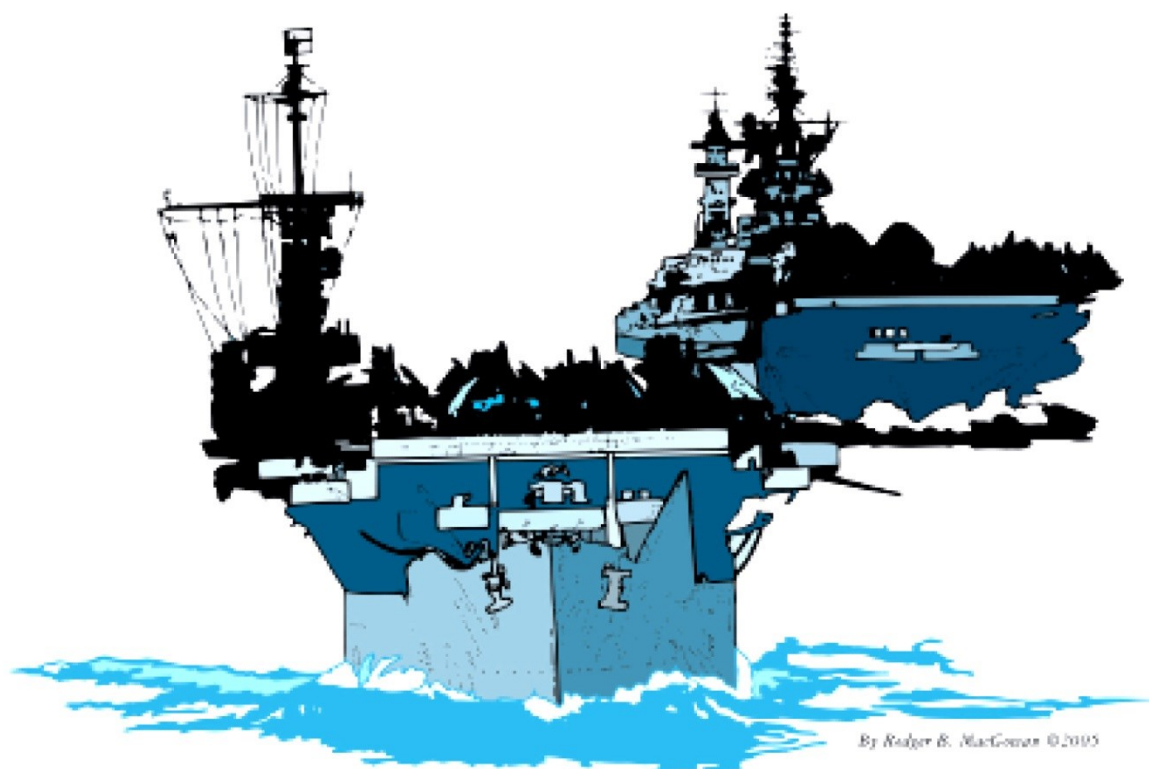


Empire of the Sun

The Pacific War 1941-45



Game Design by Mark Herman

Empire of the Sun (v3.0)

《目次》

【1. 0】はじめに	1
【2. 0】ゲームの初期配置	4
【3. 0】プレイ進行の概要	5
【4. 0】プレイの手順	5
【5. 0】戦略カード	6
【6. 0】Z O I、補給、活性化、ヘクスの支配	8
【7. 0】攻撃	11
【8. 0】移動とスタッキング	14
【9. 0】戦闘の解決	18
【10. 0】増援と強襲上陸乗船ポイント	22
【11. 0】補充	23
【12. 0】戦略戦争	24
【13. 0】国家状態	25
【14. 0】陸海軍の競争	29
【15. 0】ヨーロッパの戦争	29
【16. 0】キャンペーンシナリオの勝利	29
【17. 0】シナリオ	31
【18. 0】基本シナリオ初期配置表	38
【19. 0】包括的なプレイの例	41
【20. 0】デザイナーズノート	44
【日本軍戦略カードイベント】	46

【連合軍戦略カードイベント】

52

【1. 0】はじめに

「太陽の帝国」は第2次世界大戦の太平洋戦争をテーマとしたゲームである。一方のプレイヤーが日本軍を、他方が連合軍を指揮する。日本軍は連合軍に戦争終結の交渉を妥結させることを目指し、対する連合軍は日本軍を壊滅し、その軍事工場をB 2 9と海軍の行動範囲内に入れることを目指す。連合軍の進撃速度が史実より遅い場合、日本列島侵攻を強いられることになる。

【1. 1】戦争の原因

太平洋戦争の勃発には水面下に様々な理由があったが、その最も重要な原因は、アジアの支配的勢力になる当然の権利があるという日本の発想にあった。日本は自国を西欧諸国と完全に同等であるとみなしていた。東京は、日本が世界大国となるための障壁は天然資源の欠乏だけであると考えた。手本とした西欧諸国の先例に従い、中国とオランダ領東インドを支配し、植民地帝国を築き上げる野望を抱いた。この視点に立って日本帝国陸軍は、公式には政府の意に反するという建前の下で、1931年に満州占領の既成事実を東京に与えた。この海外での冒険的行動と、アジアの中心部である満州における日本の特別な権益を国際的に認めさせようという日本政府の企ては、日本と西欧諸国との関係に脅威と摩擦を与えることになった。より重大だったのは、この日本の哲学がアメ

リカによる中国の門戸開放政策との間に、長期にわたる衝突を引き起こした事だった。アメリカは経済的な裏付けが全くなかったにもかかわらず、中国との貿易関係の拡大に幻想的なイメージを抱き続けていた。しかし中国では、アメリカにおけるローズベルト一家のような極めて重要な一族が貿易の実権を握っており、アメリカが中国市場への自由な参入を続けることに固執していた。

日本による小規模な攻撃の継続と中国中央の権威失墜は、1937年の北部中国への大規模侵攻へと発展した。この侵攻は南京大虐殺に代表されるように、日本の中国民衆への残忍さを完全に表面化させることになった。しかし、中国は日本が思っていたより遥かに広大であり、蒋介石らに率いられた中国の国民党政府は、降伏を拒み日本政府をいらだたせた。

1939年から41年にかけてドイツによるヨーロッパでの電撃戦は、多くの西側植民地を弱体化させ本国から遥かに離れた帝国は、軍事侵攻に対して脆弱な状態に置かれた。バルバロッサ作戦によりソ連の崩壊は目前と思われたことが、アメリカによる経済制裁と相まって、日本政府を攻撃の好機が到来したという判断に導いた。日本は今行動を起こさなければ、世界大国になるという最終目標を永遠に諦めるしかないと考えた。アメリカの暗号解読専門家は、日本の外交暗号と低レベルの軍事暗号を解読していたが、真珠湾のアメリカ太平洋艦隊を日本帝国海軍が奇襲した1941年12月7日の時点で、十分な警戒態勢は敷かれていなかった。この日は日本の「恥辱の日」となると同時に、彼らの最も輝かしい瞬間となり、この攻撃の衝撃が、アメリカによる恐るべき破壊の復讐を日本帝国にもたらすこととなった。

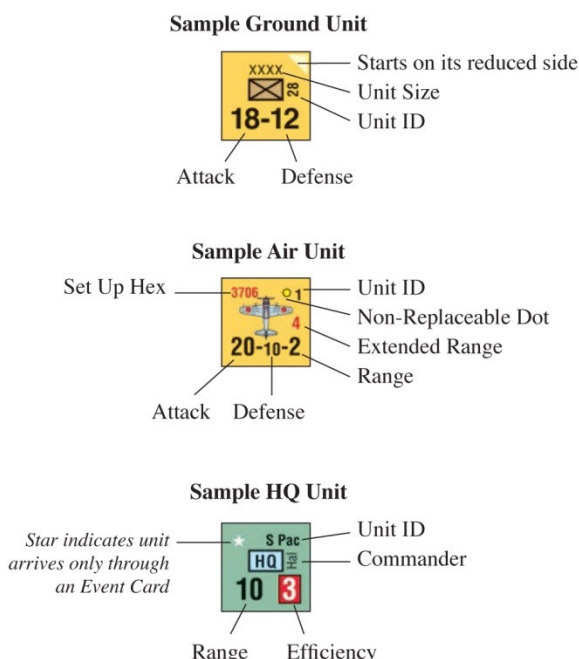
〔1. 2〕ゲームの内容物

〔1. 21〕ゲームに含まれるもの

22x34 インチの地図 1枚
戦略カードのデッキ 2組（日本軍 86枚、連合軍 84枚）
カウンター 2セット
プレイヤー補助カード 6枚
ルールブック 1冊
ソロルールフォルダー 1個
10面体ダイス 1個

〔1. 22〕ダイス

ゲームでは、すべての不作為判定で10面ダイス1個を使用する。0の目は0または1未満として扱う。一部のゲームのように10としては扱わない。



〔1. 23〕地図

1枚の地図は、戦争が行われた太平洋とアジアの一部の地域を表している。各ヘクスは直径150マイルに相当する。地図上の地形は、ニューギニアのオーウェンスタンレー山脈から太平洋の珊瑚礁まで、様々な変化に富む。地図には、戦闘ユニットが攻撃を行うために必要な補給上の基幹施設である、重要な航空基地や港湾も記載されている。地図上の表記は、1943年10月発行の国立地理協会の地図に従った。

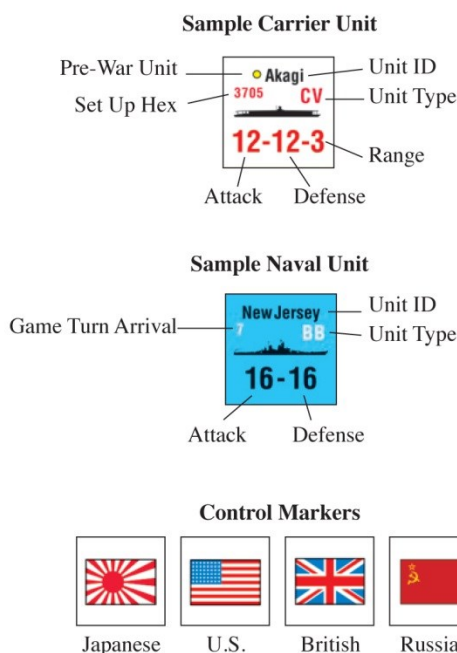
〔1. 24〕カウンター

カウンターとは、プレイヤーが勝利条件を達成するために戦闘させる軍事部隊（ユニット）である。陸上ユニットは、連隊から軍までの様々な規模の部隊を表す。航空ユニットは大規模な方面航空部隊を表す。海軍ユニットは複数の主要艦と数隻の巡洋艦、軽巡洋艦、駆逐艦で構成される艦隊を表し、そのうち一部の主要艦名が識別のために印刷されている。地図上でプレイに参加しているユニットは、常に両プレイヤーでその内容を確認することができる。

カウンターの例：航空母艦を除く海上ユニットと陸上ユニットには、攻撃力（左側）と防御力（右側）の2つの数値が記載されている。航空ユニットと空母ユニットには、攻撃力（左側）、防御力（中央）、航続範囲ヘクス数（右側）の3つが記載されている。航続範囲は、通常航続範囲と拡張航続範囲（一部は括弧で括られている）の2つが記載されている場合がある。すべての司令部には、指揮範囲ヘクス数（左側）、能力等級（右側）の2つの数値が記載されている。その他の数値は、初期配置ヘクス（4桁）またはゲームへの登場ターン（1桁または2桁）である。表側に白い三角形が印刷されたユニットは、初期配置時または登場ターンに、裏側の減少戦力面でゲームを開始する。その他のすべての数値は歴史的興味による識別のためのものであり、プレイには影響しない。

〔1. 25〕戦略カード

戦略カードには、連合軍カードと日本軍カードの2種類がある。1枚のカードには、カード番号、カードの種類（軍事、政治、資源、リアクション）、作戦値、諜報値、イベントの5種類の情報が記載されている。カード番号は参考でありプレイに影響しない。カードの作戦値を使用する場合、そのカードをオペレーションカードと呼び、以後のルールではOCと呼称する。イベントとして使用する場合、イベントカードと呼び、以後ECと呼称する。多くのイベントはプレイヤーによる攻撃を可能とさせるが、攻撃イベントとして使用した場合、そのカードをOCとして使用できないことに注意する必要がある。一部のカードでは、プレイした次のターン以降に影響を与える効果が記載されており、記憶補助のため



めにカウンターを使用する。イベントのタイトルには、歴史的な興味を高める以外の意図はない。

〔1. 3〕用語解説

航空母艦：すべてのCV、CVL、CVEタイプの海上ユニットを、あわせて航空母艦または空母と呼ぶ。ルール上、「空母」と表記する場合、この3種類すべてを指す。ルール上これらの区別が必要な場合は、各種別の頭文字を使用している。

航続範囲：航空ユニット（陸上に基地を持つ空軍部隊）の航続範囲には、2つの種類（通常と拡張）がある。ある航空ユニットの拡張航続範囲が括弧で括られている場合、その拡張航続範囲を攻撃時に使用して移動したユニットは、戦闘に参加できない。リアクション移動したすべてのユニットは戦闘に参加しなければならないことから、航空ユニットはそのリアクション移動の際、括弧で括られた数値を使用できないことを意味する。航空ユニットの航続範囲とは、移動可能な航空基地から航空基地までのヘクス数、または参加可能な戦闘ヘクスまでのヘクス数を表す。航空ユニットが拡張航続範囲を戦闘参加のために（移動のためではなく）使用した場合のみ、その航空ユニットの戦闘目的となる攻撃力は半減する。

デザインノート：通常航続範囲とは、航空ユニットのうち戦闘機の作戦行動範囲であり、拡張航続範囲は双発爆撃機による単独飛行距離を表す。連合軍のみが保有する四発爆撃機は、独立した長距離爆撃機であり、航続範囲を1つしか持たない。括弧付きの拡張航続範囲のユニットは短距離の迎撃戦闘機と戦闘爆撃機からなる部隊を表す。

空母の航続範囲：空母ユニットにも1つの航続範囲が記載されており、通常の航空ユニットと同様の方法で用いる。空母が戦闘に参加するためには、その空母がいるヘクスから戦闘ヘクスまでの距離が、航続範囲以下でなければならない。

デザインノート：日本軍は、空母搭載機の航続距離が優越していたことにより、空母戦における命中（ヒット）を割り当ての際、連合軍よりわずかに有利となっている。

航空機の影響ゾーン（Z O I）：（6. 4 参照）。補給下のすべての航空機及び空母ユニットは、2ヘクスの影響ゾーン（Z O I）を及ぼす。自軍Z O Iは、同じヘクスに及ぶ補給下の敵の非L R B航空機ユニットまたは空母が及ぼすZ O Iによってのみ中立化される。中立化されていないZ O Iは、ユニットを活性化させるための、または補給判定のための連絡線に関する司令部の指揮範囲の妨害など、ゲーム上の一部の機能に影響する。航空機のZ O Iは、中立化されていてもいなくても、特別リアクション（7. 27）や諜報ダイス判定に影響を与える。一部のイベ

ントカードには、航空機のZ O Iを一時的に取り消すものがある。

プレイノート：このゲームでは、航空機のZ O Iの位置について熟考することが非常に重要となる。

連合軍：この用語は連合軍プレイヤーが所有するユニットを表し、イギリス、オーストラリア、ニュージーランド、インド、オランダ、中国、アメリカ軍ユニットを含む。

強襲上陸可能なユニット：一部の陸上ユニットのみが、強襲上陸を行える。これは、すべての日本軍、アメリカ陸軍、アメリカ軍海兵隊、イギリス連邦軍（第7機甲旅団を除く）である。オーストラリア軍とニュージーランド軍の陸上ユニットも強襲上陸が可能である。オランダ軍、インド軍、中国軍の陸上ユニットは、強襲上陸を行えない。

中国軍ユニット：3つの赤い中国軍陸上ユニットを表す。

イギリス連邦軍：アメリカ軍、オランダ軍、中国軍以外の連合軍ユニットを表す。イギリス連邦軍ユニットの背景はいずれも同じベージュ色だが、ユニットの種別の色がそれぞれの国籍で異なる。イギリス軍（赤、空軍と海軍は赤の線があり）、オーストラリア軍（黄色、空軍と海軍は黄色の線があり）、ニュージーランド軍（紫）、インド軍（茶色）である。ルール上、「イギリス連邦軍」と表記する場合、これらすべての国籍のユニットを指す。ルールで特定の国籍を指定している場合、たとえば「インド軍」と記載されていれば、背景がベージュ色でユニット種別の色がインド軍の茶色のユニットのみを指す。

支配：すべてのヘクスはゲーム開始時、日本軍若しくは連合軍の支配下にある。日本帝国の境界内、朝鮮の全ヘクス、中国の沿岸ヘクス（香港を除く）は、日本軍の支配下でキャンペーンゲームシナリオを開始する。地図上その他の全ヘクスは、連合軍支配下で開始する。ヘクスの支配は、陸上ユニットの行動によってのみ変更できる。航空または海上ユニットだけでは、自軍支配に変更することはできない。あるヘクスに最後に進入または通過した陸上ユニットを所有する陣営が、そのヘクスを支配する。しかし、陸上ユニットが空白ヘクスに（陸上移動ではなく）強襲上陸で侵入した場合、そのヘクスの支配は戦闘の後に変更される。ヘクスの陣営が変更となった場合で、日本の支配を表示するためには日本の国旗を、連合軍の支配を表示するためにアメリカまたはイギリス国旗をそのヘクスに置いて示す（満洲侵攻の特別イベントカードのために、2つのソ連国旗も用意されている）。支配を表示するための国旗の使用は、記憶を補助する目的であり、あるヘクスを支配する陣営を記憶する必要が生じた時に、プレイヤーが自由に配置し除去したりして構わない。支配陣営を表す目的では、アメリカとイギリスの国旗の違いはなく、趣味的に使い分けられよい。

捨て札：既に使用済みで、シャッフルイベントの発生後に再度使用できるカードを指す。

	Land	Air		Land	Air
U.S. Navy			U.S. Army		
Japanese Navy			Japanese Army		
British			New Zealand		
Australian			Dutch		
Indian			Chinese		

Intelligence Values Card Type Card Number

Operations Value
Black = Military
Yellow = Political
Green = Resource
Blue = Reaction

Event

Makin Is. Raid
US Raiders

One Japanese air unit (Allied Player's choice) that is on a non-Japanese Islands hex within the range of a US HQ is reduced one step, even if this would eliminate the air unit.
Remove from play if used as an event.

Surprise Attack	Interservice Rivalry	War in Europe
Ambush	Interservice Rivalry	Weather
Intercept	China	Gandhi
Attack Response	US Political Will	Tojo

日本帝国の境界：地図上には境界線が存在する。シナリオで連合軍支配下として開始する特別なヘクスが指定されていない限り、香港を除くすべての境界線の内側のヘクスは、日本が支配している。詳しくは上記の「支配」を参照のこと。

島：アジア大陸（中国、インドなどを含む）またはオーストラリアと繋がっていない地図上の陸地を含むヘクスは、島とみなす。島には珊瑚礁ヘクスも含む。島がヘクスサイドをまたいでおらず、6つのヘクスサイドがすべて水上ヘクスサイドである場合、そうしたヘクスを特別に「1ヘクスの島」と呼ぶ。珊瑚礁も1ヘクスの島である。

日本支配下の中国：香港を除く中国のすべての沿岸ヘクスは、日本軍の支配下で1941年キャンペーンシナリオを開始する。香港については連合軍支配下であり、そのことを示すために連合軍の国旗を置いておく。

日本陸軍：日本陸軍は黄色で表され、すべての日本の軍規模（XXXX）陸上ユニット、及び日本軍航空師団（識別番号が20未満で、単発機のシンボルがユニットに印刷されている。台南航空部隊〔T〕も含む）で構成されている。SN及びSS旅団（X）ユニットは日本陸軍ユニットではなく、海軍陸戦隊ユニットである。

日本海軍：日本海軍は白地に赤で表され、すべての日本の海上ユニットと、すべての航空艦隊ユニット（識別番号が21以上で、双発機のシンボルが印刷されている）、SN及びSSの陸上ユニットで構成される。これら5つの日本軍の旅団規模（X）陸上ユニットはルール上、日本海軍ユニット（SS旅団を含む）とみなす。

長距離爆撃機（LRB）：連合軍プレイヤーのみがLRBユニットを保有する。すべてのLRBユニットは、6以上の航続範囲を持っている。LRBユニットはゲーム上、明確な使用法がルールで規定されている。LRBユニットには、母体となる通常の航空ユニットと同じ史実上の識別番号が記載されているが、特別な記載がない限り、ゲーム上すべての目的で、独立した別のユニットとみなす。20BCと21BCの2つの連合軍LRBユニットは、母体となる航空部隊を持たない。これらはB29ユニットであり、戦略爆撃を行う能力を持つ。

地名のあるヘクス：都市（固有防御力の有無にかかわらず）、港、航空基地、資源のシンボルが記されたヘクスをいう。

攻撃：ECまたはOCとして戦略カードをプレイし、ユニットを活性化して地図上で行動させること。

戦前ユニット：地図上でゲームを開始する（ユニットに初期配置ヘクスが記載されている）大半のユニットと一部その他のユニットは、ユニット上に点（ドット）が記されている。これらのユニットは「戦前ユニット」である。戦前ユニットは補充を受け取ることができない。

デザインノート：戦前ユニットは、正規の軍隊と、国内警備のために訓練された植民地警備隊の2種類に分類されている。日本の航空部隊は、最高度の正規軍隊戦前ユニットの代表例である。こうした戦前のベランユニットの大部分は、一度除去されると再編成できない。

範囲（レンジ）：範囲は2つのヘクスの間の距離である。範囲を数える場合、司令部または戦闘ユニットがいる最初のヘクスは数えないが、目標ヘクスは計算に含める。

除去カード：既に使用され、ゲームで再度使用されないカードを指す。

端数の切り上げ：ゲーム上、数値の小数点以下は切り捨てず、常に切り上げて処理する。

戦略カード：ゲームは戦略カードをプレイすることで進められる。戦略カードは、上部に大きく記載された数値（1から3まで）を使いオペレーションカード（OC）として使用するか、記載されたイベントに従ったイベントカード（EC）として使用することができる。カードの記述がルールと矛盾する場合、カードがルールより優先する。両プレイヤーにはそれぞれ自軍用のカードセットが用意されている（1つは日本軍用、1つは連合軍用である）。日本軍プレイヤーのみが日本軍戦略カードを使用でき、連合軍プレイヤーのみが連合軍戦略カードを使用できる。

補給可能航空基地：自軍支配の航空基地で、補給下または非補給下の自軍司令部から任意の長さの有効な補給路（6.21）をひけるものを、補給可能航空基地と呼ぶ。この補給路判定においては、（4MPという）「陸

上兵站距離制限」は無視して良い。しかし、補給路中の補給可能港は1つまでという制限は適用される。

補給可能港：自軍支配の港で、補給下または非補給下の自軍司令部から任意の長さの有効な補給路（6.21）を、海上ヘクスを通してひけるものを、補給可能港と呼ぶ。

進入禁止陸上ヘクスサイド：隣のヘクスの地形が進入禁止となっているヘクスサイドのこと。陸上ユニットはこのようなヘクスサイドを越えて移動することはできない。また補給線をひくこともできない。

進入禁止海上ヘクスサイド：すべての海上ユニットは、進入禁止海上ヘクスサイドを越えて、強襲上陸を含む移動を行えず、補給線も引けない。

アメリカ軍：連合軍ユニットの一部を構成するアメリカ軍を表す。

アメリカ陸軍：アメリカ陸軍は、すべての陸上軍団（XXX）ユニット、P旅団、第11空挺師団に加え、陸軍航空ユニットで構成されている。アメリカ陸軍ユニットの色はオリーブグリーンである。

アメリカ海軍：アメリカ海軍は、すべての海上ユニット、海兵隊航空ユニット（VMF 211は海兵隊所属である）、SF旅団、海兵隊師団及び旅団で構成されている。陸軍より大きいサイズで、シルエットが記載された青色の艦船ユニットは、アメリカ海上ユニットである。すべてのアメリカ海軍ユニットの色は青色である。

【2. 0】ゲームの初期配置

「太陽の帝国」では、追体験を望む期間に対応し、広範囲のシナリオが用意されている。各シナリオの初期配置は、開始時の歴史的状況を反映して変化する。カウンターはキャンペーンシナリオのプレイを前提に作成されており、その他のシナリオはあくまでもキャンペーンの代用に用意したものである。そのため、シナリオの初期配置を完了した後は、ユニットはプレイするシナリオの時期に該当するキャンペーンシナリオの指示に従ってゲームに登場する。

プレイノート：このため、ユニットを進入ターン別に分けておく必要がある。プレイテストの結果、これが最も効率的なユニットの分別法である。

【2. 1】シナリオ

キャンペーンシナリオの長さは12ターンである。このうち第1ターン（1941年12月）は、特別なショートターンである（詳細は17.11参照）。42年1月における日本軍の位置を表す代替初期配置を用いることで、第2ターンからゲームを開始することもできる。この他、3つの1年間シナリオ（42、43、44年）と、それらを複数年続ける長期シナリオがある。43年ショートシナリオ（17.3）はトーナメントや短時間のプレイに最適である。

【2. 2】キャンペーンの初期配置

キャンペーンシナリオの第1ターン（41年12月）に初期配置されるすべてのユニットは、ユニット上に初期配置ヘクスが印刷されている。ユニットの表側の右上に白い三角形が印刷されている場合、そのユニットは減少戦力面で初期配置ヘクスに配置する。初期配置ヘクスの代わりにターン数が記載されたユニットは、増援ユニットである。増援ユニットは、遅延やプレイから除去されることがあり得る。ターン数の代わりに星印が印刷されている場合、そのユニットは特定の戦略カードイベントのプレイによって登場する。両陣営とも複数のマーカーを使用する。一部はゲーム開始時に地図上の記録表上に置き、その他は支配陣営の変更や、特定のイベントの実行を示すために用いる。

【2. 3】キャンペーン以外のシナリオのプレイ

キャンペーンシナリオ以外の各シナリオでは、すべてのユニットの初期配置先が一覧表で指定されている。減少戦力面で初期配置される場合は、

そのように記載されている。あるシナリオの開始後にゲームに登場するユニットの登場ゲームターンは、キャンペーンシナリオと同じである。例えば、1943年シナリオは第5ターンに開始する。ユニット上に第6ターンと第7ターンと記載された両軍の増援は、1943年シナリオとキャンペーンシナリオで、いずれも同じターンに登場する。

プレイノート:ユニット上の情報はキャンペーンシナリオのプレイを前提に記載されている。その他のシナリオをプレイする場合、事実上のある特定の時点から戦争に参加し、シナリオが示す長さだけ、そのシナリオを継続してプレイすることになる。

【3. 0】プレイ進行の概要

各ターンは、増援ユニットの配置と補充によるユニットの再編成で始まる。その後連合軍プレイヤーが、潜水艦戦争と戦略爆撃を含む戦略戦争を実施する。戦略戦争に成功した場合、日本軍プレイヤーが受け取る戦略カード枚数が減少する。連合軍加盟国が降伏した後のターンには、連合軍プレイヤーが受け取る戦略カード枚数が減少する。これに基づき、プレイヤーに配られるカード数は増減する。ゲームの中核を成すのは攻撃フェイズである。両軍は攻撃フェイズに、相互に自軍の戦略カードをプレイして、攻撃を行うイベントを発生させる。両プレイヤーが手持ちのカードを使い果たしたら、ゲームターンは政治フェイズに進む。プレイヤーは政治フェイズに、参加国が降伏したかどうかを確認する。その後、地図上のユニットの補給状態を調べ、損耗の有無を確認した上で、そのゲームターンは終了する。終了したゲームターンがそのシナリオの最終ターンである場合、勝者を決定する。

プレイノート:このルールを読むのが初めてなら、まずプレイを始めるターンの初期配置先にユニットを配置してみることを薦める。その場合、初期配置ユニットを選び出し、ユニット上に記載のヘクスに置く。その上で、「総合的プレイの例」の記述に従って、ユニットをその通りに動かしてみる。この方法は、ゲームシステムを理解するための練習として最適である。

【4. 0】プレイの手順

以下に示すのは、1ゲームターンの完全な手順である。ゲーム終了まで、各ゲームターンでこの手順を、同じ順序で繰り返す。

【4. 1】戦略フェイズ

【4. 11】増援セグメント

各プレイヤーは、10.1 増援のルールに従い、このターンに登場予定の増援を受け取る。最初に連合軍プレイヤーが、「ヨーロッパの戦争」(WIE、15.0参照)の影響によって登場が遅延した以前のターンの増援を受け取り、その後そのターンの(遅延でない)増援を受領し、それらを地図上に配置する。このターンにWIEまたはイベントの影響によって遅延することになった増援ユニットは遅延ボックスに配置する。WIEがレベル1以上の場合、連合軍プレイヤーはダイスを振り、ユニットがヨーロッパに派遣されることで一時的に登場できなくなるかを、レベルに応じて判定する。日本軍の増援が、遅延したり派遣されたりすることはない。

【4. 12】補充セグメント

両プレイヤーは補充を受け取ることができる。連合軍プレイヤーが先に補充を配置する。補充は、補給下の減少戦力面ユニットを表面の完全戦力状態に戻すか、または戦闘によって除去されたユニットを再編成するために使用する。補充使用の詳細については、11.0 補充を参照のこと。

【4. 13】戦略セグメント

連合軍プレイヤーは潜水艦戦争及び戦略爆撃を行う。12.0 戦略戦争を参照のこと。戦略戦争には、そのターンに日本軍プレイヤーが受け取る戦略カード数を減少させる効果がある。

【4. 14】戦略カード配布セグメント

日本軍プレイヤーは戦略戦争の結果に応じて、4枚から7枚のカー

ドを日本軍カードデッキから受け取る。連合軍プレイヤーは、ゲームターン及び降伏した連合国の数に応じて、4枚から7枚のカードを連合軍カードデッキから受け取る。キャンペーンシナリオの第1ターンは、これに対する唯一の例外である。

【4. 2】攻撃フェイズ

【4. 21】主導権セグメント

プレイヤーが指定している「将来攻撃カード」をECとして最初にプレイする場合を除いて、手持ちのカード枚数が多い側のプレイヤーが先攻となる。カードが同数の場合、1941年と42年のゲームターンには日本軍プレイヤーが先攻となり、43年から45年にかけては連合軍プレイヤーが先攻となる。この(カードが同数の)場合は、後攻側は将来攻撃カードによる先攻を選ぶことはできない(7.29を参照)。

【4. 22】攻撃セグメント

両プレイヤーは交互に攻撃プレイヤーとなり、OCまたはECとして戦略カードをプレイすることで、攻撃(地図上でのユニットの移動と戦闘の解決)を実施するか、イベントによるその他のゲーム上の出来事を実行する。攻撃プレイヤーは、OCまたはECをプレイするか、(できるなら)パスをするか、カード1枚を将来攻撃カードに指定するか、カード1枚を捨て札にするかをしなくてはならない。攻撃プレイヤーがOCまたはECをプレイしたら、ユニットを活性化し、必要なら移動させてその後、戦闘を宣言する。これに対するプレイヤーをリアクションプレイヤーと呼び、攻撃プレイヤーのカードプレイとユニット活性化に対応したリアクションを行う(詳細は7.0を参照)。攻撃プレイヤーが、非軍事のECをプレイした場合は、イベントの効果を適応する。

戦闘が解決したら、両プレイヤーは役割を入れ替え、新たな攻撃を始める。攻撃セグメントは、両プレイヤーの手札がなくなったら終了する。

【4. 3】政治フェイズ

【4. 31】国家状態セグメント

自軍ユニット(補給切れとなっていない)が占領しており、あるいは最後に占領したヘクスは、そのプレイヤーの支配下となる。日本軍プレイヤーがヘクスを支配した場合、そのヘクスに日本の国旗を置き、連合軍プレイヤーがヘクスを支配した場合、連合国国旗を置く(イギリスとアメリカの国旗の違いは審美的な目的のためだけであり、重要ではない)。日本の国旗が配置されていないヘクスは、連合軍プレイヤーの支配下であるとみなすことによって、地図上の混雑を緩和でき初期配置も容易となる。日本軍のヘクス支配により、1つまたは複数の国の降伏条件が満たされた場合、これらの国家の降伏はこの時点で発生する(13.0を参照)。

【4. 32】アメリカ政治動向決定セグメント

アメリカ政治動向記録表上のマーカーを、ヘクス支配の変更及び16.4に記載されたその他の条件に従い、適切な位置に修正する。

【4. 4】損耗フェイズ

すべての陸上ユニットと航空ユニットの補給状態(6.2)を判定する。非補給下のユニットを、完全戦力面から減少戦力面に裏返す。既に減少面になっている非補給下の陸上、航空ユニットは除去される可能性がある。海上ユニットは損耗の影響を受けない。

【4. 5】ターン終了フェイズ

アメリカ政治動向マーカーが0(交渉)の位置にある場合、日本軍プレイヤーがゲームに勝利する。連合軍自動的勝利の条件が満たされた場合、連合軍プレイヤーがゲームに勝利する。このターンがゲームの最終ターンである場合、プレイしているシナリオまたはキャンペーンゲームの勝

利条件に応じて勝者を決める。上記の条件が完全に満たされていない場合、ゲームターンマーカーを1つ先に進めて、新たなターンを開始する。各種ゲームマーカーをルールの指示に従って、裏返すか除去する（例えば、「中国攻撃実施」を裏面にする、または「東京エクスプレス」マーカーを除去するなど）。

【5. 0】戦略カード

各プレイヤーは独自の戦略カードデッキを有する。プレイヤーは自軍のデッキからカードを引き、そのカードをプレイする。一部には、相手プレイヤーに手持ちカードの捨札を強制させるカードもある。プレイヤーは各ターンに4枚から7枚の戦略カードを引き、攻撃フェイズの攻撃セグメントに、交互にカードをプレイする。プレイヤーは戦略カードをプレイするか、制限回数の範囲内でパスするか、カードを捨札するか、いずれかを行わなければならない。両プレイヤーが手持ちの戦略カードをすべて使い切ったら、そのターンの攻撃フェイズは終了する。

デザインノート：戦略カードは、私が過去にデザインした「ウィー・ザ・ビーブル」「フォー・ザ・ビーブル」でも用いた、カードドリブンシステムの核を成すものである。カードはゲーム中のすべての移動と戦闘、イベントを実施するための仕組みである。

戦略カードは作戦カード（OC）としても、イベントカード（EC）としても使用でき、捨て札とすることもできる。OCとして使用する場合、プレイヤーは以下の行動の1つを行える。

- A. OC攻撃の実施（7. 0）
- B. 中国OC攻撃の実施（13. 72）
- C. 司令部の撤退（6. 13）
- D. 司令部をゲームターン記録表からプレイに登場させる（6. 15）
- E. 戦略的輸送ルートを建設する（13. 77）

多くのECは攻撃を可能とさせ、このような攻撃をEC攻撃と呼ぶ。OC及びEC攻撃は同じ手順によって解決されるが、後にルールで説明するように異なる性格を持っている。

プレイされ、または捨札となった戦略カードは、カードデッキとは別の捨札として置いておき、カードに特別の記載がある場合を除き後のターンに再使用できるよう分けておく。捨札の情報は確認できるようにしておき、両プレイヤーはその中身を調べることができる。一部のカードは、イベントとしてプレイされた場合、完全にプレイから除去されるようテキストに指示されている。OCとして使用したカードのイベントテキストに「イベントとして使用後はプレイから除去」と書かれている場合は、再利用のために捨て札パイルに加えることに注意する。プレイヤーの手札の枚数と、捨て札パイルと、除去されたカードの中身は公開情報である。

【5. 1】作戦値

各カードは1から3の作戦値を有している。カードがOC攻撃のために使用された場合、カードの作戦値はユニットの移動距離（8. 0）、活性化できるユニットの数（6. 3）に影響を与える。カードがEC攻撃のために使用された場合は、作戦値はユニットの移動距離に影響を与えるが、活性化されるユニット数はカードに書かれた兵站値により決められる。また、カードの作戦値はリアクションプレイヤーが敵の攻撃に対抗していくつかのユニットを活性化できるかにも影響を与え（7. 26）、かつそのカードがECであれOCであれ、リアクション側ユニットの移動できる距離を規定する。

【5. 2】諜報値

すべての戦略カードにはOC諜報値、そして一部のカードにはEC諜報値も記載されている。全ての攻撃は、リアクションプレイヤーが諜報条件を傍受（Intercept）または要撃（ambush）に変更しない限り、奇襲（Surprise Attack）である。リアクションプレイヤーは諜報リアクションカードを使用するか、または諜報ダイス判定に成功することにより、

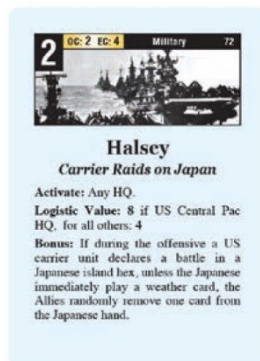
その攻撃の諜報条件を変更することができる（7. 25）。リアクションプレイヤーは諜報ダイス判定の際、攻撃に使われたカードの諜報値以下のダイス目を出すことで、諜報条件を傍受（Intercept）に変更することができる。攻撃がEC攻撃ならEC諜報値、OC攻撃ならOC諜報値を使う。

訳注（奇襲=Surprise Attack、傍受=Intercept、要撃=ambush）

【5. 3】イベント

各戦略カードにはイベントが記載されている。プレイヤーが戦略カードをECとして使用する場合、イベントの記載に従う。イベントの記載がルールと矛盾する場合、カードの記載がルールに優先する。イベントには、軍事イベント、リアクションイベント、資源イベント、政治イベントの4種類がある。

【5. 31】軍事イベント



軍事イベント（EC攻撃とも呼ぶ）は、（1ヘクスのみを戦闘ヘクスとする）OC攻撃よりも大規模な攻撃を行うことを可能とする。軍事イベントによって攻撃時に活性化されるユニットの数は、司令部の能力等級にイベントの兵站値（作戦値ではなく）を加えた数となる。多くの軍事イベントカードには、活性化や諜報、またはその他の条件が記載されている。プレイヤーがイベント記載のすべての条項に従うことができない場合、そのカードはOCまたは捨て札としてのみ使用可能で、ECとしては使用できない。

用可能で、ECとしては使用できない。

A. 活性化の指定

多くの軍事イベントでは攻撃の制限として、その軍事イベントを発生させる場合に使用可能な、または使用不可能な司令部が指定されている。

B. 諜報条件

一部の軍事イベントでは諜報条件、またはその他の条件がカードに記載されており、イベントでプレイする場合はその指示に従わなければならない。カードの諜報条件が奇襲（Surprise Attack）となっている場合、リアクションプレイヤーは諜報条件を変更するための諜報ダイス判定を行えず、諜報条件を奇襲（Surprise Attack）以外に変更するためには、リアクションカードを使わなくてはならない。

C. 増援ユニット

一部の軍事イベントは特別なユニットを登場させる（例：「スリムのビルマ攻勢」はイギリス第7機甲旅団をプレイに登場させる）。その場合、新たなユニットをカードの記載に従って配置すること。

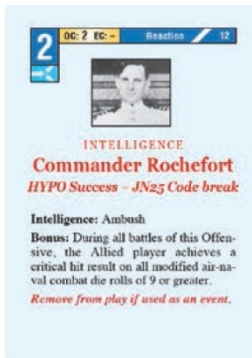
D. 特別条件

一部の軍事イベントでは、攻撃プレイヤーに対し攻撃全体にかかる特別な条件を指定しており、こうした特別条件を満たさない限り、イベントによる大規模な攻撃は行えない。イベントを実施するために不可欠な条件を指定する場合、そのカードには「…のみ」（例えば、「南西太平洋司令部のみ」など）と記載されている。その他の場合には、イベントの効果を有効にするために、できる限り厳密にカードの表記に従う。「追加の効果なし」というカードの指示とともに、特殊な2つの条件が指定されている場合で、いずれか一方の条件を満たしている場合は、そのカードをプレイできる。

例：連合軍カード33には、「このイベントは、アメリカ陸海軍の競争を終結させる。アメリカ陸海軍競争マーカーを戦略合意面に裏返す。アメリカ陸海軍競争マーカーが既に戦略合意面になっている場合、追加の効果はない」と記載されている。この例では、イベントの影響は、陸海軍競争の状態が、（陸海軍の競争または戦略合意の）いずれであっても適用することができる。また、日本軍のリアクションカード34には、「既にアメリカ陸海軍競争が有効である場合、追加の効果はない。戦略

カード1枚を引く」と記載されている。このカードでは事実上、アメリカ陸海軍競争の状態にかかわらず、カードを1枚引くことができる。

〔5. 32〕リアクションイベント



リアクションプレイヤーは、タイトルにリアクションイベントと記載された戦略カードのみプレイできる。その時点でリアクション側であるプレイヤーのみが、リアクションカードをイベントとしてプレイできる（攻撃プレイヤーはリアクションカードをOCとしてプレイできる）。リアクションイベントは、攻撃プレイヤーがすべての攻撃ユニットを完全に移動させた後に、攻撃への対応としてプレイすることができる。イベントは戦闘が宣言された1カ所または複数のヘクス、またはカードで指定された特定の場所に対して適用することができる。リアクションプレイヤーは、1つの攻撃に際して最大で3枚のリアクションイベントをプレイできる。（同時にプレイされたこととする）この制限は1回の攻撃に含まれる各戦闘に3つではなく、1回の攻撃全体につき3つまでである。リアクションイベントには、諜報、攻撃（潜水艦、神風、反跳爆撃）、反撃、天候、人物の5つの種類がある。

またはカードで指定された特定の場所に対して適用することができる。リアクションプレイヤーは、1つの攻撃に際して最大で3枚のリアクションイベントをプレイできる。（同時にプレイされたこととする）この制限は1回の攻撃に含まれる各戦闘に3つではなく、1回の攻撃全体につき3つまでである。リアクションイベントには、諜報、攻撃（潜水艦、神風、反跳爆撃）、反撃、天候、人物の5つの種類がある。

A. 諜報リアクション

リアクションプレイヤーは攻撃に対するリアクションを行う際に、諜報リアクションカードを使って諜報条件を変更することができる（7.25）。1回の攻撃に対して複数のリアクションイベントをプレイすることも可能であり、その結果として傍受（Intercept）と要撃（ambush）の両方の諜報条件を適用することが可能な場合、諜報条件は要撃（ambush）となる。

B. 攻撃リアクション

攻撃リアクションカードは、潜水艦、神風、反跳爆撃等の攻撃によって、攻撃プレイヤーに追加の損害を与えるものである。各カードの記載に従うこと。攻撃リアクションイベントは通常、カードに特別な免除規定がない限り、攻撃のために活性化されたすべてのユニットを対象とする。複数の攻撃リアクションカードを一回の攻撃において使用することも可能である。

C. 反撃リアクション

反撃リアクションイベントは、通常のリアクションとは異なる手段で、リアクションプレイヤーに通常より多くのユニットを活性化させるとともに、諜報リアクションカードのように攻撃の諜報条件を変更させることを可能とする。

反撃カードには、リアクションプレイヤーが活性化させるユニット数を決めるための兵站値が記載されているが、リアクションプレイヤーがユニットの移動力を決定するためには、攻撃カードのOC値を使用する。一つの攻撃においては、反撃カードは1枚しか使えない。

D. 天候リアクション

いくつかの天候リアクションイベントは、攻撃そのものを中止させることが可能であり、攻撃プレイヤーがユニットを移動させた後で、かつ諜報ダイス判定をする前に使用できる。天候によって攻撃が中止させられた場合、攻撃プレイヤーは移動させたユニットを移動開始ヘクスに戻し、その攻撃を終了する。また天候による攻撃の中止は、如何なるイベントボーナスや増援ユニットの登場も妨害する。キャンセルされた攻撃プレイヤーの攻撃カードはプレイされなかったとみなし、そのカードがECとしてプレイされたら除去されるカードであっても、除去されることなく捨て札として置くこと。リアクションプレイヤーは、天候カードに加えてその他のイベントをプレイすることはできない。攻撃プレイヤーが中止となった攻撃で使用する予定としていた強襲上陸乗船ポイントは使用されたとはみなさず、そのゲームターンにあらためて使用することができる。イベントとして使用される場合、すべての天候カードはプレイから取り除かれる。

E. 人物リアクション

一部のイベントでは、当時の著名な人物（例えば、ガンジー、ウィングートら）の影響に焦点を当てている。こうしたリアクションイベントの解決は、カードの記載内容に従うこと。

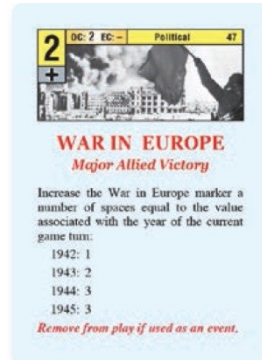
〔5. 33〕資源イベント



攻撃プレイヤーのみが資源イベントをプレイできる。資源イベントは、プレイヤーに新たなユニットや補充を与える。プレイヤーが補充イベントによって増援ユニットを受け取った場合、増援フェイズの増援登場と同じ制限に従って地図上に配置する。カードにイベントで得た補充を直ちに使用するよう指示がある場合、プレイヤーはその時点が補充フェイズであるとみなして、補充フェイズと同じ制限に従って補充を配置する。一部のカードでは、補充を直ちに使用するか、将来

使用するために蓄積するかを選択できる。プレイヤーが補充の蓄積を選択した場合、戦略資源記録表のマーカーを適切な位置に動かして、その補充を記録する。攻撃プレイヤーが何らかの理由で、増援ユニットを補給下に置くことができない場合、そのユニットは失われる。同様に攻撃プレイヤーが何らかの理由で補充の一部またはすべてを使用も蓄積もできない場合、補充は使用できず完全に失われる。

〔5. 34〕政治イベント



政治イベントは、ゲーム上に該当する記録表上のマーカーを動かすことによって実施する。政治イベントには、中国の攻撃、インドの安定、ヨーロッパの戦争、アメリカ政治動向、陸海軍の競争の5種類がある。各イベントは対応したゲーム記録表に影響を与え、それぞれのマーカーを適切な欄に移動させる。

〔5. 35〕カード引き

多くのイベントでは、プレイした場合にプレイヤーが戦略カードを引くよう記載されている。戦略カードをOCとして使用した場合、プレイヤーはカードを引くことはできない。戦略カードがイベントとして使用された場合にのみ、カード引きが発生する。プレイヤーは現在行っている攻撃で引いてきたカードを、その攻撃の間に使うことはできない。1回の攻撃フェイズに3枚を超えるカードを引くことはできない。プレイヤーが3枚のカードを引いた場合、同じ攻撃フェイズにそれ以上のイベントをプレイしたとしても、その後のカード引きの指示を無視すること。**プレイノート：**プレイヤーは、そのターンに何枚のカードを引いたかを記録するため、戦略記録表上で日本の旗とイギリスの円形のマーカーを使用するとよい。

