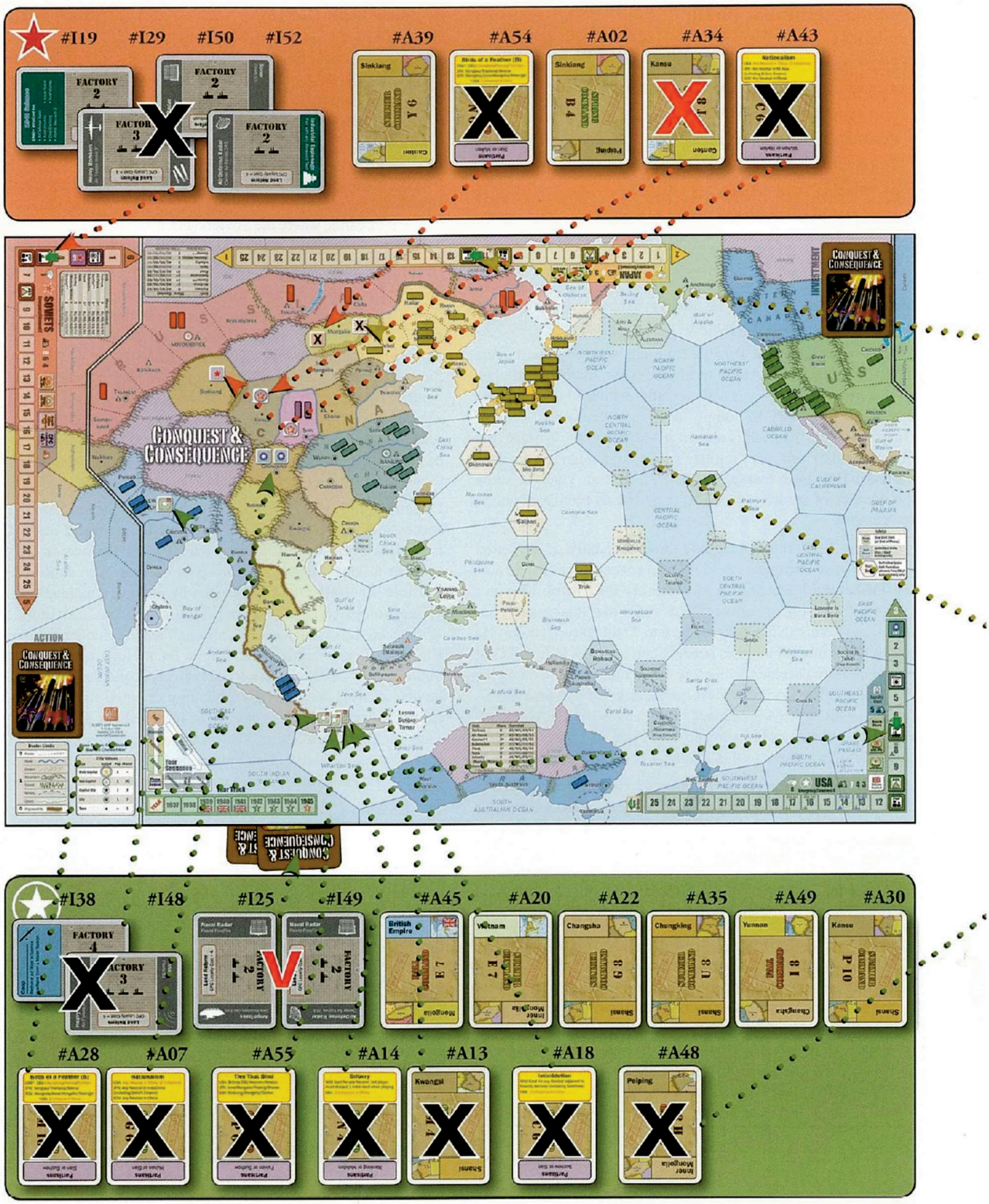
・大英帝国の外交カード（#A45）が、表面を向けてテーブル上で BritEmp を*垂直*にしてプレイされます。この例では、読者の視点（POV）から垂直に表示されますが、実際のゲームでは USA プレイヤーの POV から垂直にプレイされることになります[H16/7]。

・VIETNAM（#A20）、CHANGSHA（#A22）、CHUNGKING（#A35）、YUNNAN（#A49）、KANSU（#A30）のカードが、同様に全てテーブル上で表面を向けてプレイされ、正しく向けられます[H11/7]。

日本よりも大きくない超過手札（４枚）に達したため、USA はパスします。

２枚のみの超過手札[H8/6]を持つソヴィエトもパスします。

© 2021 GMT Games, LLC



© 2021 GMT Games, LLC

● 日本[H11/7]は、２枚の資本投下カード（#136、#142）をプレイし、合計６工場でそのINDを12に上昇させます[11/7]。

★ ここで、再び最大超過手札（USA４；ソヴィエト２；日本２）で、USAは２枚の外交切り札をプレイします。外交切り札は多目的なので、影響力を受けることを選択された国家を宣言しなければならず、切り札を捨て札する前に、直ちに影響力マーカーをそこに置くことができます。したがって、選択された国家は明確にされます。

・最初に、USAは「類は友を呼ぶ[BIRDS OF A FEATHER] B」（#A28）をプレイし、オランダ領東インド（DEI）についての影響力と宣言し（DEIは、USA陣営は使用できる国家の１つとして列記されています）、DEIの首都Bataviaに USA／大英帝国の影響力マーカーを置き、切り札を捨て札します[H10/7]。インドシナ内の全てのUSA陣営の影響力／支配は、USA／大英帝国です（8.4を参照）。

・それでも最大超過手札を有し、USAはChungking影響力のために「国粋主義[NATIONALISM]」切り札をプレイします。カード上に述べられたごとく、USAは中国（支那）のいずれかの地方内（8.31 Chiang Kai Shekを参照）で*二倍の*影響力のために「国粋主義」を使用できるため、Chungking内に２国民党影響力マーカーを置き（中国（支那）内の全USA陣営の影響力は国民党です）、切り札を捨て札します。いまや超過カード２枚なので[H9/7]、USAはパスします。

★ ソヴィエト[H8/6]は、影響力のために「新疆[SINKIANG]」カード（#A39）をプレイし、テーブル上に表面を上にして残します[H7/6]。代わりに捨て札してパルチザン・マーカーをSinkiang内に置くことで、パルチザンのためにプレイできたことに注意してください。

イラスト３：1936年の政治フェイズ。*これは、政治フェイズ中にプレイされた全てのカードを表示します。実際のゲームでは、IND のためにプレイされた工場カードは直ちに捨て札されて IND マーカーが上に移され、外交切り札は直ちに捨て札されて関連する影響力マーカーが置かれます。捨て札されたカードは、黒い「X」でマークされます（パルチザンの創設に使用されたら赤い「X」です）。表面を伏せてマップ下の秘密の研究室内にスライドされた技術開発のペアは、赤い「V」でマークされます。注釈：全てのカードは、読者の視点から垂直に表示される一方、実際のゲームでは所有しているプレイヤーの視点から垂直に向けられます。*

● 日本[H9/7]は、オランダ領東インド（DEI）外交カード（#A16）をテーブル上で表面にしてプレイします。外交解決時にそこの１枚の大英帝国の影響力マーカーを無効化します[H8/7]。オランダ領東インド（DEI）は、その赤い石油RESのため日本について各２RESとしてカウントされるため、RESが乏しい日本には魅力的です。

★ USA[H9/7]は、オランダ領東インド（DEI）のために素早く「固い絆[TIES THAT BIND]」切り札をプレイし、そこに二枚目の大英帝国影響力マーカーを追加し（外交解決時に、イン・プレイの日本のDEIカードを無効化します）、捨て札します[H8/7]。

★ ソヴィエト[H7/6]は、Mongolia内の影響力のために「類は友を呼ぶ[BIRDS OF A FEATHER] B」（#A54）をプレイし、そこにロシアの影響力マーカーを置いて捨て札します[H6/6]。Mongoliaは中国（支那）外なので、そこの影響力はロシアで、紅色中国ではありません（そこにはパルチザンは不可です）。

● 日本[H8/7]は、Mongolia内の影響力のために「恫喝[INTIMIDATION]」切り札（#A03）をプレイし、そこに影響力マーカーを追加し、そこのロシアの影響力マーカーを無効化し（両者を取り去ります）、切り札を捨て札します[H7/7]。

★ イン・プレイの日本のオランダ領東インド（DEI）カードの代わりに＋２の実質影響力をオランダ領東インド（DEI）に獲得することを望み、USAは「賄賂[BRIBERY]」切り札（#A14）と、オランダ領東インド上に三枚目の大英帝国影響力マーカーを置くために二枚目の外交カード（#A13）をプレイし、両者を捨て札します[H6/7]。「賄賂」切り札は、いずれかの小国に影響力を及ぼすために使用できますが、二枚目のカードはプレイされるときに捨て札しなければなりません。オランダ領東インド（DEI）内における２枚の大英帝国の影響力は重要です。なぜならば、これはDEIを大英帝国の保護国として確立し、保護者国に宣戦布告することなしで攻撃できないからです。１枚のみの大英帝国の影響力は提携国に相当し、宣戦布告なしで攻撃され得ます。

★ ソヴィエトは、影響力のために二枚目の「新疆[SINKIANG]」カード（#A02）をプレイし、テーブル上に表面を上にして残します[H5/6]。

● 日本は、「北京[PEIPING]」（#A42）をプレイし、やはりテーブル上に表面を上にして残します[H6/7]。

★ USAは、大英帝国への影響力のため「恫喝[INTIMIDATION]」（#A18）をプレイします（USはカナダに隣接しています）。New Delhi内にUSA/大英帝国の影響力マーカーを置き、捨て札します。[H5/7]。

★ ソヴィエトは、パルチザンのために「甘粛[KANSU]」（#A34）をプレイし、それを捨て札して１パルチザンをKansu内に置きます[H4/6]。

● 日本[H6/7]はパスします。

★ USAは「北京[PEIPING]」（#A48）をプレイし、日本の影響力を無効化します。両カードが捨て札されます[H4/7]。

★ ソヴィエトは、Sinkiangのために「国粋主義[NATIONALISM]」切り札（#A43）をプレイし、それを捨て札してそこに紅色中国マーカーを加えます（中国（支那）内のソヴィエトの影響力は、常に紅色中国です）[H3/6]。

● ★ ★ 日本[H6/7]、USA[H4/7]、ソヴィエト[H3/6]は全てパスし、政治カード・プレイが終了します。

© 2021 GMT Games, LLC

外交の解決

最初に、表面を上にして留まっているイン・プレイの全ての外交カードは、ターンの順番で解決されます。

USA は、New Delhi 内で USA／大英帝国の影響力マーカーをプレイし（そこを２枚にします）、大英帝国を捨て札します。これは VIETNAM を捨て札させ、別のそれを首都 Saigon 内に置きます。国民党の影響力マーカーが CHANGSHA、CHUMGKING、YUNNAN、KANSU に置かれ、これらのカードは捨て札されます。

ソヴィエトは、その２枚の「新疆 [SINKIANG]」カードを捨て札し、２枚の紅色中国影響力マーカーを中国（支那）地方内に置きます。

日本は、解決される表面を上にした１枚のカードを持ちます。これはその表面を上にした DEI カードを捨て札させ、１影響力を Batavia 内に置きます。この DEI 内の日本の影響力は、１大英帝国影響力を無効化し、両者を取り去ります。

二番目に、盤上の全ての影響力マーカーが解決されます。

中国（支那）では、USA が３枚の国民党影響力マーカーを Chungking 内に残し、これを国民党の衛星国にします。３枚の影響力は国民党 [Nat] 支配マーカー（影響力マーカーの裏面）に変更され、USA はそこにタイプを明らかにしない２CV 地方ユニットを置きます（Chungking 招集値＝２）。

USA は、別の中国都市（Chungking）を国民党支配下にもたらしたため**国民党都市 [Nat Cities]** マーカーを５に調整します（備忘：影響下の中国（支那）都市は USA の POP に対してカウントし、支配下都市のみが国民党都市に対してカウントされます）。いまや国民党は、Chungking と Changsha（USA POP を＋２で 13 に調整します）、Kansu（POP/RES なし）、Yunnan（同上）も獲得しています。

インドシナでは、USA は大英帝国にも（２）影響力を持つため、USA は POP＋６で RES も＋６です [合計すると POP 19/RES 16]。オランダ領インド（DEI）内に（２）USA／大英帝国影響力も持ち、＋１POP／＋３RES を獲得しています（POP 20/RES 19 に到達します）。重要なのは、オランダ領東インド（DEI）内の２影響力がその保護国状態を保証することです。いまや USA／大英帝国は、Vietnam 内に１影響力を持ちます。＋１POP／＋１RES（合計 POP 21/RES 20）。USA は多くの POP/RES の富を持ちますが、その生産は 7 IND に留まります。

支那における日本軍兵士

POP/RES の管理

現行 POP/RES の管理は、一貫して正確に行われなければ極めて問題になり得ます。ただし、全てのプレイヤーは、計算して現行 POP/RES 合計を確認する手助けのため、その生産記録欄上に記載された「POP/RES 参照」表示を使用できます。

例：この場合、USA は大英帝国の POP/RES の使用を獲得しているため、POP 17/RES 16 の参照ポイント「**USA Tot**」からカウントを開始できます。[注釈：大英帝国なしでは、代わりに「**US+Nat**」参照ポイントの POP 10/RES 11 から開始することになります。] その USA Tot 参照の 17 POP から開始して、USA はいかなる US／Nat／大英帝国 POP も失っておらず、Vietnam（1）、オランダ領東インド（1）、Chungking（1）、Changsha（1）から POP を獲得しているため、その現行 POP は 17+4=21 でなければなりません（チェック）。USA RES に関しては、いかなる US／Nat／大英帝国 RES も失わなかったので、「16」の参照 RES から開始して、USA は Vietnam（1）、オランダ領東インド（3）の RES を加えることができ、16+4=20 の現行 RES を確認します（チェック）。

紅色は Sinkiang 内の３枚の影響力マーカーを支配マーカーに変換し、その新たな衛星国内に１CV 紅色地方ユニット（この場合は民兵）を加え、その [支配下] 紅色招集マーカーを３へ移します。いまや紅色招集は３の CPC に一致しているので、未来の紅色代理生産は、年毎に３枚のアクション・カードに増加します。Mongolia 内のソヴィエトと日本の影響力マーカーは、互いを無効化します（両者を捨て札します）。

日本は、外交的な獲得を行いませんでしたが、オランダ領東インドが大英帝国の衛星国になることを妨げ、Mongolia を非同盟状態に保持しました。

手札枚数の遵守

この時点で、全てのプレイヤーはその認められた手札枚数限度を遵守するため、必要に応じて捨て札を要求されますが、全てのサイドはその限度よりも下です（USA H4/7；ソヴィエト H3/6、日本 H6/7）。これで政治フェイズが終了します。

フェイズ／季節マーカーを***春季 [SPRING]***へ前進させます。

© 2021 GMT Games, LLC

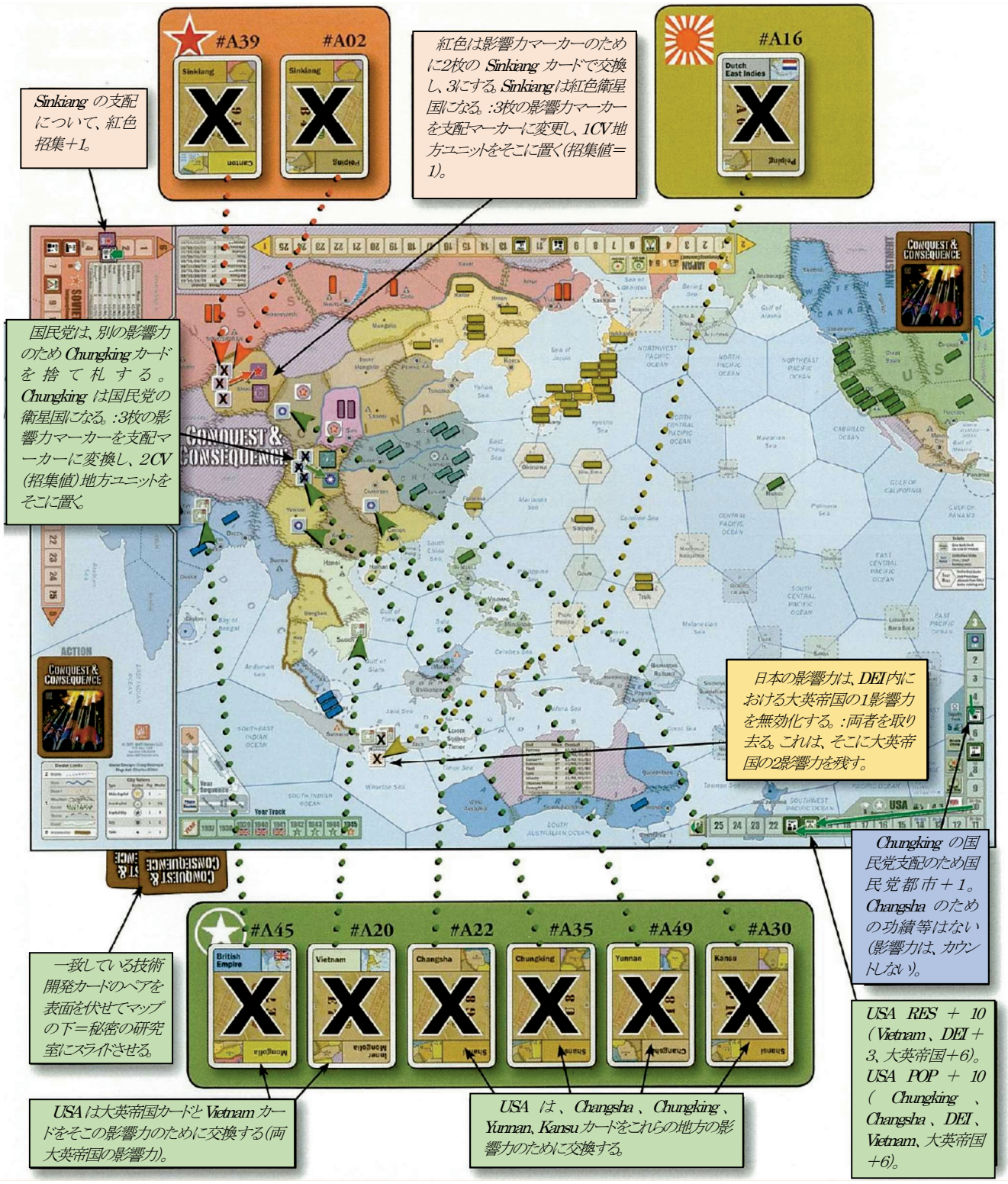


イラスト4:1936 年の外交解決。 *外交カード・プレイの実質効果を判定するため、敵対している外交カードと影響力マーカーを互いに無効化します(両者を捨て札します)。次いで、残っているイン・プレイの外交カードは、特定国家の影響力マーカーに変換され、3枚の影響力マーカーは支配マーカーに変換されます。:友軍ユニットが新生衛星国(Chungking と Sinkiang)内に配置されます。USA POP/RES マーカーは、その外交成果を反映させるために調整されます。紅色招集は3に上昇します。*

© 2021 GMT Games, LLC

1936年春季

1936年春季のコマンド・フェイズ

ターンの順番で、USAはパスし、ソヴィエトも同様です。

ただし、日本はコマンド・カードの表面を伏せてプレイします。どの相手も反応せず、両者は再びパスします。次いで日本もパスしなければならず、すでにプレイしたカードを持ちます。三連続のパスは、コマンド・フェイズを終了させます。日本は春季E5カード（#A05）を明らかにし、そのコマンド値を垂直に表示するため水平にプレイします。日本は春季プレイヤー・ターンを持ちますが、ライバルは誰もコマンド・カードをプレイしなかったので持ちません。

1936年春季の日本軍プレイヤー・ターン（E5）

移動フェイズ

日本のプレイヤー・ターンは移動フェイズで開始され、期間中に５つのユニット（E5）が移動する資格を与えられます。Osakaから Kyushuへ４ユニットを、Tokyoから Jeholへ１ユニットを移動させます。後者の移動は３スペースなので、これは海上ユニットか又は戦略的に移動している地上／航空ユニットの可能性があります（日本は、どちらか明かす必要はありません）。戦闘がないので、戦闘フェイズは飛ばされます。戦時の陣営はないため、補給フェイズも飛ばされます。

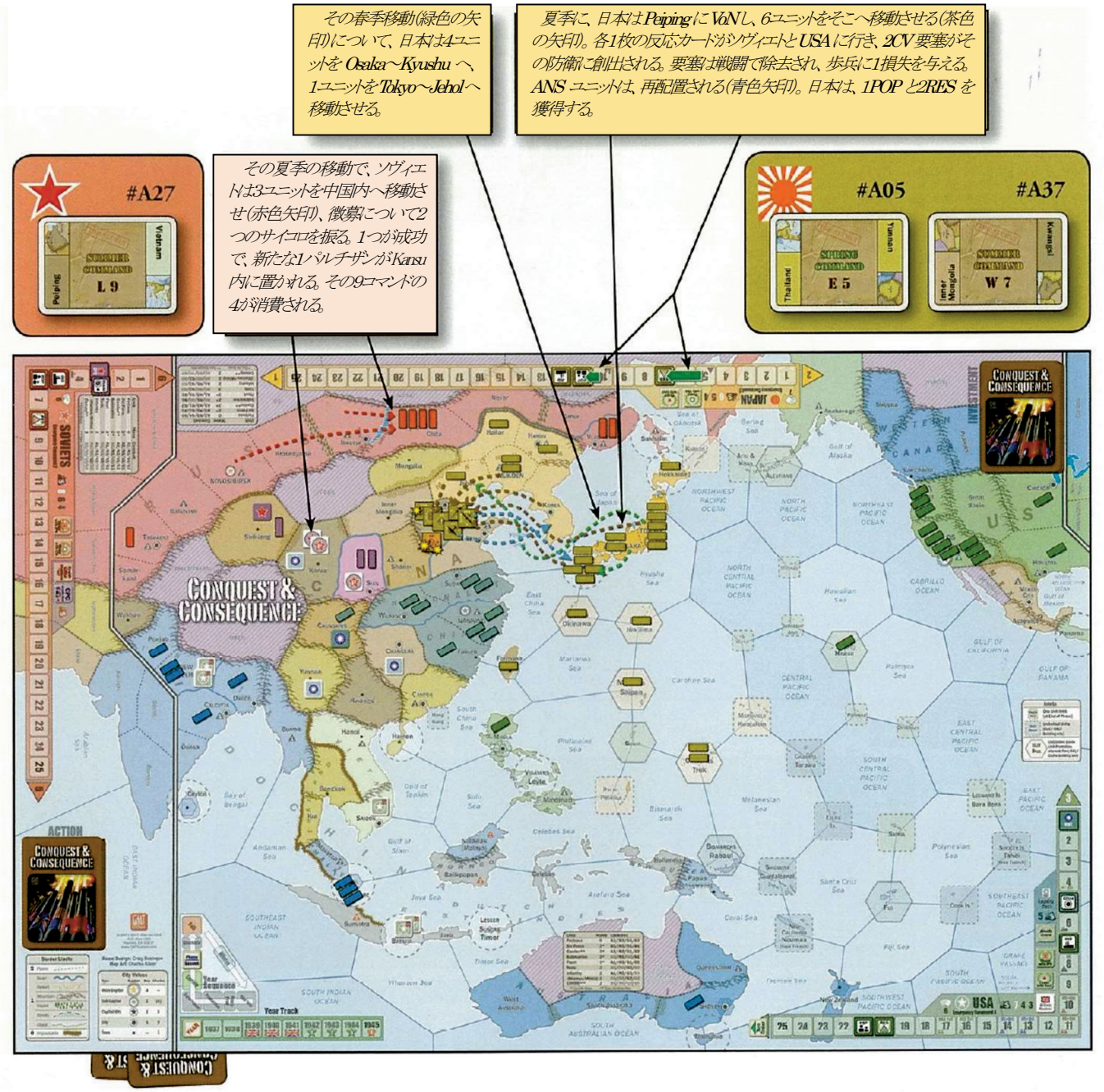


イラスト5：1936年の春季と夏季。 *春季に、日本はKyushuに4ユニットとJeholに1ユニットを展開する。夏季にソヴィエトは3ユニットをChitaに移動させ、2徴募の試みを行ってうち1つを成功させる。日本は Peiping に VoN して攻撃を実施し、防御要塞を1除去して1損失を被る。各ライバルは1枚の世界の反応カードを獲得するが、日本は＋1POPと＋2RESを獲得する。*

© 2021 GMT Games, LLC

1936年夏季

フェイズ／季節マーカーを**夏季[SUMMER]**へ進めます。

1936年夏季のコマンド・フェイズ

夏季を開始するため、USAとソヴィエトの両者はパスします。

日本はコマンド・カードの表面を伏せて投入します。次いでUSAはパスしますが、ソヴィエトもカードの表面を伏せて投入します。すでのプレイしているため、日本はパスしなければなりません。USAは再びパスし、ソヴィエトはパスしなければならず、コマンド・フェイズは終了します。