〔5. 36〕カードの除去

ゲームにおけるイベントカードの多くは、プレイすることでゲームから除去される。こうした規定が記載されたカードがイベントとして使用された場合、最初に使用された後にゲームから取り除かれ、以後のゲームを通じ、あらゆる目的で再使用はできない。カードがOCとして使用された場合、ゲームから除去されることはない。

〔5. 37〕特別イベントカード

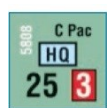
「東条の辞任」と「ソビエトの満州侵攻」の2枚のカードは特別イベントカードであり、これらのイベントの条件を満たしている場合、カードを引いたターンの攻撃フェイズに必ずプレイしなければならない。これらのカードを将来攻撃カードに指定することはできない。特別イベント

カードが使用可能となるゲームターンより前（例えば東条の辞任前）のターンに引いた場合、そのカードをOCとしてプレイした上で、そのターンの終了時にデッキの残りのカードと捨札として置いたすべてのカード（除去されたカードは含まない）をリシャフルしなくてはならない。特別イベントカードが別のイベントの結果によって捨札とされた場合、そのイベントの発動条件が満たされているならば、その特別イベントはカードが捨て札とされた瞬間に発生する。もし発動条件が満たされていないならば、OCとしてプレイされた時のように、ターン終了時にリシャフルされる。

【6. 0】Zone of Influence (ZOI)、補給、活性化、ヘクス支配

補給と活性化はこのゲームにおけるユニットの行動の鍵となる概念である。攻撃やリアクションのために移動や戦闘を行うには、ユニットはまず一つの司令部によって活性化されなくてはならない。活性化されていないユニットは攻撃された場合に防御することはできるが、戦闘を開始したり攻撃の際に移動を行うことはできない。ユニットが活性化されるには（ECが特に述べていない限り）、そのユニットは補給下でなければならない。補給下でないユニットは活性化できないことに加え、損耗を受ける可能性があり（6. 24）、補充を受けとることができず（11. 0）、航空機及び空母ユニットの場合はZOIを及ぼすことができない（6. 4）。しかし、補給下でないユニットも（攻撃された場合の）戦闘力は保持している。補給状態はゲーム中、常に評価される。したがってユニットは、敵ユニットが移動して補給路に影響を与える度に、補給下と非補給下をいったりきたりする可能性がある。しかし、ユニットが攻撃のために一度活性化されたなら、そのユニットは、たとえ補給路が通らない場所に移動したとしても、攻撃終了時までは補給下のままである。活性化経路と補給路はどちらも司令部からたどるが、それぞれ別の司令部からたどることもできる。この2つの経路は似ているが、補給路の方が厳しい条件となっている。経路の長さはその司令部の指揮範囲までである（6. 2と6. 3を参照）。なお、諜報とリアクションの決定に際しては、障害地形やZOIを無視して、司令部からユニットまでの直接ヘクス距離を用いる。航空機のZOIは、活性化経路や補給路を引く際に最も大きな影響を及ぼす。またZOIは、リアクションの可能性と陸上ユニットの強襲上陸移動にも影響を与える。

【6. 1】司令部



司令部は指揮命令系統の基幹組織を表現している。両軍ともにゲーム開始時に決まった数の司令部を保有しており、さらに増援として、またはカードイベントによって新たな司令部を受け取る。司令部は遍在する指揮命令組織を表しているのであって、除去されることはない。司令部は移動することはないが、（OCのプレイによって）任意に、あるいは敵の行動によって強制的に、再配置されることもある。ただし、点（ドット）が記載された一部の連合軍司令部（連合軍ABDA及びマレー司令部）は、任意または強制的に取り除かれた場合、プレイに戻ることはできない。

【6. 11】司令部の能力

司令部には、指揮範囲と能力等級の2つの数字が記載されている。司令部の指揮範囲は、ユニットを補給下における範囲と、ユニットが攻撃またはリアクション移動のために活性化する際の活性化経路を引ける範囲と、増援と補充の配置先を決めるために使用する。また、敵の攻撃に対してその司令部が反応できるかどうかの判定にも用いられる。さらに、非補給下の航空及び陸上ユニットが損耗フェイズに地図上にとどまるかどうかの判定にも用いられる。司令部の能力等級は、攻撃またはリアクションで、その司令部が活性化させることができるユニットの数を決める際に、OC値または兵站値に加えて用いる。司令部の能力等級は以下の3つの状況において修正を受

ける。すなわち、アメリカ軍または統合軍司令部がマップ東端の最終補給源に有効な補給線を引けない場合、能力等級が-1（最小で0）される（6. 25）。同様に、ビルマ・セイロン・北インドでユニットを活性化する日本軍司令部は、クワイ川の橋が建設されておらず、かつラングーンを日本が支配していないならば、能力等級が-1される（13. 79）。状況によっては、クワイ川の橋は日本軍司令部の能力等級を+1することもある（13. 79）。

司令部はスタック制限の対象外であるが、1ヘクスに（自軍または敵の）複数の司令部がスタックすることはできない。司令部は必ず港ヘクスに置かれなくてはならない。

【6. 12】司令部の国籍制限

すべての司令部は、攻撃の際に活性化させたり補給下におくことができるユニットの国籍が制限されている。日本軍司令部は日本軍のみを活性化できる。連合軍司令部には、アメリカ軍、イギリス連邦軍、統合軍の3種類の司令部がある。以下の連合軍司令部指揮統制表に、司令部の種類に応じて、活性化及び補給供給可能なユニットを記載している。

連合軍司令部指揮統制表

司令部の国籍	アメリカ	英連邦	中国	オランダ
US	Yes	No	Yes	No
英連邦	Air Units Only	Yes	Yes	No
統合	Yes	Yes	Yes	Yes

【6. 13】司令部の自発的撤退と再配置

司令部は移動することはできず、スタック制限の対象ともならないが、いずれかのOCを1回プレイすることで、自発的に地図から撤退させることができる。司令部が自発的に撤退することを、止めることはできない。司令部は補給下でなくても撤退させることができる。撤退した司令部は、ゲームターン記録表上に置き、次のターンに再度ゲームに登場する。ターン記録表上の司令部は、次ターンの増援フェイズに、通常増援としてプレイに復帰し、遅延して登場することはできない。

【6. 14】司令部の強制的再配置

司令部が単独でいるヘクスに敵陸上ユニットが進入した場合、またはそのヘクスが戦闘の結果及び国家の降伏によって敵支配下となった場合、その司令部は強制的にプレイから除去される。点（ドット）が記載されていない司令部は、ゲームターン記録表に置かれ、次のゲームターンの増援フェイズに、通常増援としてプレイに復帰する（遅延はしない）。点（ドット）のある司令部は、以後完全にプレイから除去する（連合軍のマレー、ABDA司令部）。

【6. 15】司令部の早期復帰

再配置される司令部は、ゲームターン記録表に置かれている。通常はターン記録表上の司令部は、遅延なく次ターンの増援フェイズに復帰する。しかしプレイヤーは、OC（OC値にかかわらず）を1回プレイすることにより、司令部をそれよりも早く、現在のターン中に地図上に戻ることができる。このように早期に司令部を復帰させるには、日本軍の場合は日本列島の自軍支配下で補給下の港、連合軍の場合はオーストラリア、オアフ、インドのいずれかの自軍支配下で補給下の港に配置しなくてはならない。司令部の早期復帰は、OCのプレイによる一回のアクションである。

プレイノート: 次ターンの増援フェイズにプレイに復帰する司令部は自軍に支配された適切な補給下の任意の港湾に配置することができる。しかし、早期復帰の場合は配置が制限される。従って通常、より最前線に司令部を動かすためには、次ターンの増援フェイズを待たなくてはならない。

〔6. 2〕補給および損耗

〔6. 21〕補給路

司令部もユニットも、補給下であるためには補給路がひけなくてはならない。司令部は、最終補給源（連合軍はマップ東・南・西端、日本軍は本州の自軍支配下の都市、6. 22を参照）からその司令部が位置する港湾まで、任意の長さの補給路がひければ補給下となる。最終補給源から司令部までの補給路は、複数の港湾を通り、続いて任意の長さの陸上ヘクスを通り、再び港湾から海上に出て、続けることができる。すなわち、（4MPまでという）陸上兵站距離制限や、補給路中の補給可能港は1つまでという制限は適用されない。

それに対してユニットは、補給下にある司令部から、自分のいるヘクスまで補給路をひかなくてはならない。そしてその経路の長さは、司令部の指揮範囲以下でなくてはならない。一般的に、ユニットは補給路を以下のようにひくことができる。


- (1) 補給元司令部から海上ヘクスのみを通して、自分がいる沿岸ヘクスまで
- (2) 補給元司令部から陸上ヘクスのみを通して、自分がいるヘクスまで
- (3) 補給元司令部から、陸上と海上ヘクスの組み合わせで、自分がいるヘクスまで。陸上から海上、または海上から陸上にきり変わる場所は補給可能港である必要があり、経路上の補給可能港は1つまででなくてはならない（司令部がいる港ヘクスはカウントしない）。

自軍支配の港で、補給下または非補給下の自軍司令部から任意の長さの有効な補給路（6. 21）を、海上ヘクスを通してひけるものを、補給可能港と呼ぶ。

A. ユニット

補給路: 妨害されないヘクス経路が、補給下の適切な自軍司令部

(6. 12)から、その司令部の指揮範囲以下の長さでひけるならば、そのユニットは補給下である。補給路は以下に記したヘクスサイドを通ることはできない:

- 
- 進入不可地形のヘクスサイド(マップ参照)
 - 中立化されていない敵ZOIヘクスの海上ヘクスサイド
 - 補給路が海上ヘクスサイドを通過して港湾以外の沿岸ヘクスに届いた時の、その沿岸ヘクスの陸上ヘクスサイド
 - 補給路が陸上ヘクスサイドを通過して港湾以外の沿岸ヘクスに届いた時の、その沿岸ヘクスの海上ヘクスサイド
 - 敵の陸上ユニット、航空ユニット、または司令部だけが存在する陸上ヘクスのヘクスサイド
 - 補給路が陸上ヘクスサイドを通過して敵支配下の港湾ヘクスに入った時の、その港湾ヘクスの海上ヘクスサイド
 - 補給路が海上ヘクスサイドを通過して敵支配下の港湾ヘクスに入った時の、その港湾ヘクスの陸上ヘクスサイド

陸上兵站距離制限: 司令部からユニットまで補給路をひいてきて最後に通過するヘクスサイドが陸上ヘクスサイドである場合、そのユニットがいるヘクスは、以下の補給源から陸上移動4MP以内でなくてはならない(8. 42):

- ・ (a) 補給元の司令部
- ・ (b) 昆明(補給源が昆明の場合)(13. 75)
- ・ (c) 補給可能港(6. 0)

このチェックに限っては、戦略輸送ルート(8. 44)のヘクスサイド移動コストは、両側のヘクスが空白もしくは自軍支配であるならば、1/2MP

と計算する。「輸送ルートなし」マーカーがあるヘクス(13. 77)は、隣接する全てのヘクスに輸送ルートが繋がっていないものと見なす。

港湾数制限: 補給路が海上から陸上に繋がる、あるいは陸上から海上に繋がる補給可能港は、全補給路を通じて1個まででなくてはならない。ただし、この制限には司令部がいる港ヘクスとユニットがいる港ヘクスは含めない。

プレイノート: 陸上にいるユニットまで補給路をひく場合、そのユニットが近くの補給可能港から4MP以内にいるなら、司令部からユニットまでの補給路は4MPよりずっと長い陸上ルートを通り、補給可能港を通らないことも可能であることに注意。また、司令部からたどってきた補給路の最後のヘクスサイドが海上ヘクスサイドである場合、陸上兵站距離制限は考慮する必要はない。すなわち、海上から補給を受けられる沿岸のユニットは、陸上兵站到頼らなくてはならないユニットよりも行動の自由があるわけである。

デザインノート: 陸上兵站距離制限のために、ユニットは港に代表される兵站拠点に近い位置で行動せざるを得ない。史実でも、このゲームの地図上に多く描かれているジャングルや山岳地形は、陸上における兵站を著しく困難にした。このゲームにおける陸上の補給路は、実際に補給物資が流れる経路ではなく、むしろその司令部が兵站を担うことのできる責任範囲を表すものである。実際の状況では、（司令部から遠く、港から近い）上記のようなユニットは司令部からではなく最寄りの港から補給物資を受け取るであろう。したがって、4MPの制限は司令部との距離ではなく、最寄りの港との間の距離にかかるのである。

重要: 攻撃の際には、いったん活性化されたユニットは、攻撃終了の時点まで、(たとえ補給路が通らない位置まで移動したとしても)ずっと補給下のままである。

昆明: 状況によっては、連合軍ユニットは司令部からではなく昆明から直接補給路をひくことができる(13. 75)。

まれな状況ではあるが、日本軍航空ユニットと連合軍航空ユニットのZOIが相互に相手を非補給下にする場合がある(すなわち、連合軍のZOIがなければ日本軍航空ユニットは補給下でZOIを持ち、その日本軍のZOIは連合軍航空ユニットの補給路を妨害してしまうというケース)。このような場合は、補給状態の判定目的に限っては、連合軍航空ユニットだけがZOIを及ぼすものと見なす。

プレイノート: 上記のような状況が起きているか調べるには、まず全ての問題となる航空ユニットがZOIを及ぼしていると仮定する。もしいずれかの航空ユニットのZOIが、敵航空ユニットがZOIを持たないことに依存しているならば、日本軍航空ユニットのZOIを取り除く。もしそれで連合軍航空ユニットが補給下になるなら、日本軍航空ユニットは非補給下である。



補給路の例1) 日本軍ユニットBとCとDは、補給路を南方司令部から引いている。全て、司令部から12ヘクス以内にあり、かつ補給可能港（ラングーン）から4MP以内に位置している。JarhatとLedoの輸送路

ヘクスはまだ建設されていない(13.77)ので、ユニットAは補給切れである。なぜなら、ラングーンからユニットAまでは5MPだからである。



補給路の例2) AからEの日本軍ユニットは補給路を引こうとしている。斜線のエリアは連合軍の中立化されないZ O Iを示しており、海上の補給路を妨害する。ユニットAは補給可能港から4MPより離れているため、補給切れである。他の全てのユニットは補給下である。連合軍のZ O IはユニットCが隣の補給可能港に陸上ヘクスサイドを通して補給路を引くのを妨害しないことに注意。ユニットDとEは沿岸ヘクスにあり、海上ルートを通して司令部から補給路を引くことができる。



補給路の例3) 連合軍がマレー航空ユニットをシンガポールに、日本軍がシンガラ、チラチャップ、ミリに航空ユニットを持っている。全ての日本軍航空ユニットはサイゴンの南方司令部から補給路を引いており、マレー航空ユニットはシンガポールのマレー司令部から補給路を引いている。サイゴンの日本軍南方司令部は日本本土まで妨害されない連絡路を引いている。チラチャップの日本軍航空ユニットは、マレー航空ユニットがZ O Iを及ぼすなら補給切れになる。マレー司令部は、もしマレー航空ユニットがZ O Iを及ぼしてチラチャップの日本軍航空ユニットを補給切れにするならば、マップ南端の最終補給源まで補給路を通すことができ、結果としてマレー航空ユニットを補給下にすることができる。しかし、もしチラチャップの日本軍航空ユニットがZ O Iを及ぼすなら、補給路を通すことは出来ない。したがって、マレー航空ユニットと日本軍チラチャップ航空ユニットは相互に排他的な関係にある。このような時には、連合軍の航空ユニットだけがZ O Iを及ぼすことができるため、マレー司令部と航空ユニットは補給下となり、チラチャップの日本軍航空ユニットは補給切れとなる。もしこの例で、チラチャップの日本軍航空ユニットがバタビヤにいたとしたら、結果は異なってくる。

この場合は、全ての航空ユニットがZ O Iを持っているとすると、バタビヤは(マレー航空ユニットがZ O Iを持つ持たないにかかわらず)補給下になる。そのため、マレー司令部は非補給下となり、したがってマレー航空ユニットもZ O Iを失うことになる。

B. 司令部

司令部は、最終補給源(6.22)からその司令部が位置する港湾まで、任意の長さの妨害されない補給路がひければ補給下となる。6.21Aで述べた補給路が通れないヘクスサイドの例は、司令部の補給路についても当てはまる。最終補給源から司令部までの補給路は、複数の港湾を通り、続いて任意の長さの陸上ヘクスを通り、再び港湾から海上に出て、続けることができる。すなわち、(4MPまでという)陸上兵站距離制限や、補給路中の補給可能港は1つまでという制限は適用されない。

〔6.22〕最終補給源

連合軍の最終補給源は、マップ東端・南端・西端の各ヘクスである。日本軍の最終補給源は日本の本州にある日本軍支配の各都市である。

〔6.23〕緊急補給ルート

ヒマラヤ

中国の空輸(連合軍カード#17)のプレイにより、北インドにある連合軍支配下の補給可能航空基地(JarhatとDacca)と昆明の間に補給線が確立される。この補給ルートは連合軍が北インドの補給可能航空基地を一つでも支配している限り維持され、通常の補給路(6.21)のように経路をたどる必要はない。

東京エクスプレス

日本軍カード#28(大東京エクスプレス作戦)及び#44(東京エクスプレス)のプレイにより、日本軍プレイヤーは東京エクスプレスマーカーを配置することが可能となる。東京エクスプレスマーカーは、いずれか1つの補給下にある日本軍司令部と、その司令部の指揮範囲内にあるいずれか1ヘクスの間の補給線を、そのターン終了時まで、一時的に確立する。東京エクスプレスマーカーが配置されたヘクスにいるユニットは自動的に補給下となる(そのヘクスにいる司令部は補給下にならない)。東京エクスプレスによって補給下になった航空ユニットは、Z O Iを及ぼすようになる。東京エクスプレスマーカーによる補給を妨害することはできない。

東京エクスプレスマーカーは、次の内のどれか一つが起こるまで、そのヘクスに残る。

- (1) 東京エクスプレスマーカーが配置されたヘクスが連合軍支配下となる
- (2) 日本軍が東京エクスプレスマーカーを別の場所に移動させる他のカードをプレイする
- (3) そのゲームターンが終了する

複数の東京エクスプレスマーカーを、同時に配置することはできない。東京エクスプレスはユニットを活性化するための前提条件には影響を与えない。

〔6.24〕損耗

損耗セグメントには以下のステップを順に、両軍の陸上および航空ユニットに対して、同時に行う。司令部と海上ユニットは損耗の影響を受けない。

- 1) 減少戦力面または片面だけの陸上および航空ユニットで、補給下になく、かつ緊急補給ルートのヘクスにおらず(6.23)、かつ全ての自軍司令部(補給下でも非補給下でも)の指揮範囲外にあるものを全て除去する。この指揮範囲チェックにおいては、敵ユニット、敵Z O I、および進入不可ヘクスサイドは、司令部とユニットの間の経路をブロックしない。
- 2) 非補給下で、かつ緊急補給ルートのヘクスにいない(6.23)、完全戦力の航空および陸上ユニットは、減少戦力面に裏返される。損耗は双方同時に発生するとみなすため、両軍ユニットが相互の存在によって非補給下となっている場合には、両方とも損耗することもあり得る。片面だけのユニット(例:オランダ軍の連隊、

ウェーク島の海兵隊、CVLハーミス等）は、このルール目的では、減少状態ユニットとみなす。

〔6. 25〕アメリカ軍司令部の連絡線

補給下にある統合またはアメリカ軍司令部が、マップ東端の最終補給源に有効な補給路を引けない場合(6. 21, 6. 22)、その司令部の能力等級は-1される（最低ゼロとなり得る）。

〔6. 3〕ユニットの活性化

ユニットは移動や攻撃を開始するためにはまず活性化されなければならない（例外：緊急海上移動、緊急航空移動、陸上部隊の離脱および退却）。ユニットが活性化されるためには、攻撃やリアクションを行う司令部から活性化経路をひくことができなくてはならず、かつ補給下でなくてはならない。この補給路は、昆明や活性化に使われる司令部とは別の司令部からひいてもかまわない(6. 2)。

活性化経路は、ユニットを活性化する司令部から、そのユニットまで以下の二つの例外を除いたどんなヘクスサイドを通ることも出来る：

- ・中立化されていない敵Z O I ヘクスの海上ヘクスサイド
- ・敵の陸上や航空ユニットだけに支配されているヘクスの陸上ヘクスサイド

活性化経路の長さ（ヘクス数）は活性化を行う司令部の指揮範囲以下でなくてはならない。

補給路とは異なり(6. 21)、活性化経路は進入不可ヘクスサイドを通ることができ、また陸上路と海上路の切り替え地点に補給可能港を必要としない。

一回の攻撃（またはリアクション）には一つの司令部しか使用することは出来ない。活性化されるユニットの数は、カードの作戦値または兵站値とその司令部の能力等級に依存する(6. 11)。

〔6. 4〕航空機の航空影響ゾーンZ O I

すべての補給下の航空、空母ユニットは、周囲2ヘクスに航空影響ゾーン（Z O I）を及ぼす。自軍のZ O Iは、LRB以外の敵ユニットによるZ O Iが同じヘクスに投影されると中立化される。LRBユニットもZ O Iを及ぼすが、敵Z O Iを中立化することはできない。



非補給下の航空または空母ユニットはZ O Iを持たず、したがって敵Z O Iを中立化することもできない。Z O Iがプレイに影響を与える状況においては、Z O Iに関連するユニットの補給状態はコンスタントに評価される(6. 2)。したがって、あるユニットは敵ユニットが移動する途中に補給切れとなりZ O Iを失ったり、逆に補給が回復してZ O Iを復活させたりする。ただし、ユニットはいったん攻撃のために活性化されたなら、他のどんな要因にもかかわらず、攻撃終了まではずっと補給下のままである。

補給下のユニットによる航空Z O Iは、そのユニットが静止しているか（戦略移動でない）通常移動を行っている間は、常時有効である。したがって、航空・空母ユニットは移動しながら、コンスタントに（1ヘクス移動する毎に）敵Z O Iを中立化していく。緊急移動中の航空・空母ユニットはZ O Iを持たず、移動を終えた後にZ O Iを回復する。

非中立化Z O Iは、ゲームに以下の影響を与える：

- A. 戦略移動を行うすべてのユニットは、敵Z O Iに侵入したり、Z O Iから離脱することはできない(8. 23, 8. 33)。
- B. 強襲上陸を行う陸上ユニットは、敵Z O Iに侵入したり、Z O Iから外に離脱することはできない(8. 44)。
- C. 司令部の活性化経路は、完全水上ヘクスサイドを越えて敵Z O I内に進入、または敵Z O Iから外に引くことができない。
- D. 補給路は、完全水上ヘクスサイドを越えて敵Z O I内に進入、または敵Z O Iから外に引くことができない。

さらに、Z O Iは中立化されていても、以下の二つの影響を与える：

- E. 攻撃側のユニットがリアクション側のZ O Iに進入、移動または離脱した場合、諜報ゲイス判定に-2修正(7. 26)。
- F. 攻撃側ユニットがリアクション側Z O Iに強襲上陸をする場合、特別リアクションを惹起する可能性(7. 27)。

一方で、Z O Iは以下のものには影響を与えない：

- A. 陸上ヘクスから陸上ヘクスサイドを通して隣の陸上ヘクスに移動する陸上移動(8. 42)。
- B. 緊急移動ではない航空および海上ユニットの移動(8. 21, 8. 31)。
- C. 陸上ヘクスサイドを超えて出入りする司令部からの活性化経路(6. 3)。
- D. 陸上ヘクスサイドを超えて出入りする補給路(6. 21)。
- E. 損耗フェイズに、ユニットの減少戦力を維持するために引く司令部指揮範囲線(6. 24)。

〔6. 5〕ヘクス支配



あるヘクスに最後に陸上ユニットを進入・通過させたプレイヤーがそのヘクスを支配する。陸上移動によって空白ヘクスに進入した陸上ユニットは、直ちにそのヘクスを支配する。ASP使用、組織的海上輸送、または「はしけ輸送」などにより強襲上陸を行い、戦闘で除去も退却もしなかった陸上ユニットは、戦闘後移動の直前に、そのヘクスの支配を得る。



例として、連合軍の攻撃において、日本が支配するガダルカナル(4423)が戦闘ヘクスとして宣言された。戦闘で連合軍が勝利し、ガダルカナルの全日本軍陸上ユニットを除去した。連合軍はガダルカナルヘクスにC Aノーザンブトンと第1海兵師団を置いており、またエスピリッツ・サント(4825)に、戦闘に参加した第13AF非LRB航空ユニットを置いている。戦闘後移動の直前に、第1海兵師団はガダルカナルのヘクス支配を得て、ガダルカナルのヘクスをC Aノーザンブトンと第1海兵師団の戦闘後移動の目的地とすることができる。

〔7. 0〕攻撃

〔7. 1〕攻撃の概要

攻撃はこのゲームの核である。現在の攻撃プレイヤーは1枚の戦略カードを、オペレーションカードまたは攻撃が指定されているイベントカードとしてプレイすることで攻撃を開始する。戦略カードはOCまたはECのいずれかでプレイすることも可能だが、両方としてプレイすることはできない。その攻撃が終了するまで、攻撃を実施しているプレイヤーを攻撃プレイヤーと呼び、他方をリアクションプレイヤーと呼ぶ。攻撃プレイヤーは、1個司令部の指揮範囲内にいるいくつかのユニットを移動させ、移動終了後に特定のヘクスで戦闘を宣言することができる。

デザインノート：OCによる攻撃とECによる攻撃には違いがある。両者の区別はルールに記載されているが、これが何をシミュレートしているのかを理解することには重要である。OCを使用した攻撃は、付近にいる部隊による小規模な限定的行動を意味する。従って、OCによる攻撃が宣言できるのは、1 戦闘ヘクスでのみである。攻撃は低レベルの指揮系統によって実施されるため、作戦の機密は守られやすく、敵に発見され迎撃される可能性は低い。ECによる攻撃は、広範囲にわたり、優先的な兵站補給を受けたものである。ECによる攻撃では、OC攻撃が1ヘクスだけなのに対し、複数ヘクスで戦闘を宣言できる。ただし、大規模な攻撃は作戦の機密性を犠牲とし、敵に迎撃されやすいことになる。こうした違いを除き、OCの攻撃とECの攻撃は同じ手順で行われる。

〔7. 2〕攻撃の手順

攻撃が宣言されると、プレイヤーは順番に以下のステップを実行する。

ステップ1. 攻撃プレイヤーは、適切な1つの司令部の指揮範囲内にある補給下のユニットを活性化させる(7.21)。ECによる攻撃のボーナスで、移動の前に適用されるものは、この段階で実行される(増援の受領など)。

ステップ2. 攻撃プレイヤーは、活性化させたユニットを移動させる。(7.22, 7.23)

ステップ3. 攻撃プレイヤーは戦闘ヘクスを宣言する(7.24)。

ステップ4. リアクションプレイヤーは、天候リアクションイベントを使って攻撃を中止させることができる。もし攻撃が中止されたなら、攻撃側のユニットを移動開始地点に戻し、イベントで受領した増援や補充は戻し、攻撃で使用した戦略カードを捨て札にする。攻撃で使ったASPは、元に戻される。そして攻撃は終了する(7.28)。

ステップ5. 攻撃プレイヤーのECによるイベントボーナスで、リアクションの前に適用されるものは、この段階で実行される。

ステップ6. もし特別リアクションが可能ならば、リアクションプレイヤーはダイスを振って、新たな戦闘ヘクスを作成を試みることができる(7.27)。その後、もし特別リアクションにより新たな戦闘ヘクスが作成もしくは宣言されなかったら、リアクションプレイヤーは適切な攻撃リアクションカードをプレイすることができる。その後、ステップ13の戦闘後移動に進む。

ステップ7. リアクションプレイヤーは適切なリアクションカードの使用または諜報ダイス判定の成功によって、諜報条件の変更を試みることができる(7.25)。その結果として、攻撃プレイヤーの諜報条件が奇襲のままであるならステップ9に進む。

ステップ8. 諜報条件が変更されたなら、リアクションプレイヤーはユニットを活性化し、攻撃プレイヤーが宣言した戦闘ヘクスまたは特別リアクションにより作成された戦闘ヘクスに移動させる(7.26)。

ステップ9. リアクションプレイヤーは攻撃リアクションカードをプレイすることができる。

ステップ10. リアクションの後に適用される攻撃側のボーナスを実行する。戦闘前に適用される攻撃リアクションカードを実行する。

ステップ11. 全ての戦闘を解決する(7.28)。

ステップ12. 戦闘後に適用される攻撃リアクションカードを実行する。

ステップ13. プレイヤーは戦闘後移動を行う(9.6)。リアクションプレイヤーが最初に、後に攻撃プレイヤーが行う。

ステップ14. 全ての必要な海上緊急移動(8.22)と航空緊急移動(8.32)を行う。

〔7. 21〕攻撃プレイヤーのユニット活性化

プレイヤーは、攻撃を指揮する司令部の能力等級に、OC値またはイベントの兵站値を加え、算出した数値と同数のユニットを活性化させることができる。司令部の能力等級は修正されることがある。すなわち、アメリカ軍または統合軍司令部がマップ東端の最終補給源に補給路で結ばれていない場合(6.25)や、日本軍がビルマ・北インド・セイロンで輸送路を建設していない場合(13.79)である。活性化されるユニットは、

補給下にあり、攻撃に用いる司令部の指揮範囲内にいなければならない。ユニットを活性化するためには、司令部からそのユニットまで活性化経路を引く(6.3)。陸海軍の競争(14.0)は、活性化できるユニットを制限する。

司令部が活性化させることができるのは、イベントカードに特別な記載がない限り、特定国籍のユニットに限られる。連合軍司令部の特定国籍とは、アメリカ軍司令部(中部、南部=ゴメリーまたはハルゼー、南西部など)、イギリス連邦軍司令部(マレー、SEACなど)、または統合軍司令部(ANZAC、ABDAなど)のうちのいずれかである。日本軍には1種類の司令部しか存在しない。

- A. アメリカ軍司令部は、アメリカ軍ユニット(青色または緑色のユニット)と中国軍ユニットを活性化できる。
 - B. イギリス連邦軍司令部は、イギリス連邦軍、中国軍、及びアメリカ陸軍航空ユニット(青色又は緑色のアメリカ軍航空ユニット)を活性化できる。
 - C. 統合軍司令部は、すべての連合軍ユニットを活性化できる。
- 注意: オランダ軍ユニットを活性化できるのは、統合軍司令部のみである。
- D. 日本軍司令部はすべての日本軍ユニットを活性化できる。

〔7. 22〕ユニットの移動力

移動またはリアクション移動するユニットは、ユニットの種類に応じた基礎移動力値(海上=5、陸上=1、航空=通常/拡張航続範囲)に、プレイされた攻撃カードのOC値をかけた数値だけ移動することができる。

例外: カードがECとしてプレイされた場合、そのイベントによる移動力はカードのOC値による移動力より大きくなることがある。この場合、イベントによる移動力が優先される。

航空ユニットは、各「航続区間(レグ)」の移動を自軍の航空基地で終えなくてはならない(8.31)という制限を受ける。海上ユニットは、移動終了させることのできるヘクスに制限がある(8.21)。

〔7. 23〕攻撃時の移動の手順

攻撃時にユニットが移動する場合、各ユニットまたはスタックは、他のユニットが移動する前に移動を完了しなければならない。移動の途中でユニットを拾ったり落したりすることはできない。攻撃時の移動では、中立化されていない敵の航空影響ゾーン(ZOI)の存在が主な障害となる。ルール6.4でZOIについて詳細を記述しており、攻撃時に移動を行う前には注意深くZOIの影響を考慮しなくてはならない。

プレイノート: 航空機ユニットと空母ユニットを最初にいた位置から敵ZOIを中立化する位置に移動させることで、その後の陸上ユニットの移動制限を無効にすることができる。つまり、空母と陸上ユニットが一緒に移動することで、その位置の敵ZOIを中立化させ、他のユニットが自由に移動できることになる。これと反対の順序で移動した場合には、敵の非中立化航空ZOIに入ることになるため、強襲上陸移動または戦略移動は妨害される。

〔7. 24〕戦闘ヘクスの宣言

すべての攻撃ユニットが移動した後に、攻撃プレイヤーはどのヘクスが戦闘ヘクスとなるかを宣言する。攻撃側とリアクション側の両軍のユニット(司令部も含む)がいるヘクスは、必ず戦闘ヘクスとして宣言しなければならない。リアクションプレイヤーのユニットしかいないヘクスであっても、攻撃プレイヤーの活性化した(他の戦闘に参加しない)航空または空母ユニットの航続範囲内であれば、戦闘ヘクスとすることができる。沿岸以外の中国ヘクスを戦闘ヘクスと宣言することは出来ない。OC攻撃では戦闘ヘクスを1ヘクスだけしか宣言できない。その場合でも、リアクションプレイヤーによる特別リアクション(7.27)によって、追加の戦闘ヘクスが発生することもあり得ることに注意すること。

ECのプレイ時には、攻撃プレイヤーは望みだけの数の戦闘ヘクスを宣言できる。宣言された各戦闘ヘクスで、攻撃プレイヤーはどのユニットがそのヘクスの戦闘に参加するのかを明らかにする必要がある。あるユニットは、1回の攻撃で複数の戦闘に加わることはできない(しかし以

下に述べるように、ユニットは特別リアクションによって、戦闘ヘクスの変更を強制されることがある得る)。一つの戦闘ヘクスの中にいるユニットは、敵味方全てがその戦闘に参加しなくてはならない。自軍支配下の港ヘクスで移動を終えなかった空母ユニットは、航続範囲内の1つの戦闘ヘクスで戦闘に参加するか、または敵支配の空白ヘクスに対して強襲上陸を行う陸上ユニットをエアカバーするか、どちらかを宣言しなくてはならない。もしエアカバーを宣言した強襲上陸の空白ヘクスが特別リアクションによって戦闘ヘクスとなったならば、その空母ユニットはその戦闘に参加しなくてはならない。自軍支配の港ヘクスで移動を終えた空母ユニットと、どの戦闘にも参加しない活性化された航空ユニットは、航続範囲内の1つの戦闘ヘクスを、同じ様にエアカバーすると宣言することができる(強制はされない)。

〔7. 25〕 攻撃の諜報条件の決定

ある攻撃の諜報条件は、その攻撃において、全ての戦闘ヘクスに適用される。諜報条件決定の手順を各戦闘ヘクスで個別に行うことはしない。したがって、リアクションプレイヤーが諜報条件の変更成功した場合、その攻撃で宣言されたすべての戦闘ヘクスが、条件変更の影響を受けることになる。

A. 基本的に、全ての攻撃の諜報条件は奇襲(Surprise Attack)である。
B. リアクションプレイヤーは、以下の2つの方法のいずれかで、諜報条件の変更を試みることができる。第1に、傍受(Intercept)か要撃(ambush)のいずれかの諜報条件が指定されたリアクションカードの使用がある。リアクションカードのプレイは、攻撃側が戦略カードで指定した諜報条件に優先する。複数のリアクションカードをプレイした結果、傍受(Intercept)と要撃(ambush)の2つの条件が指定されている場合には、諜報条件は要撃(ambush)となる。
C. 第2の方法は、もしリアクションプレイヤーがカードを使用せず、攻撃側の戦略カードが特に奇襲(Surprise Attack)と指定していないならば、リアクションプレイヤーは諜報ダイス判定を試みることが出来る。諜報ダイス判定が成功することによって、諜報条件を奇襲(Surprise Attack)から傍受(Intercept)に変更することができる(要撃(ambush)に変更することはできない。要撃(ambush)への変更はリアクションカードのプレイによってのみ可能である)。リアクションプレイヤーが諜報ダイス判定を実行した後は、そのカードに特別な許可の記載がない限りは、諜報条件変更のためにリアクションカードを使用することはできない。リアクションプレイヤーは、1つの攻撃において諜報ダイス判定を1回のみ行える。

訳注: E Cによる複数ヘクスの攻撃に対しても、諜報ダイス判定は1回のみ

D. 諜報ダイス判定の手順は以下の通りである。攻撃に使用したカードには、OC諜報値またはEC諜報値が記載されている。攻撃がOC値を使用して行われた場合、OC諜報値を使って判定する。攻撃がイベント(EC)として行われたなら、EC諜報値を使用する。ダイスの目が攻撃カードの該当する諜報値以下の場合、ダイス判定は成功であり、その攻撃の諜報条件は傍受(Intercept)となる(以下のE.にあるようにダイス目は修正されることがある)。ダイス目が諜報値より大きい場合、判定は失敗であり諜報条件は奇襲(Surprise Attack)のままである。
E. 以下の場合、諜報ダイス判定のダイスの目を修正する。いずれかの攻撃ユニットが、移動時に、敵航空ZOI(中立化されていてもいなくても)に進入、通過、あるいは離脱するような移動をした場合、リアクションプレイヤーは諜報ダイス判定のダイス目から2を引く。ただし、修正前のダイス目が9の場合は、常に判定は失敗とみなし、ダイス目修正にかかわらず諜報条件は奇襲(Surprise Attack)となる。

プレイノート: 敵ZOI内にいた空母ユニットが活性化され、移動を行わずに、その位置から航続範囲内の戦闘ヘクスを宣言した場合は、上記Eの-2修正は起こらない。この修正が起こるのは、敵ZOI内をユニットが移動した場合のみである。

〔7. 26〕 リアクション移動

諜報条件が奇襲(Surprise Attack)の場合、リアクション移動は行えず、

攻撃プレイヤーは(リアクションプレイヤーが攻撃リアクションイベントをプレイする機会を得た後)、その攻撃によるすべての戦闘を直ちに解決する。諜報条件が傍受(Intercept)または要撃(ambush)の場合、リアクションプレイヤーはリアクション司令部として、補給下の司令部1つ(のみ)を指定することができる。この司令部は、ユニットを活性化させ、宣言された戦闘に対して対応することができる。指定する司令部は、少なくとも宣言された戦闘ヘクスの1ヶ所を指揮範囲内に収めている必要がある(つまり全ての戦闘ヘクスを指揮範囲内に収めている必要はない。)この指揮範囲はヘクス間の直線距離で測り、敵ZOIや敵ユニット、障害地形などによっては妨害されない。もしこのような司令部がなければ、リアクションを行うことはできない。リアクション司令部が活性化するユニットは、移動できる範囲内ならどの戦闘ヘクスにも参加することができる(リアクション司令部の指揮範囲外に出てもよい)。

リアクションプレイヤーは、リアクション指令部の能力等級に、攻撃プレイヤーの戦略カードのOC値(OC、ECのいずれかでプレイされていても)、または反撃リアクションカードをプレイしている場合はその兵站値を足した数と同じだけのユニットを活性化させることができる。リアクション司令部は、補給下で、かつ活性化経路をひくことのできるユニットしか活性化することはできない。リアクションにおける活性化経路は、宣言された戦闘ヘクスに入ったり、通過したりすることができる(たとえ敵ユニットがそこにいたとしても)。

リアクションプレイヤーが活性化させた全てのユニットは、いずれかの宣言された戦闘に必ず参加しなくてはならない。宣言された戦闘ヘクスまで移動できないユニットは活性化することはできない。戦闘ヘクスにいるリアクションユニットは、活性化することができる。リアクションプレイヤーは、諜報条件が傍受(Intercept)または要撃(ambush)であるからといって、どれかのユニットを活性化することを強制されることはない。攻撃側に適用されるユニットの活性化についての全ての条件はリアクション側にも適用される。

リアクション移動においては、ASPは1ポイントしか使えない。組織的海上輸送(8.46)はリアクション移動の際は制限されない。リアクションで活性化したユニットは戦略移動することはできない。リアクションで活性化された空母および航空ユニットは、戦闘が解決される前に、今いる戦闘ヘクスから離脱するためにリアクション移動を行えるが、そのような場合でも、離脱した戦闘ヘクスでの戦闘に参加しなければならない。戦闘ヘクスにいる他のユニットは、活性化されてもその戦闘ヘクス内に留まらなくてはならない。

〔7. 27〕 特別リアクション移動(SR)

敵陸上ユニットが、リアクションプレイヤーが支配する、ユニットのいない都市、港、航空基地、資源ヘクスで攻撃移動を終了し、そのヘクスがリアクション司令部の指揮範囲内で、かつリアクション航空機のZOI内(中立化されていても可)である場合、リアクションプレイヤーはそのヘクスに対して特別リアクションを試みることができる。この特別リアクションを行うためには、リアクションプレイヤーは、そのヘクスに対する諜報ダイス判定に成功しなければならない(リアクションカードは使えない。しかし、ZOI侵入による-2修正は得られる)。判定に成功した場合、リアクションプレイヤーは、そのヘクスでの戦闘を宣言し通常のリアクション移動を行う。この戦闘は、たとえ攻撃プレイヤーが1つも戦闘ヘクスを宣言していなくても発生する。複数のヘクスが特別リアクションの対象となり得る場合は、それぞれのヘクスについて諜報ダイス判定を行わなくてはならない。

特別リアクションの対象となる上陸地点をエアカバーすると宣言していた空母および航空ユニットは、特別リアクションによって起きるそのヘクスでの戦闘に参加する。

もし上陸地点に攻撃側の航空または空母ユニットがいて、他の戦闘ヘクスに参加すると宣言していたとしても、その上陸地点が特別リアクションによって新たな戦闘ヘクスとなった場合は、その航空または空母ユニットは、今いるヘクスを戦闘ヘクスにしなくてはならない(予定していた他の戦闘ヘクスには参加できない)。

例) 1個の空母ユニットが陸上ユニット1個を護衛して、空白になっているホランジャに強襲上陸を行う。空母はその後、2ヘクス離れたビアクの敵ユニットを攻撃すると宣言する。リアクション側はホランジャでの諜報ダイス判定に成功し、航空/海上ユニットをホランジャに移動させる。このケースの場合、空母ユニットはビアクではなくホランジャでの戦闘に参加しなくてはならない。もしリアクションプレイヤーが諜報ダイス判定に成功しても、ホランジャに何のユニットも派遣しなければ、この空母はビアクで戦闘を行うことになる。

攻撃側が陸上移動だけで進入したヘクスは、特別リアクションの対象とはならない。ECのイベントによる奇襲(Surprise Attack)に対して特別リアクションを行う場合、その諜報ダイス判定にはOC諜報値を使用する。特別リアクション自体は諜報条件を変更しない。



例) 日本軍の地上ユニットと空母ユニットが、敵のいないカウアイヘクスに移動する。カウアイは中部太平洋司令部の指揮範囲内であり、オアフにいるアメリカ第7AF航空ユニットのZOI内である。日本軍は戦闘ヘクスを宣言せず、連合軍プレイヤーは通常ではリアクションを行えない。しかし、第7航空AFのZOIにより、連合軍プレイヤーはリアクションのためのダイス判定を行うことが可能であり、これに成功した場合、カウアイを戦闘ヘクスとして宣言することができ、通常のリアクション移動を行うことができる。この例において、仮に日本軍が1カ所または複数の戦闘ヘクスとして宣言していたとしても、リアクションプレイヤーは特別リアクションダイス判定に成功すれば、カウアイを戦闘ヘクスとして宣言することが可能で、カウアイを通常のリアクション移動に含めることができる。このルールは、戦闘宣言されなかった都市や港、基地への強襲上陸に対して、制空権を持つリアクションプレイヤーが対応できるようにしたものである。

〔7. 28〕 戦闘及び攻撃の終了

各戦闘は9.0のルールに従って解決された後、まずリアクションプレイヤーが、続いて攻撃プレイヤーが、すべての活性化したユニットを戦闘後移動させる(9.6 参照)。この時点で攻撃は終了し、相手プレイヤーが次に戦略カードをプレイして、新たな攻撃やイベントを開始する。両プレイヤーがカードを使い切っていたら、その攻撃フェイズは終了する。

〔7. 29〕 将来攻撃



各ゲームターンに1度、各プレイヤーは将来の攻撃、リアクション、イベントのために手札の戦略カード1枚を指定することができる。2枚以上のカードを同時に将来攻撃カード

に指定することはできない。既に1枚を指定しているなら、それを破棄して新たにもう1枚指定することはできない。将来攻撃カードの指定は戦略カードのプレイとして扱う。指定するカードを取り出し裏にして地図の脇に置き、その状態を示すためにカード上に将来攻撃マーカーを置く。これでそのプレイヤーの行動は終了し、相手プレイヤーと攻撃を交替する。将来攻撃カードは手持ちのカード枚数に含まれず、カード枚数による主導権判定の対象にもならない。

A. 主導権確保のための将来攻撃カード

攻撃フェイズの開始時に、プレイヤーが相手プレイヤーより少ない手持ちカードしか持っていない場合であっても、将来攻撃カードを最初のカ

ードとしてプレイするなら、自動的に主導権判定に勝利し先攻となる。この場合、そのカードはEC攻撃として使用しなければならない。

B. 攻撃フェイズ時の将来攻撃カード

将来攻撃カードとして指定した同じゲームターンに、その戦略カードを将来攻撃カードとして使うことはできない。また、ある攻撃フェイズにプレイヤーによって(攻撃カードとしてもリアクションカードとしても)プレイされる最後のカードが、将来攻撃カードであってはならない。これらの制限を除き、将来攻撃カードは攻撃フェイズに通常の戦略カードをプレイすると同様に、いかなる時にでも使用できる。イベントで捨て札を強要された場合に、将来攻撃カードを捨て札にすることはできない。同じ将来攻撃カードを複数ターンに渡って保持しておくこともできる。これによる不利益は、現在指定している将来攻撃カードを未使用のまま保持している間は、別のカードを将来攻撃カードに指定できないということだけである。

注意: 特別イベントカードである「東条の辞任」と「ソビエトの満州侵攻」を除くすべてのカードを、将来攻撃カードとして使用することができる。

【8. 0】 移動とスタック

〔8. 1〕 基礎移動力

ユニットが1回の攻撃またはリアクションで移動できる距離は、そのユニットの種類による基礎移動力、攻撃カードのOC値を掛け合わせた数字、またはそれに優先するECの記載に基づく。各ユニットの基礎移動力は、