ソヴィエトは夏季L9コマンドカード（#A27）を明らかにし、**日本は夏季W7コマンド・カード（#A37）を明らかにし、両者はそれ**らの視点から水平に表示されます。ソヴィエトは、最初の夏季プレイヤー・ターンを持ちます。なぜならば、「L」は「W」の前に来るからです。

1936年夏季のソヴィエト・プレイヤー・ターン

移動フェイズ

最初の移動で、ソヴィエト[L9]は9ユニットを移動させる資格が与えられます。2ユニットをNovosibirskからChitaへ（戦略移動）、1ユニットをIrkutskからChitaへ移動させます（ユニットが交戦していないため、越える境界線は何ら影響を持ちません）。ソヴィエトは残っているコマンドを、パルチザンを徴募するために消費することを選択します（全てのユニットの移動後でなければなりません）。2つのみの「反体制」地方（すなわち、パルチザンによって占められたそれ）を持つため、徴募で2コマンドのみを消費できます。を振って - で新たな1パルチザンを創出し、Kansu内に置かれます（反体制地方内へ行かなければなりません）。残っている4コマンドは、犠牲にされます。戦闘はありません。

1936年夏季の日本軍プレイヤー・ターン

移動フェイズ

日本（W7）はPeipingにVoNを発動し、直ちに相手側に各1枚の世界の反応カードとPeiping内に2CV中立要塞をもたらします（その招集値＝2であるため）。その最初の4コマンドで、日本は最初にJehol、Mukden、Kyushu、KoreaからPeiping内へ4ユニットを移動させます、TokyoからPeipingへ更に2ユニットを移動させます。

戦闘フェイズ

日本は、Peipingに進入している6ユニットを明らかにします。3地上ユニットは、北方の平原境界線（境界線限度2）から越えた2つの歩兵ユニット（MukdenとJeholから）と、Kyushuから沿岸境界線（境界線限度1）を越えて海上侵攻した1海兵ユニットです。残りの3ユニットはANSユニットで、境界線限度から除外されます。日本のPeiping内への移動は、境界線限度を正確に守られています。

要塞が最高の戦闘優先順位（ユニット表上の最上部から下へカウントします）を持つため、防御している2CV要塞が最初に戦闘アクションを行います。要塞は退却できないので（移動不可）、射撃しなければなりません。要塞は最初に地上ユニットを目標にしなければならないので、要塞はG4火力（ユニット表を参照）で2つのサイコロを振り（CV毎に1つのサイ）、「2G4」として注記されます。サイの目は - で1命中と1はずれです。「3」はG4の「4」以下なので命中です。より強力な3CV日本軍歩兵が1ステップ損失を受けて2CVになります。

次のユニット表では空軍が来るため、日本軍の2CV空軍が次に射撃し、G1火力[2G1]で要塞を目標にします。命中には「1」が必要で、 - を振ってはずれです。次に空母が来て、3CV空母が3GIで射撃します。: - - で1命中を獲得して要塞を1CVへ減少させます。次に艦隊が来て、4CV艦隊が4G1で射撃します。: - - - ではずれです。次に歩兵が来ます。: 日本は1つの2CV歩兵が2G3で射撃します。: - ではずれで、他の2CV歩兵が射撃して - で要塞は二番目の命中で除去されて戦闘が終了します。勝利した全ユニットは再び立てられた隠蔽モードに復帰し、攻撃しているANSユニットは望むのであれば再配置できます。日本は、その空軍をKoreaへ戻し、艦隊と空母をKyushuへ再配置します。日本は、Peipingの支配を奪取しているので、日本の支配マーカーがそこに置かれ、日本のPOPは＋1、RESは＋2調整されます。

1936年夏季の補給フェイズ

戦時の陣営がないため、これは飛ばされます。**フェイズ／季節**マーカーを秋季へ進めます。

上陸作戦訓練を行う日本海軍第81警備隊
1941年、ヴェトナム・カムラン湾

© 2021 GMT Games, LLC

1936年秋季

1936年秋季のコマンド・フェイズ

USAはコマンド・カードをプレイし、日本も同様で、ソヴィエトはパスします。USAは秋季J7（#A50）を明らかにし、日本は秋季L7（#A52）を明らかにします。USAが先行です。

1936年秋季のUSAプレイヤー・ターン（J7）

移動フェイズ

USAは、Natユニットを Fukienから Suchowへ、１つを Nankingから Fukienへ移動させ、おそらく Natの北方防衛を強化します。大英帝国ユニットを New Delhiから Calcuttaへ移動させ、Calcuttaからジャワ海まで別に４スペース（戦略的に）移動させます。最後に、３USユニットを LAから Hawaiiへ戦略的に移動させます。戦闘はありません。

1936年秋季の日本プレイヤー・ターン（L7）

移動フェイズ

日本はTsingtaoにVoNを行い、２ユニットをPeipingからTsingtaoへ、１つは陸上（河川境界線限度＝１）と１つは海上（沿岸境界線限度＝１）によって移動させます。Koreaから三番目のユニットを追加します。これらは、後にそれぞれ歩兵、海兵、空軍であることが明らかにされ、境界線限度は正確に守られました。２CVの防御要塞がTsingtao内に置かれ、各ライバルに更に１枚の世界の反応カードが与えられます。

南方では、日本は４ユニットで Fukienへ侵攻します。: Kyusyuから東シナ海を介して３と、Formosaから南シナ海を介して１です。この攻撃は、代理勢力（VoPP）中国国民党の侵犯を構成するため、４枚の世界の反応カードが USA（のみ）に与えられ、*並びに*国民党の忠誠度（KMT）が「２」まで１だけ進められます。

イラスト6: 1936年の USAと日本の秋季プレイヤー・ターン。 *USAは、インド、中国(支那)、US内の部隊を再展開する。日本は Tsingtaoに VoNを行うが、その奪取には失敗する。国民党に VoPPも行い、Fukienに侵攻して艦砲射撃でそこを征服する。*

© 2021 GMT Games, LLC

攻撃しているユニットは、Kyushu からの２CV 歩兵ユニット、４CV艦隊、３CV空母と Formosa から南シナ海を介しての１CV海兵であることが明らかになります。２つの地上ユニットが異なる沿岸境界線を越えたため、沿岸境界線限度（境界線毎に１）は正確に守られています。

戦闘フェイズ

青島 [Tsintao]

２CV の防衛要塞は２つのサイで、G4（2G4）で射撃し - で２命中です。命中は適用の瞬間に最強の目標に当てはめなければならないため、１命中が各日本軍地上ユニットに適用されます。次いで日本軍の２CV空軍が 2G1 で要塞を射撃し、 - を振ってはずれです。減少した１CV 歩兵が 1G3 で射撃して を振って命中し、要塞を１CV に落とします。海上上陸している海兵は射撃できるため、減少した１CV海兵は 1G2 で射撃し、 を振ってはずれです。このターンの戦闘が解決されます。: Tsingtao は非征服状態に留まり、１CV の防衛要塞はいまだに [競合状態] エリアを支配することを表示するため立てた状態に戻されます。活性 ANS ユニットは、戦闘の終了時に再配置できるため、日本空軍は Kyushu に再配置されますが、地上ユニットはそこに留まり、領有者ではなく侵略者なので表面を向けます（11.54 を参照）。

福建省 [Fukien]

３CV 日本軍空母は最初に 3G1 で射撃し - - を振ってはずれです。次に４CV艦隊が 4G1 で射撃し、 - - - を振って１命中で１CV 防御 Nat 民兵を除去して戦闘が終了します。Fukien は首都でないため、支配マーカーは置かれません。その首都である Nangking が友軍支配下でない限り、占められる場合にのみ支配されます。勝利した日本軍ユニットは、立てた状態に戻され、２つの ANS ユニットは Formosa へ再配置する選択肢を持ちます。この秋に、POP 又は RES の変更は発生していません。

秋季の補給フェイズ

戦争がないため、補給は行われません。

1936 年冬季

フェイズ／季節を冬季へ進めます。

USA はパスし、冬季再配備移動のためにコマンド・カードを消費する意思はありません。ソヴィエトも同様にパスします。日本もカードを消費する意思がないためパスします。これで 1936 ゲーム年は終了します。

1937 年の新年

1937 年を開始するため：

- **年** [Year] マーカーを 1937 年へ進めます。
- **フェイズ／季節**マーカーを新年へ進めます。
- 25VP に近い者がいないため、勝利チェックは無視できます。
- USA とソヴィエトは、容器から見ないで平和配当チットを引きます。見た後で相手側から秘密に保つため、それらを裏にして置きます。日本は前年に戦闘を遂行したので、これを獲得しません。
- 捨て札を組み込んで、両デッキをリシャッフルします。
- ターンの順番を判定するため、サイが１つ振られます。この場合、「６」が振られ、ターンの順番が生まれます。: ソヴィエト～日本～USA です。ターンの順番 [Turn Order] マーカーは日本を指している Novosibirsk 近くの赤い三角形の「６」に置かれます。

1937 年の生産

フェイズ／季節マーカーを生産へ進めます。

ソヴィエトは、この年のターンの順番で最初です。CPC と紅色招集の両方が３で、代理生産は表面を伏せた３枚のアクション・カードを引きます（生産が完了するまで見ることができません）。６の POP と５に上昇した IND で、その生産レベルは５です。４枚の資本投下カードを購入し、中国（支那）内に存在しているユニットを１ステップだけ増強（「昇格」）させます。

次の日本は、生産 11 を有します（POP 11 / IND 12）。Fukien 内の２ユニット、Jehol 内の１ユニット、Mukden 内の２ユニットに１CV を加え（昇格）、３枚のアクション・カードを購入します。

USA は Wuhan 内と Suchow 内の１の増強にその２代理生産（KMT 限定）を消費します。７の USA 陣営生産を、３枚のアクション・カードと４枚の資本投下カードに消費します。

これで 1937 年の生産フェイズは完了です。**フェイズ／季節**マーカーを政治フェイズに進めます。

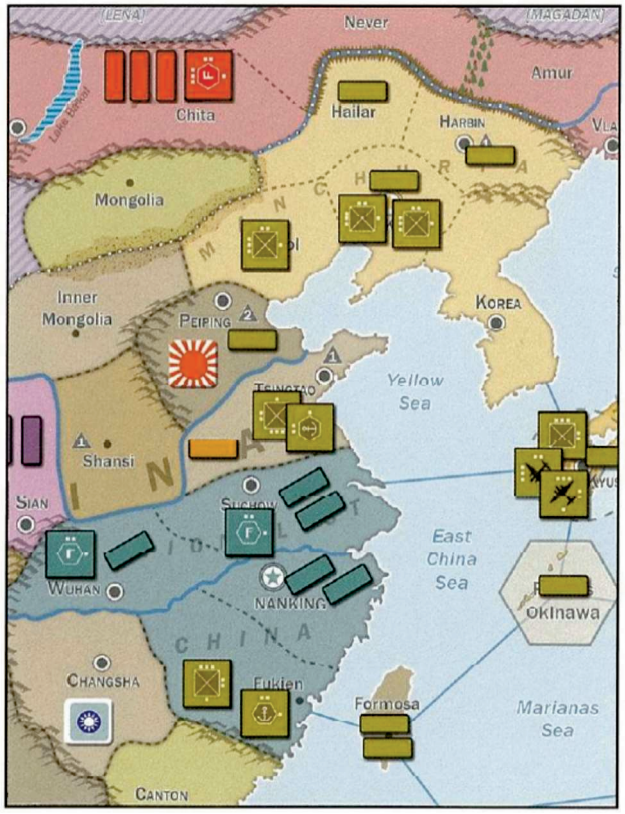


イラスト 6A：1937 年の生産。創設されたユニットはここで表面を向けて表示されるが、もちろん実際のゲームでは隠蔽状態に留まる。[注釈：Tsingtao 内の２ユニットは、創設されたのではなくそこの侵略者なので表面を向けている。]

© 2021 GMT Games, LLC

1937年の政治フェイズ

★ ● ソヴィエトは、ターンの順番で最初です。ソヴィエトはパスし、日本も同様です。

USAは、３枚の資本投下カードをプレイして捨て札し、合計７工場でそのINDを７から８へ上昇させます。

★ ソヴィエトは、８工場相当の２枚の資本投下カードを表示して捨て札し、INDを５から６へ上昇させます。

● 日本はパスします。

USAは、Yunnan内の２国民党影響力のために「恫喝[INTIMIDATION]」切り札をプレイして捨て札します。それでも最大の超過手札を有するUSAは、Changsha内の２影響力のために「国粋主義[NATIONALISM]」をプレイします。USAは中国（支那）内で切り札をプレイし、各２国民党影響力を集めます。

★ ソヴィエトは、CPCコストを４工場へ減少させるため、２枚の土地改革紅色技術開発カードをプレイします。１枚を捨て札し（他方を表面に向けて保持し）、CPC忠誠度コスト・マーカーをその「４」面に裏返します。