陸上ユニット: 1 移動力

海上ユニット: 5 移動力

航空ユニット: そのユニットの航続範囲

航空ユニットに2種類の航続範囲が記載されている場合、その両方を使い分ける。

例外) 一部の航空ユニットは括弧付きの拡張航続範囲を有する。プレイヤーが括弧内の拡張航続範囲を使用する場合、その航空ユニットは戦闘に参加できない。括弧付きの拡張航続範囲を有する航空ユニットを戦闘で使用したい場合、そのユニットは通常航続範囲(のみ)を用いて移動しなければならない。

〔8. 1 1〕 敵に占領されたヘクスを通しての移動

航空と海上ユニットは敵のユニットがいるヘクスを通過して移動することができる。陸上戦略輸送や強襲上陸を行っている陸上ユニットは、上記ルールに関する限り、海上ユニットと見なす。ただし、敵海上ユニットがいるヘクスに進入したり通過するためには、これらの陸上ユニットは自軍海上ユニットとスタックしたままでなくてはならない。

陸上移動により移動中の陸上ユニットは、そこがすでに戦闘ヘクスとして宣言されていないならば、敵の海上ユニットだけが存在するヘクスを通過することが出来る。陸上ユニットは、敵航空ユニット、陸上ユニット、または司令部がいるヘクス、あるいは宣言された戦闘ヘクスに入ったら、移動を終了しなくてはならない。

プレイノート: 太陽の帝国の時間的スケールは非常に大きく、攻撃の際に自軍ユニットが敵がいるヘクスを通過するのは、デザイン上意図されたことであり、実際よく起こる。これは大部分のウォーゲームと非常に異なるので、このゲームの初心者からはよく質問される。これは、戦闘に向かう海軍や空軍ユニットの動きは一時的なものであるのに対して、敵陸上ユニットがいるスペースに進入した自軍陸上ユニットは、そこで展開して敵部隊と持続的に対峙するため、移動を終了しなくてはならないのを表現したものである。航空ユニットと司令部が陸上ユニットの移動を止めるのは、それらのユニットにはもともと小規模な保安部隊が附属しており、陸上戦闘で勝利するのは難しくても、敵陸上ユニットの前進を妨害するためである。

〔8. 2〕海上ユニットの移動とスタック

海上ユニットは、敵のユニットがいるヘクスを通過して移動することができる。このゲームのタイムスケールでは、それは実際に敵に会敵することを意味しない。

〔8. 21〕海上移動

海上ユニットは1ヘクスへの進入につき1移動力を消費する。移動は1ユニット、またはスタックごとに行われ、他のユニットの移動を開始する前に、そのユニットまたはスタックの移動を完了しなければならない。海上ユニットは、進入不可海上ヘクスサイド以外の海上ヘクスサイドでつながったすべてのヘクスに進入することができる。海上ユニットは完全陸上ヘクスサイドを越えては移動できない。ゲーム上一部の陸上ヘクスは、陸地によって分断された2つの海岸ヘクスサイドを持っている場合がある。こうしたケースでは、これらの海岸のうち1つはグラフィック上、進入不可海上ヘクスサイドとして描かれている。海上ユニットは進入不可海上ヘクスサイドを越えてヘクスに進入できない。



例：海上ユニットはヘクス2220のスラバヤに、ヘクス2119、2120、2221から進入することはできないが、ヘクス2219、2319、2320から進入することはできる。

海上ユニットは通常の移動では、非中立化敵Z O Iに進入、通過することができるが、強襲上陸を行う陸上ユニットと一緒に移動する場合や、海上戦略移動をする場合は、非中立化敵Z O Iに進入することはできない。空母は海上で通常の移動をする時には敵のZ O Iを中立化するが、海上戦略移動をしている時には、敵Z O Iを中立化しない。

海上ユニットは以下のいずれかの位置で移動を終了させなくてはならない。

- ・敵ユニットがいるヘクス（図のA、B）
- ・空母ユニット（およびスタックしている非空母ユニット）の場合、航続範囲内で戦闘に参加できるヘクス（C）
- ・自軍支配の港ヘクス（D）



・強襲上陸を行った自軍陸上ユニットがいる敵支配ヘクス、またはそのヘクスを航続範囲内におさめるヘクス（E）

上記のEのケースでは、海上ユニットが移動を終了する時点で、すでに陸上ユニットは強襲上陸を終えていなくてはならない。他に当てはまる条件を満たしていない限り（例：他の戦闘ヘクスの航続範囲内など）、これから強襲上陸を行う予定のヘクスを航続範囲内に納める位置で移動終了することはできない。

海上ユニットは戦闘後移動を自軍支配の港ヘクスで終えなくてはならない（9.6）。海上ユニットが戦闘後移動の後に、何らかの理由で自軍が支配する港ヘクスにいない場合、その海上ユニットは除去される。攻撃側とリアクション側では、戦闘後移動の後にユニットが補給下でいな

くなくてはならないかどうかの条件が異なることに注意すること（訳注：リアクション側海上ユニットは出来る限り補給下の港で戦闘後移動を終了させなくてはならない 9.61）。

〔8. 22〕緊急海上移動

攻撃または政治フェイズの間に（国の降伏によって）、いずれかのプレイヤーが活性化されていない敵海上ユニットがいるヘクスを支配した場合、その海上ユニットは緊急海上移動を行わなくてはならない。ヘクス支配の変更が攻撃の間に起こったなら、緊急海上移動はその攻撃の終了後に行われる。支配の変更が政治フェイズ中に起こったなら、緊急移動は政治フェイズの終了時に行われる。

緊急海上移動では、海上ユニットは（地形を無視して直線で）10ヘクス以内にある自軍港に（移動ではなく）配置される。複数の自軍港が10ヘクス以内にある場合、所有プレイヤーが配置する港を選択する。緊急海上移動には、敵航空Z O Iは影響を与えない。10ヘクス以内に自軍港がない場合、その海上ユニットは除去される。

例：フィリピンが降伏した際に、アメリカ軍CAアジアユニットがレイテヘクスにいた。このCAは、例えばヘクス2220のスラバヤなど、10ヘクス以内にあるいずれかの自軍港に配置する。

〔8. 23〕海上戦略移動

攻撃側海上ユニットのみが、自軍港から別の自軍港に移動する場合に限って、攻撃時に2倍の移動力で移動することができる。この海上戦略移動を使用する海上ユニットは、戦闘に参加できず、非中立化の敵航空Z O Iに侵入することもできない。また、戦闘後移動を行うこともない。海上戦略移動を行っている空母ユニットは、移動の最中はZ O Iを及ぼさず、したがって敵のZ O Iを中立化しない。このような空母ユニットは、戦略移動を終了した時点で直ちにZ O Iを回復する。

〔8. 24〕海上ユニットのスタック

攻撃または戦闘の際には、同一ヘクスでスタックできる海上ユニットの数に制限はない。攻撃または戦闘以外の時点では、種類（CV、BB、CAなど）を問わず6個海上ユニットを上限に同じヘクスでスタックできる。スタック制限を超えた場合、所有プレイヤーは制限を満たすように超過分の海上ユニットをプレイから取り除かなくてはならない。補給下の海上ユニットがスタック制限超過のため除去される場合、次のゲームターンの増援（遅延することはできない）として再登場するため、ゲームターン記録表上の該当ターン欄に置く。スタック制限超過で除去された時点で非補給下である海上ユニットは、完全に除去される。

〔8. 3〕航空ユニットの移動とスタック

ゲームにおいて航空機ユニットは、敵ユニットにがいるヘクスを通過することができる。このゲームのタイムスケールでは、それは実際に敵に会敵することを意味しない。

〔8. 31〕航空移動

航空ユニットは、拡張航続範囲（拡張航続範囲を持たないか使用したくない場合は通常航続範囲）以下の「航続区間（レグ）」を単位として移動を行う。一回に移動できる航続区間の数は、攻撃に使われたカードの作戦値に等しい。航空ユニットは各航続区間の移動終了時に、自軍が支配する航空基地に着陸しなければならない。航空ユニットは、敵陸上ユニットがいる航空基地ヘクス（たとえ自軍支配であっても）で移動を（最終的に）終了させることはできないが、航続区間と航続区間の間の一時的着陸のために使用することは出来る（訳注：このような状況は、例えば自軍の航空基地に敵陸上ユニットが強襲上陸を行った時、ヘクス支配の変更は戦闘終了時に起こるために発生する）。航空移動は1ユニットまたは1スタックごとに移動し、あるユニット（またはスタック）の移動は、他のユニットが移動を開始する前に完了させなくてはならない。航空ユニットは戦闘ヘクスに入ることはできない。しかし、戦闘ヘクスと宣言された時点でそこにいた航空ユニットは、戦闘の前にそこから離れることを強制はされない。航空ユニットが戦闘に参加するためには、戦闘ヘクスを航続範囲内に収める自軍支配の航空基地ヘクスに在るが、

または戦闘ヘクス自体にいないなければならない。括弧内の拡張航続範囲を移動時に一回でも使用した航空ユニットは、戦闘に参加できない。したがって、括弧付きの拡張航続範囲を有するリアクション航空ユニットは、（戦闘参加が義務づけられているため）通常航続範囲でしか移動できない。リアクション移動で戦闘ヘクスから離れた航空ユニットは、元いたヘクスでの戦闘に参加しなければならない。

〔 8. 32〕 緊急航空移動

攻撃または政治フェイズの間に（国の降伏によって）、いずれかのプレイヤーが活性化されていない敵航空ユニットがいるヘクスを支配した場合、その航空ユニットは緊急航空移動を行わなくてはならない。ヘクス支配の変更が攻撃の間に起こったなら、緊急航空移動はその攻撃の終了後に行われる。支配の変更が政治フェイズ中に起こったなら、緊急移動は政治フェイズの終了時に行われる。

自軍支配の航空基地が通常または拡張航続範囲内にある場合、緊急航空移動する航空ユニットは、その航空基地に配置（移動ではなく）する。条件を満たす複数の自軍航空基地がある場合、所有プレイヤーが配置する基地を選択する。航続範囲内に自軍航空基地がない場合、その航空ユニットは除去される。括弧付きの拡張航続範囲を持つ航空ユニットは、例え戦闘に参加していたとしても、緊急航空移動ではその拡張航続範囲を使用できる。

例：日本軍は攻撃によりウェーキ島を占領し、その支配を獲得したが、海兵隊航空ユニットは除去されず残った。ウェーキ島から4ヘクス以内には自軍航空基地がないため、この海兵隊航空ユニットは除去される。もしこのユニットが航続範囲6ヘクスのアメリカ軍LRBユニットであった場合、その航空ユニットはウェーキから6ヘクス以内にあるミッドウェイに（連合軍支配下であれば）配置できる。

〔 8. 33〕 航空戦略輸送

攻撃側の航空ユニット（だけ）は、攻撃時に、航空基地から別の自軍支配航空基地まで、2倍の移動力を使用する航空戦略輸送を行える。戦略輸送であっても、航空ユニットは各航続範囲の移動（1航続区間）ごとに、航空基地を中継しながら移動しなければならない。例：拡張航続範囲4のアメリカ軍航空ユニットが2OCの攻撃で活性化した。この航空ユニットが航空戦略輸送を行う場合、16ヘクス（4航続区間）まで移動できるが、この距離を移動するためには、4ヘクスごとに航空基地に着陸しなければならない。航空戦略輸送時には、航空ユニットは中立化されていない敵ZOIに入ることはできない。航空戦略輸送を行った航空ユニットは、この攻撃の間は戦闘に参加できない。航空戦略輸送を行っている航空ユニットは、移動の最中はZOIを及ぼさず、したがって敵のZOIを中立化しない。このような航空ユニットは、戦略移動を終了した時点で直ちにZOIを回復する。

航空ユニットには、別の形態の戦略輸送を行うことも出来る。攻撃側のプレイヤーが航空ユニットを活性化した時に、そのユニットをマップから取り除き、ゲームターン記録表上に配置することが出来る。このユニットは、次ターンの増援フェイズ（遅延することは出来ない）に、通常の増援のルールにしたがってゲームに復帰する。

〔 8. 34〕 航空ユニットのスタック

攻撃または戦闘の間は、一つのヘクスにいられる航空ユニットの数に制限はない。しかし、各戦略カードのプレイ終了時には（ECであれOCであれ）、スタック制限が科せられる。自軍航空ユニットと陸上ユニット（規模にかかわらず）は、両者を合計して3ユニットまで同じヘクスでスタックできる。スタック制限を超過した場合、所有プレイヤーが、まず航空ユニットから、スタック制限を満たすまで超過分のユニットを除去する。除去された時点で補給下だったユニットは、次の次のターンに増援としてプレイに戻ることが可能で（遅延することはできない）、そのユニットをターン記録表の該当ターンの位置に配置する。スタック超過で除去された時点で非補給下だったユニットは除去される。



一部の同じ名称の対になっているアメリカ軍航空ユニットとイギリス連邦SEAC航空ユニットは、同じ部隊を表していることに注意す

る。ただしこのうち1ユニットは常に長距離爆撃機（LRB）であり、もう1つは別の種類のユニットである。同じ部隊を表す2つの航空ユニットは、スタックの目的では1ユニットとみなすが、その以外の目的では2ユニットと数える（例：2つのアメリカ第7航空軍ユニットがある等）。

〔 8. 35〕 ヘクス 5408 の航空機空輸中継点

ヘクス5408の航空基地は、連合軍ユニットに限って、別の場所に移動する際の航続区間の中継着陸地点として（のみ）使用できる。航空または陸上ユニットは、このヘクスで移動を終えることはできない。日本軍海上ユニットがこのヘクスに存在する場合、連合軍は中継地点としてこのヘクスを使用することができない。

〔 8. 4〕 陸上ユニットの移動とスタック

陸上ユニットの移動には、通常の陸上移動、強襲上陸、戦略移動、の3種類の方法がある（それに加えて、敵ユニットの動きに対応して戦闘ヘクスから離脱する移動を行うこともできる）。陸上ユニットの移動は1ユニット（または1スタック）ごとに行い、他のユニットの移動を開始する前に、そのユニットまたはスタックの移動を完了させなければならない。

陸上ユニットは、ある陸上ヘクスから別の陸上ヘクスに陸上ヘクスサイドを越えて、各ヘクスへの進入に必要な移動力を消費することで移動できる（8.42）。

さらに、陸上ユニットは海上ヘクスサイドを通過する二通りの移動の方法を持つ。一つ目は陸上戦略輸送で、これは強襲上陸能力を持つ陸上ユニットが、自軍支配の沿岸ヘクス（港がなくてもよい）から自軍支配の補給可能港に移動するものである（8.44）。二つ目は強襲上陸で、強襲上陸能力を持つ陸上ユニットが、自軍支配の沿岸ヘクス（港がなくてもよい）から、任意の沿岸ヘクス（敵陸上ユニットがいてもよい）に移動するものである（8.45）。

〔 8. 41〕 移動の制限

A. 日本軍陸上ユニットは、沿岸ヘクス以外の中国ヘクスに進入することはできない（例えば、ヘクス2508の永寧にいる日本軍陸上ユニットは、通常の陸上移動でヘクス2408または2507に直接移動することはできない）。沿岸以外の中国ヘクスにいる連合軍ユニットは攻撃されることはない。

デザインノート：中国は抽象的に描かれており、固定的な前線にいる部隊は示されていない。このゲームでは基本的に、セイロンービルマーインド方面（CBI）の中国軍にのみ焦点を当てている。

B. 日本軍陸上ユニットは北部インドとセイロンに進入できるが、それより先のインドには移動できない。国境線の定義を参照のこと。日本軍航空及び海上ユニットは、インド内のどこに配置された連合軍ユニットを攻撃してもよい。

C. 陸上および航空ユニットは、いかなる理由であってもソビエト領には進入できない。その他の選択肢がない場合、そのユニットはプレイから除去される。

D. 中国軍陸上ユニット以外の連合軍陸上ユニットは、非沿岸中国ヘクスに進入できない。

E. 中国軍陸上ユニットは、ビルマ、北インド、昆明、及び昆明に隣接するヘクスでのみ行動できる。その他のヘクスへの進入を強いられた中国軍ユニットは除去される。

〔 8. 42〕 陸上移動

陸上ユニットは陸上ヘクスに進入するために様々な移動力を消費する。陸上移動は、陸上ヘクスサイドを超えて行わなくてはならない。すべての平地ヘクスへの進入には1移動力を消費し、山岳を除くその他の種類の地形への進入には2移動力を消費し、山岳ヘクスへの進入には3移動力を消費する。陸上ユニットは、移動力が足りない時には、そのヘクスに進入することは出来ない。したがって、低い作戦値のOC攻撃の時には陸上移動がまったく出来ないこともあり得る。

戦略輸送ルート（マップキー参照）を経由して、海上ユニット以外の敵ユニット（陸上または航空ユニットまたは司令部）がいないヘクスに進入する場合には、2分の1移動力のみを消費すればよい。リアクション移動の間、地上ユニットは戦略輸送ルートを通して移動できるが、敵の陸上ユニットが存在する場合、戦略輸送ルートの移動レートを使用してそのヘクスに進入することは出来ない。「戦略輸送ルートなし（No Transport Route）」マーカー(13.77)のあるヘクスに出入りするときには、2分の1移動力ではなく、通常の移動コストを消費する。陸上ユニットは、敵の陸上または航空ユニット、または司令部がいるヘクスに進入したら、移動を終えなければならない。敵海上ユニットの存在によって陸上移動が妨害されることはない。陸上ユニットは宣言された戦闘ヘクスを出ることはできない。また宣言された戦闘ヘクスに進入したらそこで止まらなくてはならない。

〔8.43〕陸上離脱

リアクションプレイヤーの陸上ユニットがいるヘクスに攻撃側の陸上ユニットが進入してきた場合、以下の二つの条件を全て満たせば、リアクション陸上ユニットはそのヘクスから離脱することができる。

- ・攻撃側陸上ユニットの進入元ヘクス以外で、かつ敵ユニットを含まないヘクスに移動することができる。
- ・現在いるヘクスにおけるリアクションプレイヤーの攻撃力合計が、攻撃プレイヤーの攻撃力の合計よりも大きい（等しい場合は不可）。陸上離脱に成功するなら、離脱するユニットは条件を満たす隣接ヘクスに（移動コストを無視して）移動させる。そして攻撃側の陸上ユニットは残る移動力を使って移動を継続することができる。

〔8.44〕陸上戦略輸送

強襲上陸能力のある陸上ユニットは、ある沿岸ヘクス（港の有無に関係なく）から自軍港まで、その攻撃時に自軍海上ユニットが移動できるのと同じ距離だけ移動できる。海上ユニットが戦略移動で自軍港から自軍港まで2倍の許容移動力で移動できる(8.23)のと同様に、陸上戦略輸送を自軍港から開始する陸上ユニットも、2倍の海上移動力で移動できる。戦略輸送の移動中には、非中立化敵航空Z O Iに進入できず、また敵ユニットがいるヘクスで移動終了することはできない。戦略輸送される陸上ユニットは自軍港で移動を終えなければならない。陸上ユニットは同じ攻撃で戦略輸送とその他の移動を組み合わせて行うことはできない。陸上戦略輸送の実施には、強襲上陸乗船ポイント（ASP）を消費する必要はないことに注意する。

攻撃の間に陸上移動により占領した港は、（ただちにヘクス支配が移るので）自軍港とみなし、同じ攻撃中に陸上戦略輸送のための港として使用することができる。しかし、強襲上陸のみによって進入した敵支配の港ヘクスは、戦闘後移動の直前に自軍支配になるので、その攻撃の間は陸上戦略移動の目的港とはできない。

デザインノート：陸上戦略輸送は、低速の輸送船を使った事務的な兵力の移動を表しているため、ASPを必要としないのである。

〔8.45〕強襲上陸（攻撃及びリアクション）

すべての日本軍、アメリカ軍、イギリス連邦軍（機甲旅団を除く）、オーストラリア軍、ニュージーランド軍の陸上ユニットは、強襲上陸能力を持つ。オランダ軍、インド軍、中国軍ユニットは強襲上陸と陸上戦略輸送を行えない。

この方法で移動する陸上ユニットは、いずれかの沿岸ヘクス（港の有無にかかわらず）から、別の沿岸ヘクス（港の有無にかかわらず）まで、その攻撃で自軍海上ユニットが移動できるのと同じ距離を移動できる。例えば自軍港で移動を終えとしても、強襲上陸で移動できる距離は2倍にはならない。

強襲上陸では、敵陸上ユニットの有無にかかわらず、山岳でない沿岸ヘクスに進入できる（例外：ポートモレスビー、ヘクス3823は山岳ヘクスであるが、強襲上陸を行うことができる）。海上ユニットの活性化を制限するイベントカードは、陸上ユニットが強襲上陸を行うことを妨害しない。また（アメリカまたは日本の）陸海軍競争が有効である場合でも、陸上ユニットによる強襲上陸を妨害することはない。

A. 強襲上陸によるASPの消費（攻撃及びリアクション）

強襲上陸を行う師団（XX）規模以下の各陸上ユニットにつき、強襲上陸乗船ポイント（ASP）を1ポイント消費する必要がある。強襲上陸を行う軍団または軍規模（XXX またはXXXX）のユニットは、各ステップにつき1ASPを必要とする（例えば、減少戦力の軍団または軍規模ユニットは1ASP、完全戦力の軍団または軍規模ユニットは2ASPが必要である）。

例外：日本軍の朝鮮方面軍は1ステップあたり1ASPではなく、2ASP消費する（例えば、強襲上陸で移動する完全戦力の朝鮮軍のコストは4ASPである）。

各強襲上陸乗船ポイントは、各ゲームターンで一度しか使用できない。強襲上陸移動のためのASP消費は、戦略記

録表上でマーカーを使って記録する。必要なASPがない場合、そのユニットは強襲上陸は行えない。

重要：リアクションの時は、リアクション移動のために1ASPのみしか使えない。ただし、日本軍の組織的海軍ユニット輸送（8.46）はASPを消費しないため、この制限とは関係なく行うことができる。

B. 強襲上陸の制限（攻撃及びリアクション）

強襲上陸を行う陸上ユニットは、移動の最初から最後まで自軍海上ユニットと一緒に行動しない限り、敵海上ユニット（活性化または非活性化にかかわらず）がいるヘクスに出入りすることはできない。強襲上陸を行うユニットは（例えば海上ユニットと一緒に移動しても）、敵の非中立化Z O Iヘクスに出入りすることはできない。

重要：強襲上陸を行う陸上ユニットに自軍海軍ユニットが同行しておらず、いずれかの種類の敵海上ユニットがリアクション移動によりその陸上ユニットのいるヘクスで移動を終了した場合、強襲上陸に参加した各陸上ユニットは1ステップを失い、その戦闘ヘクスでの戦闘に参加できない。これにより攻撃側の陸上ユニットが全滅したなら、強襲上陸は失敗し終了する。その損失で除去されなかった陸上ユニットは、そのヘクスから戦闘後移動を行わなくてはならない。

プレイノート：強襲上陸部隊が空母ユニットと一緒に移動する場合、移動を通じて常に敵航空Z O Iは中立化されることになる。また、強襲上陸移動に先立って空母ユニットが敵航空Z O Iを中立化する位置に移動すれば、強襲上陸ユニットはその地域を通過して移動できる。

デザインノート：強襲上陸移動は上陸侵攻を行うための海軍ユニットの特殊な使用法であり、太平洋戦争で極めて重要な役割を果たした。強襲上陸時の移動において、敵ユニットのいるヘクスを通過しにくいのは、ゲームデザイン上、意図的なものである。活動中の敵海上および航空部隊がいる場所を迂回して侵攻することは不可能である。これらの敵部隊は、貴重な陸上部隊が移動中に損害を蒙る前に、まず中立化する必要がある。ルール上、強襲上陸部隊は戦闘ヘクスに入るが、それはゲーム進行を簡略にするための抽象化にすぎない。現実には、その上陸ヘクスでの航空海上戦闘に失敗した場合、日本軍が珊瑚海海戦の際にしたように、輸送部隊は戦闘圏外の海上で引き返すことになる。練度の低い防衛隊のみが防御にあたっており完全な奇襲に成功したアドミラル諸島の占領のように、軽微な護衛のみを伴って行われた上陸作戦は極めて稀であった。

C. 強襲上陸の終了（攻撃のみ）

強襲上陸ユニットが参加した戦闘が終了した時点で、攻撃側の強襲上陸陸上ユニットが自軍支配ヘクスにいない場合（例えば、航空海上戦闘、陸上戦闘で敗北した場合）、攻撃側の強襲上陸ユニットのみが、海上ユニットと同様に戦闘後移動を行うことができる。その場合、自軍支配下の港または沿岸ヘクスで戦闘後移動を終えなければならない。それが不可能な場合、強襲上陸ユニットは除去される。

D. アメリカ陸軍による強襲上陸の特別制限

アメリカ陸軍の陸上ユニット（オリーブグリーン陸軍ユニット）には、強襲上陸の際に特別な制限が課せられる。これらのユニットが、日本軍支配下で日本軍ユニットが存在する1ヘクス島で強襲上陸移動を終えるためには、その1ヘクス島に強襲上陸移動を終えたばかりのアメリカ軍海兵隊と一緒にいなければならない。その他の状況では、アメリ

カ陸軍ユニットが強襲上陸を行う際に、アメリカ海兵隊ユニットがいる必要はない。アメリカ陸軍陸上ユニットによる複数ヘクス島への強襲上陸やリアクション時の強襲上陸には、何の制限もない。

デザインノート: 強襲上陸を専門にする海兵隊の他にも、連合軍の陸軍部隊の多くは、大戦を通じてこの作戦技術の訓練をしていた。上記のアメリカ陸軍の強襲上陸制限は、(ニューギニアやフィリピン戦役など一部では陸軍単独の上陸作戦があったが)、アメリカ海軍海兵隊が大戦後半の多くの上陸作戦で果たした特別な役割を表現するものである。

〔8. 46〕日本軍の組織的陸軍ユニット輸送能力



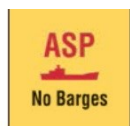
日本軍には5つの旅団規模の陸上ユニット(第1~第4 S N、SS)を保有している。これらのユニットは、ユニットごとに1 ASPポイントを消費する以外に、攻撃の移動開始時にスタックしているCA、CL、APDタイプの海上ユニットと目的地まで一緒に移動することで、ASPポイントを消費せずに強襲上陸を行うことができる。これらの種類の各海上ユニットは、減少面、完全戦力面のいずれであっても、上記の5個旅団ユニットのうち1つを輸送することができる。攻撃途中にこうした海上ユニットが除去された場合、輸送されている地上ユニットも除去される。輸送している海上ユニットがステップを失った場合には、輸送されているユニットは何の影響も被らない。

例: 4 1年1 2月ターンに、日本軍CA青葉は、トラックからニューブリテン島のラバウルまでスタックした状態で、南方海域分遣隊(SS旅団)に強襲上陸を行わせることができる。輸送するユニットとされるユニットは、同じ場所で移動を開始しなければならない。

プレイノート: 海上ユニットと陸上ユニットが連携してこのタイプの移動を行えることは稀であるが、ポイントを消費せずに敵ユニットがいない敵基地を占領するため、特に戦争の初期において有効な手段である。

プレイノート: 海上ユニットと陸上ユニットが連携してこのタイプの移動を行えることは稀であるが、ポイントを消費せずに敵ユニットがいない敵基地を占領するため、特に戦争の初期において有効な手段である。

〔8. 47〕日本軍のはしけ(Barge)移動



日本軍の「はしけ(Barge) イベント」を日本軍プレイヤーがプレイした場合、日本軍ASPマーカーを「はしけ(Barge) 面」に裏返し、はしけマーカーを日本軍プレイヤーの手元に置く。3 OC値のカード(イベントプレイも含む)による攻撃(リアクションは不可)

の際に、日本軍は任意の規模の1個陸上ユニットを、完全水上ヘクスサイド1つを越えて、ASPを消費することなく強襲上陸と同様に移動させることができる。はしけ移動を行うユニットは、他の陸上移動を行うことはできない。この移動によって戦闘を行うことも可能であり、その戦闘は他の強襲上陸と同様に行われる。退却を強いられた場合、はしけ移動を行った攻撃ユニットは、元いたヘクスへと戻る。日本軍は、連合軍によるPTボートカードのイベントプレイにより、残るゲーム期間中のはしけ移動能力を失う。

〔8. 48〕陸上ユニットのスタック

攻撃または戦闘の最中は、陸上ユニットはいくつでも1ヘクスにスタックすることができる。しかし各戦略カードのプレイ終了時には(ECであれOCであれ)、スタック制限が科せられる。航空ユニットと陸上ユニット(規模にかかわらず)は、両者を合計して3ユニットまで同じヘクスでスタックできる。スタック制限を超過した場合、所有プレイヤーが、まず航空ユニットから、スタック制限を満たすまで超過分のユニットを除去する。除去された時点で補給下だったユニットは、次の次のターンに増援としてプレイに戻ることが可能で(遅延することはない)、そのユニットをターン記録表の該当ターンの位置に配置する。スタック超過で除去された時点で非補給下だったユニットは除去される。

〔8. 49〕イギリス軍機甲旅団



連合軍プレイヤーは、イベントカードのプレイによって、第7機甲旅団を受け取ることができる。第7機甲旅団を強襲上陸に用いることはできないが、陸上戦略輸送

(8.44)することはできる。第7機甲旅団は、戦略輸送ルートまたは陸上戦略輸送を使わない限り、山岳ヘクスに進入することは

できない。

【9. 0】戦闘の解決

各戦闘は2つの段階に分けて実施する。最初に航空海上戦闘を解決し、続いて陸上戦闘を解決する。ゲームには、航空/海上戦闘結果表と陸上戦闘結果表の2種類の戦闘結果表が用意されている。2種類の戦闘は類似した手順で解決されるが、異なるダイス目修正が適用される。

通常、攻撃プレイヤーが活性化された部隊を移動させ、戦闘ヘクスを宣言する。その後リアクションプレイヤーが部隊を活性化し、1つまたは複数の宣言された戦闘ヘクスに移動させる。最終的に、両プレイヤーの活性化された部隊の間で(宣言された戦闘ヘクスにいたリアクションプレイヤーの非活性化部隊も加えて) 戦闘を解決する。

〔9. 1〕戦闘に参加する部隊

同一ヘクスにいるすべてのユニットは、同じ戦闘に参加しなければならない。両軍のすべてのユニットは、1つの攻撃で複数の戦闘に参加することはできない。

〔9. 11〕航空及び空母ユニットの戦闘参加

活性化された航空及び空母ユニットは、戦闘ヘクスが航続範囲内にある場合、その戦闘に参加できる。戦闘ヘクス内にある航空/空母ユニットはその戦闘に参加しなければならない、航続範囲内のその他の戦闘に加わることはできない。リアクションプレイヤーの航空/空母ユニットが戦闘ヘクスの中でリアクションを開始し、そのヘクスの外にリアクション移動をした場合、現在戦闘ヘクスにいないでも、元のヘクスの戦闘に参加しなければならない。

〔9. 12〕海上ユニットの戦闘参加

戦闘ヘクスに進入した空母以外の活性化された海上ユニットは、その戦闘力を航空海上戦闘力の合計に加える。戦闘ヘクスの外から戦闘参加している空母ユニットと同じヘクスにいる空母以外の海上ユニットは、その戦闘ヘクスでの航空海上戦闘に自身の戦闘力を加えることはできないが、空母と一緒にいることで損失手順に加わるのが可能となる。戦闘ヘクスから航続範囲内にある空母ユニットは(戦闘ヘクスの中にいる場合も含めて)、常にその戦闘力をその戦闘ヘクスにおける航空海上戦闘力の合計に加えることができる。

〔9. 13〕陸上ユニットの戦闘参加

宣言された戦闘ヘクスにいるすべての陸上ユニットは、そこでの陸上戦闘に参加しなければならない。強襲上陸で戦闘ヘクスに進入した攻撃側の陸上ユニットは、航空海上戦闘に自軍が勝利した場合に限って、そこでの陸上戦闘に参加する。攻撃プレイヤーが航空海上戦闘に敗れた場合、その戦闘ヘクスに陸上移動で入ったユニットと強襲上陸で入ったユニットが混在していたら、陸上移動で入ったユニットのみが戦闘に参加できる。強襲上陸で戦闘ヘクスに入ったリアクション陸上ユニットは、航空海上戦闘の結果にかかわらず、陸上戦闘に参加する。

〔9. 14〕戦闘時の補給

補給は戦闘解決には影響しない。補給の影響はそのターンの損耗フェイズに評価され、また補給はユニットの活性化に影響を与える。

デザインノート: このゲームにおける戦闘は、太平洋戦争における陸海空の戦いの相互作用を、作戦的、戦術的に分析することを意図したものではない。プレイヤーは、良好な諜報条件の下で各種部隊の均衡を取り、優勢な火力の下で史実より少ない損害で勝利を収めることを目標とする。戦闘ヘクスにいない空母ユニットとスタックしている海上ユニットは、護衛艦であることを表しており、その防御力によって空母を守るものの、直接的には戦闘には加わっていないため、その戦闘力を攻撃に加えることはできない。また、戦闘ヘクスにいる艦艇が、そのヘクスにいない敵空母ユニット(とその護衛艦)に打撃を与えられる規定になっているが、これはその戦闘ヘクス周辺での水上戦闘を抽象的に表現してい

るにすぎない。しかし、戦闘ヘクスにいない全ての敵空母に戦闘で損害を与えるためには、同数（以上）の自軍航空または空母ユニットがその戦闘に参加している必要がある。

このシステムは、太平洋戦争で戦われた一連の海戦の結果を再現するものではあるが、戦略級のゲームであるため、マクロレベルでの結果の他は、具体的な戦術戦闘の経過についての情報を与えない。ゲームのタイムスケールが大きく（1ターン4ヶ月）、その中に表現されない小規模の戦闘による損害が蓄積されることも含めるため、この戦闘システムによる損害は大きくなる傾向があるが、それは計算されたものである。このゲーム内の一つの戦闘は、史実で一連の戦闘を表したものであることにも注意すべきである。例えば、ガダルカナルヘクスでの1回の大規模海戦では、東部ソロモン、サンタクルーズ、ガダルカナルの戦いによる史実上のすべての損害を再現するかもしれない。本ゲームより細部を表現した他のゲームでは、太平洋戦争における戦闘の原因や結果を追求することができるであろう。

〔9. 2〕航空海上戦闘の手順

A. 両陣営は、戦闘ヘクスにいる自軍の活性化航空、海上ユニットの攻撃力を合計し、さらにその戦闘に外から参加する航続範囲内の活性化された航空及び空母ユニットの戦闘力を加える。リアクションプレイヤーはさらに、戦闘ヘクス内にいる活性化されていない海上、航空ユニットの戦闘力を加える。航空海上戦闘で、移動時ではなく戦闘時に、括弧で括られていない拡張航続範囲を使用した航空ユニットは、その戦闘における戦闘力が半減する（端数切り上げ）が、戦闘時に通常航続範囲を使用する場合は、全戦闘力を使用できる（たとえ移動途中で拡張航続範囲を使用したとしても）。括弧付き拡張航続範囲をもつ航空ユニットは、移動途中または最終移動から戦闘ヘクスまでに拡張航続範囲を使用した場合は戦闘参加できない。攻撃力の合計は、以下のステップで修正をされる。

デザインノート: 拡張航続範囲を使用する陸上の航空ユニットは、双発機のみで構成される。拡張航続範囲を使用するということは、航続範囲の短い戦闘機による護衛を欠き、爆弾搭載量が減少するため、潜在的な戦闘力が減少することを意味している。本ゲームでLRBユニットの戦闘力が低いのは、LRBは海上ユニットへの攻撃に対して用いるには不向きであり、太平洋戦争ではLRBが目標とする工業インフラは多くなく、しかも高高度爆撃ではこれらのインフラには有効なダメージを与えにくかったことを考慮しているためである。日本への戦略爆撃は、別の手順によって実施する。

戦闘力計算のためのプレイノート: このゲームのシステムでは、プレイヤーを計算の煩雑さから解放することを、戦闘のすべての要素と同じくらい重視した。小さい数値を何回も足していく作業を行うと、100を超える数字となることもあるだろう。この面倒な計算作業を避けるため、我々は図表による解決法を用意した。戦略記録表で使用するための、2つの星マーカー（濃い青色と淡い青色）がある。淡い青色は1の桁、濃い青色を10の桁として使用する。使用する戦闘力ごとにマーカーを適切な位置に動かすことで、計算せずに戦闘力を求めることができる。

B. 各プレイヤーは（必要な修正を加えた後）ダイスを1つ振り、有効戦闘率を決める。各プレイヤーが合計した攻撃力に有効戦闘率を掛け合わせ、合計ヒット数を求める。

ダイス目修正

1. 要撃 (Ambush) : 連合軍+4
2. 奇襲攻撃 (Surprise Attack) : +3
3. 1943年ゲームターン: アメリカ軍航空または空母ユニットが存在する場合、連合軍+1
4. 1944年及び1945年ゲームターン: アメリカ軍航空または空母ユニットが存在する場合、連合軍+3
5. イベントによる修正: ECに記載された修正に従う。注意: 一部

のイベントカードには、特別な戦闘修正が記載されている。

デザインノート: 3. または4. の修正は、アメリカ軍航空機の技術進化による優越と、戦闘ドクトリンの改良を反映している。

航空海上戦闘結果表

修正後のダイス1d10=有効戦闘率

0、1、2=0. 25 端数切り上げ

3、4、5=0. 5 端数切り上げ

6、7、8=1

9以上=1*

*=修正を加える前のダイス目が9の場合、その目を出した側は、(1)の結果に加え、クリティカルヒットを獲得する。9.2.F.6を参照のこと。

C. 諜報条件が傍受 (Intercept) の場合、両プレイヤーは同時に自軍の有効戦闘率と航空海上戦闘力の合計を掛けた数に等しいヒットを適用する。

例: 連合軍プレイヤーは、攻撃力12のCVユニット、攻撃力4のLRBユニット、通常航続範囲を用いた攻撃力10の航空ユニット、拡張航続範囲を用いた攻撃力10の航空ユニット、攻撃力16のBBユニットを戦闘ヘクスに有している（訳注: 空母と航空ユニットは、物理的には戦闘ヘクスの外にいる）。連合軍の攻撃力合計は47（12+4+10+5+16）である。諜報条件は傍受 (Intercept) であり、ダイス目修正はない。ダイス目が2以下の場合、12ヒットが日本軍に対して割り当てられる。ダイス目が3から5の場合、24ヒットが割り当てられ、6以上の場合、47ヒットを割り当てる。

D. 諜報条件が奇襲 (Surprise Attack) の場合、攻撃プレイヤーが先に全てのヒットを適用する。その後、生き残った戦闘ヘクスのリアクションプレイヤーユニットの戦闘力を合計し、ダイスを振って求めたヒットを攻撃プレイヤーのユニットに適用する。

E. 諜報条件が要撃 (Ambush) の場合（リアクションカードのプレイによってのみ可能）、リアクションプレイヤーが先にすべてのヒットを適用する。その後、生き残った攻撃プレイヤーのユニットのみで戦闘を解決し、結果をリアクションプレイヤーのユニットに適用する。

F. ヒットの適用方: ダイスを振った側のプレイヤーが、すべてのヒットを敵ユニットに対して適用する。ヒットは、戦闘ヘクス内で戦闘参加した敵ユニットと、戦闘ヘクスの外から戦闘に参加した敵空母ユニットとスタックしている非空母海上ユニットに対してまず適用できる。プレイヤーは以下の制限の範囲内で、望む方法で求めた数値のヒットを適用することができる。

プレイノート: 戦闘を行えばヒットが発生する。このゲームの戦闘解決のキモは、いかにそのヒットが敵に対して適用されるかの仕組みにある。貴重な空母が除去されることを避けるための護衛ユニットを同行させることは特に重要である。

ヒストリカルノート: 太平洋戦争は空母が主役の戦争だったというのが一般の認識となっている。マクロな視点に立てばこれは真実であるが、実際は1942年後半には、両軍の戦前からの空母戦力は事実上壊滅していた。アメリカ造船所がエセックス級空母を続々と送り出す以前のソロモン戦役で、表面的に水上打撃戦力が主役に回り咲いたように見えたのには、こうした理由があった。プレイヤーは使用可能な空母戦力に関して、史実と同様に汐の満ち引きのような体験をすることになるだろう。

1. ヒットを適用して敵ユニットの防御力と同数の場合、そのユニットを減少面に裏返すか、既に減少面の場合は除去する。
2. 減少戦力ユニットを除去する前に、すべての完全戦力ユニットを減

少させなければならない。片面だけのユニットは、減少戦力のユニットであるとする。戦闘に参加した空母ユニットと護衛の海上ユニットが戦闘ヘクス以外でスタックしている場合も、そのヘクスの減少戦力ユニットを除去する前に、すべての完全戦力ユニットを減少させなければならない。ただし、クリティカルヒットは例外である。

3. 完全戦力のすべてのユニットが減少戦力となった後でなければ、ユニットに2回続けてヒットを適用する（完全戦力から除去する）ことはできない。この条件を満たせない場合、超過したヒットは失われる。

上記ケースCの例の続き：4 7 攻撃力の連合軍が6以上のダイス目を出し、日本軍航空海上ユニットに4 7 ヒットを適用する。適用可能なヒットを用いて、連合軍プレイヤーは1 8 防御力の1個完全戦力ユニットを除いて、すべての日本軍ユニットを減少させた。その結果、連合軍には未適用の1 0 ヒットが残った。日本軍に完全戦力ユニットが残っているため、連合軍プレイヤーは、減少した日本軍ユニットの1つを除去することができない。このため残った1 0 ヒットは失われることになる。

4. 戦闘ヘクスに外から戦闘参加した敵航空および空母ユニットに対してヒットを与えるためには、敵の航空または空母1ユニットにつき自軍も1ユニットの航空または空母ユニットを戦闘参加させていなくてはならない。

例えば、一方が1個航空ユニットと1個CVユニットを保有し、他方が3個CVユニットを保有しており、どのユニットも戦闘ヘクス内にいない場合、これら3個ユニットのうち2個のみにヒットを適用することが可能である。常に、ヒットを与える側が、どの空母または航空ユニットにヒットを適用するかを選択する。航空能力を持たない海上ユニットは常に航空海上戦闘の間に発生するヒットの目標であり、この制限の影響は受けない。

例：日本軍側が1個空母を保有しており、2個完全戦力空母を持つ連合軍に対し4 5 ヒットを与えた場合、そのヒットの大半が適用されないことがあり得る。連合軍空母のうち1個ユニットは減少させることができず、このため完全戦力の海上ユニットが存在することになり、減少戦力のユニットを除去することができなくなる。この条件は、一方の陣営に空母または航空ユニットがおらず、もう一方に1個以上の空母ユニットがいるなら、敵ユニットと同一戦闘ヘクスにいない限り、航空または空母ユニットが損害を被ることはないということを意味する。

5. 一方のプレイヤーだけが航空海上戦闘に航空または海上ユニットに参加させている場合、そのヘクスにいる陸上ユニットにヒットを適用することができる。その戦闘に敵の航空または海上ユニットが参加している場合、ヒットは航空、海上ユニットにしか適用できない。

（敵に航空海上ユニットがおらず）ある戦闘ヘクス内で、複数の敵陸上ユニットに航空海上戦闘のヒットを適用する場合、最後の1ユニットの最後の1ステップに対しては、航空海上戦闘ではヒットを与えられない（つまり、航空海上戦闘では、敵陸上戦力を完全に除去することはできない）。すべての陸上ユニットが除去されるだけのヒットを加えられた場合は、どのユニットを減少戦力にして残すかは、リアクションプレイヤーが選択する。しかし、固有防衛戦力を有する都市ヘクスにおいては、最後のステップは常に固有防衛戦力となる。超過したヒットは使用されず、失われる。

6. **クリティカルヒット** クリティカルヒットを獲得した場合（修正前のダイス目で9が出るか、またはイベントによる）、プレイヤーは上記2と3の制限を免除され、完全戦力で残っているユニットがいても、ユニットを除去することが可能となる。

上記の例の続き：連合軍プレイヤーが「ロシュフォード」（カード1 2）カードをプレイし、修正済みのダイス目が9以上の場合はクリティカルヒットとみなすという特別条件の下で、諜報条件を要撃（Ambush）に変更したとする。連合軍プレイヤーは、完全戦力海上ユニットが残っていたとしても、適用されなかった1 0 ヒットを減少した日本軍ユニットに適用することができる。

これに加えて、プレイヤーがクリティカルヒットを達成した際に、獲得したヒット数が少なすぎて敵に1ステップの損失も与えられない場合でも、ヒットを受けることが可能な最も防御力の小さい敵ユニットに、1ステップの損失を与えることができる（同数の場合、リアクションプレイヤーが選択する）。

デザインノート：このルールは要撃（Ambush）の効果や戦闘における運の要素を再現したものである。これによってミッドウェイのような結果がゲームで発生することになる。要撃条件を可能にするための連合軍カードは2枚しかなく、あなたが9の目を連発しない限り、クリティカルヒットはそれほど頻繁に起こるものではない。

7. 日本軍海軍航空隊の航続距離優勢

連合軍プレイヤーがクリティカルヒットを獲得せず、日本軍に2個以上の空母ユニットが参加している航空海上戦闘において、日本軍プレイヤーは2個の空母ユニットの間で、受けた1ステップ分のロスを移し替えることができる。すべてのヒットを適用した後、日本軍プレイヤーは1個の空母を完全戦力から減少戦力または減少戦力から除去し、その代わりに、もう1つの空母を除去から減少戦力または減少戦力から完全戦力に戻す。この場合、適用されたヒット数は無関係であり、単純に1ステップと1ステップとを交換するだけである。

例：連合軍プレイヤーはクリティカルヒットを獲得しておらず、日本軍ユニットに完全戦力から減少戦力にされた1個CVと1個CVLが含まれている場合、日本軍プレイヤーはCVの1ステップ損失をCVLに振り分け、CVLを除去してCVを完全戦力に戻すことができる。

デザインノート：このルールは2つの事実の再現を意図したものである。第1は日本軍の艦載機は戦争を通じて、装備の充実を優先させるアメリカ海軍の航空機より航続距離が長かった。第2は日本軍はその艦隊編成方針により、正規空母の前方に軽空母を配置する場合が多かった。ここでは、アメリカ軍パイロットが孤立した軽空母を攻撃することで弾薬を使い果たし、正規空母を発見できなかったケースを再現しようとしている。

〔9. 3〕航空海上戦闘における勝者の決定

両軍は活性化または非活性化状態の、その戦闘に残存する航空及び海上ユニットの攻撃力を合計する。拡張航続範囲によってその戦闘における攻撃力が半減した航空ユニットは、この合計に関しては半減したまま計算する。非空母海上ユニットに関しては、戦闘ヘクスにいるユニットのみを計算の対象とする（例えば、戦闘ヘクスにいるBBユニットは対象とするが、離れた位置で空母を護衛していたBBユニットは、その攻撃力を戦闘に加えていないため、対象とはならない）。合計した数値が大きい側が、その航空海上戦闘の勝者となる。同数の場合、リアクションプレイヤーが勝者となる。ただし、両者とも航空海上ユニットが一つも残っていない場合は、攻撃プレイヤーの勝利となる。

特別な例外：リアクションプレイヤーに1個以上の航空または空母ユニットが生き残っており、攻撃プレイヤーには航空、空母ユニットが残っていない場合、生き残った攻撃力合計にかかわらず、リアクションプレイヤーは自動的にその戦闘に勝利する。

デザインノート：航空戦力は、第2次大戦における海上戦闘の様相を決定的に変化させた。この特別な例外は、ガダルカナル戦役において、少数の航空部隊が、強力な水上部隊のその海域での活動継続を妨害したような状況を再現するためのものである。

〔9. 31〕航空、海上ユニットの全滅

両軍とも航空、海上ユニットが1つも生き残らなかった場合、攻撃プレイヤーが勝利したとみなす。

〔9. 32〕リアクションプレイヤーの勝利

リアクションプレイヤーが航空海上戦闘の勝者となった場合、強襲上陸でその戦闘ヘクスに進入した攻撃側の陸上ユニットは陸上戦闘には参加できず、あとで戦闘後移動によりそのヘクスから出なくてはならない。

この場合、そのヘクスにリアクション側の陸上ユニットがいなくても、攻撃側の強襲上陸ユニットはヘクス支配権を得ることはできない(強襲上陸によるヘクス支配変更は戦闘終了後に起こるため)。もしヘクス内に陸上移動で移動してきた攻撃側陸上ユニットと強襲上陸によりそのヘクスに上陸した攻撃側陸上ユニットがいる場合は、陸上移動の陸上ユニットだけで、リアクション側の陸上ユニットと陸上戦闘を開始する。それ以外の状況では、陸上戦闘は発生しない。

〔9. 33〕 攻撃プレイヤーの勝利

攻撃プレイヤーが航空海上戦闘に勝利し、強襲上陸または陸上移動で戦闘ヘクスに入った陸上ユニットが、リアクション側の陸上ユニット(活性化、非活性化を問わず)と共にそのヘクスに残った場合、陸上戦闘の順序を実行する。戦闘ヘクスにどちらかの陣営の陸上ユニットしかいない場合は、その陣営がヘクスの支配権を得て、戦闘は終了する。戦闘ヘクスにどちらの陣営の陸上ユニットもない場合は、リアクションプレイヤーがヘクスの支配を維持し続け、戦闘は終了する。

デザインノート：戦闘ヘクスの制空、制海権を獲得した場合、その陣営の陸上部隊は強襲上陸戦闘を行える。制空、制海権を獲得できなかった場合、珊瑚海で起こったように、強襲上陸部隊は引き返すことになる。

〔9. 34〕 航空海上戦闘の未発生

何らかの理由で両プレイヤーとも航空、海上ユニットを戦闘ヘクスに持たない場合、攻撃プレイヤーが航空海上戦闘に勝利した場合と同様に、陸上戦闘が発生する。



総合的な攻撃の例：1942年シナリオ開始時、マレー半島には、クアラランプール(1913)に日本軍第38軍が、コタバル(2112)に第25軍(減少戦力)がいる。仏領インドシナにはこれを支援する航空部隊として第22航空艦隊がサイゴン(2112)におり、海上部隊としてBB金剛とCA最上がカムラン(2311)にいる。連合軍プレイヤーは、クアンタン(2014)に第3インド軍団、シンガポール(2015)に第8オーストラリア師団とマレー航空隊、マレー司令部を有する。日本軍プレイヤーは、カード23「レ号作戦：ミルネ湾攻撃」をECとしてプレイして1942年ゲームターンを開始した。日本軍プレイヤーは、ユニットの活性化のために、いずれかの司令部を兵站値3で利用できる。日本軍プレイヤーは攻撃のための司令部を、サイゴン(2212)の南方司令部に決定し、この司令部は4ユニットを活性化できる(兵站値3+南方司令部の能力等級1)。日本軍プレイヤーは、第38軍、第22航空艦隊、BB金剛、CA最上を活性化する。日本軍は第38軍をクアンタンに移動させ、そのヘクスで戦闘を宣言する。第22航空艦隊はサイゴンから、シンガポールを3ヘクスの範囲内に収めるコタバルまで移動させ、BB金剛、CA最上をシンガポールに移動させ、別の戦闘ヘクスとして宣言する。カード23をECとしてプレイしたため、日本軍は2ヘクスで戦闘を宣言できる。OCとしてプレイした場合、1戦闘ヘクスしか宣言できないことに注意。

連合軍プレイヤーは、リアクションをしたらどうなるかを考慮する。日本軍の戦略カードは特に諜報条件を奇襲と指定していないので、連合軍プレイヤーは、諜報条件を変更するための諜報ダイス判定を行うことも

できる。幸いにも連合軍プレイヤーは、リアクション反撃カードの連合軍カード5「マタドール作戦」を持っていた。連合軍はこのカードをプレイし、諜報条件を傍受に変更する。このカードは反撃カードであるため、連合軍は日本軍カードのOC値2の代わりに、反撃カードの兵站値3を使用できる。これにより、連合軍はマレー司令部を使用することで、陸上、航空ユニットに加え、Z部隊ユニットも活性化できることになった。

連合軍はインド第3軍団とオーストラリア第8師団、マレー航空ユニットを活性化する。Z部隊は既に除去されており、活性化できなかった。連合軍プレイヤーは4ユニットを活性化する権利があるが、マレー司令部の指揮範囲内にその他のイギリス連邦軍の陸上または航空ユニットがないため、1個分の活性化は失われる。連合軍はオーストラリア軍第8師団をクアンタンに移動できない、なぜならシンガポールは既に戦闘ヘクスとして宣言されているからである。シンガポールのイギリス軍マレー航空ユニットは、もし海上ユニットだけに攻撃されていたなら、シンガポールから離れるリアクション移動をして、外から金剛と最上を攻撃することができたが、コタバルからシンガポールを攻撃する日本軍航空ユニットのために、これは意味のない行動になってしまった。そこで、シンガポールに留まり戦闘に参加する。日本軍カード23のイベントボーナスは条件が満たされないため無視され、日本軍には陸上戦闘で-2の地形によるダイス目修正が適用される。連合軍カード5の記載により、シンガポール防衛のための航空海上戦闘に連合軍は+2の修正が付く。

〔9. 4〕 陸上戦闘の手順

A. 陸上戦闘は、諜報条件にかかわらず常に同時に結果を適用する。両軍は活性化陸上ユニットの攻撃力を合計し、さらにその戦闘ヘクスにいた非活性化状態の陸上ユニットの攻撃力を加え、ダイスを振って有効戦闘率を決める。基本的な手順は航空海上戦闘と同じであるが、陸上戦闘では別の戦闘結果表を使用し、異なるダイス目修正を適用する。ダイスを振ったプレイヤーが、ルールにのっとり、得られたヒット数を敵ユニットに対して望むように適用する。

陸上戦闘のダイス目修正

日本軍の「辻大佐の82部隊」によるものを除いて、すべてのダイス修正は合計して計算する。「辻大佐」によるダイス修正(+4)は最終的なもので、他のダイス修正を受けない。

攻撃プレイヤーの修正

1. 航空海上戦闘後に、その戦闘ヘクスに攻撃プレイヤーのみが海上ユニットを保有している場合、攻撃プレイヤーは艦砲射撃による+2のダイス目修正を得る。
2. 航空海上戦闘後に、その戦闘に参加した活性化された航空または空母ユニットのうち、生き残ったのが攻撃側ユニットだけである場合(リアクション側の活性化または非活性化の航空/空母ユニットがない場合)、攻撃プレイヤーは航空優勢による+2のダイス目修正を得る。
プレイノート：戦闘ヘクスに攻撃側の空母だけが生き残っていれば、たとえCVEであっても、(1と2の修正により)+4の修正を得ることになる。
3. 一部の地形は、攻撃プレイヤーのダイス目に修正を加える。
ジャングル：ダイスの目から-1
複合地形(Mixed)：ダイスの目から-2
山岳：ダイスの目から-3
注意：都市地形にダイス目修正はない。

リアクションプレイヤーの修正

攻撃プレイヤーが戦闘ヘクスへ強襲上陸を行う前に、そのヘクスにリアクションプレイヤーの司令部または陸上ユニットがいた場合、リアクションプレイヤーは+3のダイス目修正を得る。

両軍の修正

その攻撃またはリアクションで使用したECカードに特別に記載されたイベントによる修正、またはECのプレイ前に適用された何らかのイベントによる修正（例えば「日本軍防衛計画」など）は、上記のダイス修正に加えて適用する。

日本軍の「辻大佐の82部隊」によるダイス修正（+4）は、その陸上戦闘における最終的なもので、他のダイス修正は受けない。

装甲修正

イギリス軍第7機甲旅団が戦闘に参加している場合、連合軍プレイヤーは装甲優勢による+1のダイス目修正を得る。

陸上戦闘結果表

修正後のダイス1d10=有効戦闘率

0以下、0、1、2=0.5（端数切り上げ）

3、4、5、6=1

7、8=1.5（端数切り上げ）

9以上=2

B. ヒットの適用方法:

各プレイヤーは、自軍の有効戦闘率と陸上戦闘力の合計を掛けた数に等しいヒットを敵ユニットに適用する。

1. 陸上ユニットのみにヒットを適用できる。戦闘ヘクスにいる非活性化ユニットにヒットを適用することもできる。
2. 敵ユニットの防御力と同数のヒットを与えた場合、そのユニットを減少面に裏返すか、既に減少面の場合は除去する。
3. 減少戦力ユニットまたは1ステップユニットを除去する前に、すべての完全戦力ユニットを減少させなければならない。
4. すべてのユニットが先に減少戦力となった後でなければ、ユニットに2回続けてヒットを適用する（完全戦力から除去する）ことはできない。この条件を満たせない場合、超過したヒットは失われる。
5. 強襲上陸でその戦闘ヘクスに進入した攻撃側陸上ユニットは、ヒットを計算する際には防御力が半減する（端数切り上げ）。

C. 陸上戦闘の終了

1. すべてのヒットを適用した後に、そのヘクスに一方の陸上ユニットのみが残った場合、その陣営が勝者となる。両軍のユニットが残った場合、より多くのステップを失った側が敗者となり、戦闘後移動の時点で退却する。ステップ損失が同数の場合、リアクションプレイヤーが勝利したとみなし、攻撃プレイヤーが退却する。

2. 陸上戦闘で両軍のすべてのユニットが除去されることがあり得る。こうした事態が起きた場合、リアクションプレイヤーがそのヘクスの支配を維持するが、すべてのユニットは除去されたままである。

デザインノート: これは、両軍ユニットが完全に戦闘能力を喪失し、残ったわずかな部隊が戦闘ヘクスを維持することを表している。

3. 戦闘ヘクスに残ったのが攻撃側の陸上ユニットのみである場合、そのヘクスは攻撃プレイヤーの支配となる。戦闘ヘクスに残ったのがリアクション側の陸上ユニットのみの場合、リアクションプレイヤーがそのヘクスの支配を維持する。

デザインノート: ゲームのタイムスケールからすると、この陸上戦闘は極めて甚大な損害を与えるように見える。両軍が除去されたケースは、全員が死亡したことを意味するわけではなく、そうした両軍の部隊ともに有効な戦闘能力を喪失している状態を表している。連合軍にとって、これはその部隊の再編成が必要なことを意味する。日本軍にとっては、普通、部隊は最後の一兵まで戦うため、その部隊は完全に失われたことを意味する。また、史実では両軍が同じ島を占拠していた場合があり、特にソロモン戦役ではそうした例が頻発した。単純化のため、こうした状況はゲームターンの長さを考慮して抽象的に取り扱っている。

【9. 5】退却

陸上移動で戦闘ヘクスに入った攻撃側陸上ユニットは、その戦闘ヘクスへの進入元のヘクスに退却しなければならない。強襲上陸で戦闘ヘクスに入った攻撃側陸上ユニットは、海上ユニットと同様に戦闘後移動を行う。退却するリアクション側陸上ユニットは、攻撃プレイヤーが移動させる。この場合、攻撃側ユニットがいない、攻撃側陸上ユニットの進入元以外の、スタック制限を超過しない、いずれかの隣接ヘクスへと退却させる。可能であれば、退却先はリアクションプレイヤー支配の地名のあるヘクスにする。それがなければ、上記の条件を満たすどの隣接ヘクスでもよい。これらの条件を満たす退却先ヘクスがない場合、またはその戦闘ヘクスが1ヘクス島である場合、リアクション側陸上ユニットは除去される。

【9. 6】戦闘後移動

戦闘後移動は、すべての戦闘が終了した後に行う。戦略移動を行っていない活性化ユニットのみが、戦闘後移動を行うことができる。航空または海上ユニットの戦闘後移動での許容移動力は、攻撃時に使用する移動力と同じである。陸上ユニットは退却(9.5)以外、戦闘後移動を行わない。リアクションプレイヤーが先に戦闘後移動を行い、続いて攻撃プレイヤーが行う。戦闘後移動では戦略移動は行えない。

プレイノート: 戦略輸送を行わなかったすべての活性化ユニットは、戦闘に参加したか否かを問わず、戦闘後移動を行う。

【9. 61】リアクション側の戦闘後移動

戦闘後移動する活性化されたリアクション側ユニットは、自軍支配下のヘクスで移動を終えなければならない（航空ユニットは自軍航空基地、海上ユニットは自軍港で）。移動終了ヘクスは可能な限り補給下で、かつ自軍司令部の指揮範囲内でなければならないが、この条件を満たすヘクスがない場合、すべての自軍支配ヘクスで移動を終えて構わない。移動可能なこうしたヘクスがない場合、そのユニットは除去される。

戦闘の後に敵支配ヘクス内にいる非活性化のリアクション側航空または海上ユニットは、攻撃側の戦闘後移動の後で、緊急移動を行う(8.22、8.32 参照)。

【9. 62】攻撃側の戦闘後移動

リアクション側の戦闘後移動の後、すべての攻撃側の活性化航空または海上ユニットは、戦闘後移動を行うことができる。

戦闘で敗北した場合、強襲上陸を行った攻撃側陸上ユニットは海上ユニットと同様に戦闘後移動を行えるが、敵ユニットがいるヘクスまたは敵の非中立化航空ZOIへ進入や通過することはできない。

例外: 航空海上戦闘で負けた場合、強襲上陸を行った地上ユニットは戦闘後移動の間、非中立化敵ZOI内にいることに気付くことがある。この場合は、敵ZOIの影響を受けないヘクスに入るまで、地上ユニットは敵航空ZOIに入ってもよい。

海上ユニットは、自軍支配下の港で戦闘後移動を終えなくてはならない。航空ユニットは、自軍支配下の航空基地で戦闘後移動を終了しなくてはならない。それが不可能なユニットは除去される。

【10. 0】増援と強襲上陸乗船ポイント

【10. 1】増援の受領

【10. 11】増援の配置

すべての増援は登場予定に従って、またはイベントカードによってゲームに登場する。陸上と海上ユニットの増援は、その陸上、海上増援ユニットを活性化することが可能な司令部の指揮範囲内(6.12)にある、自軍支配下で補給下の港ヘクスに配置する。航空ユニットの増援は、その航空ユニットを活性化することが可能な司令部の指揮範囲内にある、自軍支配下で補給下の航空基地ヘクスに配置する。司令部の増援は、補給下で自軍支配の港ヘクスに配置する。

増援は敵の非中立化ZOI内に配置してはならない。このターンに増援

として配置された司令部は、他ユニットの増援を配置するための補給・活性化の元として使うことは原則できない。ただし、その司令部が配置されたヘクス内にだけは、他の増援を配置できる。他のヘクスに増援を配置するためには、このターンの始めから地図上にいた司令部から補給路と活性化経路がひけなくてはならない。

連合軍が先に、続いて日本軍が増援を配置する。増援として配置された航空／空母ユニットは、そのセグメントにその他の増援を配置させるために、敵航空Z O Iを中立化することはできない。しかし、連合軍が先に配置した航空／空母ユニットの増援が作るZ O Iは、日本軍の増援配置を妨害し得る。増援を配置する場合、スタックまたは配置の制限に違反することはできない。

中国軍ユニットはあたかも増援であるかのようにゲームに登場し、昆明(2407)にのみ配置できる。

【10. 12】登場不可能な増援

何らかの理由で増援ユニットを配置可能なヘクスがない(使用可能な司令部がない、またはその他の理由によって) 場合、所有プレイヤーは任意でその増援の登場を遅延させることができる。そうしたユニットは、続く増援セグメントにプレイに登場できるようになるまで、遅延増援ボックスに留まる。遅延増援ボックスに残っている連合軍のユニットは、ヨーロッパに派遣される可能性があり、毎ターンごとに派遣を決めるための適切なダイス判定を受けなければならない。

【10. 2】遅延増援

【10. 21】ヨーロッパの戦争

連合軍の増援は、ヨーロッパの戦争(W I E) レベルまたはイベントのために遅延することがあり得る。W I Eレベルが1以上の場合、または陸海軍の競争やイベントカードにより指定された場合は、連合軍プレイヤーは遅延増援ボックス内にいるすべてのユニットを増援として受け取り、そのターンに予定されていた増援は遅延増援ボックスに置く。W I Eレベルが影響なしの場合、連合軍プレイヤーは、遅延増援ボックス内のすべてのユニットと、そのターンに予定されていた増援を両方受け取る。

例外: もし遅延の原因が陸海軍の競争だけの場合は、アメリカ陸軍ユニットだけが遅延増援ボックスに配置され、他の増援ユニットは通常通り受け取る。

遅延増援ボックスに置かれたユニットの中には、ヨーロッパに送られる可能性があるものがある(10. 22, 10. 24)。

【10. 22】ヨーロッパ派遣の資格があるユニット

アメリカ陸軍(オリーブグリーン色)の陸上と航空ユニット(海兵隊は含まない)、及びアメリカ海軍C V E(C V, C V Lは含まず)海上ユニットは、ヨーロッパに派遣される可能性がある。その他のすべてのユニットは、ヨーロッパに派遣されることはない。

【10. 23】増援の遅延が不可能なユニット

司令部ユニットとアメリカ軍B 2 9航空ユニットは、遅延することができない。

【10. 24】ヨーロッパ派遣ダイス判定

派遣資格のあるユニットが遅延増援ボックスに配置された時に、ユニットごとに個別にダイス判定を行う。イベントにより遅延ボックスに置かれた時も同様である。あるユニットのヨーロッパ派遣ダイス判定が指定された範囲内となった場合(その時点のW I Eレベルによって決まる)、3ターン後に増援としてプレイに再登場するようゲームターントラックに置く。ヨーロッパ派遣ユニットがプレイに増援として戻ってくる時は、あたかもゲームに初めて登場するものとして扱う。一つのユニットはゲームの中で何回もヨーロッパへ派遣されることがあり得る。W I E判定のダイスは、陸海軍の競争がある場合は-1の修正を受ける。

W I E レベル ダイス判定結果の範囲

影響なし ダイス判定を行わない

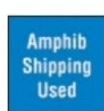
レベル1 0 - 1

レベル2 0 - 3

レベル3 0 - 5

レベル4 0 - 7

【10. 3】強襲上陸乗船ポイント(ASP)



各シナリオの開始時、両軍はシナリオで指定された強襲上陸乗船ポイント(Amphibious Shipping Point、ASP)数でゲームを開始する。戦略記録表で、この数をASPマーカーにより示しておく(このマーカーは特別な変更がない限りは動かさない)。各ASPは、毎ターンに一回だけ使用できる。ASPを使用するごとに、戦略記録表上のASP使用マーカー(Amphib Shipping Used)を使って、それまでに使用したASPの数を記録する。新しいターンの開始時、使用マーカーを0の位置にに戻す。

【10. 31】連合軍のASP

連合軍プレイヤーは、W I Eレベルが3か4でない限り、第2ターン開始時以降、各ゲームターンに1ASPを増援として受け取る。この増援ASPにより、続くターンに使用可能なASPレベルは恒久的に増加する。一度増援を受け取って増加した連合軍ASPレベルを、減少させる手段はない。連合軍は一部のイベントカードによって、さらに追加のASPを恒久的または一時的に受け取ることができる(例えば、エドウィン・ブーズ防衛顧問、オリンピック・コロネット作戦などで)。

【10. 32】日本軍のASP

日本軍は各シナリオで、一定のASP数で開始する。キャンペーンシナリオは7ASPで開始する。日本軍はゲームを通じて、恒久的なASPの増援を受け取ることはない。しかし日本軍はいくつかのイベントカードで、一時的に追加のASPを受け取ることができる。連合軍が潜水艦戦争攻撃を成功させるたびに、日本軍は1ASPを恒久的に失う。日本軍はまたイベントによりASPを失うことがある。日本軍はいかなる理由でも、最後の1ASPを失うことはなく、一度1ASPに減少したら、それより減少することはない。

【10. 33】日本軍はしけと連合軍のPTボート

日本軍イベントカードには、1枚の「はしけ」(Barge)カードがある。ゲーム中にこのカードがプレイされた場合、日本軍は3OCのプレイとして、海上ヘクスサイド1つを越えて隣接する1つの島ヘクスに1個の陸上ユニットを移動させることができる限定的な能力を持つようになる。連合軍がPTボートカードをプレイしたら、日本軍のはしけ能力は取り消される。または、日本軍がはしけカードをプレイする前にPTボートを連合軍がプレイしたら、日本軍がその後にはしけイベントをプレイしても、はしけ能力は打ち消される。ルール8.47を参照のこと。

【11. 0】補充

目的: 両軍は減少戦力のユニットを完全戦力に戻す、または除去されたユニットを減少戦力または完全戦力状態でゲームに戻すために補充を使用する。1補充ポイントを使うことで、減少戦力の1ユニットを完全戦力に戻す、または除去された1ユニットを減少戦力でゲームに戻すことができる。2補充ポイントを使えば、除去されたユニットを完全戦力でゲームに戻すこともできる。

手順: 補充を受け取るためには、既に地図上にいる減少戦力ユニットは補給下でなければならない、非中立化敵Z O Iにいてはならない。地図上に戻る除去されたユニットは、増援と同様に扱う。したがって、このターンの増援セグメントに増援された司令部は、補充されて戻るユニットを配置するためには、自分があるヘクスだけを使用することができる(10. 11)。補充セグメントに配置された航空／空母ユニットは、そのセグメント中にその他の補充ユニットを配置させるために、敵航空Z O Iを中立化することはできない。しかし、増援セグメントで配置された航空／空母ユニットは、補充セグメントでは敵Z O Iを中立化する。

シークエンス：連合軍プレイヤーが先にすべての補充を配置し、その後日本軍プレイヤーが配置する。特に別途指示されない限り、そのターンで使われない連合軍の補充は失われる。一方、日本軍の航空および海上補充は、将来の使用のためにとっておくことができる。

〔1 1. 1〕戦前ユニットの制限

連合軍と日本軍の戦前ユニットは（一部のイベントによる以外）補充を受けることができず、このため除去された場合には、以後プレイから取り除かれ、再編成されることはない。補充を受けられないこれらのユニットの表と裏には、1つの点（ドット）が印刷されている。

〔1 1. 2〕日本軍の補充

〔1 1. 21〕日本軍海上ユニットの予定補充



日本軍プレイヤーはゲーム中、地図上の補充予定表で指定されたわずかな海軍補充を受け取る。これらの補充によって、減少戦力の海上ユニットを完全戦力に戻すことも、除去ユニット中の資格のある海上ユニットを減少または完全戦力で増援として復帰させることもできる。日本軍海上ユニットの補充ステップは使用しなくても失われず、そのターンから以後のターンに蓄えておくことができる。戦略記録表上のマーカーで蓄積した海上補充を記録しておくこと。

〔1 1. 22〕日本軍航空ユニットの補充



日本軍航空ユニットには、補充予定表で指定された補充は存在しない。日本軍プレイヤーは一部のイベントによって、少数の航空補充を受け取ることができる。

〔1 1. 23〕日本軍陸上ユニットの補充



日本軍陸上ユニットには、補充予定表で指定された補充は存在しない。日本軍プレイヤーは補充セグメントに、中国から補充として2ステップまでを移送することができる。日本軍プレイヤーは中国にいる使用可能な日本軍師団を1個または2個師団減少させる。減少させた中国の師団数1個につき、陸上ユニットの1補充ステップを得る。このようにして得た補充ステップは直ちに使わなくてはならない。使用可能な日本軍師団が中国にいない場合、日本軍プレイヤーは陸上ユニットの補充を受けることができない。中国にいる日本軍師団は、中国師団記録表上のマーカーで記録する。これに加えて、一部のイベントのプレイによって、日本軍は陸上補充を獲得する。この場合の補充については、日本軍プレイヤーはカードの記載に従って使用しなければならない。

〔1 1. 3〕連合軍の補充

〔1 1. 31〕陸上補充

連合軍プレイヤーは特定の数の陸上補充を、補充予定表に従って受け取る。連合軍プレイヤーは第2ターン以降、各ゲームターンに2ステップの陸上補充を受け取る。これらの補充はそのターンに使用しなければならず、使用できない場合は失われる。連合軍の陸上補充は、減少か除去されたアメリカ軍またはイギリス連邦軍の陸上ユニットに対して使用することができる。

〔1 1. 32〕航空補充

連合軍プレイヤーは各ゲームターンに5ステップの航空補充を受け取る。これらの補充は、そのターンに使用されなかった場合には失われる（ヨーロッパに回される）。

〔1 1. 33〕海上補充

連合軍プレイヤーは特定の数の海上補充を、補充予定表に従って受け取る。これらの補充が使用できない場合には失われる。連合軍プレイヤーはオアフ（5508）を支配していると毎ターン（第1ターンを除く）に1

ステップのアメリカ軍海上補充を受け取る。これらの補充は、アメリカ軍海上ユニットのため（だけ）に使用できる。連合軍プレイヤーが、コロombo（1307）、トリンコマリ（1308）、シンガポール（2015）、香港（2709）、タウンズビル（3727）のうちいずれか1ヘクスを支配している場合、1ステップのイギリス連邦軍海上補充を、第6、第9、第12ゲームターンに受け取る。

〔1 1. 34〕中国軍の補充

中国が降伏していない場合、連合軍プレイヤーは1ステップの中国軍補充を、奇数ターンごとに受け取る。この中国軍補充は、除去された中国陸軍ユニットを減少面でヘクス2407の昆明に戻すか、または減少戦力の中国陸軍ユニットを完全戦力に戻すために使用できる。ルール上、日本軍は昆明を攻撃することができないため、昆明には常に中国の陸上ユニットが戻ってこれることができることに注意する。ただし昆明が捕給源である場合だけ、中国の補充は昆明に配置することができる（13.75 参照）。受け取ったターンに使用できない中国軍補充は失われる。その他の補充を中国軍ユニットに使用することはできない。

〔1 1. 35〕オランダ軍

オランダ軍ユニットのために使用できる補充は存在しない。オランダ軍ユニットが一度除去されたら、以後ゲームから取り除かれる。

〔1 2. 0〕戦略戦争

日本軍と連合軍の手持ちの戦略カード数は、戦略戦争によって決まる。両軍が引くことができる戦略カード数は、ゲームにおける資源を表しており、地図上の状況や連合軍の戦略戦争の結果によって決定する。

〔1 2. 1〕日本軍の戦略カード

〔1 2. 11〕資源ヘクス

日本軍プレイヤーは、戦略戦争セグメントの開始時に、日本軍が引ける基本カード数として、日本軍支配下の資源ヘクス2ヶ所につき1枚の戦略カードを引く権利を持つ。ヘクスの支配(6.5)を参照のこと。端数の資源ヘクスは切り上げる。しかし、資源ヘクスの数にかかわらず、日本軍は最低でも4枚の戦略カードをひくことができる。戦略戦争の結果によって、ひけるカードの枚数は修正されることがある(12.2, 12.3)。計14カ所の資源ヘクスは以下の通りである。

1813、1916、2017：スマトラ
2008：ビルマ
2014：マレー
2220：ジャワ
2415、2517、2616：ボルネオ
2813：フィリピン
3219：ニューギニア
3302、3303：満州
3305：朝鮮

〔1 2. 12〕日本軍戦略備蓄

第2ターンから第4ターンまでの間、日本軍プレイヤーは、支配している資源ヘクスの数にかかわらず、各ターンに7枚のカードを引く。これは戦前からの戦略的備蓄を表している。この枚数は潜水艦戦争によって減少させることが可能である。

〔1 2. 2〕潜水艦戦争

〔1 2. 21〕潜水艦戦争の手順

日本軍プレイヤーがカードを引く前に、連合軍プレイヤーは潜水艦戦争を実施する。連合軍プレイヤーはダイスを振り、ダイス目からそのゲームターンの数を引く。その後、その数字を以下の12.22に従って修正する。修正した結果が0以下の場合、日本軍が引くカードは1枚減少するが、最低でも4枚は引くことができる。これに加えて、日本軍プレイヤー

ーは以後のターンを通じて、1 A S Pを失い、さらに護衛の存在による修正が+4から+2に、または+2から0へと減少する。ただし、日本軍がこの方法で最後のA S Pを失うことはなく、護衛による修正が0未満になることはない。

〔12. 22〕潜水艦戦争の修正

連合軍の潜水艦戦争ダイス判定には、2種類の修正が存在する。

潜水艦戦争修正

A. 日本軍の護衛イベント1回につき、潜水艦戦争ダイス目に2を加える。

B. 連合軍の魚雷の欠陥のため、1942年のすべてのゲームターンで、ダイス目に1を加える。

〔12. 3〕戦略爆撃

〔12. 31〕B29の利用法



アメリカ軍B29LRBユニットのみが戦略爆撃を行える（第20BCが第9ターンに、第21BCが第10ターンに登場する）。B29が戦略爆撃を行うためには、東京から8ヘクス以内の適切な補給下の航空基地、または

中国航空ボックス内にいなければならない。B29増援ユニットは遅延することがなく、使用するための条件をすべて満たしていれば、登場したターンに戦略爆撃を行うことができる。補充によってプレイに戻ったB29ユニットは、除去状態から復帰したターンに戦略爆撃を行うことはできない。戦略爆撃を行ったB29ユニットは、攻撃時に戦闘に参加することはできないが、自身がいるヘクスに敵ユニットが進入してきた場合、リアクションのために活性化させることはできる。

プレイノート: イベントカードの組み合わせにより、または軍事上の成功により、日本軍プレイヤーがB29ユニットの除去に成功した場合、次のターンに連合軍が航空補充でプレイに戻したとしても、そのB29はそのターンに戦略爆撃を行えない。

〔12. 32〕戦略爆撃の手順

連合軍プレイヤーは、戦略爆撃に参加しているB29ユニットごとにダイスを振る。完全戦力のB29は、0～8の目で日本への戦略爆撃に成功し、9の目でのみ失敗する。減少戦力のB29は、0～4のダイス目で成功し、5～9の目で失敗する。成功した戦略爆撃ごとに、そのゲームターンに引く日本軍の戦略カードは1枚減少する。ただし、3枚以下にはならない。失敗した戦略爆撃には何の効果もない。完全または減少戦力のB29が戦略爆撃で9の目を出した場合、連合軍支配下の航空基地が東京から5ヘクス以内になければ、そのB29は1ステップを損失する。このヘクスは、B29が配置されたヘクスと同じヘクスであっても構わない（例えば、ヘクス3709の硫黄島など）。日本軍の高高度迎撃機イベントは戦略爆撃のダイスに+1の修正を加えるが、連合軍が東京から5ヘクス以内で補給可能航空基地を支配したら、その修正は失われる。

〔12. 33〕B29イベントカード

連合軍の戦略カードには、攻撃フェイズ中に日本軍の手持ちカード数を減少させるB29のイベントカードが何枚か含まれている。この効果は、通常の戦略爆撃の効果に加えて発揮される。

注意: 日本軍は通常の戦略爆撃で最大2枚までの手持ちカードを失う可能性があるが、B29イベントによって、そのゲームターンにさらに追加のカード損失を受けることもあり得る。

〔12. 4〕日本軍のパス



日本軍が（将来攻撃カードを含めずに）6枚のカードを引いた場合は、パスを1回行うことができ、5枚以下の場合は2回のパスを行うことができる。戦略カード配布セグメントに日本軍が引くカードが4枚未満になること

はない。攻撃フェイズにカードをプレイする代わりにパスを行うことが

できる。実施しなかったパスは、その攻撃フェイズの終了時に失われる。

〔12. 5〕連合軍の戦略カード

〔12. 51〕連合軍のカード引き

連合軍プレイヤーは、第3ターンまでを除く各ゲームターンに7枚の戦略カードを引くことができる。第1ターンに連合軍プレイヤーはカードを引くことができず、第2ターンにはカードを5枚引いてパスを2回行うことができ、第3ターンにはカードを6枚引きパスを1回行える。連合軍プレイヤーはその後、各ゲームターンに7枚のカードを引ける。仮に複数の条件によってより少ないカード数が指定されたとしても、連合軍プレイヤーは各ターンに最低でも4枚の戦略カードを引くことができる。連合軍のパスは日本軍プレイヤーによるパスと同じ方法で使用され、日本軍プレイヤーと同様に蓄積することはできない。

〔12. 52〕連合軍カード引きの制約

連合軍プレイヤーは、以下の条件の1つに該当するごとに、引けるカードの数が1枚減少する。1枚カードが減少すると1回、2枚以上減少したら2回のパスを行える。

- A. 中国が降伏している。
- B. インドが降伏している。
- C. オーストラリアが降伏している。
- D. ゲームターン開始時に、ヨーロッパの戦争がレベル4となっている。

〔13. 0〕国家状態

〔13. 1〕国家の降伏

国家状態セグメントに敵プレイヤーが、ある国の特定のヘクスを支配している場合、その国家は降伏する。日本が降伏した場合、ゲームは終了し連合軍プレイヤーが勝利する。連合軍の国家が降伏した場合、日本軍プレイヤーは、ルールで特に指定されない限り、連合軍ユニットがいない地図上にあるその国のすべての航空基地と港を、自動的に支配する。連合軍の国家は、ゲームを通じてそれぞれ1回のみ降伏し得る。ただし、日本軍がその国を降伏させるために必要な全てのヘクスを連合軍が再占領した場合、日本軍ユニット（種類は問わず）がいるヘクスを除いて、連合軍は再度その国のすべての航空基地と港の支配を獲得する。しかし、ルール12.52に記載された連合軍のカード枚数の減少は、既に降伏した国の再占領を果たしても、そのまま継続される。

プレイノート: ゲーム中に降伏した国家を記録するため、降伏マーカーが用意されている。

デザインノート: 我々はこのゲームをデザインする上で、どの島がどの国家に属しているかを細かく表す境界線をマップに全部記載して見にくくすることを避けた。ゲーム上は、それぞれの港、航空基地、及び資源ヘクスがどの国家に属しているのかが重要となる。したがって、我々は国家の境界線をこれらの重要ヘクスからの距離で決めることにした。大半の境界線は明瞭であるが、このルールセクションではゲームの目的に重要なものを特に明確に定義している。

〔13. 2〕フィリピン

〔13. 21〕フィリピンの定義

フィリピンは、マニラ（2813）とダバオ（2915）及びそれらと連続するすべての陸上ヘクス、マニラ／コレヒドールから2ヘクス以内にある1ヘクス島、及びジョロ島（2715）で構成される。フィリピンの重要な基地は、ヘクス2715、2812、2813、2911、2915、3014にある。

〔13. 22〕フィリピンの降伏

フィリピンは、日本軍プレイヤーがマニラ（2813）とダバオ（2915）を支配した時点で降伏する。国家状態セグメントに、フィリピンにいるすべての連合軍陸上ユニットを除去する。例えばアメリカ軍司令部のよう

に、除去されたユニットにゲームへ戻る資格がある場合、増援ルールや司令部ルールなどに従って復帰することができる。降伏の時点でフィリピンにいるすべてのアメリカ軍航空、海上ユニットは、緊急航空、海上移動を行える。

〔13. 3〕マレー及びシャム

〔13. 31〕マレーの定義

シンガポール (2015) から 3 ヘクス以内の連続するすべての陸上ヘクスで構成される。重要な基地は1912、1913、2012、2014、2015、2112にある。

〔13. 32〕マレーの降伏

マレーは、日本軍プレイヤーがシンガポール(2015)とクアantan(2014)を支配した時点で降伏する。マレーの降伏によって除去される連合軍ユニットはない。

〔13. 33〕シャムの定義と降伏

シャムには軍隊がおらず、降伏することはない、独立した地域として扱われる。シャムヘクスに最後に進入または通過した陸上ユニットを所有する陣営が、そのヘクスを支配する。

〔13. 4〕オランダ領東インド (D E I)

〔13. 41〕オランダ領東インドの定義

オランダ領東インドは、スマトラ (1813、1914、1916、1917、2017) 、ジャワ (2018、2019、2220) 、ボルネオ (2216、2318、2415、2517、2616) 、セレベス (2620、2719、2917) 、バリ (2320) 、アンボイナ (2919) 、ティモール (2721) 、モロタイ (3017) の各島によって構成される。
デザインノート:オランダ領東インドには、上記で定義された島の他に、周囲の多数の島々から成る。だがそれらの島には基地がないため、ゲームにはほとんど関係しない。したがって、これらの島は定義上オランダ領東インドに含まれていない。これは地政学上の正確さよりも、ゲーム上の単純さを優先させたためである。

〔13. 42〕オランダ領東インドの降伏

オランダ領東インドは、日本軍プレイヤーが、スマトラ、ボルネオ、ジャワにある 7 カ所の資源ヘクスを支配し、かつチラチャップ (2019) を支配した時点で降伏する。オランダ領東インドが降伏した場合、すべてのオランダ軍ユニットは国家状態セグメントに除去され、アメリカ軍またはイギリス連邦軍の陸上ユニットがいない航空基地と港は日本軍が支配する。アメリカまたはイギリス連邦の司令部だけがあるヘクスは、日本軍支配となる。

〔13. 5〕ビルマ

〔13. 51〕ビルマの定義

ビルマは地図上の境界線で示されている。明確化のため定義すると、2006、2008、2106、2206、2305 の基地ヘクス、及び基地のない隣接するジャングルヘクスで構成される。

〔13. 52〕ビルマの降伏

ビルマは、日本軍がラングーン (2008) 、マンダレー (2106) 、ラシオ (2206) 、ミートキーナ (2305) を支配した時点で降伏する。ユニット上にビルマ (B) と記載されたイギリス連邦軍ユニットを、国家状態セグメントにプレイから除去する。ビルマの降伏によって支配が変更されるヘクスはない。

〔13. 6〕インド

デザインノート:インドは日本軍が侵略するには広大すぎたが、ガンジの平和運動によって戦争から離脱させたり国情を不安定化させたり、または現地民を不穏化させ守備隊を置く必要を生じさせることで、連合

軍の攻撃作戦を妨害することは可能だった。

〔13. 61〕インドでの移動

インドは、ジャラート (2104) 、ディマスール (2005) 、レド (2205) 、ダッカ (1905) 、インパールーコヒマ (2105) から成る北インド、北インドとセイロンを除くすべてのインド沿岸ヘクスから成る中央インド、セイロン島の 3 つの地域として定義されている。日本軍ユニットは、インド中央部に進入できないが、日本軍航空／海上ユニットは、航続範囲内のインド中央部を攻撃できる。連合軍ユニットはインドのすべてのヘクスに進入できる。

〔13. 62〕インドの降伏



インド状態トラックは、右からStable (安定) 、Unrest (動揺) 、Strikes (ストライキ) 、Unstable (治安悪化) 、Revolts (暴動発生) の5つのボックスがある。日本軍プレイヤーが北インドのすべてのヘクスを支配している場合、

国家状態セグメントにインドマーカーを左に向かって 1 つ移動させる。マーカーがRevolts (暴動発生) に来た国家状態セグメントに、インドは降伏する (マーカーを裏返してインド降伏面にする) 。他のイベントもインドマーカーを左に動かすことがあるが、これらはマーカーをRevolts (暴動) のボックスから先へと進めることはできず、イベントがプレイされた時点でインドを降伏させることはない。連合軍がカルカッタからの攻撃や強襲上陸やカードプレイなどにより北インドの一部ヘクスの支配を奪回した場合、直ちにマーカーをインドのStable (安定) ボックスに移動させる。インドは一度降伏したら、二度と戦争に復帰しない。

〔13. 63〕インド降伏の影響

すべてのイギリス連邦インド軍ユニットをゲームから除去する。インド中央部にいるその他のすべてのイギリス連邦軍ユニットは、セイロンまたはモルディブ諸島 (1005) に配置されるが、セイロンの全ヘクスとモルディブを日本軍が支配している場合、以後ゲームから除去する。インド内のイギリス連邦軍司令部は、強制的に再配置される (6. 14) 。インド内のアメリカ軍ユニットは強制的再配置をしなくともよいが、イギリス連邦軍と同様に扱い再配置することもできる。ユニットの再配置先となるこれらのヘクスは、補給可能な港または航空基地でなければならない、日本軍の非中立化航空 Z O I 内にあってはならない。再配置でスタック制限を超えるユニットと移動先がないユニットは、以後プレイから除去される (連合軍の選択によって) 。

インドの降伏によっても、インド中央部の支配は自動的に日本軍のものにはならない。降伏後も、連合軍ユニットはインド中央部に強襲上陸や陸上移動によって戻ってくることが出来る。インド中央部では日本軍は特別リアクションを行うことは出来ない。降伏後のインド中央部ヘクスを連合軍が再占領しても、戦争の進展 (16. 47) の目的にはカウントしない。

〔13. 7〕中国

〔13. 71〕中国内の移動

中国軍以外の連合軍と日本軍ユニットは、中国沿岸ヘクスのみに進入、攻撃できる。中国軍ユニットは、北インド、ビルマ、昆明 (ヘクス2407) 、及び昆明に隣接する全ヘクスにのみ進入できる。この制限に対する唯一の重要な例外は、中国の航空ボックスである (13. 74) 。この中には、連合軍航空ユニットが入ることができる。

香港 (ヘクス2709) と台湾 (フォルモサ) は、中国の一部とは見なさない。もし連合軍が全ての中国沿岸にある港ヘクスと朝鮮ヘクスを支配していたら、日本軍は中国から師団を引き抜いて補充にあてることができず、また中国攻撃 (E CでもO Cでも) を実施できなくなる (13. 72) 。

〔13. 72〕中国の攻撃



日本軍プレイヤーは、O CまたはE Cによって中国への攻撃を行える。E Cによる中国への攻撃は、特殊なイベ

ントカードのプレイとして行われる。OCによる中国への攻撃は、日本軍プレイヤーが3OCカードをプレイし、中国OCカード攻撃の実行に成功した結果による(13.72A)。OCによる中国攻撃は、2ゲームターンに1回しか起こせないが、1ターンにプレイできる中国攻撃イベントカードの数に制限はない。

日本軍プレイヤーはOCによる中国攻撃をどのターンにも行えるが、2ターン続けて行うことは出来ない。日本軍が1回中国攻撃に成功したら、中国マーカーを「Gov't Collapsed (政府崩壊)」方向に1欄または複数欄(一部のイベントの場合)進める。日本軍が中国攻撃に失敗した場合、または連合軍が中国攻撃イベントをプレイした場合には、中国マーカーを「Stable Front (前線安定)」方向に1欄または複数欄(一部のイベントの場合)進める。しかし、イベントに特に記されていない限り、中国マーカーが「前線安定」に入ろうとした時には、マーカーは一つ手前の「Unstable Front (前線不安定)」にとどまる。

中国OCカード攻撃は、以下の手順で解決する。

A. 日本軍プレイヤーは基本攻撃値を決定する。基本攻撃値は、中国にいる日本軍師団数(ゲーム開始時の日本軍師団数は、各シナリオの初期配置を参照)から、ビルマロード状態記録表上のマーカーの位置で示された連合軍ビルマロード支援値を引いた数である。さらに、連合軍の支援航空ユニット1個ごとに、中国攻撃ダイス判定のダイス目に1を加える(Bを参照)。その後、日本軍プレイヤーはダイスを振る。ダイス目が基本攻撃値以下の場合、中国政府状態記録表上のマーカーを、「政府崩壊」欄の方向に1欄進める。中国攻撃が失敗した場合は、マーカーは原則として移動させないが、もし1個以上の連合軍航空ユニットが中国航空ボックスにいる場合は、マーカーを右に1欄動かす。ただし、この場合でもマーカーを「前線安定」まで戻すことはない。

B. 連合軍プレイヤーは、中国にいる補給下の非LRB航空ユニットごとに、中国攻撃ダイス判定のダイス目に1を加えることができる。特別な例外: 第14航空軍LRBユニットが中国にいる場合は、非LRBと同じように、中国攻撃ダイス判定のダイス目は1増加する。

〔13.73〕中国の降伏

攻撃セグメントに中国マーカーが政府崩壊欄に達した瞬間に、(国家状態セグメントを待たずに)中国は降伏する。中国が降伏した場合、中国にいるすべての連合軍航空ユニットは、次のターンに増援として戻るようにゲームターン記録表上に再配置する。これらの増援は遅延することもあり得る。すべての中国軍ユニットを以後ゲームから除去する。

デザインノート: 中国は日本が完全に支配するには、あまりにも広すぎた。ここで記載した降伏は、中央政府が崩壊し、日本軍支配下以外の地域が地方軍閥の手に落ちたことを意味する。日本軍は共産党軍と戦闘を続けながら、こうした軍閥と個別に取引をして、彼らに占領された中国の地域を一つずつ併合することもできた筈である。

〔13.74〕中国の連合軍航空ユニット

連行軍は、最大2個の連合軍航空機ユニットを中国航空ボックス(以後、中国ボックスと呼ぶ)の中に配置することができる(訳注: これはある時点で中国ボックスの中に置いておけるのが2ユニットまでという意味である)。これらの航空機ユニットの内、B29は1個しか置くことはできない。中国ボックス中の連合軍航空ユニットは、ビルマロードが開通しているか、あるいはHUMP(ヒマラヤ越え空輸)が有効かつ適切な補給可能航空基地が北インド(ビルマロードの状態に関係なく)にある場合は、補給下となる。連合軍の司令部は、そこから昆明か、あるいはHUMPが有効なら北インドにある自軍支配の補給可能航空基地に活性化経路をひけるならば、補給下にある中国ボックス内の航空ユニットを活性化することができる。