● 日本はパスします。

USAはKansu内の２国民党影響力のために「類は友を呼ぶ[BIRDS OF A FEATHER] B」切り札を、オランダ領インド内の三番目のUSA／大家帝国影響力のために「類は友を呼ぶA」をプレイして捨て札します。インドシナ内のUSA陣営の影響力は、常にUSA／大家帝国の影響力としてマークされます。

★ ソヴィエトは、影響力のために「MONGOLIA」カードの表面を向けてプレイします。そこの三番目のパルチザンのために「KANSU」カードを捨て札します。1936年の政治フェイズに見られたごとく、複数カードのプレイが認められます。

● 日本は、「国粋主義」切り札をプレイし（捨て札）、自身の影響力マーカーの１つをオランダ領インド内に置き、そこの１USA／出し英帝国の影響力を無効化します（両者を取り去ります）。

USAは、別の「類は友を呼ぶ」Aをプレイして捨て札し、三番目のUSA／大英帝国の影響力をNew Delhi内に置きます。無効化されなければ、活性USA同盟国として大英帝国を獲得します。

★ ソヴィエトは、Mongolia内の影響力のために「戦友[BROTHERS IN ARMS]」切り札をプレイ／捨て札します。

● 日本は、マップ上でオランダ領東インド（DEI）カードを表面に向けてプレイします。

USAは、オランダ領東インド（DEI）内に別の大英帝国の影響力マーカーを置くため、別の「類は友を呼ぶA」切り札をプレイ／捨て札します。

● 日本はパスします。

USAは自身のオランダ領東インド（DEI）カードをプレイし、日本の影響力を無効化します（両者を捨て札します）。

★ ● ★ 全３人プレイヤーがパスし、政治セグメントのカード・プレイが終了します。

1933年、日本軍による熱河省侵攻中の「大刀会」からの中国軍兵士。

© 2021 GMT Games, LLC

イラスト7:政治フェイズ
1937年のカード・プレイ。

© 2021 GMT Games, LLC

1937 年政治フェイズ：外交の解決

★ ソヴィトの Mongolia カードは、Mongolia 内で三枚目のロシア（中国（支那）の外部）影響力へ変換され、これをロシアの衛星国にします。そこの３枚の影響力について１枚の支配マーカーが代用され、１CV ロシア軍ユニットが配置されます（招集値＝１）。POP/RES 又は紅色招集（中国（支那）の外部）の変更はありません。

● 日本は、解決するためのカードをイン・プレイに残していません。

USA は、Kansu、Changsha、Yunnan 内に国民党衛星国を獲得します。：各場合に、国民党支配マーカーが３枚の影響力を代行し、衛星国ユニットが置かれます。国民党都市は、国民党の新たな Changsha *支配*獲得で６に移されます。オランダ領インド（DEI）内の３USA／大英帝国の３影響力は、USA／大英帝国の衛星国へ変換させます。：１枚の USA／大英帝国の影響力マーカーを支配に裏返し、２CV 大英帝国ユニットを置きます。New Delhi 内の３USA／大英帝国の３影響力は、大英帝国自体を「衛星国」（＝積極的な構想を行うことができる USA 陣営の活性メンバー）に変換します。USA 記録欄上の「**大英帝国中立 [BrEmp Neutral]**」マーカーを「**大英帝国－US 同盟 [BrEmp－USAAlly]**」に裏返します。大英帝国ユニットはすでにマップ上にあります。：新たなユニットは置かれません。オランダ領東インド（DEI）と大英帝国の両方で、その含まれる POP/RES はすでに USA によって主張されているため、POP/RES の変更を登録する必要はありません。

この時点で、他のゲーム状況を図示するため 1941 年まで飛ばします。

***イラスト8：1937 年の外交解決。** USA は、大英帝国とオランダ領東インド(DEI)の陣営内への追加と中国(支那)内の新たな3つの衛星国で、非常に強力な立ち位置を持った。ソヴィエトは、Mongolia 内に戦略的衛星国を獲得し、Kansu 内に別のパルチザンを追加している。日本は、外交効果を通して中国(支那)内で自身に有利な戦力を増強している。*

© 2021 GMT Games, LLC

1941 年夏季

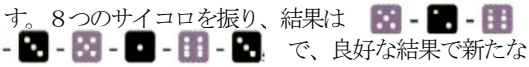
ここで他のゲーム状況を実演するため、1941 年夏季に飛びます。全ての陣営は、平時に留まっています。1941 年のターンの順番は：USA～日本～ソヴィエトです。USA は、１秘密の技術開発を持ちます。日本は、急降下爆撃と自動機関砲を持ちます。ソヴィエトは、プロパガンダと土地改革を持ちます。日本は、中国（支那）沿岸とヴェトナムを奪取しています。

1941 年夏季のコマンド・フェイズ

先行する USA はパスしますが、日本（S9）とソヴィエト（J9）の両者が（表面を伏せた）コマンド・カードをプレイした後、USA もコマンド・カード（Y6）をプレイし、コマンド・フェイズが終了します。コマンド・カードが明らかにされたとき、ソヴィエトは J9 カードで最初のプレイヤー・ターンを与えられます。

ソヴィエト・プレイヤー・ターン（J9）

移動フェイズ

使用可能な９コマンドで、ソヴィエトは Kansu から内 Mongolia まで１ユニット移動のみを行います。その徴募率を二倍にするプロパガンダ紅色技術開発で、最大の徴募を望みます。徴募の試みは、すでにパルチザンを含んでいる「反体制地方」の数に限定されます。これらは現在８つなので、徴募のために８コマンドを残して持ちます。８つのサイコロを振り、結果は  で、良好な結果で新たな４つのパルチザンが Sinkiang、Stan、Shansi、内 Mongolia 内に置かれます（地方毎に新たな１徴募のみが可能）。

戦闘フェイズ

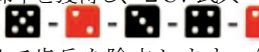
内 Mongolia 内で、ソヴィエトは６CV の紅色民兵を明らかにして、単独の日本軍１CV 歩兵ユニットを攻撃します。民兵と歩兵は同じ戦闘優先順位を持つため、防御側が先行です。防御している日本歩兵は IG3 で射撃し、 で１命中を獲得し、２CV 民兵ユニットの１に適用されます。民兵は 5G2  で応射し上記のサイの目で歩兵を除去します。紅色は、内 Mongolia の支配を奪取し、日本の支配マーカーを取り去って紅色支配マーカーを置きます。支配が達成されたので、ソヴィエトは紅色招集を５へ上昇させます。

イラスト9：1941 年夏季のソヴィエト・ターン。移動について、紅色は内 Mongolia 内に追加のユニットを送り、パルチザンを8回徴募し、新たな4パルチザンを追加することに成功する。戦闘中、ソヴィエトは内 Mongolia を攻撃し、そこの1CV 日本軍歩兵の除去は、1CV 民兵損失のコストである。

© 2021 GMT Games, LLC

日本軍プレイヤー・ターン（S9）

移動フェイズ（騙し討ち移動）

日本はUSAに宣戦布告し、そのUSAとの**平時 [Peace With USA]**マーカーをUSAへ**宣戦布告 [DoW on USA 1VP]**面へ裏返します。USAはその日本との平時 [Peace With Japan] マーカーを取り去って下の「日本 DoW－1工場コスト [“Japan DoW －1 Factory Cost”]」ボックスを明らかにし、その工業コストが7から4工場へ1レベル減少していることを示します。加えて、両陣営はここで戦時です。：そのRESブロック・マーカーを、三角形を黒く塗りつぶした面へ裏返し、その RES を生産のためにカウントすることを示します。

次いで日本（S9）は、騙し討ち攻撃を実施します。Hawaii を攻撃するために Carolines から５ [明らかに海上] ユニットを３エリア、Manila を攻撃するために Formosa から３ユニットと Canton から１ユニットを移動させます。騙し討ち攻撃は、海上の敵ユニットを通過する騙し討ち移動を認めますが、日本が移動で通過するいかなる海にもUSAユニットが位置しないため、これは必要ありません。

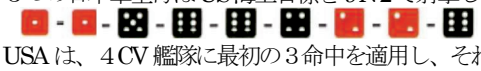
日本は、パルチザン鎮圧のために Shansi 内の両ユニットと Canton 内の両方も投入し、それらをその場で表面に返します（移動が発生しないため、コマンドの消費は不要です）。

戦闘フェイズ

ハワイの陸上戦闘（騙し討ち攻撃）

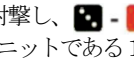
日本は、この戦闘を最初に解決することを選択します。日本軍の攻撃は、２つの４CV 艦隊と３つの３CV 空母であることが明らかになります。地上ユニットが存在しないため、この攻撃は襲撃で、攻撃している全ての ANS ユニットが戦闘終了時に退却しなければならないことを意味します。６つの US 防御ユニットは、２CV 要塞、２CV海兵、２CV空軍、４CV艦隊、２CVと１CVの空母であることが明らかになります。

騙し討ち襲撃

騙し討ち襲撃は、通常の戦闘ラウンドが開始される前に、攻撃している空軍と空母によるフリーな不可逆的な応射射撃を認めます。３つの日本軍空母はUS海上目標を9N2で射撃し、４命中のため  を振ります。USAは、４CV 艦隊に最初の３命中を適用し、それを１CV へ減少させますが、次の [二重] 命中はいまや存在するUS海上ユニットで残っている最大の２CV 空母に対して適用しなければなりません。空母は除去されます。

奇襲戦闘

次いで戦闘は、通常の DoW 奇襲戦闘へ進みます。要塞は最高の戦闘優先順位を持つため、防御している２CV の US 要塞は最初に 2N3 で射撃し で１命中を獲得し、日本は現在の最大海上ユニットの１つである４CV 艦隊へ適用します。次の戦闘優先順位は防御している２CV の US 空軍で、2N1 で射撃して で別の命中を獲得し、日本は残っている４CV艦隊に適用します。

次の戦闘優先順位は、空母です。DoW 奇襲先制射撃で、攻撃している日本軍空母は防御しているUS空母の*前に*射撃します。最初の３CV の本軍空母の海上への 3N2 射撃は、 で１命中を振り、USAはその残っている１CV艦隊に適用し、それを沈没させます。二番目の日本軍空母はやはり 3N2 で海上を射撃し、  ２命中を振って残っている最後のUS海上ユニットである１CVのUS空母を、海上目標が残らないため１「オーバーキル」を浪費して除去します。三番目の日本軍艦隊は6G1でUS地上を を振ってはずれです。次に戦闘優先順位で、２つの３CV 日本軍艦隊は6G1でUSの地上ユニットを射撃し、１命中のために を振り、USAは２CV要塞ではなく２CV 海兵に適用することを選択します。歩兵は戦闘優先順位で最後ですが、減少状態の１CV の US 海兵は対海上力が無力なので射撃できず、戦闘ラウンドは終了し、このターンの陸上戦闘は完全に解決されます。日本の攻撃は襲撃なので、その ANS ユニットは退却しなければならず、Marshall 諸島へ再配置されます。Hawaii への日本の騙し討ち攻撃は、日本にとって最小の犠牲で、そこのUS海上部隊を完全に除去しました。

マニラの陸上戦闘（騙し討ち攻撃）

Manila では、９CVの日本空軍と２CV海兵が明らかになり、USの３CV要塞と１CV艦隊を攻撃します。

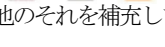
騙し討ち襲撃

全３つの日本空軍がUS要塞を9G1で射撃し、 を振り、それを除去するために幸運な３命中を獲得します。

奇襲戦闘

要塞が消えたので、攻撃している空軍は DoW 奇襲戦闘ラウンドに最初の戦闘優先順位を持ちます。急降下爆撃は、空軍に 9N2（1ではなく）で射撃を認め、 を振って１CV の US 艦隊を浪費した１超過命中で除去します。海上上陸した日本軍海兵は、射撃するものを持ちませんが、地上ユニットとして Manila の支配を奪取し、それ故フィリピン全体を支配します。地上支援の存在でこれは襲撃ではないため、空軍は望むのであれば留まることができ、そのようにします。日本は Manila 内に支配マーカーを置き、その POP＋１と RES＋１を調整し、USA はその POP－１と RES－１を調整します。日本の騙し討ち攻撃はフィリピンを征服し、損害なしでそこの４US CV を撃破しました。

パルチザンの鎮圧

中国（支那）内で、日本はShansiとCanton内のパルチザンを鎮圧しています。Shansi内の４CVの歩兵は を振り、１パルチザンを取り去ります。Cantonでは、その３CVの歩兵は  を振って１パルチザンを除去しますが、発生した他のそれを補充します。

USA プレイヤー・ターン（Y6）

Guam 内の位置はほぼ包囲されており、USA は全３ユニットを戦略移動で危険外へ出します。１つを Samoa へ、１つを Rabaul、１つを Batavia です。Singapore とオランダ領東インドを心配して、大英帝国ユニットも Calcutta から Sumatra へ移動させ、２ユニットをインド内に再展開します。戦闘はありません。