中国が降伏しておらず、ビルマロードが開通している場合、連合軍プレイヤーは航空機ユニットを直接中国ボックスへの増援として配置することができる。攻撃(リアクションを含む)の際に活性化された(B29を含む)連合軍航空機ユニットは、北インドの適切な補給可能航空基地から中国ボックスへ、又はその逆を、移動することができる。北イン

ド航空基地から中国ボックスまでの距離は、移動するユニットの実際の航続範囲にかかわらず、1航続区間(レグ)とする(8.31)。中国にいるB29ユニットは、戦略爆撃の目的に限って東京を航続範囲に収めているとみなし(12.3)、連合軍勝利ポイントの手段となる(16.2)。もし中国ボックスにいる連合軍航空ユニットが補給切れとなった場合は、活性化できず、中国OC攻撃でのダイス修正もなく、損耗を受けることになるが、損耗の結果として除去されることはない。

〔13.75〕昆明、連合軍補給路、中国陸軍ユニット

昆明は、ビルマロードが開通しているか(13.78)、(連合軍イベントカード17のプレイにより)HUMPが活性化状態でありかつ北インドに適切な補給可能航空基地がある時は、連合軍にとっての補給源となる。これらの条件を満たすならば、昆明から4MP以内の陸路による補給路がひける連合軍ユニットは、すべて補給下となる(昆明は補給可能港と同じ様に機能する)。これはユニットを補給下にするためには司令部が必要とされるルールの例外である。ユニットを活性化するための補給路として、昆明からの補給路を使用することもできる。昆明とその周囲の隣接ヘクスは、ゲーム上は常に連合軍支配で、かつ空白ではないものと見なす。

中国陸軍ユニットは、いずれかの連合軍司令部の指揮範囲内にいれば、活性化することができる。非補給下の場合は、中国軍ユニットは活性化することはできず、通常と同様に損耗する。中国軍ユニットは北インド、ビルマ、昆明(ヘクス2407)、及び昆明に隣接するヘクスにのみ進入できる。他の国のヘクスに侵入することを強いられるならば、中国ユニットは除去される。

〔13.76〕中国における日本軍の固定戦力

日本軍占領下の中国の各都市ヘクスには、中国の日本軍師団記録表に残る4個師団につき1個の、9-12の1ステップの部隊がいるとみなす。この場合、端数は切り上げる。つまり、例として記録上に5個師団が残っている場合、各ヘクスごとに2個の固定部隊がいるとみなす。もし日本軍師団が一つも残っていない場合でも、1個の固定部隊は各ヘクスに存在するものとみなす。この固定部隊の数は、日本軍師団記録表に併せて記載されている。他の通常の陸上ユニットが同じヘクスにいる場合、これらの固定部隊はスタック制限の対象とならず、常にそのヘクスで最後に除去されるステップとなる。そのヘクスを連合軍が支配した場合、これらの部隊はもはや存在していないとみなされるが、そのヘクスから恒久的に除去されるわけではなく、日本軍がそのヘクスを再支配した場合には、復帰したとみなされる。

注意: 香港(ヘクス2709)は1941年キャンペーンシナリオでは連合軍支配でゲーム開始するが、いったん日本軍に占領されたら、または最初から日本軍支配でゲーム開始するシナリオでは、上記の固定戦力を保有するものとみなす。

〔13.77〕中国・ビルマ・インドのインフラ

A. 中国・ビルマ・インド(CBI)のインフラストラクチャー: 1941年キャンペーンシナリオ開始時には、ジャラート(2104)、レド(2205)、インパール(2105)の各ヘクスにはマーカーが置かれ、マップに記載されている戦略輸送ルートはまだ建設されていないことを表している。後の年代のシナリオは、これらのインフラが建設された史実上の年によって、それぞれのマーカーの有無を指定している。



B. 連合軍が北インドの全てのヘクスとアキャブ（2006）を支配していたら、3 O Cのカードをプレイすることで、ジャラート・レッド・インパールのいずれかのヘクスに戦略輸送ルートを建設することが出来る。最初に建設するのはジャラートでなくてはならない。その次に建設するのは、レッド・インパールのどちらでもよい。2 番目・3 番目の建設にもそれぞれ3 O Cのカードプレイが必要となる。カードをプレイしたら、直ちにマーカーを取り除き、マップに記載されている戦略輸送ルートを使用して1／2 MPで移動できるようになる。このカードプレイでは、ユニットは活性化できない。いったん建設されたら、その戦略輸送ルートは残りゲームを通じて存続する。

C. 同じ手順を用いて、日本軍プレイヤーは、インパールで戦略輸送ルートを建設することができる（レッドとジャラートでは建設できない）。ただし、これには日本軍がラングーン（2008）を支配しており、そこが補給可能港であり、インパールからラングーンまで妨害されずに戦略輸送ルートによる連絡線がひけることが必要となる。連合軍とは異なり、これにはジャラートでの輸送ルート建設は必要とされない。

〔13. 78〕ビルマロード



ビルマロードは、ヘクス2206、2306、2407を通る戦略輸送路である。以下のルールにしたがってビルマロードの状態を決定し、ビルマロードステータストラックのマーカーを移動させる。トラック上のマーカーは、日本軍の

中国攻撃に対するダイス修正値を表している。ビルマロードの状態は、昆明が補給源として有効であるか(13. 75)と、中国攻撃ダイス修正(13. 72)の二つに影響を与える。ビルマロードは以下のA、Bの場合に開通していると見なす。

A. 昆明からラングーンまで連続する連合軍支配の戦略輸送路が引け、かつラングーンから海路でマドラスもしくはマップ端まで連絡線がひけるならば、ビルマロードは開通している。海路の部分では、敵の非中立化Z O I を通過することはできない。

または

B. 昆明からマドラスまで、建設されたジャラート-レッドもしくはジャラート-インパールのルート(13. 77)を経由して、妨害されずに戦略輸送ルートがたどれるならば、ビルマロードは開通している。

C. AもBも満たされない場合は、ビルマロードは閉鎖されているとみなし、ビルマロードマーカーを「ビルマロード閉鎖／ヒマラヤ無効（Burma Road Closed/No Hump）」ボックスに動かす。

D. 連合軍プレイヤーがカード17の「中国への空輸：ヒマラヤ作戦」をプレイした場合：ヒマラヤ（HUMP）は利用可能となり、ビルマロードマーカーは残るゲームの期間を通じて、裏面の「ヒマラヤ」（HUMP）面に裏返される。ビルマロードが閉鎖状態でマーカーがヒマラヤ（HUMP）面の場合、ビルマロードマーカーは、連合軍が適切な北インドの補給可能航空基地を支配している間は、「ビルマロード閉鎖／ヒマラヤ（HUMP）」の欄に置く。連合軍が適切な北インドの補給可能航空基地を支配しておらず、ビルマロードが閉鎖されている場合は、ビルマロードマーカーは「ビルマロード閉鎖／ヒマラヤ（HUMP）無効」に置かれるが、北インドの航空基地を再確保した場合には、直ちにビルマロード閉鎖／ヒマラヤ（HUMP）欄に戻す。

E. 日本軍プレイヤーの中国O C攻撃の際、連合軍プレイヤーはビルマロード支援修正値を、中国基本攻撃値から差し引くことができる(13. 72)。

〔13. 79〕クワイ川にかける橋

バンコクからラングーンに向かう戦略輸送ルートは、日本軍カード18「クワイ川に賭ける橋」をE Cとしてプレイした場合にのみ建設することができる。日本軍がビルマ、北インド、セイロンのいずれかの地域でユニットを活性化する際は、活性化を行う司令部の能力等級はクワイ川の橋の有無により以下のように修正を受ける。

- クワイ川の橋イベントがプレイされておらず、ラングーンが連合軍支配の場合、司令部の能力等級に－1（最低0）する。
- クワイ川の橋イベントがプレイされており、かつラングーンが日

本軍支配で、かつ少なくとも1個の活性化する日本軍ユニットがバンコク-ラングーン間の戦略輸送ルートを經由して補給路をひいている場合、活性化司令部の能力等級に＋1する。

- 上記のどちらも当てはまらない場合は、司令部の能力等級に修正はない。

上記の修正は、その攻撃で活性化されたユニットのうちの少なくとも1個が、ビルマ、北インド、セイロンのいずれかの地域で行動を開始する場合にのみ適用される。すべての活性化されたユニットがこれらの地域の外側で行動を開始する場合は、たとえそれらが攻撃の中でこれらの地域に進入したとしても、適用されない。

デザインノート：EotSのベテランプレイヤーは、私が以前のバリエント補給ルールを中国ルールにそのまま組み入れたことに気づくであろう。上に記したわずかな分量の新しいルールは、10年前に私がゲームに加えなかった歴史的現実を实によく再現してくれることと思う。ビルマは実際のところ、軍事的兵站上の悪夢であった。これらのルールは、その状況と、それを克服するための困難な土木建築というこの地域での戦争に特有の歴史を、よりよく表現しているのである。

〔13. 8〕オーストラリア

〔13. 81〕オーストラリアの領土

オーストラリアは、オーストラリア本土と委任統治領の2つの地域で構成されている。オーストラリア本土は、オーストラリア内のすべてのヘクスから成る。委任統治領は、以下のヘクスとこれらに隣接する連続した陸上ヘクス、及びすべての1ヘクス島から成る。アドミラルティ島（3820）、カビエン（4020）、ラバウル（4021）、ブーゲンビル（4222）、ガダルカナル（4423）。

〔13. 82〕オーストラリアの降伏

オーストラリア本土（委任統治領は含まず）のすべての沿岸航空基地と港湾が、国家状態セグメントに日本軍に支配されている場合、オーストラリアは降伏する。

〔13. 83〕オーストラリアの降伏の影響

オーストラリアはゲーム中に1回のみ降伏する。連合軍ユニットは降伏後にオーストラリア本土ヘクスの支配を回復し、そのヘクスを使用することは可能だが、降伏を取り消すことはできない。オーストラリアの降伏後に登場予定のすべてのオーストラリア軍増援は、以後失われる。既にプレイに登場しているオーストラリア軍ユニットは、オーストラリアの降伏による影響を受けず、連合軍プレイヤーが通常通りに使用を続けることができる。プレイに残った減少戦力状態のオーストラリア軍ユニットは補充を受けることができるが、除去された場合にはゲームから除去される。

〔13. 84〕委任統治領の支配

国家状態セグメントにラバウル（4021）とガダルカナル（4423）を両方支配している側が、敵陸上ユニットがいないすべての委任統治領ヘクスを支配する。これにより委任統治領の支配が変更された場合、敵支配になったヘクスにいる航空／海上ユニットは、緊急航空／海上移動を行わなくてはならない。委任統治領の支配を取り戻すには、ガダルカナルとラバウルの両方を、国家状態セグメントの時点で再支配していなくてはならない。

〔13. 85〕ニューギニア

ニューギニアのすべての港湾と資源ヘクスを支配している側が、自動的に敵ユニットが占領していないニューギニアの全ての地名のあるヘクスの支配を獲得する。

〔13. 9〕日本

日本は、本州、北海道、九州、四国、満州（ヘクス3302及び3303と、3304を除くすべての隣接ヘクス）、朝鮮（3305とその隣接ヘクス）の6つの地域と、委任統治領（台湾、サハリン、クリル諸島、沖縄、硫黄島、マ

ーカス、グアムを除くマリアナ、カロリン諸島、マーシャル諸島）で構成される。地図上の境界線を参照のこと。日本列島は本州、北海道、九州、四国のみから成る。

注意：カードに記載されている日本諸島とは日本列島を意味する。



〔13. 91〕満州

満州には日本軍も連合軍もユニットを進入させることは出来ない。満州は、適当な時点で、ソビエトの満州侵攻カードをプレイすることによって征服できる。

〔13. 92〕マーシャル諸島

マーシャル諸島はエニウェトク (4415) とクェゼリン (4715) から2ヘクス以内にあるすべての島で構成されている。連合軍プレイヤーが国家状態セグメントにこれら2ヘクスをどちらも支配している場合、日本軍陸上ユニットのいないマーシャル諸島のすべての島は、連合軍の支配下となる。これらのヘクスにいる日本軍航空／海上ユニットは、直ちに緊急航空／海上移動を行わなくてはならない。

〔13. 93〕日本の降伏

本州のすべてのヘクスを連合軍が支配するか、日本軍の最終補給源からいずれかの資源ヘクスまでヘクス列がひけない国家状態セグメントが3回続いた場合、日本は降伏する。このヘクス列は、補給線と同じ方法でひかれる。

〔13. 94〕日本侵攻

日本列島（本州、北海道、九州、四国）の各都市ヘクスには、12-12の1ステップの1個固定陸上部隊があるとみなす。これらの部隊は、常にそのヘクスで最後に除去されるステップとなり、スタック制限の対象とはならない。一度連合軍支配マーカーがこれらの日本ヘクスに置かれたら、例えば日本軍がその後そのヘクスの支配を再獲得したとしても、この固定部隊は恒久的に除去されている。

〔14. 0〕陸海軍の競争



両軍とも戦争中に陸海軍の競争を経験していた。陸海軍が競争状態 (Inter-Service Rivalry) にある時には、作戦部隊と兵站組織の協調は非効率的であった。一部のイベントによって

発生する陸海軍の競争は、こうした史実を再現するためのルールであり、陸海軍競争マーカーを陸海軍競争面にすることで表示する。イベントカード（または1年シナリオの場合は特別ルール17.26、17.37、17.47）が陸海軍の競争を終結させた場合、それを表現するために、陸海軍競争マーカーを戦略合意面に裏返す。

〔14. 1〕アメリカ陸海軍の競争

アメリカ陸海軍が競争状態の時は、以下の制限が適用される。

- A. すべてのアメリカ陸軍／航空部隊（その他の連合軍、アメリカ軍海兵隊／海軍は含まず）の増援は、自動的に遅延する。
- B. すべてのWIEによるヨーロッパ派遣ダイス判定で、ダイス目から1を引く。
- C. 連合軍司令部は、同じ攻撃、または攻撃に対するリアクションで、アメリカ陸軍ユニットとアメリカ海軍ユニットの両方を活性化させることができなくなる。つまり、アメリカ陸軍ユニットのみ、または海軍

ユニットのみを活性化できる。たがその他の連合軍ユニットには、こうした制限は適用されない。アメリカ陸軍の陸上ユニットは、陸海軍の競争が有効であっても強襲上陸を行うことはできる。

〔14. 2〕日本陸海軍の競争

日本陸海軍が競争状態の場合には、以下の制限が適用される。

- A. すべての日本軍司令部は、ある攻撃時の同じ攻撃またはリアクションで、陸軍と海軍ユニットの両方を活性化させることができない。
- B. 日本軍は強襲上陸乗船ポイント (ASP) を、2分の1（端数切り上げ）しか使用できない。

〔15. 0〕ヨーロッパの戦争

ヨーロッパの戦争 (WIE) レベルは、WIE記録表で記録する。ある時点のWIE状態は、影響なし、またはレベル1から4のいずれかであり、記録表上のWIEマーカーの位置で示す。ヨーロッパの戦争イベントカードは、WIEレベルを上昇させる（連合軍）もしくは減少させる（日本軍）。WIEのそれぞれのレベルは、以下の各種の影響をゲームに及ぼす。

〔15. 1〕影響なし

影響なし：WIEレベル+1～+3

プレイに影響を与えない。

〔15. 2〕レベル1

レベル1：WIEレベル0～2

- A. 連合軍増援は遅延する。
- B. アメリカ軍のヨーロッパ派遣のダイス範囲は0～1までとなる。

〔15. 3〕レベル2

レベル2：WIEレベル3～4

- A. 連合軍増援は遅延する。
- B. アメリカ軍のヨーロッパ派遣のダイス範囲は0～3までとなる。

〔15. 4〕レベル3

レベル3：WIEレベル5～6

- A. 連合軍増援は遅延する。
- B. アメリカ軍のヨーロッパ派遣のダイス範囲は0～5までとなる。
- C. 連合軍は強襲上陸乗船ポイントの増援を失う。

〔15. 5〕レベル4

レベル4：WIEレベル7

- A. 連合軍増援は遅延する。
- B. アメリカ軍のヨーロッパ派遣のダイス範囲は0～7までとなる。
- C. 連合軍は強襲上陸乗船ポイントの増援を失う。
- D. 連合軍のカードの引き札は、1枚減少する。(12.52D 参照)

〔15. 6〕ダイス目修正

ダイスの目が0未満の場合は、0として扱う。

ダイスの目が9より大きい場合、9として扱う。

〔15. 7〕最大レベル

WIEレベルは+3より大きくならず、-7より小さくならない。これを超過するようなアクションは無視し、蓄積されることはない。

〔16. 0〕キャンペーンシナリオの勝利

ここに記載する勝利条件は、キャンペーンシナリオ (17.1)、ショートキャンペーンシナリオ (17.8) 及び最短キャンペーンシナリオ (17.9) に適用されるものである。戦争期間の一部のみをカバーするその他の6つのシナリオ (17.2-17.7) には、独自の勝利条件が規定されている。

〔16. 1〕自動的勝利

本州の占領もしくは補給路遮断 (13.93) により日本が降伏した場合、ゲ

ームは直ちに終了し、連合軍プレイヤーが勝利する。いずれかのターン終了フェイズ時に、アメリカの政治動向マーカーが交渉ボックス（0）にある場合、ゲームは終了し日本軍プレイヤーが勝利する。これらのいずれの条件も満たされない場合、自動的勝利は発生せず、第12ターンの終了時に、以下の条件によって勝者を判定する。

〔16. 2〕連合軍の勝利

第12ターンのターン終了フェイズの時点で、日本に対する戦略爆撃に4ターン連続して成功しており、日本が支配する資源ヘクスが1ヘクス以下であり、かつB29が東京を航続範囲内に収めている場合、または日本が降伏している場合、連合軍プレイヤーは勝利する。

デザインノート:日本軍プレイヤーにとってゲームを面白いものにするため、連合軍の勝利条件の決定には、デザイン上最も頭を悩ませた。日本が戦争に「勝利」するチャンスはなかった。日本が望み得る最大の成果は、無条件降伏よりはましな形で、アメリカとの交渉を妥結させることだった。これに加えて、日本列島への侵攻作戦を計画して実施しなければならないという当時の連合軍の考えを、連合軍プレイヤーに強いる必要があった。なぜなら、当時の多くの戦争指導者達は、原子爆弾を実戦使用する準備が整うまで、マンハッタン計画について知られていなかったのである。このため、日本列島侵攻を行わずに決着をつけるためには、連合軍プレイヤーは、史実の連合軍が成し遂げたより少々巧妙にプレイする必要がある。これは、日本が降伏を決断するための様々な事態の発生が遅れた場合、異なる手段の選択は充分にあり得たという考えに基づいている。つまり、連合軍が勝利するために日本侵攻を強いられるということは、マンハッタン計画が遅延したか、ソビエトが満州侵攻に失敗したか、またはB29作戦の開始が遅れて日本の工業を破壊できなかったこと等を意味する。連合軍が本土侵攻によっても日本を降伏させられなかった場合、多数の死傷者を出したと思われ、終戦のための交渉へと推移し、日本軍が部分的な勝利（ビュロスの勝利）を獲得できたと推測されている。

〔16. 3〕日本の勝利

連合軍プレイヤーが第12ターン終了時に勝利できなかった場合、日本軍プレイヤーが勝利する。

〔16. 4〕アメリカ政治動向



アメリカ政治動向マーカーは、イベントのプレイ、または国家状態セグメントに以下の条件が起きた場合に移動させる。

〔16. 41〕連合国の降伏

オーストラリア：アメリカ政治動向が2減少 *

ビルマ：アメリカ政治動向が1減少 *

中国：アメリカ政治動向が2減少

オランダ領東インド：アメリカ政治動向が1減少 *

インド：アメリカ政治動向が2減少

マレー：アメリカ政治動向が1減少 *

フィリピン：アメリカ政治動向が1減少 *

このリスト上の連合国の国家がすべて降伏した場合:アメリカ政治動向が2減少*

*=この連合軍の国家が日本に降伏した後に、連合軍によって解放された場合、アメリカの政治動向は国家が降伏した時点で失われた値の分だけ増加する。例として、連合軍がマレーシアを解放するならアメリカの政治動向は1つ増加する。

上記に記載されていないその他の地域が降伏したり支配されたりしても、アメリカの政治動向には影響を与えない。

〔16. 42〕アラスカまたはハワイの占領

アリューシャン列島(ヘクス4600-5100)諸島のいずれかの1ヘクスを、

3ターン連続して日本軍ユニットが間断なく支配し続けていた場合、3ターン目のアメリカ政治動向セグメント終了時に、アラスカは占領されたとみなす。これにより、アメリカの政治動向は1減少する。この結果は、ゲームを通じて1回のみ適用される。

ハワイ諸島の主要な島(ヘクス5708、5808、5908)のいずれか1ヘクス、またはミッドウェイ(5108)を、日本軍ユニットが2ターン連続して支配していたら、2ターン目のアメリカ政治動向セグメント終了時に、ハワイは占領されたとみなす。これによりアメリカの政治動向は1減少する。この結果は、ゲームを通じて1回のみ適用される。

〔16. 43〕戦略戦争

A. 第5ターンから第12ターンの間のいずれかのゲームターンに、日本軍が3ヘクス以下の資源ヘクスしか支配していない場合、アメリカ政治動向は3増加する。これはゲーム中に1回のみ発生する。

B. アメリカ軍戦略爆撃によって日本軍が引けるカード数が1枚以上減少した場合、アメリカ政治動向マーカーを右に1つずらす。日本軍カード枚数が既に最小限となっており、それ以上減少させられない場合であっても適用される。これは各ゲームターンに1回のみ発生する。

〔16. 44〕イベント

A. Z作戦(真珠湾攻撃イベント)カードがプレイされた場合、アメリカ政治動向は8増加する。

B. その他のイベントカードのプレイでは、カードの記載に従ってアメリカ政治動向を増加または減少させる。

〔16. 45〕アメリカ軍の死傷者

連合軍が攻撃側プレイヤーの時に、陸上戦闘の結果、その戦闘に参加した全ての連合軍陸上ユニットが壊滅した場合で、その中の少なくとも1つの陸上ユニットが補充を受け取ることが可能なアメリカ軍の師団または軍団規模(××又は×××)であった場合(訳注:アメリカ軍海兵師団も含む)、連合軍プレイヤーは1政治動向ポイントを失い、マーカーを1つ左に動かす。アメリカ軍ユニット以外の連合軍ユニットが除去されても、政治動向に影響はない。連合軍はこの条件によっては、1ゲームターンに1政治動向ポイントまでしか失わない。

注意:補充を受けられないアメリカ軍陸上ユニットは、このルールの対象とはならない。

〔16. 46〕戦略的な海軍の状況

ゲームターンの終了時に地図上にアメリカ軍空母ユニットが存在しない場合、連合軍プレイヤーは1アメリカ政治動向ポイントを失い、マーカーを1つ左に動かす。地図上にすべての種類のアメリカ軍海上ユニットが存在しない場合、連合軍プレイヤーは、追加の1アメリカ政治動向ポイントを失う。



〔16. 47〕戦争の進展

第4ターン以降、ゲーム終了時まで、連合軍プレイヤーは(地名のある都市、資源、港、航空基地のいずれかが存在する)日本軍支配ヘクスを、一定数以上新たに占領

して、アメリカ政治動向セグメントの終わりまで支配しつづけるように義務づけられる。必要とされるヘクス数は、「4」もしくはそのターンの増援フェイズ終了時のASPの数の、いずれか小さい方となる。

そのターンにこの条件を満足させられない場合は、1政治動向ポイントを失う。日本軍が連合軍支配ヘクスを占領した場合は、ターン開始時に日本軍が支配していたヘクスを連合軍に占領され、それを再占領した場合を除いて、このヘクス数のカウントには含めない。国家の降伏によって獲得されたヘクスは計算に含める。資源、港、航空基地を含まない1ヘクスの島は(地名だけでは)カウントに入れない(例:アッツ/キスカ)。

例:第4ターンの連合軍は、増援フェイズの終わりに3点のASPを保有している。したがって、4つではなく3つの日本軍のヘクス数を奪わなければならない。ターン中連合軍は、5つの日本軍に支配されたヘクスを奪った。しかし日本軍は占領された5つのヘクスのうちの3つのヘクスを奪い返した。したがって、連合軍が新たに支配したのは2ヘクス

となる。必要なヘクス数に届かないため、連合軍は戦争目的を達成することに失敗したとみなされ、アメリカ政治動向は1減少する。国家状態の変化によってヘクスの支配陣営が変わった場合も、連合軍の目的達成のためのヘクス数として数える。

【16. 48】トーナメントプレイ

キャンペーンシナリオは、このゲームの究極のプレイとしてデザインしたものであるが、トーナメントのためにはやや時間がかかりすぎる。1年シナリオ（1942年、43年、44年）はトーナメントプレイを念頭にデザインしたものであり、ルールに習熟していれば約3時間程度でプレイできる。

1年シナリオは可能な限り両軍のバランスが取れるよう意識してデザインしているが、プレイスタイルを定義することは難しく、トーナメントにおいてプレイヤーがどちらかの陣営ばかりをやりたがるということがあるかもしれない。この場合、入札によってどちらの陣営を担当するかを決めるべきである。

トーナメント時の入札

A. 非キャンペーンシナリオの入札

プレイヤーはプレイしたい陣営について、勝利条件による入札を行う。初期配置をした後に、両プレイヤーは希望する陣営と勝利ポイント数を紙に記入して入札する。どちらの陣営でも、どんな数字を記入しても構わない。プレイヤーはいずれかの陣営を選択しなければならないが、0勝利得点と記入することもできる。結果として、両プレイヤーが同じ陣営を希望するか、別々の陣営を希望するかのいずれかが起こり得る。

1. 両プレイヤーが同じ陣営を入札した場合、より大きい勝利ポイントを記入したプレイヤーが、その陣営を担当する。入札で勝利したプレイヤーが日本軍をプレイする場合、シナリオ終了時の日本軍の合計勝利ポイントから、入札で記入した勝利ポイントを引く。入札で勝利したプレイヤーが連合軍をプレイする場合、シナリオ終了時の日本軍の合計勝利ポイントに、入札で記入した勝利ポイントを加える。

例：マークが日本軍希望で1VPと入札し、グラントが日本軍希望で0VPと入札した。この結果、マークが日本軍を担当することになり、シナリオ終了時の日本軍の勝利得点合計から1VPを引く。これに対し、マークもグラントも連合軍を希望し、2VPと記入した側が入札に勝利した場合、日本軍を担当することになったプレイヤーは、シナリオ終了時の日本軍の勝利得点合計に2VPを加える。

2. 両プレイヤーが異なる陣営を選択した場合、両者が記入したままの勝利ポイントを、日本軍の勝利得点合計から引き、または合計に加える。

例：マークが日本軍希望で2VPと入札し、グラントが連合軍希望で3VPと入札した。両プレイヤーは希望した陣営を担当することになるが、マーク（日本軍プレイヤー）はシナリオ終了時の勝利得点合計に差し引き1VPを加えることになる。これに対し、マークが日本軍希望で3VPと入札し、グラントが連合軍希望で2VPと入札した場合、マーク（日本軍プレイヤー）はシナリオ終了時の勝利得点合計から1VPを引くことになる。

3. 入札した数字が同数の場合、ダイスを振って入札の勝者を決める。ダイス目が同じ場合は、勝者が決まるまで振り直す。

プレイノート：プレイテストの結果によると、3勝利ポイントを超える入札は過剰と思われる。

B. キャンペーンゲームの入札

プレイヤーはプレイしたい陣営について、アメリカ政治動向による入札を行う。初期配置をした後に、両プレイヤーは希望する陣営とアメリカ政治動向記録表の欄の数を紙に記入して入札する。プレイヤーはどちらの陣営でも、どんな数字を記入しても構わない。プレイヤーはいずれかの陣営を選択しなければならないが、数字については0と記入することもできる。結果として2つ可能性が発生する：両プレイヤーが同じ陣営を希望するか、別々の陣営を希望するかのいずれかである。

1. 両プレイヤーが同じ陣営を入札した場合、より大きいアメリカ政治動向数を記入したプレイヤーが、その陣営を担当する。入札で勝利したプレイヤーが日本軍をプレイする場合、Z作戦の終了時に、アメリカ政

治動向数に通常の+8に加え、入札で記入したアメリカ政治動向数を加える。入札で勝利したプレイヤーが連合軍をプレイする場合、Z作戦終了時のアメリカ政治動向から入札で記入した数を引く。

2. 両プレイヤーが異なる陣営を選択した場合、両者が記入したままのアメリカ政治動向数を、Z作戦後のアメリカ政治動向(+8)から増減する。

デザインノート：1942年のキャンペーンシナリオと各1年シナリオは、トーナメントプレイのための主な形式としてデザインされている。

【17. 0】シナリオ

ユニットはフルキャンペーンシナリオの開始に合わせて用意されている。キャンペーンゲームの初期配置のためには、すべての初期配置ユニットを指定されたヘクスに置く。その他のユニットは、指定されたゲームターンにゲームに登場する。

【17. 1】フルキャンペーン：41年12月から45年8月まで

【17. 11】1941年12月の特別ターン

このターンは、日本軍プレイヤーのみが2つの特別な戦略カードを、以下の方法でプレイするためのミニターンである。

カード1＝Z作戦：真珠湾攻撃

すべての日本海上ユニットは、一つのスタックとして行動しなければならない。海上にいる連合軍ユニット（アメリカ空母など）を攻撃することはできない。イベントカードの記載に従うこと。

カード2＝あ号作戦1：東南アジアへの侵攻

連合軍プレイヤーは、イベントで特別な記載がない限りは、日本軍の移動に対するリアクションを行えない。すべての連合軍航空ユニットは、あ号作戦の間はZOIを及ぼさない。しかし、戦闘ヘクスにいないすべての連合軍航空ユニットは、その場所から航続範囲内にある戦闘ヘクスへ自動的に参加することができる。あ号作戦の間だけは、(戦前の沿岸守備のために)日本軍陸上ユニットは海上ユニットによって護衛されない限り、マニラ（ヘクス2813）とシンガポール（ヘクス2015）には強襲上陸を行うことができない（8.45Bに記されたすべての制限を遵守すること）。そして日本軍は引き続き起こる地上戦闘において、艦砲射撃のダイス修正を適用することができない。シンガポールとマニラのヘクスで強襲上陸の陸上ユニットを護衛しているすべての海上ユニットは、沿岸砲台と機雷のため、戦闘の前に自動的に1ステップの損失を被る。日本軍は、自軍支配の港から連続した海上ヘクス5ヘクス以内のヘクスにしか強襲上陸をすることはできない。

あ号作戦終了後、連合軍の全ての海上ユニットは緊急海上移動を行うことができる。その後、損耗フェイズだけを行って第1ターンは終了し、それから通常のプレイを開始する。

デザインノート：このあ号作戦カードは、デザインするのが非常に難しいカードであった。なぜなら、日本軍は戦争の準備が整っていない連合軍に対する作戦がどれくらいうまくいくのか予想できずに戦争に突入したからである。従って、彼らはこの作戦を行うにあたり、いくつかの基本的前提条件を考慮に入れざるを得なかった。適度な歴史上の制約の中で、あなた自身がこのイベントについての独自の歴史を書くことができるようにするためには、これらの前提条件にだけは従ってもらう必要があるだろう。だが、より厳しくない環境を望むプレイヤーは、日本軍の強襲上陸を制限するルールを非公式に緩和するとよい。

【17. 12】第2ターンから第12ターンまで

通常のルールに従う。

歴史的バリエーション：第2ターンのカードについては、ルール17.25のDとFに従う。

【17. 13】ゲームの勝利条件

16. 0を参照のこと。

〔17. 14〕記録マーカーの初期配置位置

ゲームマーカーの開始位置は以下の通りである。

- ・アメリカ政治動向マーカー：0の欄に置く。
 - ・中国マーカー：中国記録表の前線安定（Stable Front）欄に置く。
 - ・中国の日本軍師団マーカー：中国の日本軍師団記録表の12の欄に置く。
 - ・ビルマロードマーカー：ビルマロード記録表のビルマロード開通欄に、ヒマラヤ使用不可（No Hump）面を表にして置く。
 - ・インドマーカー：インド記録表のインド安定（India Stable）欄に、通常面を表にして置く。
 - ・ヨーロッパの戦争マーカー：WIE記録表の0の欄に置く。
 - ・日本軍強襲上陸乗船マーカー：戦略記録表の7の欄に、はしけ使用不可（No Barge）面を表にして置く。
 - ・アメリカ軍強襲上陸乗船マーカー：戦略記録表の0の欄に置く。
 - ・日本軍資源マーカー：戦略記録表の3の欄に置く。
 - ・ゲームターンマーカー：ゲームターン記録表上の1（41年12月）の欄に、東条総理（PM Tojo）面を表にして置く。
 - ・アメリカ陸海軍競争マーカー：陸海軍競争ボックスに戦略合意面（Strategic Agreement）を表にして置く。
 - ・日本陸海軍競争マーカー：陸海軍競争ボックスに戦略合意面を表にして置く。
 - ・地図上の遅延増援ボックスに置くユニットはない。
 - ・連合軍及び日本軍パスマーカーは、戦略記録表の0の欄に置く。
 - ・ジャラート（2104）、レド（2205）、インパール（2105）に、輸送ルート無し（No transport route）マーカーを置く。
- 支配マーカー：連合軍支配マーカーをグアム（38214）と香港（2709）に置く。

〔17. 2〕1942年

このシナリオは3ターンの長さであり、第2ターンの攻撃フェイズ開始時から始まる。第2ターンの増援、補充、戦略戦争の各セグメントはなく、その結果は開始時の状況に既に反映されているとみなす。同様に日本軍カードの#1と#2は、プレイで使用しない。両軍の初期配置ユニットとマーカーは指定されたヘクスに配置し、通常と同様にプレイで使用する。ゲームは第4ターン終了時に終了する。

〔17. 21〕連合軍の初期配置

プレイ開始時に、除去するユニット（第1ターンに破壊されたユニット）と、配置先や戦力状態が変更されたユニットを除き、第1ターンに初期配置されるすべての連合軍ユニットを、その初期配置先に配置する。変更リストに名前が載っていないユニットは、そのユニットのカウンターに記載された開始位置と戦力状態でゲームを始める。

注意：アメリカ軍第7AFの2個航空ユニットは、いずれも第1ターンに除去されているが、補充されてプレイに戻っている。

プレイノート：オーストラリア軍の戦力は、通常は第2ターン中は司令部の指揮範囲外となり、その結果として損耗を被ることになる。これは意図的なものであり、戦争初期に起こった様々な航空／陸上戦闘により生じた（アンボン島のガルフフォースのような）損耗を表すものである。

開始時に除去されている連合軍ユニット

B BMD／CA
ミンダナオ（M）軍団
HK師団
Z部隊
NL軍団

配置位置変更、戦力減少または補充された連合軍ユニット

1805：SEAC司令部
2813：アメリカ軍FEAF航空ユニット（減少戦力）
2912：SL軍団（減少戦力）

2917：第19LRB航空ユニット（減少戦力）
3014：CA USアジア（減少戦力）
5108：第7AF航空ユニット
5808：第7AFLRB航空ユニット
5808：CVレキシントン（完全戦力）
5808：CVエンタープライズ（完全戦力）
5808：CA ニューオーリンズ（減少戦力）

〔17. 22〕日本軍の初期配置

すべての日本軍ユニットを指定されたヘクスに配置する。減少戦力と記載された以外のすべてのユニットは完全戦力である。

このシナリオの開始時点で除去された日本軍ユニットはいない。

1912：日本軍支配マーカー
1913：第15軍
2012：日本軍支配マーカー
2109：第38軍
2110：第28軍（減少戦力）
2112：第25軍（減少戦力）
2212：司令部（南方）、第22航空艦隊
2311：BB金剛、CA最上
2415：第2SN
2709：第17軍（減少戦力）
2812：第5航空師団、第14軍
2909：第21航空艦隊、CA高雄
2911：第1SN
2913：第19軍（減少戦力）
2915：第16軍（減少戦力）、CVL龍驤、CVL瑞鳳、CA那智
3004：第2航空師団
3007：第35軍（減少戦力）
3009：第23航空艦隊
3305：朝鮮軍
3407：司令部（連合艦隊）、BB長門、BB大和（減少戦力）、第25航空艦隊
3607：第3航空師団、第4航空師団
3704：第27軍（減少戦力）
3706：第1航空師団、東部方面軍、第18軍（減少戦力）、CV赤城、CV蒼龍、CV翔鶴、BB比叟
3814：第3SN
4017：司令部（南方海域）、APD神風
4021：SS旅団、CA青葉
4715：第4SN（減少戦力）、第24航空艦隊、CL天龍

〔17. 23〕マーカー

以下の例外を除いて、すべてのマーカーはキャンペーンゲームの開始位置（17. 14）に配置する。

- ・日本軍は、3ではなく4資源ヘクスを支配している。
- ・中国の日本軍師団は11を有する。
- ・連合軍は1強襲上陸乗船ポイントを有する。
- ・アメリカ軍政治動向は、0ではなく8である。

〔17. 24〕遅延ボックス

イギリス軍司令部（SEAC）を除く第2ターンのすべての連合軍増援ユニットは、遅延ボックスに配置する。SEACはヘクス1805のカルカッタに配置する。

〔17. 25〕特別ルール

A. 日本軍カード#1及び#2は既にプレイ済みであり、ゲームから除去されている。その他のカードは、すべてこのシナリオで使用可能である。第2ターンの間、日本軍プレイヤーは7枚のカードを引き、連合軍プレイヤーは5枚のカードを引きつつ、2回のパスを行える。

B. 降伏済みの国はない。日本帝国を構成する元来のヘクスは、すべて日本軍が支配している。

C. 連合軍は、日本軍の最初の戦略カードのプレイの前に、全ての海上ユニットを自由に緊急海上移動することができる。

D. 連合軍は第2ターンに、カード#4:アルカディア会議を5枚の手札の中の1枚として入れることを選択できる。これは連合国のプレイヤーの選択であって、そうするならば、カードを引く前に日本軍プレイヤーに告げなければならない。

E. もし日本軍の最初の手札に1枚も軍事攻撃カード(兵站値を持つイベントカード)がない場合は、日本軍プレイヤーは任意の3OCのカード(もし3OCが1枚もなければ2OC以下のカード)を1枚捨てて、日本軍カード#47(近藤海軍中將、オランダ領東インド侵攻)と交換することもできる

F. 歴史的日本軍カードオプション: 両プレイヤーが合意するならば、日本軍は史実に基づいた手札を3枚持ってゲームを開始する: #3(辻大佐)、#47(近藤海軍中將)、#59(中央軍)。その他に、4枚のカードをランダムに引く。

デザインノート: 中国で進行している戦いのために、日本軍は南方戦線に限られた戦力で開始せざるを得なかった。後から見ると、南方戦線における戦力比は日本軍の一方的優勢であったが、開戦前には、日本が投入できる戦力は連合軍とやっと均衡する程度と思われていたのである。したがって、この不確実性を日本軍プレイヤーに体験してもらうために、通常ルールでは、日本軍プレイヤーの最初の手札は完全にランダムになっている。だが、このゲームの初心者や、歴史に興味のあるプレイヤーのために、私は上記Fの歴史的カードバリエーションを用意した。これをプレイすると、開戦当初の日本軍の優勢は確かなものであったことがわかるだろう。

〔17. 26〕ショートゲームにおける陸海軍競争とアメリカ政治動向イベント

1年シナリオをプレイしている際に、いずれかの陣営で陸海軍競争が有効となった場合、そのプレイヤーは、いずれかの3OC値のカードをプレイすることで、陸海軍競争を排除することができる(マーカーを戦略合意面に裏返す)。陸海軍競争の除去は、1回のカードプレイアクションとして数え、それ以外の効果は持たない。また、アメリカ政治動向を修正する全てのイベント(ドゥーリトル襲撃、パターン死の行進、東条辞任、東京ローズ)は、ECではなくOCとしてプレイしなくてはならない。

〔17. 27〕勝利条件

自動的勝利: 第4ターン終了時に、日本軍が14資源ヘクスのうち少なくとも11ヘクスを支配していない場合、連合軍の自動的勝利となる。自動的勝利が起きなかった場合、日本軍プレイヤーは第4ターン終了時に、以下の条件で勝利ポイントを獲得する。勝利ポイントは、特別な指示がない限り、第4ターン終了時に計算する。

トーナメントプレイ: あるヘクスが勝利ポイントとしてカウントされるか否かは、そのヘクスにもし司令部以外のユニットがいたとしたら補給下となるかどうかで判断する。もしこの条件を満たさない場合は、そのヘクスはゲーム開始時にそこを支配していたプレイヤーが支配し続けているものとみなす。

- A. 中国が降伏した場合、5勝利ポイント。
- B. ビルマロードが閉鎖している場合、1勝利ポイント。
- C. タウンズビルがオアフから孤立されている場合、5勝利ポイント。これら2ヘクス間に補給線が引けない場合に獲得できる。
- D. 支配している北インドのヘクスごとに、1勝利ポイント。
- E. インドの動揺(Unrest)またはストライキ(Strikes)により、1勝利ポイント(最終ゲームターンに獲得される)。
- F. インドの治安悪化(Unstable)、暴動発生(Revolts)、または降伏により、2勝利ポイント(最終ゲームターンのみにEのポイントとは累積しない)。
- G. オーストラリア委任統治領の支配により、1勝利ポイント。
- H. アメリカ政治動向が5以下の場合、1欄につき1勝利ポイント。例、アメリカ政治動向が5の場合、1勝利ポイントを獲得する。

I. アメリカ政治動向が6欄又はそれ以上につき1勝利ポイント。

例、アメリカ政治動向が7の場合、2勝利ポイントを失う。

J. カウアイまたはハワイの占領により、1ヘクスごとに1勝利ポイント。いずれかのゲームターン終了時にそのヘクスを支配しており、かつそのヘクスに自軍ユニットがいる場合に限って、1勝利ポイントを獲得する。ただしゲーム中に1回しか獲得できない。

K. オアフの占領により、3勝利ポイント。いずれかのゲームターン終了時にそのヘクスを支配しており、かつそのヘクスに自軍ユニットがいる場合に限って、3勝利ポイントを獲得する。ただしゲーム中に1回しか獲得できない。

勝利ポイントレベル

- ・連合軍決定的勝利: 日本軍の勝利ポイントが2点以下の場合。
- ・連合軍戦術的勝利: 日本軍の勝利ポイントが3から5点の場合。
- ・日本軍戦術的勝利: 日本軍の勝利ポイントが6から9点の場合。
- ・日本軍決定的勝利: 日本軍の勝利ポイントが10点以上の場合。

〔17. 3〕1943年

このシナリオは3ターンの長さであり、第5ターンの攻撃フェイズ開始時から始まる。第5ターンの増援、補充、戦略戦争の各セグメントはなく、その結果は開始時の状況に既に反映されているとみなす。両軍の初期配置ユニットとマーカーは指定されたヘクスに配置し、通常と同様にプレイで使用する。ゲームは第7ターン終了時に終了する。

〔17. 31〕連合軍の初期配置

すべての連合軍ユニットを指定されたヘクスに配置する。すべてのユニットは、特に明記しない限り完全戦力である。

開始時に除去されている連合軍ユニット

アメリカ軍
CV:ワズプ
BB; MD/CA
CA:ニューオーリンズ
CA:ノーザンブトン
CA:USアジア
DD:USアジア
ウェーキ海兵隊
第211海兵隊航空ユニット
NL軍団
SL軍団
R軍団
M軍団
P旅団
FEAF航空ユニット
AVG航空ユニット
第19LRB航空ユニット
ABDA司令部
南部太平洋司令部(ゴメリー)

イギリス連邦軍
Z部隊
オーストラリア第8師団
HK師団
オーストラリアとニューギニアにの部隊を除く、すべての初期配置ユニット(初期配置番号が記載されたユニット)
CVL:ハーミス

オランダ軍
すべてのオランダ軍ユニット

連合軍の初期配置

1 0 0 5＝モルディブ諸島：CVインドミダブル、
BBウォースパイト、CAロンドン、
1 8 0 5＝カルカッタ：イギリス連邦軍SEAC司令部、SEAC航空
ユニット、
1 9 0 5＝ダッカ：イギリス連邦軍第15軍団、アメリカ軍第10AF
LRB航空ユニット
中国ボックスの航空機ユニット＝アメリカ軍第14AFLRB航空ユ
ニット
2 0 0 6＝アキヤブ：イギリス連邦軍第4インド軍団
2 1 0 4＝ジャラート：アメリカ軍第14AF航空ユニット
2 1 0 5＝インパール／コヒマ：イギリス連邦軍第33軍団
2 2 0 5＝レド：イギリス連邦軍第1インド軍団（減少戦力）、中国軍
第5軍
2 4 0 7＝昆明：中国軍第6軍、第66軍（すべて減少戦力）
3 0 2 3＝ダーウィン：オーストラリア軍第1軍団
3 6 2 6＝ケアンズ：アメリカ軍第5AF航空ユニット、第5AFLR
B航空ユニット、第1海兵隊師団
3 7 2 7＝タウンズビル：アメリカ軍南西太平洋司令部、オーストラリ
ア軍第2軍団、CAケント
3 8 2 3＝ポートモレスビー：ANZAC司令部、オーストラリアポー
トモレスビー旅団（減少戦力）、オーストラリア軍第3軍団、オースト
ラリア軍航空ユニット
3 9 2 2＝ブナ：アメリカ軍第11軍団
4 0 2 4＝ギリーギリ：アメリカ軍第1軍団
4 4 2 3＝ガダルカナル：アメリカ軍第14軍団、第2海兵隊師団、第
1MAW海兵隊航空ユニット
4 8 2 5＝エスピリッツサント：アメリカ軍第2MAW海兵隊航空ユ
ニット、第13AF航空ユニット、第13AFLRB航空ユニット、海兵
隊SF旅団
4 8 2 8＝ヌーメア：アメリカ軍ハルゼー司令部、ニュージーランド軍
第3師団、アメリカ軍CVレキシントン（減少戦力）、CVエンタープ
ライズ（減少戦力）、BBワシントン、BBノースカロライナ
5 1 0 0＝ダッチハーバー：アメリカ軍第11AF航空ユニット、アメ
リカ軍第11AFLRB航空ユニット
5 1 0 8＝ミッドウェイ：アメリカ軍第7AFLRB航空ユニット
5 8 0 8＝オアフ：アメリカ軍中部太平洋司令部、第7AF航空ユ
ニット、第10軍団、海兵隊旅団、BBミシシッピ

〔17. 32〕日本軍の初期配置

すべての日本軍ユニットを指定されたヘクスに配置する。日本軍は、日
本帝国の境界線内の元来の日本帝国構成ヘクスすべてを支配している。
日本軍ユニットがいなくても、日本軍は14カ所のすべての資源ヘクス
を支配している。これらの資源ヘクスに日本軍ユニットがない場合、
日本軍支配マーカーを置いて表示する。マレー、フィリピン、オランダ
領東インド、ビルマは既に降伏している。さらに、日本軍はオーストラ
リア委任統治領を支配している。これらの国と地域のヘクスは、連合軍
ユニットがいる場合を除いて、すべて日本軍支配下である。重要な基地
と港には支配マーカーを置いて表示すること。ただし、このリストは完
全なものではなく日本軍プレイヤーは、これらの降伏した国を完全に支
配しているわけではない。

開始時に除去されている日本軍ユニット

BB：金剛
CV：赤城
CV：蒼龍
CVL：龍穰
CL：天龍
台南航空ユニット

日本軍の1943年初期配置すべてのユニットは、特に明記しない限り
完全戦力である。

1 8 1 3＝メダン：支配マーカー
1 9 1 6＝パレンバン：第25軍、第3航空師団（いずれも減少戦力）
2 0 0 8＝ラングーン：第28軍、第5航空師団
2 0 1 4＝クアンタン：支配マーカー
2 0 1 5＝シンガポール：支配マーカー
2 0 1 7＝バンカ：支配マーカー
2 0 1 8＝バタビア：支配マーカー
2 1 0 6＝マンダレー：第33軍
2 0 1 9＝チラチャップ：支配マーカー
2 1 1 0＝バンコク：支配マーカー
2 2 0 6＝ラシオ：第15軍
2 2 1 2＝サイゴン：南方司令部、第38軍、第27航空艦隊
2 2 2 0＝スラバヤ：第16軍（減少戦力）、第23航空艦隊
2 3 0 5＝ミートキーナ：支配マーカー
2 4 1 5＝ミリ：支配マーカー
2 5 1 7＝バリクパパン：支配マーカー
2 6 1 6＝タラカン：第37軍（減少戦力）
2 6 2 0＝マカッサル：第28航空艦隊
2 7 0 9＝香港：支配マーカー
2 8 1 3＝マニラ：第14軍
2 9 0 9＝台南：第22航空艦隊（減少戦力）
2 9 1 5＝ダバオ：第35軍、第8航空師団
3 0 0 4＝北京：第2航空師団、第4航空師団
3 1 1 9＝サロン：第7航空師団
3 2 1 9＝：支配マーカー
3 3 0 5＝ソウル：朝鮮軍
3 3 1 9＝ビアク：支配マーカー
3 4 0 7＝呉：山本連合艦隊司令部、CVL隼鷹、BB長門、CA最上
（減少戦力）

3 5 2 0＝ホランジャ：支配マーカー
3 6 2 0＝アイタペ：支配マーカー
3 7 0 4＝函館：第27軍（減少戦力）
3 7 0 6＝東京：東部方面（ED）軍、第1航空師団
3 7 2 0＝ウエワク：第19軍、第6航空師団
3 7 2 1＝マダン：支配マーカー
3 8 1 4＝グアム：支配マーカー
3 8 1 3＝サイパン／テニアン：第31軍（減少戦力）
3 8 2 2＝ラエ：第18軍
4 0 1 7＝トラック：南方海域司令部、BB大和、CV翔鶴、CVL瑞
鳳、BB比叡、CA那智

4 0 2 1＝ラバウル：第17軍、第21航空艦隊（減少戦力）、CA青
葉（減少戦力）、CA高雄、APD神風
4 2 2 2＝ブイン：第25航空艦隊（減少戦力）
4 3 2 2＝ニュージョージア：南方海域分遣隊（SS旅団）
4 4 1 5＝エニウエトク：第26航空艦隊
4 6 0 0＝アッツ／キスカ：第2SN（減少戦力）
4 6 1 2＝ウェーキ島：第4SN（減少戦力）
4 7 1 5＝クエゼリン：第3SN、第24航空艦隊（減少戦力）
4 7 1 9＝ナウル：支配マーカー
5 0 1 8＝タラワ：第1SN

〔17. 33〕マーカー

すべてのマーカーは以下に従って配置する。

- ・ゲームターン：5＝東条総理（PM Tojo）面
- ・日本軍は14資源ヘクスを支配下に置く。
- ・日本軍は7強襲上陸乗船ポイントを保有する。
- ・中国の使用可能な日本軍師団は7個師団である。
- ・連合軍は4強襲上陸乗船ポイントを保有する。
- ・中国政府前線状態トラック：「大突破」（Major Breakthought）ボッ
クスに置く。
- ・アメリカ政治動向は＋6である。

- ・日本軍陸海軍競争：競争状態（Y e s）
- ・アメリカ軍陸海軍競争：競争状態（Y e s）
- ・日本軍航空補充：2
- ・日本軍海上補充：1
- ・W I E：－1（連合軍増援は遅延する）
- ・日本軍のはしけ：使用可能
- ・ビルマロード：閉鎖、ヒマラヤ使用可能
- ・レド（2205）とインパール（2105）に、「輸送路なし（No Transport Route）」マーカーを置く。
- ・インド：安定

〔17. 34〕遅延ボックス

第5ターンの連合軍の増援を配置する。

〔17. 35〕戦略カード

日本軍は、戦略カード1、2、5、6、13、15、18、39、55、73、78をプレイ済みであり、既にプレイから除去されている。連合軍は、戦略カード1、3、4、6、7、8、10、11、12、14、16、17、20、51をプレイ済みであり、既に除去されている。連合軍カード13、15は捨札山の中に置く。日本軍カード8、12、14、20、25、29、35は捨札山の中に置く。連合軍はカード29を、日本軍はカード26を、将来攻撃カードに指定している。「クワイ川に架かる橋」カードは既にプレイされており、ラングーンとバンコクの戦略輸送ルートは開通している。その他のすべてのカードは、このシナリオで使用可能である。第5ゲームターンには、日本軍プレイヤーも連合軍プレイヤーも7枚のカードを引くことができる。

〔17. 36〕政治状況

日本軍は、元来の日本帝国を構成するすべてのヘクスを支配している。以下の国家は既に降伏しており、連合軍の初期配置に特別な記載がない限り、日本軍は以下の国の全ヘクスを支配している。マレー、フィリピン、オランダ領東インド、ビルマ、オーストラリア委任統治領。

〔17. 37〕ショートゲームにおける陸海軍競争とアメリカ政治動向イベント

1年シナリオをプレイしている際に、いずれかの陣営で陸海軍競争が有効となった場合、そのプレイヤーは、いずれかの3OC値のカードをプレイすることで、陸海軍競争を排除することができる（マーカーを戦略合意面に裏返す）。陸海軍競争の除去は、1回のカードプレイアクションとして数え、それ以外の効果は持たない。また、アメリカ政治動向を修正する全てのイベント（ドーリトル襲撃、パターン死の行進、東条辞任、東京ローズ）は、ECではなくOCとしてプレイしなくてはならない。

〔17. 38〕勝利条件

第7ターン終了時に、日本軍プレイヤーは以下の状況で勝利ポイントを獲得する。勝利ポイントは、特別な指示がない限り、第7ターン終了時に計算する。

トーナメントプレイ：あるヘクスが勝利ポイントとしてカウントされるか否かは、そのヘクスにもし司令部以外のユニットがいたとしたら補給下となるかどうかで判断する。もしこの条件を満たさない場合は、そのヘクスはゲーム開始時にそこを支配していたプレイヤーが支配し続けているものとみなす。

- A. 中国が降伏した場合、5勝利ポイント。
- B. ビルマロードが閉鎖している場合、1勝利ポイント。
- C. タウンズビルがオアフから孤立している場合、5勝利ポイント。これら2ヘクス間に補給線が引けない場合に獲得できる。
- D. 支配している北インドの1ヘクスごとに、1勝利ポイント。
- E. インドの動揺（Unrest）またはストライキ（Strikes）により、1勝利ポイント（最終ゲームターンに獲得される）。

F. インドの治安悪化（Unstable）、暴動発生（Revolts）、または降伏により、2勝利ポイント（最終ゲームターンのみに。Eのポイントとは累積しない）。

G. オーストラリア委任統治領の支配により、3勝利ポイント。

H. アメリカ政治動向が5以下の場合、1欄につき1勝利ポイント。

例、アメリカ政治動向が5の場合、1勝利ポイントを獲得する。

I. アメリカ政治動向が6欄又はそれ以上につき－1勝利ポイント

例、アメリカ政治動向が7の場合2勝利ポイントを失う。

J. カウアイまたはハワイの占領により、1ヘクスごとに1勝利ポイント。いずれかのゲームターン終了時にそのヘクスを支配しており、かつそのヘクスに自軍ユニットがいる場合に限って、1勝利ポイントを獲得する。ただしゲーム中に1回しか獲得できない。

K. オアフの占領により、3勝利ポイント。いずれかのゲームターン終了時にそのヘクスを支配しており、かつそのヘクスに自軍ユニットがいる場合に限って、3勝利ポイントを獲得する。ただしゲーム中に1回しか獲得できない。

L. オーストラリア委任統治領が連合軍に支配されている場合、－3勝利ポイント。

M. 連合軍がオーストラリア委任統治領を支配していなくても、オーストラリア委任統治領ヘクスを4ヘクス以上支配している場合、－1勝利ポイント。

N. 連合軍がマーシャル諸島を支配している場合－3勝利ポイント。

O. 連合軍がニューギニアを支配している場合－3勝利ポイント。

P. 連合軍がニューギニアを支配していなくても、ニューギニアの港を4つ以上支配しているならば－1勝利ポイント。

Q. 連合軍が東京から11ヘクス以内の港を支配しているならば－1勝利ポイント。

R. 連合軍が資源ヘクスを支配している場合は、1資源ヘクスにつき－1勝利ポイント。

トーナメントプレイのために－1943シナリオ開始時のVPスコア
シナリオ開始時の日本軍のVPは、3点である。いかに詳細を記す。

・B：ビルマロードは閉鎖されている（＋1VP）

・G：日本軍はオーストラリア委任統治領を支配している（＋3VP）。連合軍はガダルカナルを支配しているが、委任統治領全体の支配はまだ変わらない。

・I：アメリカ政治動向は6の欄（－1VP）。しかし、アッツ／キスカ（4600）は第3ターンの国家状態セグメントから継続して日本軍が支配しており、第5ターン開始時点ですでに2ターン経過している。もし第5ターン終了時までで連合軍がアッツ／キスカを支配できなければ、16.42にしたがって、1VPを失うことになる。アッツ／キスカは地名のあるヘクスとは見なさないため、戦争の進展のためのヘクスにはカウントしないことに注意すること。

・L：日本軍はオーストラリア委任統治領をシナリオ開始時点で支配している。連合軍が第7ターン終了時にラバウルとガダルカナルの両方を支配していれば（12.84）、委任統治領の支配は連合軍に移る。

・M：ガダルカナルは、この条件を満たすための4つのヘクスのうちの1つとしてカウントされる。

・O：シナリオ開始時点で、どちらの陣営もニューギニアを支配していない。

・P：シナリオ開始時に、連合軍はニューギニアの港を2個支配している（ポートモレスビー、ギリギリ）。

プレイノート：1943シナリオは一番プレイバランスがとれたシナリオであるため、トーナメントで最もよく使用される。上記のリストはシナリオ開始時の日本軍VP獲得状況を明らかにして、プレイの参考にしてもらおうためのものである。

勝利ポイントレベル

- ・連合軍決定的勝利：日本軍の勝利ポイントが2点以下の場合。
- ・連合軍戦術的勝利：日本軍の勝利ポイントが3から5点の場合。

- ・日本軍戦術的勝利：日本軍の勝利ポイントが6から9点の場合。
- ・日本軍決定的勝利：日本軍の勝利ポイントが10点以上の場合。

〔17. 4〕 1944年

このシナリオは3ターンの長さであり、第8ターンの攻撃フェイズ開始時から始まる。第8ターンの増援、補充、戦略戦争の各セグメントはなく、その結果は開始時の状況に既に反映されているとみなす。両軍の初期配置ユニットとマーカーを指定されたヘクスに配置し、通常と同様にプレイで使用する。ゲームは第10ターン終了時に終了する。

〔17. 41〕 連合軍の初期配置

すべての連合軍ユニットを指定されたヘクスに配置する。すべてのユニットは、特に明記しない限り完全戦力である。

開始時に除去されている連合軍ユニット

アメリカ軍
CV:ワスプ
BB:MD/CA
CA:ニューオーリンズ
CA:ノーザンブトン
CA:USアジア
DD:USアジア
ウェーキ島海兵隊
第211海兵隊航空ユニット
NL軍団
SL軍団
R軍団
M軍団
P旅団
FEAF航空ユニット
AVG航空ユニット
第19AF LRB航空ユニット
ABDA司令部
南部太平洋司令部（ゴメリー）

イギリス連邦軍
Z部隊
オーストラリア第8師団
HK師団
オーストラリア軍を除くすべての初期配置ユニット（初期配置番号が記載されたユニット）
CVL:ハーミス

オランダ軍
すべてのオランダ軍ユニット

連合軍の初期配置

1005=モルディブ諸島:CVインドミダブル、BBウォースパイト、CAロンドン、
1805=カルカット:イギリス連邦軍SEAC司令部、SEAC航空ユニット、SEAC LRB航空ユニット、
1905=ダッカ:イギリス連邦軍第15軍団、アメリカ軍第10AF LRB航空ユニット
中国ボックスの航空機ユニット=アメリカ軍第14AF LRB航空ユニット
2006=アキャブ:イギリス連邦軍第4インド軍団
2104=ジャラート:アメリカ軍第14AF航空ユニット
2105=インパール/コヒマ:イギリス連邦軍第33軍団
2205=レッド:第77特別編成旅団、中国軍第5軍（減少戦力）
2407=昆明:中国軍第6軍（減少状態）、第66軍（減少状態）

3023=ダーウィン:オーストラリア軍第1軍団
3626=ケアンズ:アメリカ軍第11空挺師団
3727=タウンズビル:アメリカ軍南西太平洋司令部、オーストラリア軍第2軍団、CAケント
3822=ラエ:アメリカ軍第11軍団、オーストラリア軍第3軍団
3823=ポートモレスビー:オーストラリア軍ANZAC司令部、オーストラリア軍第4軍団、アメリカ軍第5AF航空ユニット、第5AF LRB航空ユニット、オーストラリア軍航空ユニット
3921=ガスマタ:アメリカ軍第1海兵隊師団
3922=ブナ:アメリカ軍第1軍団
4024=ギリーギリ:オーストラリア軍ポートモレスビー旅団（減少戦力）
4122=ウッドラーク:支配マーカー
4222=ブーゲンビル:アメリカ軍第3海兵隊師団、第2MAW海兵隊航空ユニット、アメリカ第14軍団
4322=ニュージョージア:ニュージーランド軍第3師団、アメリカ軍第13AF航空ユニット、第13AF LRB航空ユニット
4423=ガダルカナル:アメリカ軍SF海兵隊旅団
4826=エファテ:アメリカ軍第6海兵隊師団、CVLカウペンス、CVLベローウッド、CVEサンガモン、CVLパターン、CVEカサブランカ、BBニュージャージー
4828=ヌーメア:アメリカ軍ハルゼー司令部、CVレキシントン、CVエンタープライズ、CVエセックス、CVバンカーヒル、BBワシントン、BBノースカロライナ、アメリカ第9軍団
5018=タラワ:アメリカ軍第7AF航空ユニット、第7AF LRB航空ユニット、第2海兵隊師団
5100=ダッチハーバー:アメリカ軍第11AF航空ユニット、第11AF LRBユニット
5108=ミッドウェイ:アメリカ軍第1MAW海兵隊航空ユニット
5808=オアフ:アメリカ軍中部太平洋司令部、アメリカ第10軍団、アメリカ第24軍団、海兵隊旅団、BBミシシッピ、CVLサンジャシント、BBマサチューセッツ、CVフランクリン、CVイントレピッド、CVハンコック

〔17. 42〕 日本軍の初期配置

すべての日本軍ユニットを指定されたヘクスに配置する。日本軍は、日本帝国の境界線内の元来の日本帝国構成ヘクスをすべて支配している。日本軍は14カ所のすべての資源ヘクスを支配している。日本軍ユニットがない場合、これらの資源ヘクスに日本軍支配マーカーを置く。マレー、フィリピン、オランダ領東インド、ビルマは既に降伏している。さらに、日本軍はオーストラリア委任統治領を支配しており、これらの国と地域へのヘクスは、連合軍ユニットがいる場合を除いて、すべて日本軍支配下である。重要な基地と港には支配マーカーを置いて表示すること。ただし、このリストは完全ではなく、日本軍プレイヤーはこれらの降伏した国を完全に支配しているわけではない。

開始時に除去されている日本軍ユニット

BB:金剛
CV:赤城
CV:蒼龍
CVL:龍穰
CL:天龍
CA:青葉
第21航空艦隊
第50航空艦隊
第1SN旅団
第2SN旅団
SS旅団
台南航空ユニット
連合艦隊司令部（山本）

日本軍の1944年初期配置

すべてのユニットは、特に明記しない限り完全戦力である。

1813＝メダン：支配マーカー
1916＝パレンバン：第25軍（減少戦力）、第9航空師団
2008＝ラングーン：第28軍、第5航空師団（減少戦力）
2014＝クアンタン：支配マーカー
2015＝シンガポール：第29軍（減少戦力）、第28航空艦隊（減少戦力）
2017＝バンカ：支配マーカー
2018＝バタビア：支配マーカー
2019＝チラチャップ：支配マーカー
2106＝マンダレー：第33軍
2110＝バンコク：支配マーカー
2206＝ラシオ：第15軍
2212＝サイゴン：南方司令部、第38軍
2220＝スラバヤ：第16軍（減少戦力）
2305＝ミートキーナ：支配マーカー
2409＝ハノイ：第8航空師団
2415＝ミリ：支配マーカー
2517＝バリクバパン：支配マーカー
2616＝タラカン：第37軍（減少戦力）
2813＝マニラ：第14軍、第23航空艦隊
2909＝台南：第3航空師団（減少戦力）
2915＝ダバオ：第35軍
3004＝北京：第2航空師団、第4航空師団
3119＝サロン：支配マーカー
3219＝ボゲルコップ：支配マーカー
3305＝ソウル：朝鮮軍
3319＝ビアク：支配マーカー
3407＝呉：連合艦隊司令部（小沢）、CVL隼鷹、BB長門、CA最上（減少戦力）、CVL海鷹、CV翔鶴、CV大鳳、第11航空師団
3416＝ペレリユー：第26航空艦隊（減少戦力）
3520＝ホランジャ：第2軍（減少戦力）
3615＝ウルシー：BB大和、CVL瑞鳳、BB比叡
3620＝アイタペ：支配マーカー
3704＝函館：第27航空艦隊（減少戦力）、第51航空艦隊、第27軍（減少戦力）
3706＝東京：東部方面（ED）軍、第1航空師団、第10航空師団
3720＝ウエワク：第19軍（減少戦力）、第6航空師団（減少戦力）、第7航空師団（減少戦力）
3721＝マダン：第18軍（減少戦力）
3813＝サイパン／テニアン：南方海域司令部、第31軍（減少戦力）、第61航空艦隊、第62航空艦隊
3814＝グアム：支配マーカー
4017トラック＝第22航空艦隊（減少戦力）、CA那智
4021＝ラバウル：第17軍、第25航空艦隊（減少戦力）、CA高雄（減少戦力）、APD神風（減少戦力）
4612＝ウェーキ島：第4SN（減少戦力）
4715＝クエゼリン：第3SN、第24航空艦隊（減少戦力）

〔17. 43〕 マーカー

すべてのマーカーは以下に従って配置する。

- ・ゲームターン：8＝東条総理
- ・日本軍は14資源ヘクスを支配下に置く。
- ・日本軍は5強襲上陸乗船ポイントを保有する。
- ・中国の使用可能な日本軍師団は5個師団である。
- ・連合軍は8強襲上陸乗船ポイントを保有する。
- ・中国政府前線状態トラック：「大突破(Major Breakthrough)」ボックスに置く。
- ・日本軍カード31は既にプレイ済みである。陸上戦闘の+1ダイス修正は有効となっている。

- ・アメリカ政治動向は+5である。
- ・日本軍陸海軍競争：競争状態（Yes）
- ・アメリカ軍陸海軍競争：競争状態（Yes）
- ・日本軍航空補充：0
- ・日本軍海上補充：0
- ・WIE：+2
- ・PTボートー日本軍のはしけ使用不可
- ・ビルマロード：閉鎖、ヒマラヤ使用可能
- ・レッド(2205)とインパール(2105)に、「輸送路なし(No Transport Route)」マーカーを置く。
- ・インド：安定

〔17. 44〕 遅延ボックス

遅延ボックス内に置く連合軍ユニットはない。

〔17. 45〕 戦略カード

日本軍戦略カード1、2、5、6、13、15、18、26、31、39、51、53、54、55、73、78は既にプレイ済みであり、プレイから取り除く。連合軍戦略カード1、3、4、6、7、8、10、11、12、14、16、17、18、20、22、23、24、27、30、39、41、42、47、51、73はプレイ済みであり、プレイから取り除く。日本軍カード7、及び連合軍カード2は捨て札として置く。連語軍カード45と日本軍カード4は、将来攻撃カードに指定されている。その他のすべてのカードは、このシナリオで使用可能である。第8ターンに、日本軍プレイヤーは6枚のカードを引き、1回のパスができる。連合軍プレイヤーは7枚のカードを引く。

〔17. 46〕 政治状況

日本軍は、元来の日本帝国を構成するすべてのヘクスを支配している。以下の国家は既に降伏しており、連合軍の初期配置に特別な記載がない限り、日本軍はこれらの国の全ヘクスを支配している。マレー、フィリピン、オランダ領東インド、ビルマ、オーストラリア委任統治領、

〔17. 47〕 ショートゲームにおける陸海軍競争とアメリカ政治動向イベント

1年シナリオをプレイしている際に、いずれかの陣営で陸海軍競争が有効となった場合、そのプレイヤーは、いずれかの3OC値のカードをプレイすることで、陸海軍競争を排除することができる（マーカーを戦略合意面に裏返す）。陸海軍競争の除去は、1回のカードプレイアクションとして数え、それ以外の効果は持たない。また、アメリカ政治動向を修正する全てのイベント（ドゥーリトル襲撃、パターン死の行進、東条辞任、東京ローズ）は、ECではなくOCとしてプレイしなくてはならない。

〔17. 48〕 勝利条件

第10ターン終了時に、日本軍プレイヤーは以下の状況で勝利ポイントを獲得する。勝利ポイントは、特別な指示がない限り、第10ターン終了時に計算する。

- A. 中国が降伏した場合、5勝利ポイント。
- B. ビルマロードが閉鎖している場合、1勝利ポイント。
- C. タウンズビルがオアフから孤立している場合、5勝利ポイント。これら2ヘクス間に補給線が引けない場合に獲得できる。
- D. 支配している北インドの1ヘクスごとに1勝利ポイント。
- E. インドの動揺(Unrest)またはストライキ(Stikes)により、1勝利ポイント（最終ゲームターンに獲得される）。
- F. インドの治安悪化(Unstable)、暴動発生(Revolts)、または降伏により、2勝利ポイント（最終ゲームターンにのみ。Eのポイントとは累積しない）。
- G. オーストラリア委任統治領の支配により1勝利ポイント。
- H. アメリカ政治動向が5以下の場合、1欄につき1勝利ポイント。例えば、アメリカ政治動向が5の場合、1勝利ポイントを獲得する。

I. アメリカ政治動向が6欄又はそれ以上につき1勝利ポイント。例えば、アメリカ政治動向が7の場合2勝利ポイントを失う。

J. オアフの占領により、3勝利ポイント。いずれかのゲームターン終了時にそのヘクスを支配しており、かつそのヘクスに自軍ユニットがいる場合に限り、3勝利ポイントを獲得する。ただしゲーム中に1回しか獲得できない。

K. ニューギニアの支配により5勝利ポイント。

L. 連合軍がニューギニアを支配していない場合、3勝利ポイント。

M. 連合軍がラバウル(4021)を支配していない場合、またはシナリオ最終ターン終了時にラバウルの連合軍ユニットが非補給下にある場合、3勝利ポイント。

N. 連合軍がフィリピンの港湾を1ヘクスも支配していない場合、5勝利ポイント。

O. 連合軍が支配している補給下のフィリピンの港湾ヘクスが1ヘクスの場合、3勝利ポイント(必然的に、連合軍が補給下のフィリピンの港湾を2ヘクス以上支配している場合は0勝利ポイント)。

P. 連合軍が東京(3706)から8ヘクス以内の港湾を支配していない場合、5勝利ポイント。

勝利ポイントレベル

- ・連合軍決定的勝利：日本軍の勝利ポイントが2点以下の場合。
- ・連合軍戦術的勝利：日本軍の勝利ポイントが3から5点の場合。
- ・日本軍戦術的勝利：日本軍の勝利ポイントが6から9点の場合
- ・日本軍決定的勝利：日本軍の勝利ポイントが10点以上の場合。

〔17. 5〕1942年ー1943年

このシナリオでは、1942年シナリオ(17. 2)の開始条件と初期配置を使用する。ターンは第2ターンから第7ターンまでであり、1943年シナリオ(17. 3)の勝利条件を使用する。

〔17. 6〕1943年ー1944年

このシナリオでは、1943年シナリオ(17. 3)の開始条件と初期配置を使用する。ターンは第5ターンから第10ターンまでであり、1944年シナリオ(17. 4)の勝利条件を使用する。

〔17. 7〕1942年ー1944年

このシナリオでは、1942年シナリオ(17. 2)の開始条件と初期配置を使用する。ターンは第2ターンから第10ターンまでであり、1944年シナリオ(17. 4)の勝利条件を使用する。

〔17. 8〕ショートキャンペーン(1942年ー1945年)

このシナリオでは、1942年シナリオ(17. 2)の開始条件と初期配置を使用し、戦争の残る全期間を、キャンペーンシナリオ(17. 1)のすべての条件(長さ、勝利条件その他)を用いてプレイする。

〔17・9〕最短キャンペーン(1943年ー1945年)

このシナリオでは、1943年シナリオ(17. 3)の開始条件と初期配置を使用し、戦争の残る全期間を、キャンペーンシナリオ(17. 1)のすべての条件(長さ、勝利条件その他)を用いてプレイする。

【18. 0】基本シナリオ初期配置表

この表では、4つの年の開始時における、すべてのユニットの初期配置場所を示している。〔〕で括られた数字は、そのユニットが減少戦力状態で初期配置されることを表す。

デザインノート:このゲームのデザイナーとディベロッパーは、50年以上にわたってゲームのデザインと出版に携わってきた。しかし、何回数字をチェックしても、一部のユニット配置の記載ミスは起こってしまうものである。配置先が不明瞭な状況が生じた場合には、ユニットの記載を常に最優先し、続いてこの基本シナリオリスト、最後にシナリオ記載のリストという優先順位で判断すること。

U S

表の数値はシナリオ初期配置ヘクス／登場ゲームターンである。〔〕で括られた数字は、減少戦力で初期配置することを表す。

Unit Type	Unit Designation	1941	1942	1943	1944
Air	5AF	2	Delay	3626	3823
Air	5AF LRB	2	Delay	3626	3823
Air	7AF	5808	5108	5808	5018
Air	7AF LRB	5808	5808	5108	5018
Air	10AF LRB	2	Delay	1905	1905
Air	11AF	3	3	5100	5100
Air	11AF LRB	3	3	5100	5100
Air	13AF	3	3	4825	4322
Air	13AF LRB	3	3	4825	4322
Air	14AF	Event	Event	2104	2104
Air	14AF LRB	4	4	China Box	China Box
Air	19 LRB	2812	[2917]	Elim	Elim
Air	20BC	9	9	9	9
Air	21BC	10	10	10	10
Air	AVG	2008	2008	Elim	Elim
Air	FEAF	2812	[2813]	Elim	Elim
Air	Marine 211	4612	4612	Elim	Elim
Air	Marine 1 MAW	2	Delay	4423	5108
Air	Marine 2 MAW	4	4	4825	4222
Air	Marine 3 MAW	9	9	9	9
Ground	Marine 1M Div	3	3	3626	3921
Ground	Marine 2M Div	4	4	4423	5018
Ground	Marine 3M Div	6	6	6	4222
Ground	Marine 5M Div	10	10	10	10
Ground	Marine 6M Div	8	8	8	4826
Ground	Marine M Bde	2	Delay	5808	5808
Ground	Marine SF Bde	2	Delay	4825	4423
Ground	Marine W Bde	4612	4612	Elim	Elim
Ground	M Corps	2915	Elim	Elim	Elim
Ground	NL Corps	2812	Elim	Elim	Elim
Ground	P Brigade	3014	3014	Elim	Elim
Ground	R Corps	2813	2813	Elim	Elim
Ground	SL Corps	2913	[2912]	Elim	Elim
Ground	11 Division	8	8	8	3626
Ground	I Corps	[3]	[3]	4024	3922
Ground	IX Corps	8	8	8	4828

Ground	X Corps	5808	5808	5808	5808
Ground	XI Corps	2	Delay	3922	3822
Ground	XIV Corps	[3]	[3]	4423	4222
Ground	XXIV Corps	5	5	Delay	5808
HQ	C Pac	5808	5808	5808	5808
HQ	S Pac Gho	3	3	Elim	Elim
HQ	S Pac Hal	Event	Event	4828	4828
HQ	SW Pac	2813	2813	3727	3727
Naval	BB Mass	5	5	Delay	5808
Naval	BB MD/CA	5808	Elim	Elim	Elim
Naval	BB Miss	2	Delay	5808	5808
Naval	BB Missouri	9	9	9	9
Naval	BB N Carolina	3	3	4828	4828
Naval	BB New Jersey	7	7	7	4826
Naval	BB New York	9	9	9	9
Naval	BB Washington	4	4	4828	4828
Naval	BC Alaska	10	10	10	10
Naval	CA Balitmore	11	11	11	11
Naval	CA N. Orleans	5808	[5808]	Elim	Elim
Naval	CA Northampton	2	Delay	Elim	Elim
Naval	CA US Asia	3014	[3014]	Elim	Elim
Naval	CV B. H. Richard	10	10	10	10
Naval	CV Bunker Hill	6	6	6	4828
Naval	CV Enterprise	[5609]	5808	[4828]	4828
Naval	CV Essex	6	6	6	4828
Naval	CV Franklin	7	7	7	5808
Naval	CV Hancock	8	8	8	5808
Naval	CV Intrepid	7	7	7	5808
Naval	CV Lexington	[5410]	5808	[4828]	4828
Naval	CV Shangri La	9	9	9	9
Naval	CV Wasp	3	3	Elim	Elim
Naval	CVE C. Bay	10	10	10	10
Naval	CVE Casablanca	8	8	8	4826
Naval	CVE St Lo	10	10	10	10
Naval	CVE Sangamon	6	6	6	4826
Naval	CVL Bataan	7	7	7	4826
Naval	CVL Belleau Wood	6	6	6	4826
Naval	CVL Cowpens	6	6	6	4826
Naval	CVL San Jacinto	5	5	Delay	5808
Naval	DD US Asia	2616	2616	Elim	Elim

Commonwealth/Joint

<i>Unit</i>	<i>Unit</i>				
<i>Type</i>	<i>Designation</i>	<i>1941</i>	<i>1942</i>	<i>1943</i>	<i>1944</i>
Air	Aus	3727	3727	3823	3823
Air	FE	1905	1905	Elim	Elim
Air	MA	2015	2015	Elim	Elim
Air	SEAC	2	Delay	1805	1805
Air	SEAC LRB	5	5	Delay	1805
Ground	7 Armor Bde	Event	Event	Event	Event
Ground	77 Brigade	Event	Event	Event	2205
Ground	1 Aus. Corps	3023	3023	3023	3023

Ground	2 Aus. Corps	3727	3727	3727	3727
Ground	3 Aus. Corps	3	3	3823	3822
Ground	4 Aus. Corps	8	8	8	3823
Ground	8A Division	2015	2015	Elim	Elim
Ground	1B Division	2108	2108	Elim	Elim
Ground	B Ind Division	2008	2008	Elim	Elim
Ground	15 British Corps	3	3	1905	1905
Ground	33 British Corps	3	3	2105	2105
Ground	HK Division	2709	Elim	Elim	Elim
Ground	1 Ind Corps	2105	2105	[2205]	Elim
Ground	2 Ind Corps	1905	1905	Elim	Elim
Ground	3 Ind Corps	2014	2014	Elim	Elim
Ground	4 Ind Corps	4	4	2006	2006
Ground	3NZ Division	3	3	4828	4322
Ground	PM Brigade	3823	3823	[3823]	[4024]
HQ	ABDA	Event	Event	Elim	Elim
HQ	ANZAC	3	3	3823	3823
HQ	Malaya	2015	2015	Elim	Elim
HQ	SEAC	2	1805	1805	1805
Naval	BB Duke of York	10	10	10	10
Naval	BB Force Z	2015	Elim	Elim	Elim
Naval	BB Warspite	2	Delay	1005	1005
Naval	CA Exeter	1307	1307	Elim	Elim
Naval	CA Kent	3727	3727	3727	3727
Naval	CA London	4	4	1005	1005
Naval	CV Indomitable	2	Delay	1005	1005
Naval	CV Victorious	10	10	10	10
Naval	CVL Hermes	2	Delay	Elim	Elim

Chinese

<i>Unit</i>	<i>Unit</i>				
<i>Type</i>	<i>Designation</i>	<i>1941</i>	<i>1942</i>	<i>1943</i>	<i>1944</i>
Ground	5 Army	[2407]	[2407]	2205	[2205]
Ground	6 Army	[2407]	[2407]	[2407]	[2407]
Ground	66 Army	[2407]	[2407]	[2407]	[2407]

Dutch

<i>Unit</i>	<i>Unit</i>				
<i>Type</i>	<i>Designation</i>	<i>1941</i>	<i>1942</i>	<i>1943</i>	<i>1944</i>
Air	Dut	2019	2019	Elim	Elim
Ground	1 Regiment	1916	1916	Elim	Elim
Ground	2 Regiment	1813	1813	Elim	Elim
Ground	3 Regiment	2616	2616	Elim	Elim
Ground	4 Regiment	2919	2919	Elim	Elim
Ground	5 Regiment	2517	2517	Elim	Elim
Ground	6 Regiment	2917	2917	Elim	Elim
Ground	7 Regiment	2719	2719	Elim	Elim
Ground	8 Regiment	2721	2721	Elim	Elim
Ground	J Division	2019	2019	Elim	Elim
Naval	CL Dutch	2019	2019	Elim	Elim

Japanese

Scenario Hex Setup/Game Turn of Entry

Numbers in brackets [] set up at reduced strength

<i>Unit Type</i>	<i>Unit Designation</i>	<i>1941</i>	<i>1942</i>	<i>1943</i>	<i>1944</i>
Air	1	3706	3706	3706	3706
Air	2	3004	3004	3004	3004
Air	3	3607	3607	[1916]	[2909]
Air	4	3607	3607	3004	3004
Air	5	2909	2812	2008	[2008]
Air	6	3	3	3720	[3720]
Air	7	4	4	3119	[3720]
Air	8	5	5	2915	2409
Air	9	6	6	6	1916
Air	10	7	7	7	3706
Air	11	8	8	8	3407
Air	12	9	9	9	9
Air	21	3009	2909	[4021]	Elim
Air	22	2212	2212	[2909]	[4017]
Air	23	3009	3009	2220	2813
Air	24	4715	4715	[4715]	[4715]
Air	25	2	3407	[4222]	[4021]
Air	26	3	3	4415	[3416]
Air	27	4	4	2212	[3704]
Air	28	5	5	2620	[2015]
Air	50	6	6	6	Elim
Air	51	6	6	6	3704
Air	61	8	8	8	3813
Air	62	8	8	8	3813
Air	T	Event	Event	Elim	Elim
Ground	1 SN Brigade	2909	2911	5018	Elim
Ground	2 SN Brigade	2311	2415	[4600]	Elim
Ground	3 SN Brigade	4017	3814	4715	4715
Ground	4 SN Brigade	4715	[4715]	[4612]	[4612]
Ground	SS Brigade	4017	4021	4322	Elim
Ground	2 Army	[7]	[7]	[7]	[3520]
Ground	14 Army	2909	2812	2813	2813
Ground	15 Army	2211	2109	2206	2206
Ground	16 Army	[3416]	[2915]	[2220]	[2220]
Ground	17 Army	[2708]	[2709]	4021	4021

Ground	18 Army	[3706]	[3706]	3822	[3721]
Ground	19 Army	[3209]	[2913]	3720	[3720]
Ground	25 Army	[2509]	[2112]	[1916]	[1916]
Ground	27 Army	[3704]	[3704]	[3704]	[3704]
Ground	28 Army	[2]	[2110]	2008	2008
Ground	29 Army	[8]	[8]	[8]	[2015]
Ground	31 Army	[3]	[3]	[3813]	[3813]
Ground	32 Army	[9]	[9]	[9]	[9]
Ground	33 Army	[5]	[5]	2106	2106
Ground	35 Army	[3007]	[3007]	2915	2915
Ground	36 Army	10	10	10	10
Ground	37 Army	[4]	[4]	[2616]	[2616]
Ground	38 Army	2211	1913	2212	2212
Ground	39 Army	[10]	[10]	[10]	[10]
Ground	ED Army	3706	3706	3706	3706
Ground	Korean Army	3305	3305	3305	3305
HQ	C-Fleet Oza	Event	Event	Event	3407
HQ	C-Fleet Yam	3407	3407	3407	Elim
HQ	South	2212	2212	2212	2212
HQ	South Seas	4017	4017	4017	3813
Naval	APD Kamikaze	4017	4017	4021	[4021]
Naval	BB Hiei	3705	3706	4017	3615
Naval	BB Kongo	2909	2311	Elim	Elim
Naval	BB Nagato	3407	3407	3407	3407
Naval	BB Yamato	[2]	[3407]	4017	3615
Naval	CA Aoba	4017	4021	[4021]	Elim
Naval	CA Mogami	2311	2311	[3407]	[3407]
Naval	CA Nachi	3416	2915	4017	4017
Naval	CA Takao	2909	2909	4021	[4021]
Naval	CL Tenryu	4715	4715	Elim	Elim
Naval	CV Akagi	3705	3706	Elim	Elim
Naval	CV Shokaku	3705	3706	4017	3407
Naval	CV Soryu	3705	3706	Elim	Elim
Naval	CV Taiho	8	8	8	3407
Naval	CVL Amagi	9	9	9	9
Naval	CVL Junyo	3	3	3407	3407
Naval	CVL Kaiyo	[7]	[7]	[7]	3407
Naval	CVL Ryujō	3416	2915	Elim	Elim
Naval	CVL Zuihō	3407	2915	4017	3615

【19. 0】総合的プレイの例

第1ターン：1941年12月

カード1＝Z作戦

日本軍海上ユニットCV赤城、蒼龍、翔鶴、BB比叡は大湊（3705）からヘクス5506に移動し、オアフ（5808）を攻撃する。この攻撃に対するアメリカ軍の対応は行われない。日本軍のダイス目は8であり、そのヘクスにいる防御力半減のアメリカ軍に、36ヒットが割り当てられる。史実の結果は、BB:MD/CA（10ヒット）が除去、第7AFの両ユニット（20ヒット）が除去、CAニューオーリンズ（4ヒット）がステップロスの計34ヒットであり、2ヒットが適用されなかったことになる。日本軍海軍ユニットは東京（3706）に戻る。アメリカ軍のCVはオアフに移動し、アメリカ政治動向記録表上のアメリカ政治動向マーカーを＋8欄に移動させる。



カード2＝あ号作戦1：東南アジアへの侵攻

デザインノート：あ号作戦は、限られた戦力を有効に活用したという点で、歴史上最も成功した作戦例の1つと言える。日本軍は、真珠湾から1カ月以内に目標の大半を獲得した。このゲームでは、この広範囲にわたる侵攻作戦の概略を再現しており、開始時の戦闘順序は、この複雑な多次元にわたる作戦を実体験できるようにデザインされている。この大作戦の一部は、このゲームで再現するには規模が小さすぎるため省略されているものの、重要な出来事はすべて再現されている。一部の小規模な分遣隊は、より大きなゲームデザイン上の効果に包括的に含まれているものとみなす。この攻撃時には、連合軍のZ O Iが無効となるというカードの記載は、極めて重要である。これを計算に入れるかどうかによって、日本軍の移動の順序はまったく異なったものになるだろう。

日本軍プレイヤーはこの攻撃で、26ユニットを活性化させることができる。以下に、それぞれの地域ごとの協調された作戦行動を、だいたい西から東に向かって記述する。戦闘はすべての攻撃及びリアクション移動の終了後に解決するが、第1ターンには連合軍はリアクション移動を行えない（Z部隊の強制的移動を除く）ので、戦闘解決は攻撃側の移動のすぐ後に記述した。

マレー

1. ヘクス2212の第22航空艦隊を活性化し、マレー半島を航続範囲内に収める。
2. 第25軍の支援のため、ヘクス2909のBB金剛は、ヘクス2112へ移動する（実際には遠距離からの支援である）。
3. 2509：減少戦力の第25軍（第5師団及び第18師団で構成）は、強襲上陸移動で2112のコタバルに移動する。（1強襲上陸乗船ポイント＝ASPを使用する）。これにより、ヘクス2015のZ部隊は、リアクション移動によってヘクス2112に移動する。
4. 2211：第38軍は、ヘクス2110、2011、2012、1912を経由して1913のクアラルンプールに移動し、通過したすべてのヘクスを占領する。
5. 2211：第15軍はヘクス2110（「クワイ川に架ける橋」のイベントプレイが必要なため、戦略輸送路はまだ建設されていない）を経由して2109に移動する。
6. ヘクス2112で戦闘が宣言され、日本軍は海上航空戦闘でZ部隊を除

去し、損害を受けなかった。



戦闘後移動の状況

7. 戦闘後移動：BB金剛はヘクス2311のカムランに移動する。

ボルネオ

1. 2311：CA最上と第2SNを活性化し、ヘクス2415のミリに強襲上陸で移動させる。CA最上はASPを使用せずに強襲上陸輸送を行うことができる。
2. ヘクス2415には敵ユニットがいないため、戦闘は発生しない。日本軍支配マーカーをこのヘクスに置き、戦略記録表の日本軍資源マーカーを3から4の欄に移動させる。
3. 戦闘後移動：CA最上はヘクス2311のカムランに戻る。

香港

1. 2708：減少戦力の第17軍を活性化し、ヘクス2709の香港に移動させ、戦闘ヘクスとして宣言する。
2. 戦闘の解決：日本軍第17軍は－2ダイス目修正を受け、9ヒットを敵ユニットに与えることに成功した。これは、イギリス軍香港師団を除去するために十分なヒット数であり、香港師団は日本軍第17軍に損害を与えるだけの戦闘力を有していない。このため香港は占領される。

フィリピン

1. 2909と3009：第5航空師団、第21航空艦隊、第23航空艦隊を活性化する。
2. 2909：第1SNを活性化し、強襲上陸（1ASP）でヘクス2911に移動させる。
3. 2909：第14軍を活性化し、強襲上陸（2ASP）でヘクス2812に移動させ、戦闘ヘクスを宣言する。
4. 2909：CA高雄を活性化し、ヘクス2812に移動させる。
5. 3407：CVL瑞鳳を活性化し、ヘクス2913に移動させる。
6. 3209：減少戦力の第19軍を活性化し、強襲上陸（1ASP）でヘクス2913に移動させ、戦闘ヘクスを宣言する。

航空艦隊はヘクス2909に移動する。



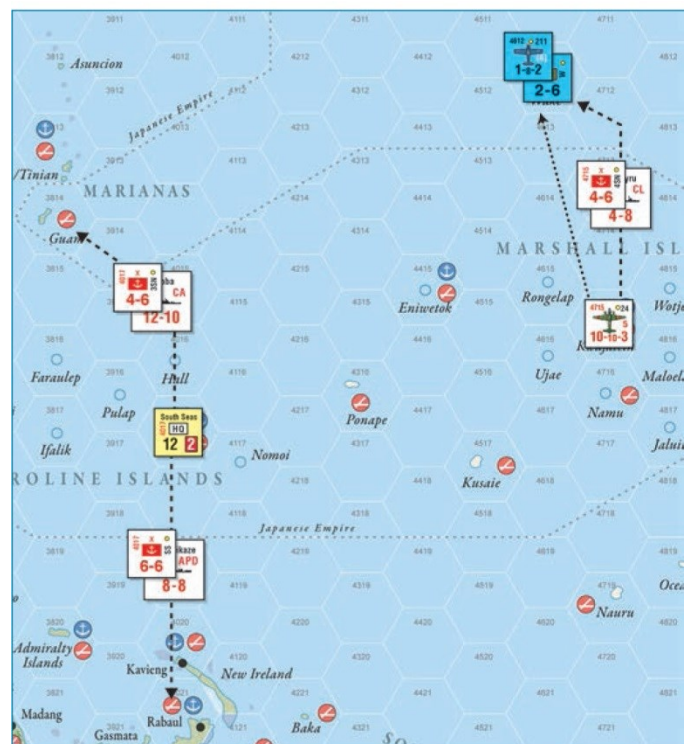
7. 3416: 減少戦力の第16軍を活性化し、強襲上陸(1ASP)でヘクス2915のダバオに移動させ、戦闘ヘクスを宣言する。
8. 3416: CA那智を活性化し、ヘクス2915のダバオに移動させる。
9. 3416: CVL龍嶽を活性化し、3014のサマール/レイテから3ヘクス以内に移動させ、戦闘ヘクスを宣言する。
10. 戦闘の解決: ヘクス2812では、台湾(ヘクス2909と3009)にいる日本軍航空ユニットが、CA高雄とともに、アメリカ軍FE及び第19(有名なB17の第19爆撃大隊)の両航空ユニットを攻撃する。これは奇襲となるため、すべての日本軍の攻撃を先に解決し、その後にアメリカ軍が反撃することになる。日本軍の戦力は、拡張航続範囲を使用したため、航空戦力は54戦力の半減の27戦力となり、これにCA高雄の12戦力を加える。ダイス目は2であり、これに奇襲による+3修正を加え5となる。この結果、敵に与えるヒットは2分の1の20ヒットとなり、アメリカ軍の両航空ユニットを減少戦力とする(FEは10ヒット、第19は9ヒットの計19ヒット)。日本軍は航空海上戦闘に勝利し、続いて強襲上陸した第14軍による陸上戦闘を行うことが可能となった。第14軍はNL軍団を攻撃する。日本軍はこのヘクスの海上支援によって+2のダイス目修正を受けるが、戦闘ヘクスにいる活性化されていない敵航空ユニットによって航空優勢は妨害され、これによる+2のダイス目修正は得られない。対するNL軍団は+3の修正を受けることになる。日本軍第14軍はNL軍団に27ヒットを与えてこれを除去し、6ヒットの損害を被り、1ステップを失った。
11. 戦闘の解決: ヘクス2913では、日本軍瑞鳳がSL軍団に航空海上戦闘を行うが、陸上ユニットを減少させるために必要なヒットを得られなかった。第19軍はダイス目に2を加え(航空及び海上修正で+4、混合地形により-2修正)、SL軍団にステップロスの結果を与えた。このためSL軍団はヘクス2912に退却した。
12. 戦闘の解決: ヘクス3014のサマール/レイテでは、日本軍CVL龍鳳が3ヘクスの距離から攻撃するため、日本軍プレイヤーのみが戦闘ヘクスにいるUSCAアジア海上ユニットに損害を与えることが可能である。日本軍プレイヤーは奇襲によってダイス目に3を加え、1倍の6ヒットの結果を得た。この結果、USCAアジア海上ユニットは減少戦力となった。
13. 戦闘の解決: ヘクス2915では、アメリカ軍航空/海上ユニットがこの戦闘ヘクスにいないため、日本軍は那智によるミンダナオ軍団への艦砲射撃の航空海上戦闘を行う。那智は1倍の10ヒットの結果を得て、ミンダナオ軍団を減少戦力とした。これに続く陸上戦闘で、第16軍は14ヒットを得て、ミンダナオ軍団を除去し戦闘に勝利した。
14. 戦闘後移動: ヘクス2812のアメリカ軍2個航空ユニットは、緊急航空移動を行い、FEAF航空ユニットをマニラ(2813)に、第19LRB航空ユニットをメナド(2917)に移動させる。CVL龍嶽、CVL瑞鳳、CA那智は、ヘクス2915のダバオで移動を終える。CA高雄はヘクス2909の台南に戻る。第5航空師団はヘクス2812に移動する。第21