夏季補給フェイズ

補給チェック

いまや戦争が存在するため、補給フェイズはもはや無視できません。USA と日本は、戦時の陣営として、正当な補給線について全ての地上ユニットをチェックしなければなりません。補給線はユニットから支配下の陣営補給源（すなわち、主要首都／副次首都）まで、友軍エリアのみ（公海を含む）を通過してたどられます。USA の補給源は、LA と New Delhi です（Nanking が陥落したため）。日本の補給源は、Tokyo、Osaka、Mukden です。イラスト 10 を調べると、どちらのサイドも補給線に問題があるユニットを持たないことは明白です。

© 2021 GMT Games, LLC

封鎖チェック（夏季のみ）

夏季補給フェイズにのみ、戦時の陣営は敵の POP/RES までの通商路を封鎖していると封鎖を確立できます。通商路は、支配下の POP/RES から友軍生産拠点（日本は Tokyo で USA は LA）へたどられますが、敵支配下のエリアを通過できません（中立エリアはOKです）。この封鎖チェック時に正当な通商路をたどれない POP/RES は、**封鎖 Blockade** マーカーでマークされます。次の年の生産が到着するとき、封鎖状態としてマークされた全ての POP/RES は、再び正当な通商路についてチェックされます。それでも封鎖状態であると、その生産にカウントできません。ただし、再びイラスト 10 を参照すると、現在脅かされている通商路がないことは明白です。

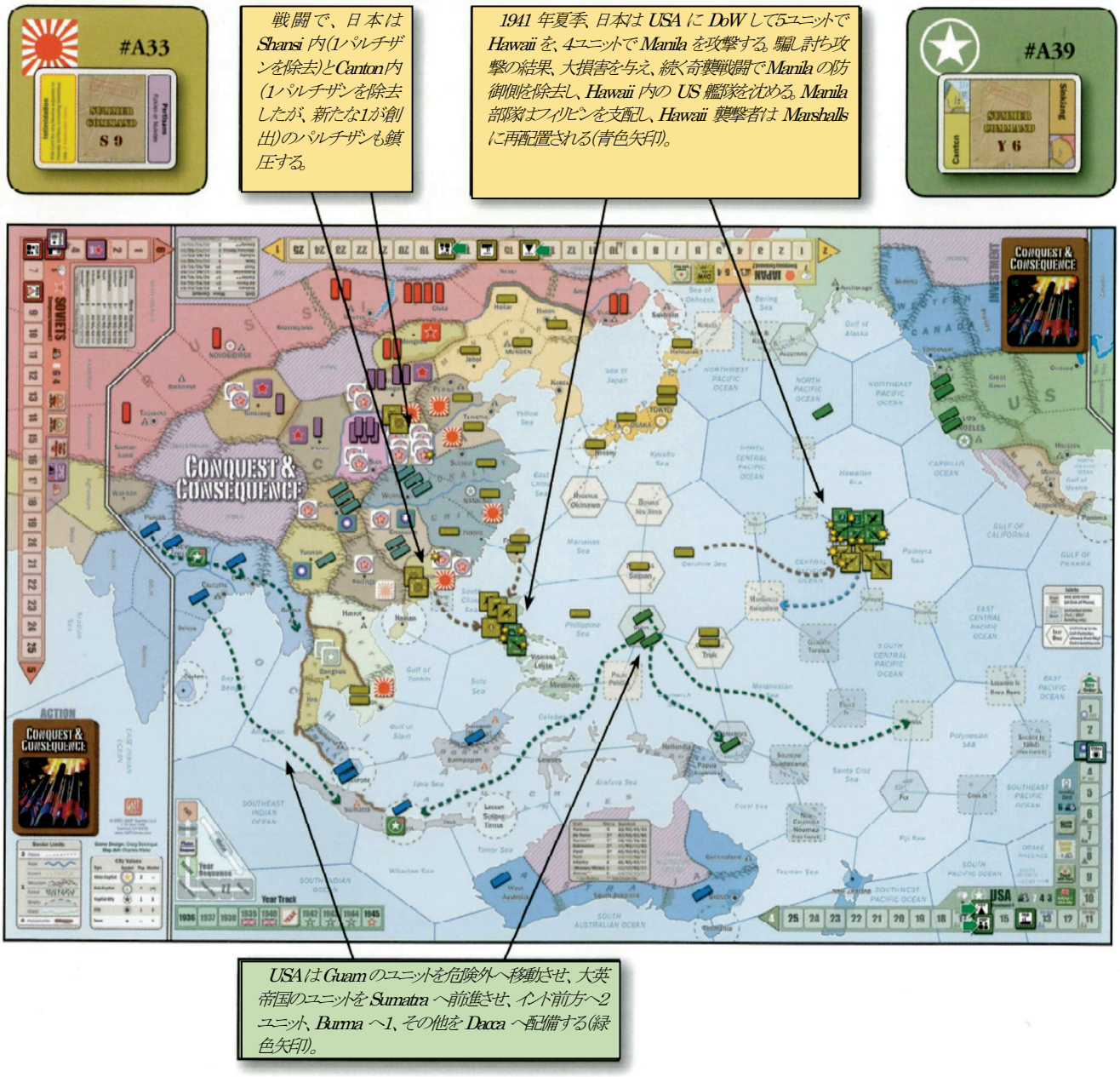


イラスト 10: 1941 年夏季の日本と USA のプレイヤー・ターン。 *日本は USA に DoW し、Hawaii と Manila で破滅的な騙し討ち攻撃を実施し、Hawaii 内で US 海軍を沈めてフィリピンを征服し、USA の犠牲で+1POP(18 へ)と+1RES(14 へ)を獲得する(USA の POP/RES は両方とも 16 へ減少する)。日本は Shansi 内の1パルチザンの鎮圧に成功する。USA は、Guam から自軍部隊を引き抜き、3つの大英帝国ユニットを前方へ配置する(移動の前に USA ユニットが表示される)。*

© 2021 GMT Games, LLC

1941 年秋季

秋季のコマンド・フェイズ

フェイズ／季節を秋季へ移します。USA はコマンド・カードを投入し、日本も同様に行います。ソヴィエトはパスし、日本は A6 カードで先行し、次いで F7 で USA です。

日本軍プレイヤー・ターン（A6）

移動フェイズ

最初に、日本は Saigon から Balikpapan へ 1 ユニットを海上侵攻させ、その無防備の石油 RES を捕獲します（地上ユニットと仮定します）。次いで、4 ユニットを Manila から Sarawak へ送り、Borneo のその他の石油 RES について賭けに出ます。最後の移動は Canton から Manila へです。残っている Canton ユニットと Shansi 内の両ユニットをパルチザンの鎮圧に投入し、それらの表面を上に向けます。

イラスト 11：1941 年秋季～冬季。日本は Borneo へ侵攻してその両石油 RES を奪取して、いまや十分な RES レベル（18）を確保し、戦時なのでこれらをカウントしなければならない。Shansi 内のパルチザン鎮圧はしっぺ返しに会い、そこに実質 1 パルチザンを創出する。USA は 2 つの弱い防御移動のみを行う（緑色矢印）。日本は冬季コマンド・カード（秋季 H8）を消費し、8 までの冬季再配備移動を行い、根拠地内又は本国領土内のみへの戦略移動（すなわち、友軍エリアを通過する二倍の移動）を認める。両ライバルがパスする。日本は、Marshalls から Mnila 内の根拠地まで自軍 5 ユニットを戦略移動させ（紫色矢印）、3 冬季再配備コマンドを残している。

© 2021 GMT Games, LLC

戦闘フェイズ

サラワク [Sarawak]

Sarawak 内で防御しているユニットは、１CV の大英帝国潜水艦であることが明らかにされます。３つの日本空軍が 9S1 で攻撃し、- - - - - - を振って　２命中で潜水艦を沈めます。残っている日本軍 SNLF ユニットはもはや目標を持ちませんが、+2 RES の Sarawak を占領します。日本は Balikpapan 内のユニットが地上ユニットであると宣言して別の+2 RES を追加でき、そのRESマーカーを＋４で18へ調整します。USAは、そのRESを－２で 14 まで減少させなければなりません。日本は、その空軍を再配置させないことを選択します。Sarawak 又は Balikpapan のどちらも日本軍支配マーカーを受け取ります（首都ではありません）。これらは、日本軍支配に留めるために守備隊が置かれなければなりません。

パルチザンの鎮圧

日本は、再び Shansi と Canton 内のパルチザン鎮圧を選択します。Shansi 内の４CV 歩兵は - - - を振って新たな２パルチザンを生み出し、一方で１のみを除去します！　Canton では、２CV の歩兵が - を振って１パルチザンを除去し、一方で１を生み出して実質的に効果なしです。

USA プレイヤー・ターン（F7）

F7 コマンド・カードをイン・プレイに持っているにもかかわらず、USA は２のみの有効な移動を見つけることができ、Hawaii の防御を強化するために Samoa の US ユニットを、Sumatra 内の大英帝国ユニットを Batavia 内へ送ります。その他の５コマンドは浪費されます。

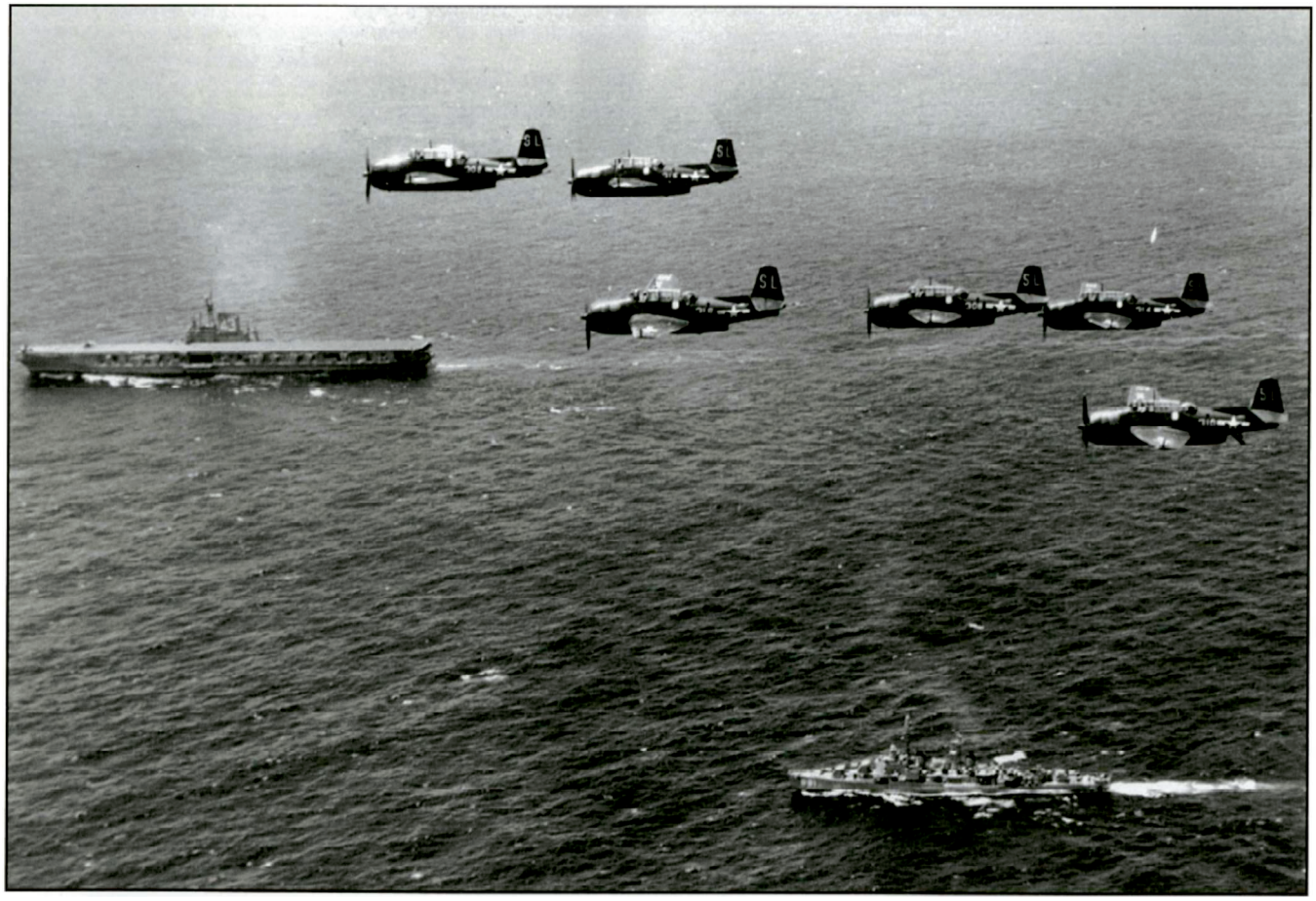
秋季補給フェイズ

大雑把に調べたところ、補給線が何らか危険な USA 又は日本軍ユニットはありません。

1941 年冬季

USA は冬季コマンド・カードの投入を辞退します。日本は、１枚をプレイすることに決めますが、ソヴィエトは辞退し、USA も再び辞退します。

日本の冬季コマンド・カードは、秋季 H8 で、友軍根拠地又は本国領土内へ８までの戦略移動を認めます。Marshalls 内の５ユニットを Manila 内の自軍根拠地へ再展開そのうちの５を使用します（これは、Marshalls では不可能な、自軍損傷艦隊の再建を認めることになります）。その他の３コマンドは浪費されます。