戦闘後移動の後の状況

南太平洋

1. 4017: 第3SNとAPD神風(組織的海上ユニット輸送のため)を活性化し、強襲上陸でヘクス3814のグアムに移動させる。これに対する反撃は行われず、グアムは日本軍支配下となる。APD神風はヘクス4017のトラックに戻る。



2. 4017: 南方海域分遣隊とCA青葉(組織的海上ユニット輸送のため)

を活性化し、強襲上陸でヘクス4021のラバウルに移動させる。これに対する反撃は行われず、ラバウルは本軍支配下となる。C A青葉はラバウルに留まる。

ウェーキ

1. 4715: 第4 S N、C L天龍（補給下の組織的海上輸送のため）、第2 4航空艦隊を活性化する。第4 S Nは強襲上陸移動によってヘクス4612のウェーキに移動し、戦闘ヘクスを宣言する。

2. 戦闘の解決: ヘクス4612には第2 1 1海兵隊航空ユニットが存在するため、航空海上戦闘が行われる。日本軍の攻撃力は9（拡張航続範囲の使用により航空ユニットの攻撃力は1 0から半減し5となり、これにC L天龍の4攻撃力を加える）となる。日本軍は奇襲によりダイス目に3を加えるが、ダイス目が振るわずヒットは半数の5（切り上げ）となった。第2 1 1海兵隊航空ユニットを除去するためには、このヒット数では不十分である。日本軍は9戦力（5+天龍の4）で、アメリカ軍は1戦力のため、日本軍が陸上戦闘のための航空海上優勢を獲得し、陸上戦闘を行える。日本軍第4 S Nは海上支援によりダイス目に2を加えるが、第2 1 1海兵隊航空ユニットの存在により、航空支援による追加の+2修正は得られない。日本軍のダイス振りの結果、ヒットは1倍の4となり、ウェーキ海兵隊旅団は損失を被らない。海兵隊のダイス目は9であり、4ヒットを得た。日本軍S Nユニットは強襲上陸でウェーキに移動したため、防御力は半減して6から3になる。このため海兵隊旅団は第4 S Nに1ステップの損失を与えることになる。日本軍が海兵隊より大きい損失を被ったことにより、海兵隊がこの戦闘に勝利し、ウェーキの支配はアメリカ軍に残る。第4 S NはC L天龍とともに戦闘後移動を行い、ヘクス4715のケゼリンに戻る。日本軍がこの攻撃を行えるのは、この攻撃の間、あ号作戦イベントによって連合軍の航空Z O Iが中立化されているためであることに注意すること。日本軍がこの後、再度ウェーキを攻撃する場合、日本軍第2 4航空艦隊は航続距離が足りずケゼリンから参加できないため、海兵隊第2 1 1航空ユニットのZ O Iを中立化するためには、空母を連れて行かなければならない。史実では、日本軍はウェーキ攻略のためにC V蒼龍を参加させた。これで日本軍の第1ターンにおける2 6ユニットの活性化は終了する。

政治フェイズ

プレイヤーは政治フェイズに、いずれかの国が降伏しているかどうかを判定し、アメリカ政治動向を変更する。降伏条件を満たした国はなく、アメリカ政治動向の変更条件も満たされていないため、アメリカ政治動向は+8のままであり、政治フェイズは終了する。

損耗フェイズ

第1ターンに損耗フェイズはない（17. 11 参照）。

第2ターン

第2ターンの開始後、連合軍は増援フェイズに増援を受け取る。ヨーロッパの戦争（W I E）マーカーは0の欄にあるため、そのレベルは1であり、これは連合軍増援が遅延することを意味し、連合軍の第2ターンの増援を、S E A C司令部を除いて、遅延ボックスに配置する（司令部の増援は遅延しない）。S E A C司令部はインドのカルカッタに配置する。これに加え、W I Eレベルが1であることによりヨーロッパに派遣される可能性があるために、遅延ユニットにいる1個アメリカ軍軍規模ユニットと3個アメリカ軍陸軍航空ユニットについてそれぞれダイスを振り、0か1となった場合には3ゲームターンの間プレイから除去される。連合軍はこの判定により、陸軍航空ユニットのうち1個を失った。日本軍は増援を地図上に配置する（ここではヨーロッパ派遣が起こった場合を例示しているが、1 9 4 2年シナリオ開始時における連合軍はより幸運であり、ユニットを損失していない）。

補充フェイズ

第2ターンの補充フェイズに日本軍は補充を受け取らないが、日本軍プレイヤーは1個中国師団補充を選択した。中国師団マーカーを1 2から

1 1の欄に動かし、補給下の日本陸軍陸上ユニットを減少面から完全戦力に戻す。連合軍は陸上2、航空5、アメリカ軍海上2（補充表記載の1海上補充と、オアフを保持している場合の1補充）の補充を受け取る。連合軍プレイヤーは第7 A F航空2個ユニットを完全戦力で戻し、これにより4航空補充を消費し、残る1補充を失った。第7 A Fと第7 A F L R B航空ユニットをミッドウェイ（5108）とオアフ（5808）に別々に配置する。さらに、2個アメリカ軍C Vユニットを完全戦力にした。陸上補充を受けられる連合軍陸上ユニットは存在しなかった。これで補充フェイズは終了する。

戦略戦争セグメント

戦略戦争セグメントに、連合軍は潜水艦戦争を行う。ダイス判定の結果は2であり、これに欠陥魚雷による1を加える。合計は3であり、ここからこのゲームターン数を引くと1となり、0より大きい数となったため、潜水艦戦争の影響はない。仮に欠陥魚雷による修正がなかった場合、日本軍は戦略カード1枚を失うところだった。これにより、日本軍は7枚のカードを引けることになった。連合軍は5枚とパス2回である。この後攻撃フェイズが始まる。日本軍は連合軍より多くの戦略カードを引けるため、主導権を握って先攻する。

1 9 4 2年シナリオの開始時、マレー半島には、日本軍第3 8軍がクアラルンプール（1913）に、第2 5軍（減少）がコタバル（2112）にいる。支援する航空、海上部隊は、仏領インドシナにいる（2212のサイゴンに第2 2航空艦隊、2311のカムランにB B金剛とC A最上）。連合軍プレイヤーは第3インド軍団がクアンタン（2014）に、第8オーストラリア師団、マレー航空ユニット、マレー司令部がシンガポール（2015）にいる。



日本軍プレイヤーは1 9 4 2年ゲームターンを、カード2 3「レ号作戦」のE Cプレイで開始する。日本軍プレイヤーはユニット活性化のために、任意の司令部を兵站値3で使用できる。日本軍プレイヤーはサイゴン（2212）にいる南方司令部を攻撃司令部として選び、これにより4ユニット（兵站値3+南方司令部の能力等級1）を活性化できる。日本軍プレイヤーは第3 8軍と第2 2航空艦隊、B B金剛、C A最上を活性化する。日本軍は第3 8軍をクアンタンに移動させ、戦闘ヘクスを宣言する。第2 2航空艦隊はサイゴンからコタバルに移動してシンガポールを3ヘクス以内に収め、B B金剛とC A最上はシンガポールヘクスに移動し、別の戦闘ヘクスを宣言する。カード2 3をE Cとしてプレイしたため、日本軍は2戦闘ヘクスを宣言できる。もしこのカードをO Cとしてプレイしていたなら、1戦闘ヘクスしか宣言できなかった。

連合軍プレイヤーはここで、もし行うならリアクションの内容を決める。日本軍の戦略カードは諜報条件を奇襲と指定していないので、連合軍は諜報条件を変更するための諜報ダイス判定を行うか、リアクションカードを使うか選択する。連合軍プレイヤーは幸い、リアクション反撃カードである連合軍カード5の「マドール作戦」を持っていた。連合軍はこのカードをプレイし、諜報条件を傍受に変更する。このカードは反撃カードであるため、連合軍は日本軍カードのO C値2に代えて、兵站値の3を使用できる。これにより、連合軍はマレー司令部を使用して、陸上、航空ユニットに加え、Z部隊海上ユニットを活性化することができ

る。
連合軍は第3インド軍団、第8オーストラリア師団、マレー航空ユニットを活性化。Z部隊は既に除去されており、活性化できない。連合軍は4ユニットを活性化できるが、その他のイギリス連邦軍の航空、陸上ユニットがマレー司令部の指揮範囲内におらず、4ユニット目の活性化は失われる。イギリス軍はシンガポールが戦闘ヘクスとして宣言されているため、第8オーストラリア師団をクアンタンヘクスに移動させることはできない。マレー航空ユニットは、もし敵BB金剛が単独で攻撃しているなら、離陸して遠方からこれを攻撃することができたが、日本軍航空ユニットがシンガポールの戦闘に参加しているため、この例の場合には移動せずに留まった。日本軍カード23の記載（旅団規模の陸上ユニットは陸戦で+1修正）は、条件を満たしていないため無視される。さらに地形による-2修正を受ける。連合軍カード5の記載により、連合軍はシンガポール防衛の航空海上戦闘時のダイス目に、+2の修正を得ることができる。

シンガポールの戦い：両陣営は戦闘力を合計し、日本軍は45（BB=13+CA=12+第22航空=20）、連合軍は6（マレー航空=6）となった。この戦闘は傍受戦闘であるため同時に解決し、日本軍のダイス目は6で、対する連合軍の目は7であり、これに2を加えて9となる。この結果、両軍とも1倍となり、日本軍は45ヒットを得て、イギリス軍マレー航空ユニットを18ヒットし除去した。一方、日本軍の両ユニットは6ヒットだけでは損害を受けないため、影響を被らない。この場合、修正前の9の目（今回の修正後の9ではない）による決定的ヒットだけが、第22航空ユニット若しくはCA（より弱い方のユニット）にステップ損失を与えることができる。陸上ユニットは存在しないため、この戦闘は終了する。

クアンタンの戦い：航空、海上ユニットが存在しないため、航空海上戦闘は行われない。両陣営は陸上ユニットの戦闘力を合計し、日本軍は18（第38軍=18）、対する連合軍は9（第3インド=9）である。すべての陸上戦闘は同時解決であり、日本軍は地形による-2のダイスの正がある。日本軍のダイス目は1で、イギリス軍のダイス目は7だった。日本軍は0.5倍の9ヒットを獲得し、イギリス軍は1.5倍の13ヒットを獲得した。ヒットは同時に適用され、まず両イギリス軍ユニットが減少し（9ヒット）、裏返される。日本軍は完全戦力の第15軍が減少戦力（12ヒット）となり、残るヒットは適用されない。連合軍は1ステップを損失、日本軍も1ステップの損失だったため、連合軍が陸上戦闘およびこのヘクスの戦闘に勝利する。クアンタンはこの時点で連合軍の支配のままで、日本軍ユニットは戦闘ヘクスに侵入する前のヘクスに退却する。

戦闘後移動で、BB金剛とCA最上はカムランに戻り、第22航空ユニットはコタバルに残った。クアンタンの戦闘ヘクスからの日本軍戦闘後移動はない。この戦闘後移動の後、連合軍のターンとなり、戦略カードをプレイするか、パスすることになる。この包括的なプレイの例は、ここで終了する。

【20. 0】デザイナーズノート

私の太平洋戦争ゲーム歴

太平洋戦争は常に私を魅了し続けてきた。20年前にビクトリーゲーム社を経営していた時、私は自分で太平洋戦争をテーマにしたゲームをデザインしたことがある。それは作戦面から太平洋戦争を詳しく再現したもので、戦略級ゲームでありながら、有名な戦いを全て作戦級として含めるために、膨大な量のルールを付け加えることになり、事実上プレイ不可能なゲームになってしまった。それ以来ずっと、私は太平洋戦争全体をカバーする、少々長くかかってもプレイすることが可能なゲームを作りたいと思ってきた。

その後、私はカードドリブンゲーム（CDG）という新たなジャンルを開発して、アメリカ独立戦争の政治的な特徴を扱った「We the People」というゲームの中で、政治的不確実性と緊張感を再現してみた。そして「For the People」を次にデザインした際は、ゲームの軍事的側面のディテールを高めることで、私のCDGシステムを「We the People」

よりもさらに拡張することにした。その時私の中で、CDGシステムを使って軍事的な不確実性を表現した、より正統派のミリタリーヘクスゲームを作りたいという願いが生まれた。そうすれば、重要な政治的あるいは軍事的出来事を普通のヘクスゲームの枠組みに組み込むことができる筈だと思われた。そして私のこの願いと、過去に作った戦略級太平洋戦争ゲームとが組み合わせられた結果が、今あなたが手にしているこのゲームなのである。

最も困難だったデザイン上のチャレンジ

このゲームをデザインする上で最も難しかったのは、勝利条件をどのように設定するかであった。歴史的なリアリティから言えば、日本には戦争に「勝利する」可能性はまったくなかったからである。アメリカ合衆国は、第二次大戦を通じて、国力の20%を超える資源を太平洋戦争につぎ込んだことはなかった。したがって、ドイツが降伏した後は、日本が敗北するのは時間の問題でしかなかったのである。この問題の答えは、日本の勝利をどのように定義するかにあった。日本は、戦いが長期になれば合衆国を戦争で打ち破ることは不可能ということ、いくぶん感情を交えつつも、頭では理解していた。彼らは合衆国からの予想される大反撃に対して甚大な損害を与えることで、獲得した領土のうちで最も重要なものだけは認めてもらうよう、講和を連合国に強いることができるのではないかと期待していた。

今から振り返って見ればこのような考えは全く非現実的に思えるが、このゲームのデザインをする上では、それが最終的な解決策となった。さらに、原子爆弾開発のことをいろいろと調べていくと、合衆国が様々な技術的困難を克服して、原子物理学の理論に基づいて核兵器を作成するのは時間の問題ではあったが、それが必ずしも史実通りの時間軸に沿って進んだとは限らないと思えてきた。さらに言うなら、マンハッタン計画は最重要機密事項であったため、ほとんどの軍事作戦指導者たちはその存在を知らされてもいなかった。したがって、このゲームでも連合軍プレイヤーは、戦争を終わらせるためにはたぶん日本侵攻作戦をやらなくてはならないだろう、という史実上の考え方をもってプレイをしなくてはならない。

ゲームでも連合軍は日本侵攻を避けられるかもしれない。しかしそのためには、史実と同程度には軍事的成功を収めなくてはならない。さもないと、原子爆弾の開発は6ヶ月遅れたと見なされ、連合軍は日本侵攻作戦を強要される。その結果もし強力な本土防衛により大きな損害を出せば、合衆国は日本に無条件降伏を強いることをあきらめて、わずかなりとも譲歩せざるを得なくなるかもしれない。それが日本にとってはメンツを保ったゲーム上の「勝利」なのである。もちろん、ゲーム中に日本軍が信じられないようなパフォーマンスを発揮して、早い段階で連合国を打ち破り、講和に持ち込むということも可能性としてはあるが、普通はそうはならないであろう。

かつて私は、このゲームでどうやったら日本は勝てるのかという問題を研究したことがある。その時、プレイヤーが勝利するために学ぶべきいくつかの戦略と決断について考えてみた。このゲームの軍事的な部分では、侵攻の主軸をどこにするかが重要となっている。「太陽の帝国」は戦略級ゲームである。プレイヤーは個々の戦闘に集中するのではなく、資源の確保と、太平洋全体をにらんで主要となる侵攻の方向を定め、実行することに集中しなくてはならない。日本軍が念頭におくのは、いかにして蘭領東インドの資源地帯とその周辺地域を確保するための攻勢をかけつつ、西ではイギリス連邦軍に対して、東ではアメリカ・オーストラリア軍に対して防衛ラインをひくかということになる。連合軍にとっては、攻勢正面を中部太平洋（ニミッツ）、南西太平洋（マッカーサー）、中国・インド・ビルマ（マウントバッテン）のどこにするのか、という問題になる。このゲームの開発当初、私は中国を完全に地図に含めて、日中戦争の前線も再現しようとした。しかし、そのために必要とされる特別ルールは膨大なものとなり、そちらに気をとられて、太平洋で起こっているメインの戦いに集中できなくなるため、現在の形のような抽象化された中国戦線にすることにしたのである。このシステムによって、鍵となる資源マネジメントの要素を残しながら、はるかに少ない

労力で、中国という要素をゲームに再現できたことと思う。

このようなデザイン上の決断に続いて、カードのイベントで何を表現するのかについて決めていった。これは実に複雑な問題であった。というのは、私が作った以前のCDGでは、イベントはもっぱら政治的なものか、補助的な軍事的出来事ばかりであったが、「太陽の帝国」でのイベントは、両軍で異なる性質の、複数のカテゴリになると思われたからである。日本にとってのイベントは、無条件降伏をせまるアメリカの政治的動向を操作するものや、連合国が太平洋に戦力を積み上げるのを遅らせるヨーロッパでの戦いの趨勢、というものになるだろう。一方で連合国にとってのイベントは、ヨーロッパでの戦いを続けながら、太平洋全体にわたって大規模な軍事的攻勢をかけるためのもの、ということになる。

このようなデザイン上の大枠が決まった後は、ミリタリーゲームとしての内容を詰めていった。太平洋の戦いにおいて、陸上航空機は非常に重要な役割を果たした。史実上の攻勢の進展速度と目標は、陸上航空機を前に進めて次の目標地点に対するエアカバーを確保できるかどうかによって決められた。このゲームでも、両プレイヤーは、どの基地を重点的に攻撃し、あるいは防衛するか、ということに頭を悩ませることになる。この陸上航空機によるエアカバーを進めることの重要性がわかれば、プレイヤーは太平洋戦争において、なぜ個々の戦いがその場所で戦われたのかを、すぐに理解することになるだろう。実際、私はプレイテストをしている時に開発当初のマップの間違いを発見したことがあるが、それはどうしてもレイテ島を自分の陸上航空機の航続範囲にどうしても入れることができなくて、悩んだあげく、ウルシー環礁が地図から抜け落ちていることに気がついたのであった。

もう一つの重要なポイントは、日本軍全体にも言えることだが、彼らの航空機の脆弱性であった。1943年までに、合衆国は戦争を始めた時に持っていた海上戦力にとって代わる新たな海軍を建設したが、日本軍は戦争開始時に持っていた戦力がその全てであった。ゲームでも日本軍は、あったとしてもごくわずかな補充しか受け取ることはできないため、消耗をなるべく避ける効率的な戦い方が非常に重要となる。

私は両軍の航空戦力をとても異なるようにデザインした。日本軍はゲームを通じて新たな航空ユニットを受け取り、大まかに言ってそれらは連合軍の航空ユニットよりも強い攻撃力を持っている。しかし日本のユニットは補充されない。連合軍のユニットは攻勢の主軸を支援する航空戦力を表している。連合軍の航空ユニット増援は日本軍より少ないが、豊富な補充があるため、事実上無限に再生することができる。連合軍の航空戦力はゲームを通じてほぼ一定のレベルを保ち、飛行機の性能向上はゲーム後半のダイス目修正で表現されている。連合軍は日本軍の航空戦力をすく減らすために、史実でもソロモン海でやったように、定期的に日本に航空攻撃を行わなくてはならない。連合軍のユニットはすぐ完全戦力に回復するが、日本軍のユニットは時間とともに弱っていく。もし連合軍が積極的にならず、毎ターンの補充を使い切らないようであると、ゲームの終盤になって、史実の日本軍よりも強力な敵対航空戦力に直面することになる。これらのデザインは、両者の軍事哲学の特徴をよく反映しており、プレイヤーは史実と同じような航空戦を戦わざるを得なくなるだろう。もし日本軍が強力な航空戦力を戦争終盤まで保存することに成功したら、連合軍はゲームに勝利するためには、日本侵攻を行うよりも、予定を早めてアジアを再征服しなくてはならない。ゲームの勝敗は、両者がどのように航空戦略を実行するかにかかってくるのである。このゲームの戦闘についてだが、航空、海上、陸上の戦闘システムが、それぞれ何を表現しているのかを理解することはとても重要だと思う。これは戦略級ゲームである。だから戦闘は、攻撃を行うために必要な資源をうまく集中できたのはどちらかを示すために必要な手段にすぎない。「太陽の帝国」では、作戦的、戦術的な要素は非常に大まかに扱っているにすぎない。ゲーム内の一つの戦闘は、ある地域で何ヶ月にもわたって行われた数多くの戦いを抽象的に表現しているのである。したがって、このゲームでは、陸海空の諸兵科を組み合わせた戦力を、敵よりも多く投入し続けることに成功した側が勝利するようになっている。戦闘に際しての諜報のルールは、私が以前にビクトリーゲームズでデザイ

ンした「Pacific War」から流用した。この諜報システムと、航空海上と陸上の二段階からなる戦闘システムは、あまり面倒な計算をせずに、私が望んでいた大まかな戦闘結果をうまく出してくれるようだ。これによって、プレイヤーは細かい戦術的な詳細にとらわれることなく、攻撃実施のために求められる重要な戦略的決断をどうするかに集中することができる。

その他に私がこのゲームに組み入れたかったマイナーな要素として、陸海軍の競争がある。史実でも陸海軍のライバル関係は日米両軍で同じように悪影響を及ぼした。このゲームで表現した陸海軍の競争によって、願わくはプレイヤーは、戦争中なぜあのように愚かな決断がいくつもなされたのかについて、歴史的な追体験を行うことができるであろう。最後に、ステファン・ニューバーグに、このゲームと一緒にデザインしてくれたことにつき感謝したい。ステファンと私は、ずっと昔、私がまだSPIにいた頃からの付き合いであるが、これまで一緒に働く機会はなかった。最初に私たち二人の古い友人同士がConsimworldで冗談で話していたアイデアが、このように素晴らしい共同作業に繋がった。そしていつものように、美しい25歳の妻キャロルと、ララとグラントの二人の子供達に感謝したい。彼らは父親が階下の書斎(Bat Cave)にこもって、一番好きなこと(ゲームデザイン)に専念できるように支えてくれた。皆さんがこのゲームを楽しんでくれることを願う。

マーク・ハーマン 2004年8月

新版によせたデザイナーズノート

上にある文を書いてから10年が経った。幸いにも、このゲームの初版は、20世紀を扱ったゲーム部門で2005年のチャールズ・ロバート賞を受賞し(ロジャーとマークに感謝)、また最高のシュミレーションゲームに贈られるジョージ・ルーカス賞やその他の賞もいただくことができた。そしてさらに重要なのは、このゲームは発売された当初よりも、今の方がさらにポピュラーになっていることだと思う。私自身、この10年間、最も熱心なこのゲームのファン達と、ずっとConsimworldでプレイをし続けてきた。そして、彼ら全員が示してくれた興味とアイデアとサポートのおかげで、この改良された新版が発売されることになった。みんな、ありがとう！

それで、何が変わったんだ？

10年間の濃密なプレイ経験と、ファン達からのおよそ考えられるあらゆる質問に回答してきた中で、私自身「太陽の帝国」をうまくプレイするコツはつかんだと思う。そしてこのゲームをサポートするために、たくさんの方の戦略についての記事をC3i誌に書いてきたし、皆さんがユーチューブで見れるように、入門者向けのビデオを作って、アップロードもした。このようにゲームデザインに対する熱心なグループスタディを続けた結果、初版に対する数多くの改善やルールの明確化がされてきた。その結果、WBCの恒例チャンピオンの一人であるアンテロ・クーシの協力を得て、初版「太陽の帝国」のルールを再構成し、より明確に、より学びやすくすることができた。

私がこの10年間CSWの人々と集中的にゲームをしていて学んだもう一つのこととは、このゲームの戦略カードのうち何枚かは、私が意図してデザインしたようには使われていないということだった。この新版を出版するにあたり、これらの十分活用されていないカードを強力にして、プレイヤーにもっと戦略上のオプションを与えられるようにした。また我々はこの機会に、マーク・シモニッチに頼んで、初版のカラーパレットを改良してもらうことができた。そして、もちろん、マックゴワンの新しいカバーアートも、この新版と初版の違いを引き立たせてくれた。ゲームデザインの面では、幸いなことに、初版のコアシステムは年月を経てもよく保ってくれていて、この新版ではいくつかのFAQを盛り込んだ他は、大きな変更点としては、補給ルールをより詳細にして、ゲームのシュミレーション性(特にビルマ戦線での歴史的リアリティ)を高めたくらいである。

この新版は私の人生にとっても、おもしろい時期に発表されることになった。というのは、私は再びフルタイムのゲームデザイナーになること

にしたのだ。今はかつてないくらい一生懸命かつ楽しんで仕事をしている。この新版は、その最初の成果だ。
皆さんがこのゲームを楽しんでくれることを願って。
マーク・ハーマン 2014 年 8 月

【日本軍戦略カードイベント】

1 = Z 作戦：真珠湾攻撃

〈軍事〉

活性化：ヘクス3705：C V 赤城、C V 蒼龍、C V 翔鶴、B B 比叡
諜報：奇襲（Surprise Attack）
条件：これらの4海上ユニットを、このゲームターンに再度活性化することはできない。これらの海上ユニットは18ヘクス移動できる。ヘクス5808（オアフ）を戦闘ヘクスとして宣言しなければならない。連合軍プレイヤーは、航空海上戦闘セグメントにダイスを振ることはできない、防御ユニットの戦闘力は2分の1に減少する。アメリカ政治動向マーカーを+8の欄に動かす。ヘクス5410と5609にいるアメリカ軍C Vを攻撃することはできず、これらの空母は戦闘後移動で5808に移動しなければならない。 **1941年12月ゲームターンにおける最初のカードとして、イベントとしてのみプレイできる。その後プレイから除去する。**

2 = あ号作戦1：東南アジアへの侵攻

〈軍事〉

活性化：いずれかの日本軍司令部の指揮範囲内に入っているユニット
兵站値：20+6（3個司令部の能力等級合計）
諜報：奇襲（Surprise Attack）
条件：すべての日本軍司令部の攻撃能力等級を使用する。合計26ユニットを活性化することができる。日本軍海上ユニットがマレーシア沿岸ヘクスに入った場合、Z部隊は自動的にそのヘクスにリアクション移動する。この条件に該当するのが複数ヘクスある場合、連合軍プレイヤーが移動先を選択する。このカードの攻撃の間、連合軍航空ユニットはZ O Iを及ぼさない。しかし、それぞれの連合軍航空ユニットは、戦闘ヘクス内にいない場合は、その航続範囲内の戦闘に自動的に参加する。日本軍が強襲上陸を行う場合、自軍支配港から連続する5水上ヘクス以内に強襲上陸しなくてはならない。マニラおよびシンガポールに対する強襲上陸を行う場合は、海上ユニットの護衛が必要であり、護衛の海上ユニットは戦闘の前に1ステップを失わなくてはならない。
1941年12月ゲームターンにおける2番目のカードとして、イベントとしてのみプレイできる。プレイから除去する。

3 = 辻大佐の82部隊：ジャングルの戦争

〈軍事〉

活性化：任意の司令部
兵站値：3
諜報：奇襲（Surprise Attack）
条件：日本軍陸上ユニットのみを活性化できる。
ボーナス：この作戦中、日本軍プレイヤーは、マレーまたはジャングルまたは混合地形のヘクスで発生するすべての陸上戦闘で、+4のダイス目修正を獲得する。

4 = 諜報：J N 2 5 暗号の変更

〈リアクション〉

諜報：傍受（Intercept）
戦略カード1枚を引く。

5 = 日本軍航空機生産の能率化：戦争犯罪

〈資源〉

I B Mの子会社は、日本の産業の生産性を強化するために、パンチカード技術を供給していた。加えてI B Mドイツは、同じ技術を用いてヨーロッパのユダヤ人の殺戮を助け、教唆していた。「I B Mとホロコース

ト：395ページ参照」

2 航空補充：日本軍は2航空補充ステップを受け取る。これらのステップは直ちに使用しても、記録しておいて以後のターンに使用することもできる。
イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

6 = 中国作戦：ドゥーリトル襲撃への報復

〈政治〉

連合軍プレイヤーがドゥーリトル襲撃カード（連合軍カード6）をイベントとしてプレイした後にはのみ使用できる。
中国マーカーをGovernment Collapsedの方向に左に1欄進める。このイベントにより中国マーカーがGovernment Collapsedに達した場合には、中国は直ちに降伏する。
イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

7 = アメリカ統合参謀本部の論争：アメリカ陸海軍の競争

〈政治〉

アメリカ軍陸海軍競争マーカーを、戦略合意面から陸海軍競争面に裏返す。陸海軍競争が既に有効な場合には、追加の効果はない。
戦略カード1枚を引く。

8 = C 作戦：インド洋強襲

〈軍事〉

活性化：任意の司令部
兵站値：4
条件：海上ユニットのみ活性化できる。
ボーナス：イギリス連邦軍海上ユニットが戦闘に参加している全ての航空海上戦闘のダイス目に1を加える。

9 = 宇垣海軍少将：ハワイ諸島の奪取

〈軍事〉

活性化：任意の司令部
兵站値：6
条件：陸上ユニット（規模は問わず）は最大で1個ユニットのみを活性化できる。
ボーナス：両軍の海上ユニットは21ヘクスまで移動できる。

10 = 第2作戦フェイズ：ソロモン島への展開

〈軍事〉

活性化：任意の司令部
兵站値：6
条件：日本軍陸海軍競争マーカーが戦略合意面の場合にのみ、イベントとして使用できる。

11 = アメリカ/イギリスの第2戦線会議ードイツ優先：アメリカ陸海軍の競争

〈政治〉

アメリカ軍陸海軍競争マーカーを、戦略合意面から陸海軍競争面に裏返す。陸海軍競争が既に有効である場合、追加の効果はない。
戦略カード1枚を引く。

12 = M I 作戦：ミッドウェイの戦い

〈軍事〉

活性化：任意の司令部
兵站値：8
条件：すべての戦闘は1ヘクス島で行われなければならない。
真珠湾の長距離偵察：フレンチフリゲート礁（5508）が連合軍航空Z O I外にあるか、またはアメリカ軍C Aユニットから3ヘクス以内にない場合、日本軍の情報統制の優越により、連合軍は諜報ダイス判定のダイスの目に4を加える。

13＝諜報：JN25暗号の変更：1942年5月28日

〈リアクション〉

諜報：傍受（Intercept）

条件：諜報ダイス判定の後に使用できる。ただし、別の諜報リアクションカードのプレイ後には使用できない。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

14＝MO作戦：珊瑚海海戦

〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：5

条件：陸上ユニット（規模は問わず）は、1ユニットのみを活性化できる。

偶然のスコール：この攻撃の間、日本軍CV（CVLではなく）ユニットの防御力は2増加する。

15＝マハトマ・ガンジー：独立運動

〈政治〉

インドマーカーをIndia Revoltsに向けて1マス動かす。既にIndia Revoltsボックスにある場合は、効果なしとする。

ボーナス：連合軍は次のゲームターンに1陸上補充ステップを失う。その他の陸上補充ステップは次ターンの間、非イギリス連邦軍陸上ユニットに対してのみ使用できる。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

16＝リ号作戦：ニューギニア攻勢

〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：4

条件：航空、陸上ユニットのみを活性化できる。

17＝反撃：サボ島の日本軍反撃

〈リアクション〉

活性化：任意の司令部

兵站値：3

諜報：傍受（Intercept）

条件：航空または海上ユニットのどちらかのみを活性化できる。

日本軍の夜戦優位：日本軍CA、CL、APDユニットは、この攻撃におけるすべての戦闘で、攻撃力に2を加える。

戦略カード1枚を引く。

18＝クワイ川に架ける橋：死の鉄道

〈政治〉

日本軍はバンコクからラングーンまでの鉄道を完成させた

日本軍がヘクス2108と2109を支配している場合、ゲームの残る期間を通じて、この両ヘクスは戦略輸送路となる。いずれかの日本軍司令部がクワイ川を通じて自軍支配下のラングーンまで戦略輸送路を通す事が出来る場合、ビルマか北インドでユニットを活性化させる際には能力等級が1増加する。クワイ川架橋マーカーを記憶補助のためこれらのヘクス付近に置く。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

19＝天候：モンスーンによる攻撃中止

〈リアクション〉

連合軍の攻撃は取り消される。すべてのユニットは移動を開始したヘクスに戻る。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

20＝ガダルカナル海戦

〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：5

航空基地への艦砲射撃：リアクションが起こる前に、1個の日本軍プレイヤーのBBユニットが、連合軍航空ユニットのいる戦闘ヘクスにおり、そのヘクスに連合軍BBユニットがいない場合、航空海上戦闘の前に、連合軍航空ユニットは1ステップを損失する。（日本軍プレイヤーが選択する。そのユニットが除去されることになっても構わない）。

21＝マハトマ・ガンジー：インド労働者の蜂起

〈リアクション〉

SEAC司令部によって活性化された攻撃に対するリアクションとしてのみプレイできる。SEAC司令部の攻撃は取り消され、連合軍は1個完全戦力インド軍団を減少戦力にしなければならない(減少しているユニットを除去することはできない。可能なユニットがない場合、効果はない)。

戦略カード1枚を引く。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

22＝天候：モンスーンによる攻撃中止

〈リアクション〉

連合軍の攻撃は取り消される。すべてのユニットは移動を開始したヘクスに戻る。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

23＝レ号作戦：ミルネ湾攻撃

〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：3

エリート部隊：この攻撃で、陸上戦闘にいずれかの旅団規模の陸上ユニットが参加している場合、日本軍プレイヤーは陸上戦闘で+1のダイス修正を獲得する。

24＝潜水艦攻撃：伊168号によるミッドウェイ海戦後のヨークタウン撃沈

〈リアクション〉

攻撃時にプレイする;活性化された連合軍海上ユニットに対する戦闘がすべて終了した後に、または攻撃時に戦闘ヘクスが1つも宣言されなかった場合は、活性化された連合軍海上ユニット1個に対して、ダイスを1つ振る。

0から4の場合：連合軍は1海上ステップを損失する（日本軍が選択する。ユニットを除去しても構わない）。

5から9の場合：効果はない。

戦略カード1枚を引く。

25＝カ号作戦：東部ソロモンの戦い

〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：4

連合軍の戦術上の混乱：この攻撃の間、アメリカ軍空母ユニットの攻撃力は2減少する。

26＝蒋介石：共産主義者への攻撃

〈政治〉

中国マーカーをGovernment Collapsedの方向に左に1欄進める。このイベントにより中国マーカーがGovernment Collapsedに達する場合には、中国は直ちに降伏する。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

27＝潜水艦攻撃：伊19号のワスプ撃沈

〈リアクション〉

攻撃時、活性化された連合軍海上ユニットに対するすべての戦闘が終了した後に、または攻撃時に戦闘ヘクスが1つも宣言されなかった場合には、活性化された連合軍海上ユニット1個に対して、ダイスを1つ振る。0から4の場合：連合軍は1海上ステップを損失する。5から7の場合：連合軍は2海上ステップを損失する（日本軍が選択する。1ユニットを除去しても構わない）。8または9の場合、効果はない。

戦略カード1枚を引く。

28＝拡大東京エクスプレス作戦：エスペラント岬の戦い 〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：4

条件：陸上ユニット（規模は問わず）は1個ユニットのみ活性化できる。
ボーナス：東京エクスプレスマーカーを任意の日本軍支配下ヘクスに置く。このマーカーの使用方法は、緊急補給路ルールを参照のこと。

29＝連合艦隊：サンタクルーズの戦い 〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：4

条件：航空、海上ユニットのみを活性化できる。

効果的な雷撃戦術：この攻撃の間、日本軍空母ユニットの攻撃力は2上昇する。

30＝飛行教官：パイロット養成と整備の効率化 〈資源〉

3航空補充：日本軍プレイヤーは3航空補充ステップを受け取る。このステップは直ちに使用することも、記録しておいて以後のターン使用することもできる。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

31＝新たな作戦計画：島嶼の要塞化 〈軍事〉

残るゲーム期間を通じて、すべての1ヘクス島で発生する戦闘について、日本軍プレイヤーは陸上戦闘で+1のダイス目修正を獲得する。記憶補助のため、日本軍+1防御計画マーカーをゲームターン記録表上に置く。この+1陸上戦闘修正は、日本軍攻撃時（リアクション時）に発生するすべての1ヘクス島での戦闘に適用される。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

32＝い号作戦：航空攻撃 〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：4

条件：航空ユニットのみを活性化できる。

反復攻撃：戦闘が非活性化状態の日本軍CVまたはCVLユニットから6ヘクスの範囲内で行われている場合、日本軍は航空海上戦闘で+1のダイスの目修正を獲得する。

33＝天皇の仲裁 〈政治〉

このイベントは日本軍陸海軍競争を終了させる。日本軍陸海軍競争マーカーを戦略合意面に裏返す。日本軍陸海軍競争マーカーが既に戦略合意面である場合には、追加の効果はない。

ボーナス：このカードがイベントとしてプレイされた場合、日本軍は手持ちカードから自身の選択で1枚のカードを捨て札し、捨て札パイルから（除去カードからではなく）カード1枚を補填することを選択できる。

34＝アメリカ陸軍／海軍の論争：アメリカ軍増援の遅れ 〈政治〉

アメリカ陸海軍競争マーカーを、戦略合意面から陸海軍競争面に裏返す。既にアメリカ陸海軍競争が有効である場合、追加の効果はない。

戦略カード1枚を引く。

35＝ケ号作戦：ガダルカナル撤退 〈軍事〉

日本軍は秘密裏に陸上部隊を被包囲下のガダルカナルから撤退させた日本軍ユニットがいる沿岸ヘクスを1つ選択する。選択したヘクスとすべての隣接ヘクス（これらは沿岸ヘクスでなくても構わない）にいる3個までの陸上ユニットを、これらのヘクスからいずれか1ヘクスの自軍港湾ヘクスまで、戦略海上移動（強襲上陸乗船ポイントの消費は不要）させることができる。これらのユニットは戦闘を行うことはできない。この移動は連合軍航空ZOIの影響を受けない。その他の戦略海上移動の条件はすべて適用される。選択した沿岸ヘクスと隣接ヘクスにいる3個ユニットは、一切の補給や指揮による制限を受けずに移動することができる。

36＝潜水艦攻撃：伊26号のサラトガ攻撃 〈リアクション〉

攻撃時の戦闘開始前に、活性化された連合軍海上ユニットに対して、または攻撃時に戦闘ヘクスが1つも宣言されなかった場合に、活性化された連合軍海上ユニット1個に対して、ダイスを1つ振る。

0から4の場合：連合軍は1海上ステップを損失す

（日本軍が選択する。ユニットを除去しても構わない）。

5から9の場合：効果はない。

戦略カード1枚を引く。

37＝最初の護衛船団：護衛の組織化 〈軍事〉

活性化：連合艦隊司令部のみ

兵站値：2

ボーナス：日本軍プレイヤーは護衛マーカーをゲームターン記録表上に、+2面を上にして配置するか、マーカーが既に+2面で置かれている場合は、裏返して+4面を上にする。このダイスの目修正の効果については、潜水艦戦争のルールを参照のこと。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

38＝護衛艦隊：護衛組織の改善 〈軍事〉

活性化：連合艦隊司令部のみ

兵站値：2

ボーナス：日本軍プレイヤーは護衛マーカーをゲームターン記録表上に、+2面を上にして配置するか、マーカーが既に+2面で置かれている場合は、裏返して+4面を上にする。このダイスの目修正の効果については、潜水艦戦争のルールを参照のこと。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

39＝スバス・チャンドラ・ボース：親日本インド陸軍 〈資源〉

2陸上補充：日本軍は2陸上補充ステップを獲得する。この補充は直ちに使用しなければならない。補充を受ける陸上ユニットは、ラングーン（2008）から3ヘクス以内にいないなければならない。補充を受け取るユニットは、このカードがプレイされる時点で地図上にいないなければならない。この補充は、除去されたユニットを地図に戻すために使用することはできない。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

40＝ウ号作戦：ビルマ攻勢

〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：4

条件：航空、陸上ユニットのみを活性化できる。

41＝パトリック・ハーレイ：中国民族主義者と共産主義者の和解失敗

〈政治〉

中国マーカーをGovernment Collapsedの方向に左に1欄進める。このイベントにより中国マーカーがGovernment Collapsedに達する場合には、中国は直ちに降伏する。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

42＝1号作戦：中国攻撃

〈政治〉

中国マーカーをGovernment Collapsedの方向に左に1欄進める。このイベントにより中国マーカーがGovernment Collapsedに達する場合には、中国は直ちに降伏する。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

43＝東条の辞任：穏健派の政権獲得

〈政治〉

ゲームターンが1944年以降である場合、このカードはイベントとして必ず使用しなければならない。その他の年の場合は日本軍プレイヤーがEC、OC、捨て札のいずれかにするかを選択する。アメリカ政治動向は2減少する。連合軍の満州侵攻カードの使用条件は満たされる。記憶補助のため、ゲームターンマーカーを東条総理面から東条辞任面に裏返す。

再シャッフル：このカードがOCまたは捨て札としてプレイされた場合、このゲームターンの終わりに、日本軍カードデッキを再シャッフルする。このカードは将来攻撃カードとしてプレイすることはできない。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

44＝東京エクスプレス：ブーゲンビル増援

〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：4

ボーナス：日本軍は、この攻撃時に使用可能な2ASPを一時的に獲得する。東京急行マーカーをいずれかの日本軍支配下のヘクスに置く。このマーカーの使用方法は、緊急補給路ルールを参照のこと。

45＝反撃：捷号作戦

〈リアクション〉

活性化：任意の司令部

兵站値：連合艦隊司令部の場合5、その他の司令部の場合4

諜報：傍受（Intercept）

ボーナス：1枚の神風攻撃リアクションカードがこのカードと一緒にプレイされる場合、その神風リアクションカードによって連合軍海上ユニットに与える損失ステップ数は1上昇する。この効果は1カ所の戦闘でのみ得られる。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

46＝反撃：あ号作戦：フィリピン海の戦い

〈リアクション〉

活性化：任意の司令部

諜報：傍受（Intercept）

兵站値：連合艦隊司令部の場合5、その他の司令部の場合4

戦術的通信傍受：連合軍空母ユニットは、この攻撃の間、防御力が2上昇する。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

47＝近藤海軍中将：オランダ領東インド侵攻

〈軍事〉

活性化：南方または南方海域司令部

兵站値：7

水上飛行艇戦術：日本軍CAユニットは、この攻撃の間、攻撃力に2を加える。

48＝安達将軍：ニューギニア攻勢

〈軍事〉

活性化：南方または南方海域司令部

兵站値：5

条件：航空、陸上ユニットのみを活性化できる。

ボーナス：司令部もユニットも、活性化のために補給下である必要はない。しかし、ユニットは司令部の活性化範囲内でなくてはならない。

49＝諜報：JN25暗号の変更

〈リアクション〉

諜報：傍受（Intercept）

戦略カード1枚を引く。

50＝は号作戦：ビルマ侵攻

〈軍事〉

活性化：南方または南方海域司令部

兵站値：6

条件：航空、陸上ユニットのみを活性化できる。

51＝ヨーロッパの戦争：枢軸軍の局地的勝利

〈政治〉

現在のゲームターンの年に対応した以下の数値と同じ数の欄だけ、ヨーロッパの戦争マーカーの数を減少させる。

1942年：2

1943年：1

1944年：効果なし、

1945年：効果なし

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

52＝ヨーロッパの戦争：枢軸軍の局地的勝利

〈政治〉

現在のゲームターンの年に対応した以下の数値と同じ数の欄だけ、ヨーロッパの戦争マーカーの数を減少させる。

1942年：2

1943年：1

1944年：効果なし

1945年：効果なし

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

53＝ヨーロッパの戦争：枢軸軍の局地的勝利

〈政治〉

現在のゲームターンの年に対応した以下の数値と同じ数の欄だけ、ヨーロッパの戦争マーカーの数を減少させる。

1942年：2

1943年：1

1944年：効果なし

1945年：効果なし

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

54＝ヨーロッパの戦争：枢軸軍の局地的勝利

〈政治〉

現在のゲームターンの年に対応した以下の数値と同じ数の欄だけ、ヨーロッパの戦争マーカーの数を減少させる。

- 1942年：2
- 1943年：1
- 1944年：効果なし
- 1945年：効果なし

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

55＝ヨーロッパの戦争：枢軸軍の大勝利 〈政治〉

現在のゲームターンの年に対応した以下の数値と同じ数の欄だけ、ヨーロッパの戦争マーカーの数を減少させる。

- 1942年：3
- 1943年：2
- 1944年：1
- 1945年：効果なし

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

56＝ヨーロッパの戦争：枢軸軍の局地的勝利 〈政治〉

現在のゲームターンの年に対応した以下の数値と同じ数の欄だけ、ヨーロッパの戦争マーカーの数を減少させる。

- 1942年：2
- 1943年：1
- 1944年：効果なし
- 1945年：効果なし

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

57＝ヨーロッパの戦争：枢軸軍の局地的勝利 〈政治〉

現在のゲームターンの年に対応した以下の数値と同じ数の欄だけ、ヨーロッパの戦争マーカーの数を減少させる。

- 1942年：2
- 1943年：1
- 1944年：効果なし
- 1945年：効果なし

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

58＝西部戦隊：スマトラ侵攻 〈軍事〉

活性化：南方または南方海域司令部

兵站値：5

落下傘部隊：以下の条件を満たす場合、移動の前に、1個の活性化された日本軍航空ユニットの拡張航続範囲内の1ヘクスに日本軍支配マーカーを置き、オランダ連隊を除去する。