飛行中の TBF アヴェンジャー雷撃機から見た USS コーラル・シー（CV-43）と駆逐艦 USS ボーデロン（DD-881）。

© 2021 GMT Games, LLC

1942年の新年

年マーカーを1942年へ、**フェイズ／季節**マーカーを新年へ進めます。デッキをリシャッフルし、捨て札を組み込みます。ソヴィエトは、平和の配当を引きます。日本とUSAは、戦時なので引きません。ターンの順番のサイの目は「1」です。：日本～ソヴィエト～USA。USAは自軍の3つの1942年海軍建造ユニット*並びに*その最初の2つのDoW対応ユニットを受け取り、それらを全てLA内に置きます。これらのユニット*は*、1942年のUSA生産で増強可能です。

生産フェイズ

フェイズ／季節マーカーを生産へ進めます。

● 日本は、その16の生産で先行します。5枚のアクション・カード、3枚の資本投下カード、5つの新たな基幹部隊（Truk、Iwo Jima、Osaka、Kyusyu 2内に）を購入し、（Tokyo、Osaka、Shansi内の）3つのユニットを増強します。Iwo Jima内の新たな基幹部隊は、本国領土（日本）の外部に創設できる唯一のユニット・タイプである要塞又はSNLFでなければなりません。Trukにも同様に適用しますが、すでにそこには要塞があるため、新たな基幹部隊はSNLFでなければなりません。

★ ソヴィエトは、代理生産のためにその3枚のアクション・カードを引き、3枚の資本投下カード上でその5ソヴィエト生産を消費し、Chita内に1ロシア軍ユニット・ステップとSian内に1紅色戦車基幹部隊を置きます。後者のユニットは、ソヴィエト陣営の生産でもたらされたため「正規」となることができ、Sinkiangを介してNovosibirskへ安全な補給線を持ちます。

(★) USAは、Chungking内の増強並びにWuhanとYunnan内の新たな基幹部隊に3代理生産を消費します。その14陣営生産で、Batavia内に2ユニット・ステップとLA内に2並びにW. Australia内の1ユニット・ステップとHawaii内に1を購入します。新たに3つの大英帝国期間部隊を創設し、W. Australia、Queensland、Rabaul内に各1で（この最後のユニットは、本国領土の外部に創設されたので、要塞でなければなりません）、プラスしてLA内に新たな2US基幹部隊です。その14生産を完了するため、USAは3枚の資本投下カードを購入します。

政治フェイズ

フェイズ／季節を政治フェイズに進めます。

● 日本は、そのINDを17に上昇させるため6工場をプレイします。

★ ソヴィエトは、2枚のゲリラ戦技術開発カードをプレイして1枚を捨て札し、全てのパルチザンをその「G」（ゲリラ）面に裏返します。

(★) USAは、INDを15へ上昇させるために5工場をプレイします。これは、必要なものよりも1工場多くなります（現在のUSA IND コストは4です）。

● 日本は、2枚のカードを秘密の研究室内でプレイします（その手札枚数辺土を5枚に減少させます）。

★ ソヴィエトは、CPCを4に上昇させるために4工場をプレイします。

(★) USAは、パスします。

● 日本は、Kwangsi内の別の影響力マーカーのために恫喝をプレイします。

★ ソヴィエトは、そこの別のゲリラのためにCHUNGKINGカードをプレイします。

(★) ● ★ USAは再びパスし、日本とソヴィエトも同様で、政治カード・プレイは終了します。

解決するためにイン・プレイに留まっている外交カードはありません。

1942年8～12月頃、ガダルカナルの戦場で休息するUS海兵隊。USNavy photograph

© 2021 GMT Games, LLC

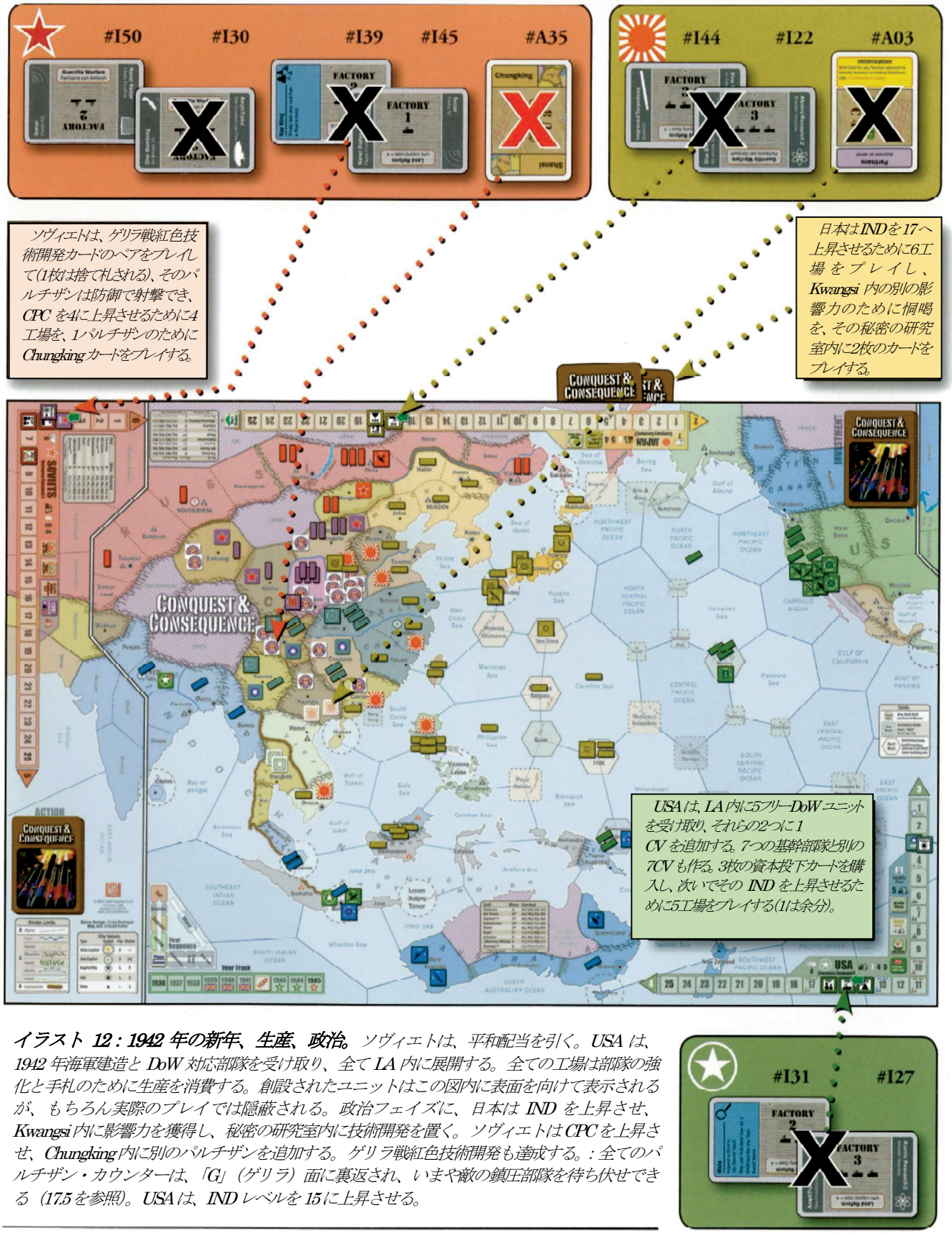


イラスト 12：1942 年の新年、生産、政治。 *ソヴィエトは、平和配当を引く。USA は、1942 年海軍建造と DoW 対応部隊を受け取り、全て LA 内に展開する。全ての工場は部隊の強化と手札のために生産を消費する。創設されたユニットはこの図内に表面を向けて表示されるが、もちろん実際のプレイでは隠蔽される。政治フェイズに、日本は IND を上昇させ、Kwangsi 内に影響力を獲得し、秘密の研究室内に技術開発を置く。ソヴィエトは CPC を上昇させ、Chungking 内に別のパルチザンを追加する。グリラ戦紅色技術開発も達成する。：全てのパルチザン・カウンターは、「G」（グリラ）面に裏返され、いまや敵の鎮圧部隊を待ち伏せできる（17.5 を参照）。USA は、IND レベルを 15 に上昇させる。*

© 2021 GMT Games, LLC

1942 年春季

コマンド・フェイズ

フェイズ／季節を春季に前進させます。日本はカードをプレイし、ソヴィエトはパスし、US はカードをプレイし、ソヴィエトは再びパスします。日本は A4 カードで先行し、次いで USA は I6 です。

日本軍プレイヤー・ターン（A4）

移動フェイズ

日本（A4）はカラの Guam を占め、Singapore を攻撃するために３ユニットを送ります。Shansi 内の２ユニットもパルチザン鎮圧に投入し、そこで表面を向けます。

戦闘フェイズ

シンガポール[Singapore]

Singapore を攻撃しているユニットは、襲撃している３つの３CV空軍であることが明らかにされます。防御側は２CV 要塞と２CV 歩兵であることが明らかになります。防御している要塞は、襲撃している日本軍１空軍に対して 2A2 で射撃し、- を振ってはずれです。日本空軍は地上ユニットを 9G1 で目標にして１命中を振り - - - - - - - - USA は歩兵に適用します。いまや１CV が 1A1 で射撃し、ではずれです。襲撃している空軍は、退却して Balikpapan へ再配置されなければなりません（地上支援なし）。

パルチザンの鎮圧

日本のパルチザン鎮圧能力はより厳しくなり、紅色はゲリラ戦紅色技術開発を持ちます。: いまやパルチザンは鎮圧ユニットを待ち伏せでき、G1 で先制射撃します。Shansi 内では、７つのパルチザン・ゲリラ（「G」）が 7G1 で - - - - - - - を振ってより巨大な３CV 日本軍歩兵に１命中を獲得します。日本軍歩兵は 4G3 で射撃し、- - - を振って２命中を獲得しますが、更に１つのパルチザンも生まれるため、実質的には１パルチザンの減少です。

USA プレイヤー・ターン（I6）

移動フェイズ

USA は、２ユニットを Hawaii から Rabaul へ、４ユニットを LA から Hawaii へ戦略移動させます。戦闘はありません。

春季補給フェイズ

大雑把に調べたところ、補給線が何らか危険な USA 又は日本軍ユニットはありません。

イラスト 13：1942 年春季。 *日本は再び Singapore を襲撃し、パルチザンを鎮圧する。USA は前方へユニットを展開するが、いかなる戦闘にも参加させない。*

© 2021 GMT Games, LLC

1942 年夏季

コマンド・フェイズ

フェイズ／季節マーカーを夏季に進めます。日本、ソヴィエト、USA の全てが夏季コマンド・カードをプレイし、それぞれ P10、N10、R9 であることを明らかにします。ソヴィエトが N10 で先行です。

ソヴィエト軍プレイヤー・ターン（N10）

移動フェイズ

ソヴィエト（N10）は、Sinkiang、Sian、内 Mongolia 内で各１パルチザンを軍隊化し、各場合に地方内の１CV 民兵を２CV に変換します。８つの反体制地方を持つため、徴募のために残っている７コマンドを消費でき、 - - - - - - - 振って２つの新たなパルチザン（プロパガンダ紅色技術開発で、「５」も成功）が Shansi と内 Mongolia 内に（全てのパルチザンはいまやゲリラ戦能力を持つため「G」面で）置かれます。戦闘はありません。

日本軍プレイヤー・ターン（P10）

移動フェイズ

日本は、３空軍で再び Singapore を襲撃します。Guam から Papua にも侵攻し、Kyushu から Guam を増強し（戦略移動）、Rabaul を囲んでいる３つの海を占めます。：フィリピン海からのユニットがメラネシア海を占め、Manila からの２ユニットが珊瑚海 [Coral Sea] を占め（戦略移動）、Manila から別のユニットがビスマルク海を占めます。これらの移動は Rabaul を完全に囲み、その補給線を切断しています。USA が夏季の終了までにこれらを回復できなければ、そこの地上ユニットは補給フェイズに１ステップを失うことになります。その最終移動について、日本は Kyushu から九州海へユニットを移動させます。このターンに、日本はパルチザン鎮圧を辞退します（！）。

戦闘フェイズ

唯一の戦闘は、Singapore への襲撃です。防御している要塞は 2A2 で射撃して - で１命中を獲得し、攻撃している空軍を 2CV へ１減少させます。８CV に減少した３つの空軍部隊は 8G1 で射撃し、 - - - - - - - - で２命中を獲得し、２CV 要塞に１と USA は他方を１CV 歩兵に適用してこれを除去しますが、要塞は温存します。空軍は、Balikpapan へ再配置されます。

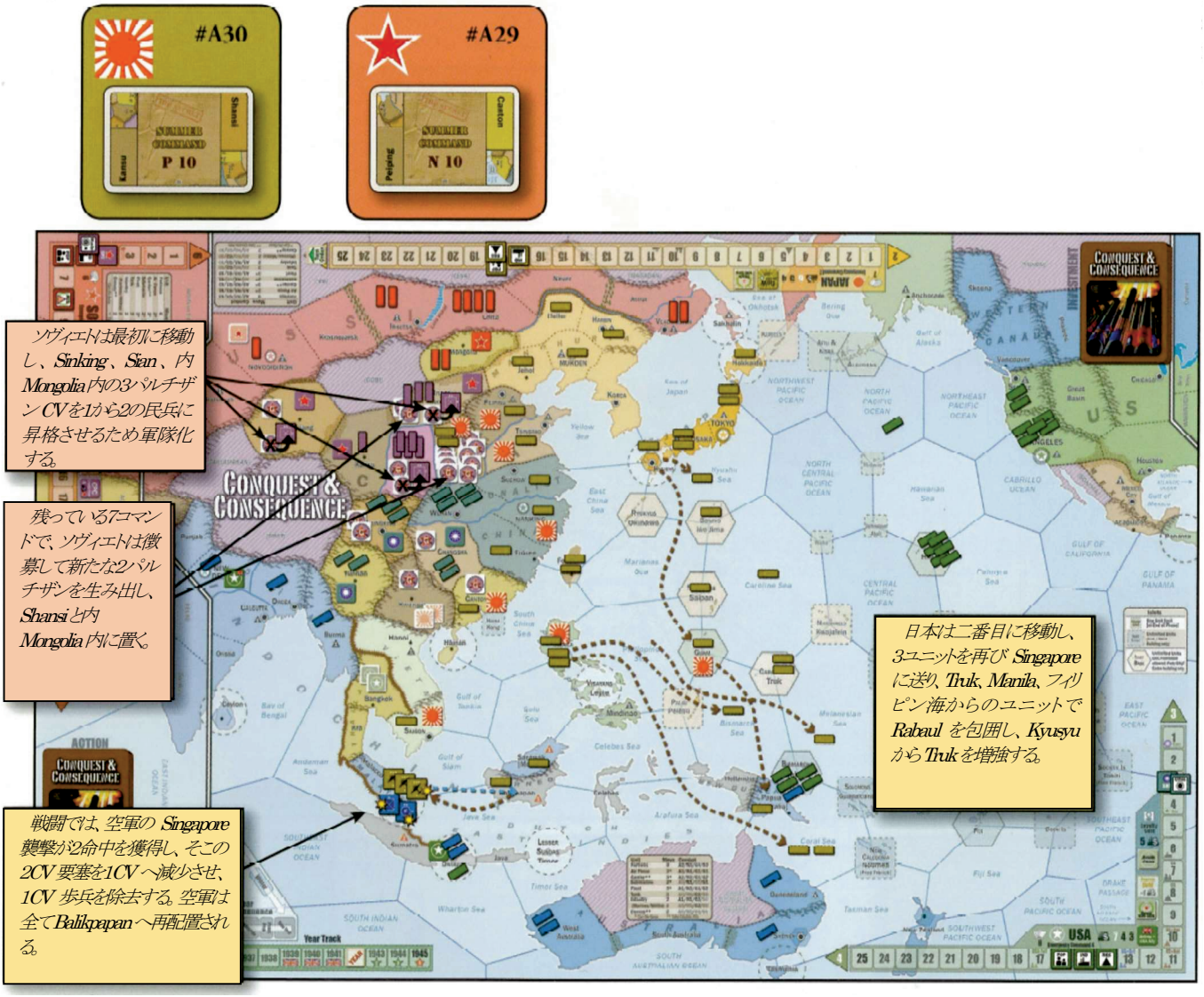


イラスト 14：1942 年夏季のソヴィエト＆日本。 *ソヴィエトは、３つのパルチザンを民兵 CV へ変換し、Shansi と内 Mongolia 内へ多数の徴募に成功する。日本は Rabaul を包囲して再び Singapore を襲撃し、防御側を更に減少させる。*

© 2021 GMT Games, LLC

1942年夏季のUSAプレイヤー・ターン（R9）

移動フェイズ

USAは補給の脅威に強く反応し、RabaulからPapuaとメラネシア海内へ反撃し、後の戦闘にHawaiiから二番目の（1ユニット）戦闘グループを追加します。その九番目の移動を傾けてシャム湾、スールー海、セレベス海、アラフラ海を占めることで、日本からBorneoも孤立させます。これらUSAの移動は、Borneoへの日本の補給線と通商路を切断します。USAが夏季の最後に移動しているため、夏季補給フェイズの前に日本がどちらの状況も矯正する機会がない状態に残します。

戦闘フェイズ

パプア [Papua]

USAは、この陸上戦闘を最初に解決することを選択します。防御している日本軍SNLFは最初に1G2で射撃し、 を振ってはずれです。USA歩兵は2G3で射撃し、 を振って1命中でSNLFを除去します。

メラネシア海 [Melanesian Sea]

USAは、次にこの海上戦闘を解決します。2つの戦闘グループが存在するため、最初にRabaulからの2ユニット戦闘グループで攻撃を開始することを選択し、それらが2CV空軍であることが明らかになり、2CV日本軍艦隊を4A1で射撃します。サイの目は の1命中で、日本軍艦隊を1CVに減少させます。艦隊は1A2で応射できますが（自動機関砲）打ち負かされます。次の戦闘グループが到着し、代わりにTrukへ退却します。この戦闘は終了し、2つのUS空軍はRabaulへ再配置されますが、USAはHawaiiからの二番目の戦闘グループを、メラネシア海内にいまだ*明らかにされない状態*で残します。

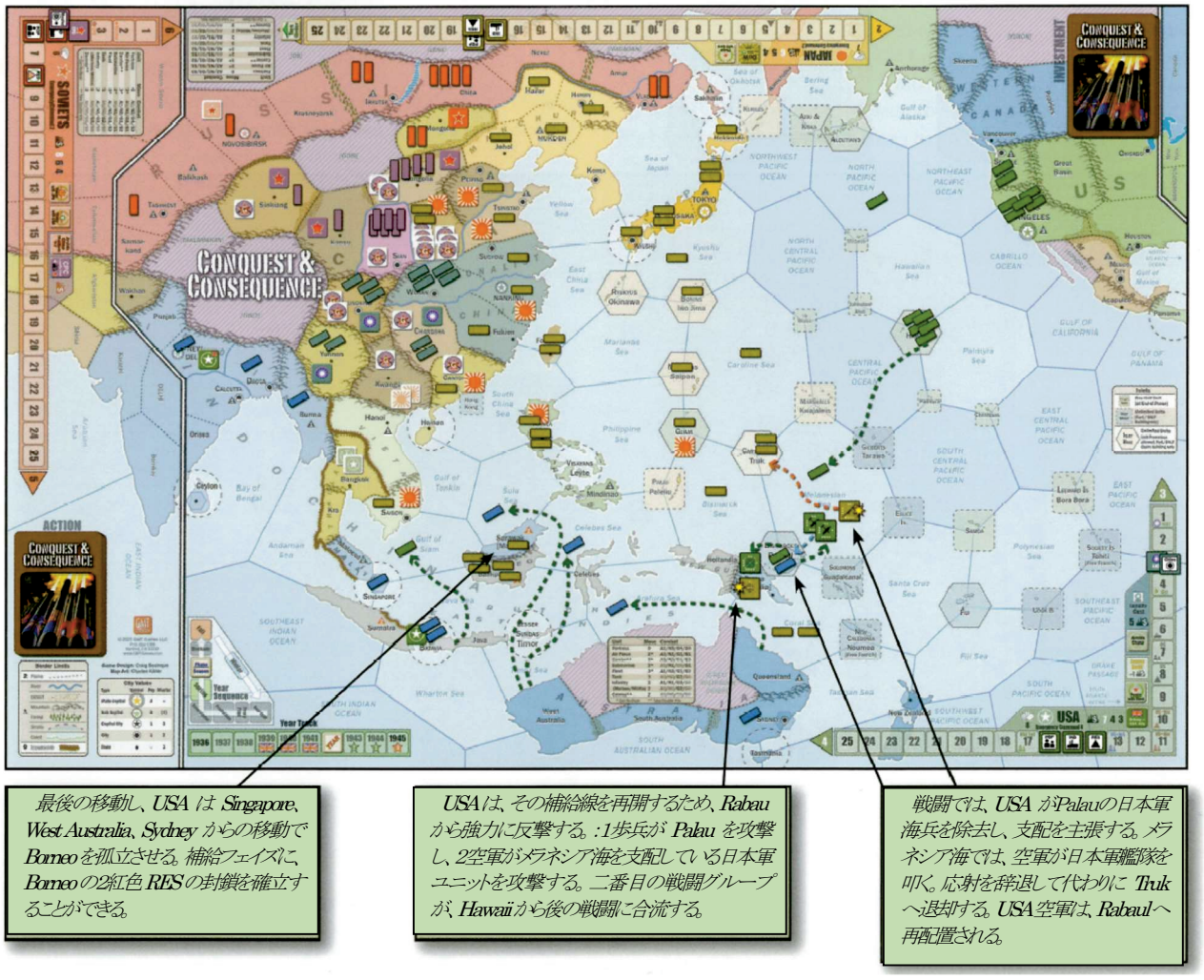


イラスト15：1942年夏季のUSAターン。*USAは強く反応し、Rabaul周辺のリングを破りBorneoを孤立させる。*

© 2021 GMT Games, LLC

1942 年の補給フェイズ

補給のチェック

補給線／通商路の状況は、この季節には重要となりました。Rabaul までの USA 補給線を切断するための日本軍の試みは、Papua（Papua からアラフラ海、チモール海、New Delhi までを通過する補給線が開かれる）と暗緑色の破線によって表示される、メラネシア海（LA まで他の補給線が開かれる）の USA の勝利によって阻止されます。

夏季の最後に移動し、USA は支配下の海と陸上エリアを Tokyo と Osaka 内の日本軍補給源から分離して Borneo を包囲しています（下イラスト内に青い点線で表示されるごとく）。Borneo 上の日本軍地上ユニットは、1 CV を失わなければなりません。私たちは、これらユニットの３つが空軍であることを知っています。日本はそこの両ユニットが補給損耗から免疫であると述べます。これらは移動して敵領土の支配を奪取したので、SNLF ユニットでなければなりません（機動地上ユニットのみが補給損耗から免疫で、しかもそれらが島嶼、小島、海峡上にいるときにのみ免疫です）。

USA は、Rabaul への補給線を再開した(緑色の破線)。

イラスト 16：1942 年夏季フェイズ：補給のチェック。
USA は夏季の最後に移動し、Rabaul までの補給線を再開し、Borneo までの日本軍補給線を妨害する。

USA は夏季に最後に移動し、他方日本軍ユニットは正当な補給線なしで Borneo 内に残される。囲んでいる4つの海は敵が占め、脱出可能な唯一のルート(ジャワ海とチモール海を介して)は、敵領土(オーストラリア又はインド)によって妨害されます。Borneo 内の要塞又は SNLF ではない日本軍地上ユニットは、1ステップを失わなければなりません。

© 2021 GMT Games, LLC

封鎖のチェック

夏季の補給フェイズ以来、戦時陣営の通商路をやはりチェックしなければなりません。Borneo への補給線の妨害に加えて、USA は日本の Borneo 通商路も封鎖しています（青色点線で再び封鎖を表示します）。USA は Borneo 上に２枚の**封鎖**マーカーを置き、そこに封鎖を「確立」します。この封鎖が 1943 年の生産まで年を通して維持できれば、日本の４RES の使用を奪うことになります。

日本はほぼ同様の２本の回廊（橙色の点線）を創出しています。：一本目は陸上の３つに中国国民党 POP（ライバル／ソヴィエトの領土を通過する通商路はありません）を囲み、二本目は海上で中国（支那）*と全ての大英帝国 POP/RES* の両方を LA 内の生産拠点からほぼ孤立させています。ただし、両方のバリアは不完全で、USA の通商路（青色の点線）がそれらを避けることを認めます。大英帝国の迂回ルートはオーストラリアの南を通過し、次いで LA まで太平洋を横断します。中国（支那）の迂回ルートは、Kwangsi（中立エリアの通過は OK）と Burma を通過し、オーストラリアの南を通過する大英帝国の迂回ルートと統合するために友軍の海を通ります。

テキサス州コーパス・クリスティの海軍航空基地で訓練中の航空学生

イラスト 17：1942 年夏季の補給フェイズ：封鎖のチェック。*夏季の最後の移動で USA は Borneo の封鎖を確立し、その２つの赤い RES（日本にとって二倍の価値）を Tokyo から孤立させている（Boerneo 内に２枚の封鎖マーカーを追加する）。青色の点線は、日本軍の通商路が通過できない USA 支配下のエリアを表示する。暗青色の破線は、３つの国民党 POP から日本の封鎖（橙色の点線）を回避する LA への、２つの正当な USA 通商路を表示する。インド、DEI、オーストラリア内の大英帝国 POP/RES も、オーストラリアの南を通過する同様の通商路に依存する。Papua 内で終了する、失敗した USA の通商路（赤色の破線）に注意。：通商路は、複数の海上部分や複数の陸上部分を持つことができない（14.21 を参照）。*

© 2021 GMT Games, LLC

1942 年秋季

コマンド・フェイズ

日本は、コマンド・カードを投入します。

ソヴィエトは、秋季カードを持たないのでパスします。

USA はカードを投入し、ソヴィエトは再びパスします。

日本は、秋季 B6 カードを明らかにします。USA は緊急時コマンドのみに有効な夏季 L9 カードを明らかにし、USA は侵略又は戦闘が認められない４移動のみが認められます！　日本が先行です。

1942 年秋季の日本軍プレイヤー・ターン（B6）

移動フェイズ

日本は、Balikpapan から Singapore へ３ユニット、Manila からスールー海まで１ユニット、Manila からビスマルク海まで１ユニット、ビスマルク海からセレベス海まで１ユニットを移動させます。

戦闘フェイズ

全３つの戦闘内のユニットは、新たな戦闘を闘わなければならないため表面に向けられます。

スールー海 [Sulu Sea]

日本は、この戦闘を最初に行うことを選択します。精密光学兵器を有す日本は、この艦隊対艦隊の遭遇戦で先制射撃を期待できます。ところが、USA は秘密の研究室から海上レーダーを明らかにし、カードを垂直にして１枚を捨て札します。これはこの戦闘で USA に先制射撃を与えます。攻撃している３CV の日本軍艦隊が N4（長槍）で射撃するにもかかわらず、US の２CV 艦隊は退却する代わりに 2N3 で射撃することを大胆に決めます。 - を振って１命中です。日本軍艦隊は 2N4 で応射し、 - を振って１命中です。陸上戦闘と異なり、海上戦闘は決着がつくまで複数回の戦闘ラウンドが継続します。戦闘ラウンド#2 に開始して、１CV に減少した US 艦隊は、退却して Batavia へ再配置することに決めます。勝利した日本軍艦隊は、再配置せずに Borneo の補給線と通商路を防衛するためスール一海に留まることを選択します。

セレベス海 [Celebes Sea]

セレベス海では、日本軍の３CV 空母が最初に射撃します。先制射撃は*同じタイプのユニット*（例えば、艦隊対艦隊又は空母対空母）間の射撃順番のみを変更するため、海上レーダーは防御している大英帝国艦隊の助けになりません。ユニット表に従って、戦闘優先順位で日本軍空母が最初に来るため、この場合先制射撃は何ら影響を持ちません。空母は 3N1 で射撃して直ちに退却する「一撃離

イラスト 18：1942 年秋季の日本。 *日本は Borneo を封鎖しているユニットを攻撃し、海上で２つの勝利を獲得する。日本は Singapore も攻撃し、そこを征服して Malaya の支配も獲得する（日本軍支配マーカーが置かれなければならない）。*

© 2021 GMT Games, LLC

脱」もできますが、大英帝国に対して1 CV 艦隊でチャンスなので3N2 で射撃し、 - - を振って1命中で敵艦隊を撃沈します。勝利した空母も、退却／再配置の代わりにセレベス海に留まることを選択します。

シンガポール [Singapore]

このとき、日本は実際に Singapore の占領を試みて、地上支援として2 CV の海兵を送りました。防御している1 CV の要塞は、空軍部隊を 1A2 で攻撃する代わりに、1G4 で海兵を射撃することを選択します。要塞は を振って1命中で、SNLF を1 CV へ減少させます。攻撃している空軍は要塞を 6G1 で射撃し、1 命中を与え - - - - - - 要塞を除去して Singapore を日本のために占領します。勝利した空軍は、再配置する代わりに Singapore 内に留まることを選択します。日本軍の支配マーカーは、Malaya の首都である Singapore 内に置かれ、1POP/2RES（日本の POP を＋1 で 19 へ、RES マーカーを＋2 で 20 へ）を有す Malacca と Sarawak（RES＋2はすでに考慮されている）を含む Malaya の全ての占有エリアの既定支配を日本に与えます。Singapore 攻撃が失敗した場合、日本は Balikpapan の支配を維持するためユニットを残したことに注意してください。なぜならば、戦闘フェイズの開始時に非占有状態で残されていたら、USA の支配に逆戻りするからです（Batavia がその首都）。Singapore が失われ、それ故 Malaya が失われたため、やはり USA はその POP を－1 で 15 へ、その RES を－2 で 12 へ調整しなければなりません。これはその 1943 年の生産を 12 に限定することになります。

1942 年秋季の USA プレイヤー・ターン（緊急時コマンド 4）

移動フェイズ

侵略を含めることができない4緊急時移動で、USA はユニットを Papua から Batavia へ戦略的に、Batavia から1ユニットを Sumatra へ、2ユニット LA から Hawaii へ戦略的に移動させます。

その先

1943 年に進み、USA は更なる海軍建造と DoW 対応増援を受け取りますが、インドシナと南太平洋の立ち位置は脆弱です。中国国民党は、その重要な陸軍を追加するため、年毎の3徴兵で脅威です。日本は、その IND を 19 に増強し、追加の USA 根拠地（現在3つを持ちます。: Guam、Manila、Singapore）の捕獲によって勝利に到達する位置にあります。紅色は、Shansi 内の日本を隣接する地方から攻撃する位置にあり、そこの多数のパルチザンも軍隊化しています。日本は、北支の防御は良好に見えます。

これでプレイの例を完了します。

イラスト 19：1942 年秋季の USA。 *緊急時コマンドのみを有す USA は、そのユニット展開で小規模な改善のみを行うことができる。*

© 2021 GMT Games, LLC

Conquest & Consequence：ブロック＆カード　マニフェスト

ブロック・プール

ユニット・プール		最大 CV	F									合　計
日本		■■■	6	4	4■■■■	4	6■■■■	2■■	22	8■■		56 (+3 マーカー)
大英帝国		■■	6	2	2	2	4	2	8			26
USA		■■■■	4	6	6	6	6	2	8	4■■		42 (+3 マーカー)
中国国民党		■■	4	2				2	4		16	28 (+2 マーカー)
ロシア		■■■	4	4		2	2	4	10			26(+3 マーカー)
紅色中国		■■	2	2				2	4		20	30(+2 マーカー)
中立国		■■	6									6 (+1 マーカー)
											合計	214(+14 マーカー)

技術開発（80）（灰色ボックス）		科学（30）（緑色ボックス）			
技術開発名	カード	38+	40+	42+	44+
焼夷弾 [Incendiaries]	6	2	1		
ソナー [Sonar]	8	2		1	
高性能魚雷 [Improved Torpedoes]	7			1	1
急降下爆撃 [Dive Bombing]	7		1	1	1
アムトラック [Amph Tracks]	6			1	1
航空防衛レーダー [Air Defence Radar]	6	2	1	1	
海上レーダー [Naval Radar]	8	2	1	1	
重爆撃機 [Heavy Bombers]	6			1	1
自動対空機関砲 [Auto Cannon AA]	8	2	1		1
ジェット機 [Jets]	3				1
産業スパイ [Industrial Espionage]	4				
原子力研究 [Atomic Research] 1（原子炉）	4	2			
原子力研究 [Atomic Research] 2（増殖炉）	3		1		
原子力研究 [Atomic Research] 3（プルトニウム）	2			1	1
原子力研究 [Atomic Research] 4（爆縮起爆剤）	2				1

紅色技術開発（55）（赤いボックス枠）

- **土地改革（24）**：CPC コストが４工場へ減少する。
- **ゲリラ戦（19）**：攻撃されたパルチザンは待ち伏せ可、全先制 G1 射撃。
- **プロパガンダ（12）**：徴募は５～６のサイの目で成功する。

技術開発カード：新たな CNC 技術開発［列強勢力のみ］

- **急降下爆撃（7）**：空軍は N2。
- **アムトラック（6）**：海上侵攻は、直ちに射撃できる。
- **焼夷弾（8）**：空軍 I1。
- **自動機関砲（8）**：艦隊 A2／空母 A3。

資本投下カード（55）

工場／資本投下カード		
・1 工場……	10	(18%)
・2 工場……	18	(33%)
・3 工場……	19	(35%)
・4 工場……	8	(15%)
・平均……	2.45 工場／カード	

情報（10）（空青色ボックス）	
内通者 [Mole]	1
工作員 [Agent]	2
恐喝 [Blackmail]	1
スパイ組織 [Spy Ring]	2
暗号解読 [Code Break]	2
二重工作員 [Double Agent]	1
クーデター [Coup]	1

© 2021 GMT Games, LLC

Conquest & Consequence：ブロック＆カード　マニフェスト

外交カード（55）								
国　家	外交カード	適用可能な切り札*			合計影響力可能性			パルチザン可能性
		ソ連	日本	USA	ソ連	日本	USA	
Harubin [日本植民地]								2
Mukden [日本植民地]								3
Korea [日本植民地]								2
Jehol [日本植民地]								4
Mongolia	4	13	3		17	7	7	
Inner Mongolia	7	9	10	3	16	17	10	7
Peiping	6	3	7	3	9	13	9	6
Tsingtao	7	3	6	6	10	13	13	7
Shansi	7	8	8	6	15	15	13	7
Suchow [中国国民党]								4
Nanking [中国国民党]								3
Wuhan [中国国民党]								4
Fukien [中国国民党]								5
Sian [紅色中国]								6
Sinkiang	3	13		3	16	3	6	3
Kansu	3	6		9	9	3	12	3
Chungking	4	6		12	10	4	16	4
Changsha	6	6		6	12	6	12	6
Canton	7	5		6	12	7	13	7
Kwangsi	4	6		3	10	4	7	4
Yunnan	3	3		6	6	3	9	3
大英帝国	3		3	10	3	6	13	
Vietnam	4		3	4	4	7	8	
Thailand	5		8		5	13	5	
オランダ領東インド(DEI)	3		3	10	3	6	13	
Wakhan		3	3	3	3	3	3	
Mexico				7			7	
Hainan		3		3	3		3	

アクション カード（55）

コマンド・カード（55）	
春季（15）	A4-H6-P4 （平均＝±5）
夏季（25）	A6-N10-Z6 （平均＝±8）
秋季（15）	A6-H8-P6 （平均＝±7）

*1936 年のゲーム開始時点；領土の変更に伴い、恫喝 [INTIMIDATION] の適用は変更されることがある。

切り札パルチザン・オプションは、**太字テキスト**内（外交カードからのパルチザン機会と対照的）。

USA は二倍の影響力
緑色で強調。

外交切り札（17）（黄色のボックス）			
	ソヴィエト	日本	USA
国粋主義 [Nationalism]（3）	中国（支那）内のどこか	インドシナ内のどこか	中国（支那）内のどこか
恫喝 [Intimidation]（3）	友軍エリアに隣接するどこか	友軍エリアに隣接するどこか	同じ（中国内で二倍の影響力）
賄賂 [Bribery]（1）	追加１枚捨て札の消費でどこか	追加１枚捨て札の消費でどこか	同じ（中国内で二倍の影響力）
戦友 [Bros in Arms]（2）	Mongolia、Sinkiang、Shansi	Inner Mong、Thailand、Peiping	大英帝国、DEI、Vietnam、Mexico
固い絆 [Ties that Bind]（2）	Mongolia、Sinkiang、Canton	Inner Mong、Peiping、Shansi	大英帝国、DEI、Vietnam、Mexico
類は友呼ぶ A [Birds of Feather A]（3）	Mongolia、Sinkiang、Changsha	Shansi、Inner Mong、Tsingtao	大英帝国、DEI、Chungking、Kansu
類は友呼ぶ B [Birds of Feather B]（3）	Mongolia、Inner Mong、Kwansi	Tsingtao、Thailand、Shansi	DEI、Chungking、Kansu、Yunnan

© 2021 GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232
www.GMTGames.com