- そのヘクスに敵ユニットがない、もしくはオランダ軍連隊ユニットのみにより支配されている
- そのヘクスは、連合軍の非中立化航空Z O I 内にない

59＝中部戦隊：ボルネオ侵攻 〈軍事〉

活性化：南方または南方海域司令部

兵站値：5

落下傘部隊：以下の条件を満たす場合、移動の前に、1個の活性化された日本軍航空ユニットの拡張航続範囲内の1ヘクスに日本軍支配マーカーを置き、オランダ連隊を除去する。

- そのヘクスに敵ユニットがない、もしくはオランダ軍連隊ユニットのみにより支配されている
- そのヘクスは、連合軍の非中立化航空Z O I 内にない

60＝東部戦隊：セレベス侵攻 〈軍事〉

活性化：南方または南方海域司令部

兵站値：5

落下傘部隊：以下の条件を満たす場合、移動の前に、1個の活性化された日本軍航空ユニットの拡張航続範囲内の1ヘクスに日本軍支配マーカーを置き、オランダ連隊を除去する。

- そのヘクスに敵ユニットがない、もしくはオランダ軍連隊ユニットのみにより支配されている
- そのヘクスは、連合軍の非中立化航空Z O I 内にない

61＝神風攻撃 〈リアクション〉

攻撃時に、東京（3706）から11ヘクス以内で、かつ1個の日本軍航空ユニットの拡張航続範囲内で発生する1つの戦闘の前に使用すること。日本軍プレイヤーは連合軍の海上ユニットから2ステップを除去する（日本軍プレイヤーの選択。他に選択肢がない場合を除いて、ユニットを除去することはできない）。一方で、拡張航続範囲を使用する日本軍航空ユニットは、1ステップを失う（例えそれによって除去されることになっても）。攻撃する航空ユニットは活性化する必要はなく、補給下にいなくても構わない。それぞれの戦闘において使用できる神風カードは1枚のみだが、1つの攻撃においては、複数の戦闘でそれぞれ神風を使うことができる。

戦略カード1枚を引く。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

62＝神風攻撃 〈リアクション〉

攻撃時に、東京（3706）から11ヘクス以内で、かつ1個の日本軍航空ユニットの拡張航続範囲内で発生する1つの戦闘の前に使用すること。日本軍プレイヤーは連合軍の海上ユニットから2ステップを除去する（日本軍プレイヤーの選択。他に選択肢がない場合を除いて、ユニットを除去することはできない）。一方で、拡張航続範囲を使用する日本軍航空ユニットは、1ステップを失う（例えそれによって除去されることになっても）。攻撃する航空ユニットは活性化する必要はなく、補給下にいなくても構わない。それぞれの戦闘において使用できる神風カードは1枚のみだが、1つの攻撃においては、複数の戦闘でそれぞれ神風を使うことができる。

戦略カード1枚を引く。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

63＝神風攻撃 〈リアクション〉

攻撃時に、東京（3706）から11ヘクス以内で、かつ1個の日本軍航空ユニットの拡張航続範囲内で発生する1つの戦闘の前に使用すること。日本軍プレイヤーは連合軍の海上ユニットから2ステップを除去する（日本軍プレイヤーの選択。他に選択肢がない場合を除いて、ユニットを除去することはできない）。一方で、拡張航続範囲を使用する日本軍航空ユニットは、1ステップを失う（例えそれによって除去されることになっても）。攻撃する航空ユニットは活性化する必要はなく、補給下にいなくても構わない。それぞれの戦闘において使用できる神風カードは1枚のみだが、1つの攻撃においては、複数の戦闘でそれぞれ神風を使うことができる。

戦略カード1枚を引く。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

64＝天候：ハルゼーの台風 〈リアクション〉

連合軍の攻撃は取り消される。すべてのユニットは移動を開始したヘクスに戻る。日本軍プレイヤーは、取り消された攻撃で活性化された完全

戦力の1個連合軍CAまたはDDユニットを、減少戦力にすることができる（日本軍プレイヤーが選択する）。このイベントでは海上ユニットを減少状態にすることのみ可能で、除去することはできない。減少状態にすることが可能な敵海上ユニットがない場合、追加の効果はない。
戦略カード1枚を引く。
イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

65＝反撃：大和の特攻 〈リアクション〉

活性化：任意の司令部
諜報：傍受（Intercept）
兵站値：連合軍カードのOC値に1を加えた数値
条件：航空、海上ユニットのみを活性化することができる。戦闘後移動時に、大和ユニットが地図上にいる場合、戦闘に参加していてもいなくても、1ステップを失わなければならない。
イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

66＝神風攻撃 〈リアクション〉

攻撃時に、東京（3706）から11ヘクス以内で、かつ1個の日本軍航空ユニットの拡張航続範囲内で発生する1つの戦闘の前に使用すること。日本軍プレイヤーは連合軍の海上ユニットから2ステップを除去する（日本軍プレイヤーの選択。他に選択肢がない場合を除いて、ユニットを除去することはできない）。一方で、拡張航続範囲を使用する日本軍航空ユニットは、1ステップを失う（例えそれによって除去されることになっても）。攻撃する航空ユニットは活性化する必要はなく、補給下にいなくても構わない。それぞれの戦闘において使用できる神風カードは1枚のみだが、1つの攻撃においては、複数の戦闘でそれぞれ神風を使うことができる。
戦略カード1枚を引く。
イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

67＝日本陸軍／海軍：中央の合意 〈政治〉

このイベントは日本軍の陸海軍競争を終了させる。日本軍陸海軍競争マーカーを裏返し、戦略合意面にする。日本軍陸海軍競争マーカーが既に戦略合意面になっている場合、追加の効果はない。
ボーナス：このカードがイベントとしてプレイされた場合、日本軍は手持ちカードから自身の選択で1枚のカードを捨て札し、捨て札パイルから（除去カードからではない）カード1枚を補填することを選択できる。

68＝日本陸軍／海軍：中央の合意 〈政治〉

このイベントは日本軍の陸海軍競争を終了させる。日本軍陸海軍競争マーカーを裏返し、戦略合意面にする。日本軍陸海軍競争マーカーが既に戦略合意面になっている場合、追加の効果はない。ボーナス：このカードがイベントとしてプレイされた場合、日本軍は手持ちカードから自身の選択で1枚のカードを捨て札し、捨て札パイルから（除去カードからではない）カード1枚を補填することを選択できる。

69＝諜報：JN25暗号の変更 〈リアクション〉

諜報：傍受（Intercept）
戦略カード1枚を引く。

70＝諜報：JN25暗号の変更 〈リアクション〉

諜報：傍受（Intercept）
戦略カード1枚を引く。

71＝高高度迎撃機 〈軍事〉

2航空補充：日本軍は2航空補充ステップを受け取る。これらのステップは直ちに使用しても、記録しておいて以後のターンに使用することもできる。
ボーナス：以後の戦略戦争フェイズで、戦略爆撃の判定ダイスに+1修正を加える。この修正は、連合軍が東京から5ヘクス以内の補給可能航空基地を支配した時点で無効となる。記憶補助のため、高高度迎撃機マーカーをゲームターン記録表に置く。
イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

72＝空母への転換：増援 〈資源〉

3海上補充：日本軍プレイヤーは3海上補充ステップを受け取る。これらは補充ステップとして記録され、現行ターンまたは以後のターンに使用することができる。
イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

73＝蟻：日本軍のはしけ輸送増援 〈軍事〉

活性化：南方または南海司令部のみ
兵站値：3
ボーナス：連合軍がまだPTボートイベント（連合軍カード23）をプレイしていない場合、日本軍はASPマーカーをBarge面にする。日本軍は、連合軍がPTボートイベントをプレイしてその能力を打ち消すまで、はしけ移動を行えるようになる。
イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

74＝東京ローズ：アイバ・郁子・ダキノ夫人 〈政治〉

アメリカ政治動向を1減少させる。
イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

75＝潜水艦攻撃：魚雷による襲撃 〈リアクション〉

攻撃時の戦闘開始前に、活性化された連合軍海上ユニットに対して、または攻撃時に戦闘ヘクスが1つも宣言されなかった場合、活性化された連合軍海上ユニット1個に対して、ダイスを1つ振る。
0から4の場合：連合軍は1海上ステップを損失する（日本軍が選択する。ユニットを除去しても構わない）。
5から9の場合：効果はない。
戦略カード1枚を引く。

76＝剣作戦：日本軍の義烈落下傘部隊によるB29基地の攻撃 〈軍事〉

活性化：任意の司令部
兵站値：1
条件：任意の航空または海上ユニット、及び1個までの旅団サイズの陸上ユニットを活性化することができる。
ボーナス：連合軍プレイヤーがB29爆撃機ユニットを東京（3706）から8ヘクス以内に、または中国ボックス内に保有している場合、日本軍プレイヤーはダイスを1つ振る。
0から4の場合：B29は1ステップを損失する（日本軍が選択する）。
5から9の場合：効果なし。
イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

77＝燃料の欠乏：日本軍の艦隊再配置 〈資源〉

燃料の欠乏のため、日本軍プレイヤーは連合艦隊司令部と最大4ユニットまでの海上ユニット（種類は問わず）を、現在いるヘクスから、資源ヘクスから3ヘクス以内にあるいずれかの港湾ヘクスに移動させることができる。この司令部と海上ユニットの移動では、連合軍の非中立化航空Z O Iに入ることはできない。

78＝台南航空ユニット：増援 〈資源〉

日本軍プレイヤーは台南航空ユニットを受け取る。このユニットは、補給下の日本軍司令部の指揮範囲内にある、いずれかの補給下で自軍支配下の航空基地に配置する。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

79＝テニアン襲撃：日本軍のB29基地攻撃 〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：1

条件：任意の航空または海上ユニット、及び1個までの旅団サイズの陸上ユニットを活性化することができる。

ボーナス：連合軍プレイヤーがB29爆撃機ユニットを東京(3706)から8ヘクス以内に、または中国ボックス内に保有している場合、日本軍プレイヤーはダイスを1つ振る。

0から4の場合：B29は1ステップを損失する（日本軍が選択する）。

5から9の場合：効果なし。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

80＝潜水艦搭載航空機によるパナマ運河攻撃：伊400潜 〈資源〉

次ターンの連合軍の増援は遅延する。それらの増援ユニットが到着した時点で、遅延ボックスに置くこと。増援が既に遅延している場合、追加の効果はない。記憶補助のため、パナマ運河攻撃マーカーをゲームターン記録表上に置くこと。

戦略カード1枚を引く。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

81＝神風攻撃 〈リアクション〉

攻撃時に、東京(3706)から11ヘクス以内で、かつ1個の日本軍航空ユニットの拡張航続範囲内で発生する1つの戦闘の前に使用すること。日本軍プレイヤーは連合軍の海上ユニットから2ステップを除去する（日本軍プレイヤーの選択。他に選択肢がない場合を除いて、ユニットを除去することはできない）。一方で、拡張航続範囲を使用する日本軍航空ユニットは、1ステップを失う（例えそれによって除去されることになっても）。攻撃する航空ユニットは活性化する必要はなく、補給下にいなくても構わない。それぞれの戦闘において使用できる神風カードは1枚のみだが、1つの攻撃においては、複数の戦闘でそれぞれ神風を使うことができる。

戦略カード1枚を引く。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

82＝インド労働者の蜂起 〈政治〉

インドマーカーをIndia Revoltの方向に1ボックス動かす。既にIndia Revoltボックスにある場合は、追加の効果はない。

ボーナス：連合軍は次のゲームターンに1陸上補充ステップを失う。その他の陸上補充ステップは、次ターンの間、非イギリス連邦軍の陸上ユニットに対してのみ使用できる。

83＝ジャワ島侵攻：ジャワ海海戦 〈軍事〉

活性化：南方司令部のみ

兵站値：4

酸素魚雷：日本軍のCA、CL、APDユニットは、この攻撃の間、攻撃力が2増加する。

84＝諜報：JN25暗号の変更 〈リアクション〉

諜報：傍受(Intercept)

戦略カード1枚を引く。

85＝反撃：コロンバンガラ海戦 〈リアクション〉

活性化：任意の司令部

諜報：傍受(Intercept)

兵站値：連合軍カードのOC値と同じ数値

条件：海上ユニットのみを活性化することができる。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

86＝潜水艦攻撃：伊58号のインディアナポリス撃沈 〈リアクション〉

攻撃時、活性化された連合軍海上ユニットに対する全ての戦闘終了後に、または攻撃時に戦闘ヘクスが1つも宣言されなかった場合には活性化された連合軍海上ユニット1個に対して、ダイスを1つ振る。

0から7の場合：連合軍は1海上ステップを損失する

（日本軍が選択する。ユニットを除去しても構わない）。

8から9の場合：効果はない。

戦略カード1枚を引く。

【連合軍戦略カードイベント】

1＝パターン死の行進：残虐行為 〈政治〉

日本軍がマニラ(2813)を支配している場合、アメリカ政治動向を1増加させる。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

2＝大本営の論争：日本陸海軍の競争 〈政治〉

日本陸海軍競争マーカーを戦略合意面から陸海軍競争面へ裏返す。陸海軍競争が既に有効な場合、追加の効果はない。

戦略カード1枚を引く。

3＝カーティン首相 〈資源〉

オーストラリア防衛への不安から、オーストラリア軍部隊を中東から撤収させる

2陸上補充：オーストラリア軍は2陸上補充ステップを獲得する。これらの補充ステップは直ちに使用しなければならず、オーストラリア軍陸上ユニットを減少面から完全戦力にするか、または除去ユニット置き場のユニットを減少戦力または完全戦力状態でいずれかの補給下にある自軍港湾に配置する。使用しなかった補充は失われる。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

4＝アルカディア会議 〈政治〉

このイベントカードは、アメリカ陸海軍の競争を終結させる。アメリカ陸海軍競争マーカーを戦略合意面に裏返す。アメリカ陸海軍競争マーカーが既に戦略合意面になっている場合、追加の効果はない。

ボーナス:連合軍プレイヤーはABDA司令部を受け取り、ジャワ、ボルネオ、スマトラ、セレベスにあるいずれかの補給下の自軍港湾に配置する。この条件に該当する港湾がない場合、この司令部は残るゲーム期間を通じて、プレイから除去される。増援司令部を非中立化敵Z O Iに配置することはできない。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

5＝反撃：マタドール作戦：マレーへの先制攻撃 〈リアクション〉

活性化：任意の司令部

兵站値：3

諜報：傍受（Intercept）

条件：ASPを使用する攻撃はできない。

ボーナス：早期警戒により、連合軍の航空ユニットはこの戦場で防御力が2増加する。

6＝ドゥーリトル襲撃：アメリカ軍爆撃機の日本攻撃 〈政治〉

アメリカ政治動向を1増加させる。このイベントのプレイは日本軍カード6：「ドゥーリトル襲撃への報復」の使用条件となる。記憶補助のため、ドゥーリトル襲撃マーカーをゲームターン記録表上に置く。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

7＝「ビネガー」ジョー・スティルウェル：ビルマ攻撃 〈軍事〉

活性化：SEAC司令部のみ

兵站値：4

条件：航空、陸上ユニットのみを活性化できる。

メリルの略奪者たち：この攻撃における全ての陸上戦闘で、連合軍プレイヤーは第5307臨時混成部隊の支援により、ダイスの目に2を加える。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

8＝諜報：オーストラリア沿岸監視隊 〈リアクション〉

諜報：傍受（Intercept）

条件：この攻撃で日本軍航空または海上ユニットが活性化されている場合にのみ使用できる。

戦略カード1枚を引く。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

9＝オリンピック・コロネット作戦：日本侵攻 〈軍事〉

活性化：アメリカ軍SW Pac司令部、またはC Pac司令部のみ

兵站値：12

条件：このカードをイベントとして使用するためには、少なくとも日本列島のいずれか1カ所が戦闘ヘクスとして宣言されなければならない、そのヘクスで陸上戦闘が発生する可能性があるようにしなければならない。

ボーナス：連合軍はこの攻撃で使用するために、一時的に4ASPを獲得する。

10＝ダグラス・マッカーサー將軍：太平洋優先戦略 〈政治〉

このイベントカードは、アメリカ陸海軍の競争を終結させる。アメリカ陸海軍競争マーカーを戦略合意面に裏返す。アメリカ陸海軍競争マーカーが既に戦略合意面になっている場合、追加の効果はない。

ボーナス：このカードがイベントとしてプレイされた場合、連合軍は手持ちカードから自身の選択で1枚のカードを捨て札し、捨て札パイルから（除去カードからではない）カード1枚を補填することを選択できる。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

11＝ヨーロッパの戦争：連合軍の局地的勝利 〈政治〉

現在のゲームターンの年に対応した以下の数値と同じ数の欄だけ、ヨーロッパの戦争マーカーの数を増加させる。

1942年：1

1943年：1

1944年：2

1945年：3

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

12＝諜報：ロシュフォード中佐：ヒボの成功－JN25の暗号解読 〈リアクション〉

諜報：要撃（Ambush）

ボーナス：この攻撃におけるすべての航空海上戦闘で、修正後のダイスの目が9以上の場合、連合軍プレイヤーはクリティカルヒットを得る。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

13＝ウォッチタワー作戦：ガダルカナル侵攻 〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：5

諜報：奇襲（Surprise Attack）

条件：陸上ユニットは最大で1個ユニットのみ活性化できる。

14＝ヨーロッパの戦争：連合軍の局地的勝利 〈政治〉

現在のゲームターンの年に対応した以下の数値と同じ数の欄だけ、ヨーロッパの戦争マーカーの数を増加させる。

1942年：1

1943年：1

1944年：2

1945年：3

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

15＝英雄的修理：戦闘時緊急修理 〈資源〉

超人的な修理の努力によって、珊瑚海海戦で損害を受けたヨークタウンは、ミッドウェイで戦闘に参加することが可能となった

2海上補充：連合軍はアメリカ軍2海上補充ステップを獲得する。これらの補充ステップは直ちに使用しなければならず、使用されなかった補充は失われる。連合軍が除去ユニット置き場から海上ユニットをゲームに戻した場合、アメリカ軍または統合軍司令部の指揮範囲内にある、いずれかの補給下の自軍港湾に配置する。

16＝マキン島襲撃：アメリカ軍の特別上陸隊 〈軍事〉

日本列島を除くアメリカ軍司令部の指揮範囲内のヘクスにいる1個の日本軍航空ユニット（連合軍プレイヤーが選択する）は、1ステップを失う。これにより、そのユニットが除去されることになっても構わない。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

17＝中国への空輸 〈資源〉

中国へのヒマラヤ作戦：ゲームの残りの期間を通じて、ビルマロードマーカーをNo HumpからHumpに裏返す。

ボーナス：AVG航空ユニット（通常では補充を受けられない）または第14AF航空ユニットのいずれか1ユニットが北インド、ビルマ、または中国ボックスにいる場合、直ちに1補充ステップを受け取る。この

補充によって、除去された第14AFユニット(AVGユニットは不可)を、北インドまたはビルマにある、いずれかの補給下の自軍航空基地に戻すこともできる。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

18=エドウィン・ブーズ：防衛顧問

〈資源〉

海軍組織を再編成するためにノックス海軍長官によって雇われたアメリカ軍顧問は、作戦の改善と効率的な生産をもたらした連合軍プレイヤーは直ちに以後の各ゲームターン1強襲上陸乗船ポイントを受け取る。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

19=アナキン作戦：ビルマ攻勢

〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：3

条件：陸上、航空ユニットのみを活性化できる。

20=ゴメリーとハルゼーの交替：攻撃精神

〈軍事〉

活性化：ハルゼーS Pac司令部のみ

兵站値：4

条件：ゴメリーS Pac司令部が地図上にある場合、これを除去し、その場所にハルゼー司令部を置く。ゴメリー司令部がまだプレイに登場していない場合、ゲームから取り除き、ハルゼー司令部をプレイに登場させ、いずれかの補給下の自軍港湾に配置する。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

21=カートホイール作戦：ビスマルク防壁の突破

〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：SW Pac司令部の場合6、
その他の司令部の場合4

22=オード・ウィングート：チンディット

〈リアクション〉

ビルマまたは北インドでの日本軍の作戦において、1個日本軍陸上ユニットの活性化を、連合軍プレイヤーの選択で取り消す。活性化を取り消されたユニットは、移動を開始したヘクスに戻る。

77SF旅団：連合軍は次のゲームターンに、第77特別旅団を増援として受け取る(遅延することはできない)。記憶補助のため、同旅団ユニットをゲームターン記録表上に置く。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

23=PTボート

〈資源〉

このイベントは、後の大統領ジョン・F・ケネディが指揮した魚雷艇PT109が撃沈された、ソロモン諸島におけるはしけ輸送妨害作戦を表している

日本軍AS Pマーカーを、No Barge 面に裏返す。日本軍のはしけ(日本軍カード73)が、この時点でまだプレイされていない場合、PTボートイベントが以後のゲームターンで優先する。記憶補助のため、PTボートマーカーをゲームターン記録表に置く。

戦略カード1枚を引く。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

24=反跳爆撃：ビスマルク海の戦い

〈リアクション〉

日本軍は以後のゲームターンを通じて、1強襲上陸乗船ポイントを失う。

ただしそれが最後の1AS Pの場合は失われない。

現在の攻撃で、活性化された日本軍CA、CL、APD海上ユニットがアメリカ軍非LRB航空ユニットの拡張航続範囲内に移動してきた場合、戦闘の前にいずれか1個の日本軍CA、CL、APDユニットは1ステップを損失する(これにより、そのユニットが除去されることになっても構わない)。このアメリカ軍航空ユニットは、活性化されている必要はなく、非補給下であっても構わない。該当するユニットが複数ある場合、日本軍プレイヤーが選択する。

戦略カード1枚を引く。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

25=リリパット作戦：ブナ、ニューギニア攻勢

〈軍事〉

活性化：SW Pac司令部のみ

兵站値：3

条件：アメリカ軍航空ユニット、及びアメリカ/オーストラリア軍陸上ユニットのみを活性化できる(連合軍司令部の国籍制限ルールの例外)。

アメリカ軍予備兵の前線投入：この攻撃で、アメリカ軍陸上ユニットの攻撃力は1減少する。

26=諜報：アメリカ陸軍の日本陸軍暗号の解読

〈リアクション〉

諜報：要撃(Ambush)

ボーナス：この攻撃の間は、連合軍は通常の要撃による航空海上戦闘のダイスの目修正に加えて、陸上戦闘でも+4のダイス目修正を得る。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

27=ヴェンジャンス作戦：山本長官の死

〈軍事〉

日本軍山本連合艦隊司令部を現在地ヘクスから直ちに除去し、日本軍小澤連合艦隊司令部をそのヘクスに配置する。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

28=クロニクル作戦：ウッドラーク島作戦

〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：3

ボーナス：陸上ユニットが敵ユニットのいない1ヘクス島に上陸した場合、日本軍のいずれかのリアクションの前に、すべての隣接する敵ユニットのいない1ヘクス島に連合軍支配マーカーを置く。

29=トーネイル作戦：ニューギニア侵攻

〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：4

砲撃支援：この攻撃のすべての陸上戦闘で、連合軍は+1のダイスの目修正を得る。

30=サンドクラブ荘作戦：アッツ、キスカの奪回

〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：4

条件：日本軍がアリューシャン列島(ヘクス4600から5100まで)の1つまたは複数のヘクスを支配している場合、このカードは必ずイベントとして使用しなくてはならず、その場合は、一カ所以上のアリューシャンの日本軍ヘクスを戦闘ヘクスとして宣言しなくてはならない。このような戦闘を行えない場合は、このカードは捨て札にしなくてはならない。アリューシャン列島に日本軍支配ヘクスがない場合、このカードはOCとして使用できる。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

31＝暗黒の日：アメリカ軍のニューギニア空襲

〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：6

条件：航空ユニットのみを活性化できる。

32＝リノ作戦Ⅱ：ラバウル侵攻

〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：アメリカ軍SW Pac司令部の場合7、
その他の司令部の場合4

33＝クオドラント会議：ビルマ攻勢

〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：3

条件：航空、陸上ユニットのみを活性化できる。

ボーナス：このイベントはアメリカ陸海軍競争を終了させる。アメリカ陸海軍競争マーカーを戦略合意面に裏返す。アメリカ陸海軍競争マーカーが既に戦略合意面である場合、追加の効果はない。

さらに、連合軍は、ジャラートに戦略輸送ルートを直ちにコストなしで建設することができる。もしすでにジャラートのルートが建設されている場合は、レドまたはインパールに建設することができる。

34＝カルヴェリン作戦：スマトラ侵攻

〈軍事〉

活性化：統合またはイギリス連邦軍のいずれかの司令部

兵站値：4

条件：イギリス連邦軍ユニットのみを活性化できる。

35＝アッシュ作戦：ペララペラ侵攻

〈軍事〉

活性化：ANZAC司令部のみ

兵站値：2

諜報：奇襲 (Surprise Attack)

条件：航空、海上ユニットを活性化できる。陸上ユニットはニュージーランド軍第3師団のみを活性化できる。

36＝チェリーブラッサム作戦：ブーゲンビル上陸

〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：5

ボーナス (アーレイ・パーク)：この攻撃で、アメリカ軍C Aユニットは攻撃力が2増加する。

37＝ガルバニック作戦：ギルバート諸島侵攻

〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：6

諜報：奇襲 (Surprise Attack)

条件：陸上ユニット (規模は問わず) は1個ユニットのみを活性化できる。

バンザイ突撃：この攻撃で、1ヘクス島で陸上戦闘が発生した場合、連合軍は陸上戦闘のダイスの目に2を加える。

38＝ターザン作戦：ビルマ攻勢

〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：4

条件：連合軍プレイヤーは陸上、航空ユニットのみを活性化できる。地図上に中国陸軍ユニットが存在し、そのユニットが司令部の指揮範囲内にある場合、活性化ユニットのうち1つは中国軍ユニットでなければならない。使用可能な中国軍ユニットがない場合、この条件は無視される。

39＝セクスタント会議：ビルマロード

〈政治〉

このイベントはアメリカ陸海軍競争を終了させる。アメリカ陸海軍競争マーカーを戦略合意面に裏返す。アメリカ陸海軍競争マーカーが既に戦略合意面である場合、追加の効果はない。

ボーナス：連合軍プレイヤーは直ちに中国軍3陸上補充ステップと、連合軍1航空補充ステップを獲得する。これらの補充ステップは直ちに補給下のユニットに対して使用しなければならない (蓄えておくことはできない)。連合軍航空補充は、中国ボックス内の航空ユニットに使用できる。

さらに、連合軍は、ジャラートに戦略輸送ルートを直ちにコストなしで建設することができる。もしすでにジャラートのルートが建設されている場合は、レドまたはインパールに建設することができる。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

40＝デクステラティ作戦：ニューブリテン侵攻

〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：アメリカ軍SW Pac司令部の場合5、
その他の司令部の場合3

41＝ヨーロッパの戦争：連合軍の局地的勝利

〈政治〉

現在のゲームターンの年に対応した以下の数値と同じ数の欄だけ、ヨーロッパの戦争マーカーの数を増加させる。

1942年：1

1943年：1

1944年：2

1945年：3

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

42＝ヨーロッパの戦争：連合軍の局地的勝利

〈政治〉

現在のゲームターンの年に対応した以下の数値と同じ数の欄だけ、ヨーロッパの戦争マーカーの数を増加させる。

1942年：1

1943年：1

1944年：2

1945年：3

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

43＝日本陸軍／海軍の論争

〈政治〉

マーシャル諸島の失陥は、戦略論争を激化させた

日本軍陸海軍競争マーカーを戦略合意面から陸海軍競争面に裏返す。日本陸海軍競争マーカーが既に陸海軍競争面になっている場合、追加の効果はない。

戦略カード1枚を引く。

44＝スクエアベグ作戦：グリーン諸島侵攻

〈軍事〉

活性化：ANZAC司令部のみ

兵站値：2

諜報：奇襲 (Surprise Attack)

条件：任意の航空、海上ユニットを活性化できるが、陸上ユニットはニュージーランド軍第3師団のみを活性化できる。

45＝フリントロック作戦：マーシャル諸島侵攻 〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：C Pac司令部の場合8、
その他の司令部の場合4

46＝ブルワー作戦：アドミラル諸島侵攻 〈軍事〉

活性化：SW Pac司令部のみ

兵站値：1

諜報：奇襲 (Surprise Attack)

ボーナス (マッカーサーの海軍)：アメリカ陸海軍が競争中の場合にのみ適用される。連合軍プレイヤーはアメリカ海軍ユニット、またはアメリカ陸軍ユニットと1個までの空母以外の海上ユニットを活性化することができる。

47＝ヨーロッパの戦争：連合軍の大勝利 〈政治〉

現在のゲームターンの年に対応した以下の数値と同じ数の欄だけ、ヨーロッパの戦争マーカーの数を増加させる。

1942年：1

1943年：2

1944年：3

1945年：3

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

48＝新生中国軍：スティルウェルのビルマ攻勢 〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：SEAC司令部の場合4、
その他の司令部の場合3

条件：陸上、航空ユニットのみ活性化できる。

ボーナス：連合軍は、減少した中国軍ユニットを完全戦力にするための、中国軍1陸上補充ステップを受け取る。この補充ステップは攻撃の開始時に、移動の前に使用する。蓄えておくことはできず、適切な中国軍ユニットがない場合には失われる。さらに加えて、活性化司令部の指揮範囲内にいるすべての中国陸軍ユニットは、活性化コストを消費することなく活性化させることができる。

49＝ローズベルトの重慶恫喝：中国軍の攻勢 〈政治〉

中国マーカーをStable Frontの方向に右に1欄進める。このイベントにより中国マーカーがStable Frontに達する場合には、効果なしとする。
イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

50＝トルネード機動部隊：ホランジャ侵攻 〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：アメリカ軍SW Pac司令部の場合4、
その他の司令部の場合3

ボーナス (マッカーサーの海軍)：アメリカ陸海軍が競争中で、SW Pacが活性化司令部の場合にのみ適用される。連合軍プレイヤーはアメリカ海軍ユニット、またはアメリカ陸軍ユニットと1個までの空母以外の海上ユニットを活性化することができる。

51＝シェンノート：第14航空軍の攻撃 〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：4

条件：航空ユニットのみを活性化できる。

ボーナス：連合軍プレイヤーは非L R Bの第14AF航空ユニットを受け取り、補給下の北インドの自軍航空基地、または中国ボックスに配置する。いずれにも配置不可能な場合に限って、その他のいずれかの補給下の自軍航空基地に配置できる。アメリカ軍AVG航空ユニットがプレイ上に存在している場合、直ちにゲームから除去する。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

52＝ローズベルト、ニミッツ、マッカーサー：アメリカ陸海軍の競争終結 〈政治〉

このイベントはアメリカ陸海軍競争を終了させる。アメリカ陸海軍競争マーカーを戦略合意面に裏返す。アメリカ陸海軍競争マーカーが既に戦略合意面である場合、追加の効果はない。

ボーナス：このカードがイベントとしてプレイされた場合、連合軍は手持ちカードから自身の選択で1枚のカードを捨て札し、捨て札パイルから(除去カードからではなく)カード1枚を補填することを選択できる。
イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

53＝フォーリジャー作戦Ⅱ：サイパン・テニアン侵攻 〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：アメリカ軍C Pac司令部の場合6、
その他の司令部の場合4

54＝ハリケーン機動部隊：ビアク侵攻 〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：アメリカ軍SW Pac司令部の場合4、
その他の司令部の場合3

55＝フォーリジャー作戦：マリアナ諸島侵攻 〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：アメリカ軍C Pac司令部の場合6、
その他の司令部の場合4

マリアナの七面鳥撃ち：この攻撃で、日本軍空母ユニットの攻撃力は2減少する。加えて攻撃終了時に、活性化された、または戦闘ヘクスにいる日本軍1個航空ユニットは、1ステップを損失する(連合軍プレイヤーの選択による)。これにより、そのユニットが除去されることになっても構わない。

56＝タイフーン機動部隊：ニューギニア・フォーヘルコップ侵攻 〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：アメリカ軍SW Pac司令部の場合4、
その他の司令部の場合3

57＝アクシアム：イギリス軍ラングーン・シンガポール上陸作戦 〈軍事〉

活性化：イギリス連邦軍または統合軍のいずれかの司令部

兵站値：5

条件：すべてのイギリス連邦軍と中国軍ユニット、及びアメリカ軍航空ユニットのみを活性化できる。

58＝ロムルス作戦：イギリス軍アラカン攻勢 〈軍事〉

活性化：SEAC司令部のみ

兵站値：4

条件：すべてのイギリス連邦軍と中国軍ユニット、及びアメリカ軍航空ユニットのみを活性化できる。

59＝諜報：ウルトラ情報：日本軍ビルマ作戦の解説 〈リアクション〉

諜報：傍受（Intercept）

戦略カード1枚を引く。

60＝第20爆撃機集団：中国からのB29襲来 〈軍事〉

B29航空ユニットが中国ボックスにある場合、日本軍の手持ちカード1枚を不作為に選び除去する。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

61＝潜水艦攻撃：ウグイ狩り 〈リアクション〉

レイテ湾の戦いに先立ち、数隻の日本軍巡洋艦は潜水艦により撃沈、あるいは損傷を受けた

活性化された日本軍海上ユニットに対するリアクション戦闘の前に、または攻撃時に戦闘ヘクスが1つも宣言されなかった場合は活性化された日本軍海上ユニット1個に対して、ダイスを1つ振る。

0から4の場合：日本軍は1海上ステップを損失する（日本軍が選択する）。

5から7の場合：日本軍は2海上ステップを失う。（日本軍が選択する。ユニットを除去しても構わない）

8か9の場合：効果はない。

戦略カード1枚を引く。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

62＝キング作戦Ⅱ：Aデー「私は帰った」：レイテ侵攻 〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：アメリカ軍SW Pac司令部の場合8、
その他の司令部の場合6

条件：フィリピンの少なくとも1ヘクスが戦闘ヘクスとして宣言される場合にのみ、イベントとしてプレイできる。

ボーナス：アメリカ陸軍ユニットは1ヘクス島に対して、海兵隊と一緒にでなくても強襲上陸を行うことができる。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

63＝スタイルメイト作戦：ペレリュー、ウリティ侵攻 〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：アメリカ軍C Pac司令部の場合6、
その他の司令部の場合4

64＝トレードウィンド機動部隊：モロタイ侵攻 〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：アメリカ軍SW Pac司令部の場合4、
その他の司令部の場合3

65＝マッカーサーの「道義的義務」：アメリカのフィリピン侵攻 〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：アメリカ軍SW Pac司令部の場合8、
その他の司令部の場合6

条件：フィリピンの少なくとも1ヘクスが戦闘ヘクスとして宣言される場合にのみ、イベントとしてプレイできる。

ボーナス：このイベントはアメリカ陸海軍競争を終了させる。アメリカ陸海軍競争マーカーを戦略合意面に裏返す。アメリカ陸海軍競争マーカーが既に戦略合意面である場合、追加の効果はない。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

66＝ヨーロッパの戦争：連合軍の大勝利 〈政治〉

現在のゲームターンの年に対応した以下の数値と同じ数の欄だけ、ヨーロッパの戦争マーカーの数を増加させる。

1942年：1

1943年：2

1944年：3

1945年：3

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

67＝カーティス・ルメイ：日本の焼夷弾爆撃 〈軍事〉

B29航空ユニットが、東京を航続範囲内に収めるヘクス（中国ボックスではなく）にいる場合、日本軍の手持ちカード1枚を不作為に選び除去する。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

68＝潜水艦攻撃：アーチャーフィッシュの信濃撃沈 〈リアクション〉

活性化された日本軍海上ユニットに対するリアクション戦闘の後に、または攻撃時に戦闘ヘクスが1つも宣言されなかった場合には活性化された日本軍海上ユニット1個に対して、ダイスを1つ振る。

0から7の場合：日本軍は1海上ステップを損失する（連合軍が選択する。ユニットを除去しても構わない）。

8か9の場合：効果はない。

戦略カード1枚を引く。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

69＝Sーデイ：マッカーサーのルソン侵攻 〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：アメリカ軍SW Pac司令部の場合8、
その他の司令部の場合6

第11空挺師団：第11空挺師団が、活性化されずに、任意の補給下のアメリカ軍航空ユニットとともに航空基地にいる場合、同師団を日本軍非中立化航空ZOI外であり、かつスタックしている航空ユニットの拡張航続範囲（LRBの場合は通常航続範囲）内にある、非占領下のいずれかのヘクスに配置することができる。

70＝スリムのビルマ攻勢 〈軍事〉

活性化：SEAC司令部のみ

兵站値：6

条件：イギリス連邦軍または中国軍ユニット、またはアメリカ軍航空ユニットのみを活性化できる。

ボーナス：連合軍プレイヤーは第7機甲旅団を受け取る。第7機甲旅団ユニットを、インドまたはビルマにある、補給下の任意の自軍港湾ヘクスに配置する。この条件を満たす港湾がない場合、同旅団ユニットはゲームから完全に除去される。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

71＝勝利のプラン：マッカーサーのフィリピン解放 〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：アメリカ軍SW Pac司令部の場合6、

その他の司令部の場合 4

72＝ハルゼー：日本への空母襲撃 〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：アメリカ軍C Pac司令部の場合 8、
その他の司令部の場合 4

ボーナス：この攻撃で、日本列島ヘクスでの戦闘にアメリカ軍空母ユニットが参加する場合、日本軍が直ちに天候リアクションカードを使用しない限り、連合軍は日本軍の手持ちカード 1 枚を無作為に選び、除去する。

73＝ヨーロッパの戦争：連合軍の大勝利 〈政治〉

現在のゲームターンの年に対応した以下の数値と同じ数の欄だけ、ヨーロッパの戦争マーカーの数を増加させる。

1942年：1

1943年：2

1944年：3

1945年：3

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

74＝アイスバーグ作戦：沖縄侵攻 〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：アメリカ軍C Pac司令部の場合 8、
その他の司令部の場合 4

条件：連合軍 1 個陸上ユニットは、東京から 10 ヘクス以内のヘクスに強襲上陸移動をしなければならない。それ以外の場合には、このカードをOCとしてのみ使用できる。

75＝デタッチメント作戦：硫黄島 〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：アメリカ軍C Pac司令部の場合 8、
その他の司令部の場合 4

条件：連合軍 1 個陸上ユニットは、東京から 10 ヘクス以内のヘクスに強襲上陸移動をしなければならない。それ以外の場合には、このカードをOCとしてのみ使用できる。

76＝オーボエ：オーストラリア軍ボルネオ侵攻 〈軍事〉

活性化：任意の司令部

兵站値：5

条件：すべての国籍の航空、海上ユニット、及びオーストラリア軍陸上ユニットのみを活性化できる。

77＝毛沢東：共産軍の攻撃 〈政治〉

中国マーカーをStable Frontの方向に右に 1 欄進める。このイベントにより中国マーカーがStable Frontに達する場合には、効果なしとする。
イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

78＝潜水艦攻撃：イギリス軍X艇のシンガポール攻撃 〈リアクション〉

攻撃時の戦闘フェイズ開始前、または戦闘ヘクスが 1 つも宣言されなかった場合は攻撃の終了時に、ダイスを 1 つ振る。

0 から 7 の場合：日本軍は 1 海上ステップを損失する（連合軍が選択する。ユニットを除去することになっても構わない）。

8 か 9 の場合：効果はない。

標的となる海上ユニットは非活性化状態であり、日本列島以外の港湾ヘクスにいないなければならない。

戦略カード 1 枚を引く。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

79＝ソビエトの満洲侵攻 〈政治〉

満洲：東条総理が既に辞任している場合：このカードはイベントとしてプレイしなければならない、以下の追加の効果が発生する。

・日本軍は以後のゲームターンを通じて 2 個資源ヘクス（3302、3303）を失う。両ヘクスにソビエト国旗マーカーを置くこと。この 2 ヘクスは、このターンのProgress of Warの成果ヘクスとしてカウントされる。
このカードは、東条がまだ辞任していない場合は、OCとしてのみプレイすることができる。

ボーナス：中国政府が崩壊していない場合、中国マーカーをStable Frontの方向に、右に 2 欄進める。このイベントにより、中国マーカーを「Stable Front」欄まで進めてもよい。

再シャッフル：OCとしてプレイ、または捨て札にされた場合は、このカードをデッキに戻した上で、ゲームターン終了時にデッキを再シャッフルする。「満洲」イベントが発生した場合、このカードを完全にデッキから除去し、再シャッフルは行わない。

このカードは将来攻撃カードとしてプレイすることはできない。

80：新たな潜水艦戦術：日本軍護衛部隊の壊滅 〈軍事〉

このカードのプレイは、残るゲーム期間を通じて、日本軍カード 37 と 38 に優先する。これらのカードがまだプレイされていなくても同様である。日本軍護衛マーカーをゲームから取り除き、日本軍は残るゲーム期間を通じて、潜水艦戦争のすべてのダイス目修正を失う。

戦略カード 1 枚を引く。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

81＝中国の攻撃：桂林、柳州の反撃 〈政治〉

中国マーカーをStable Frontの方向に右に 1 欄進める。このイベントにより中国マーカーがStable Frontに達する場合には、効果なしとする。

82＝中国の攻撃：長沙、衡陽の戦い 〈政治〉

中国マーカーをStable Frontの方向に右に 1 欄進める。このイベントにより中国マーカーがStable Frontに達する場合には、効果なしとする。

83＝中国の攻撃：中部湖南の戦い 〈政治〉

中国マーカーをStable Frontの方向に右に 1 欄進める。このイベントにより中国マーカーがStable Frontに達する場合には、効果なしとする。

84：アメリカ軍空母の強襲 〈軍事〉

活性化：アメリカ軍C Pac司令部のみ

兵站値：0

諜報：奇襲（Surprise Attack）この諜報条件は、リアクションカードで変更することは出来ない。

条件：アメリカ軍空母ユニットのみ活性化することができる。このカードは天候リアクションでキャンセルさせることはできない。

イベントとして使用した場合、プレイから除去する。

ゲームシークエンス概略

1 戦略フェイズ

1.1 増援セグメント

両プレイヤーは増援を受け取り、「10.1 増援」にしたがって配置する。

1.2 補充セグメント

両プレイヤーは補充を受け取り、「11.0 補充」にしたがって配置する。

1.3 戦略戦争セグメント

連合軍プレイヤーは「12.0 戦略戦争」にしたがって、潜水艦戦争と戦略爆撃を行う。

1.4 カード引きセグメント

2 攻撃フェイズ

2.1 イニシアティブセグメント

2.2 攻撃セグメント

3 政治フェイズ

3.1 国家状態セグメント

ルール 13.0 にしたがって、降伏条件を満たしている国家は降伏する。

3.2 アメリカ政治動向セグメント

ルール 16.4 にしたがって、アメリカ政治動向マーカーを調整する。

4 損耗フェイズ

すべての陸上／航空ユニットは補給状態をチェックする（ルール 6.2）。補給下でないユニットは損耗する。すでに減少戦力のユニットは、除去される可能性がある。

5 ターン終了フェイズ

このフェイズにアメリカ政治動向がゼロ（交渉）にあれば、日本が勝利する。連合軍の自動的勝利の条件が満たされていれば、連合軍が勝利する。これがゲームの最終ターンであれば、シナリオの設定にしたがって勝利者を決定する。上記すべてがあてはまらない場合は、ゲームターンマーカーを一つ進めて、各種マーカーを調整し、新たなターンを始める。

Empire of the Sun Card Driven Solitaire System (CDSS) ルール

はじめに

このソリテアシステムは、対戦相手がいないか、一人プレイが主なプレイスタイルの人に、より強いソロプレイをしていただくためのものである。仮想マーク・ハーマンあるいは、私の戦略的思考経路が、あなたに對戦をいどむと思っていただければよい。このルールの中では、ノンプレイヤー（仮想対戦相手）のことをエラスムスと呼ぶことにする。この名は SF のデューン砂の惑星シリーズに登場する邪悪な感情を持ったロボットから借用したものだ。エラスムスの目的はあなたを打ち負かすことだ。だが、彼はたいへん傲慢なロボットなので、彼の戦略的思考は常にあなたに明らかにされている。これはあなたにとって大きな利点ではあるが、それでも十分に楽しめるソロプレイをあなたに提供できることと思う。

第一のルール

もし仮にエラスムスをソロで打ち破ったとしても、あまり喜びすぎないこと。このシステムの目的は、あなたに楽しいソロプレイ体験を提供しつつ、実際に人間と対戦したときのためにこのゲームのプレイをいかに改善するか学んでいただくことにある。私は自分の戦略的思考回路を方針決定のためのフローチャート (Decision Chart) にするために最善を尽くしたつもりだが、このゲームを 10 年間プレイした後になっても、いまだにこれまでに見たことのないゲーム状況を経験し続けている。これはゲームデザイナーとしては嬉しいことであるが、全てを網羅するソリテアシステムを作る上では頭痛のたねであった。両陣営の 84 枚の戦略カードからの 7 枚ずつの組み合わせの数は、5 兆 4290 億通りになる。ある時点での対戦相手のカードの構成は、29.47x10¹⁸ 通りとなる。これは、プレイ中のマップ上のユニットの位置などの個別の状況それぞれについてである。つまり、カード、マップ、ユニット位置、状況などを考慮した組み合わせの可能性は、無限大ということだ。したがって、私のチャートが状況にあったロジカルな選択を示しそびれた時は、常にまず、**あなたの常識を働かせること**。EotS のコミュニティでプレイ経験が蓄積されるとともに、このチャートも改善されていくことを願っている。

一般的な流れ

ゲーム開始時にどちらの陣営をあなたが担当するか決め、敵をエラスムスに担当させる。毎ターン、あなたは両方の陣営についてカードを引く。エラスムスのターンの時は CDSS ロジックに従い、あなたのターンの時は普通にプレイを行う。ゲームの通常ルールは全てにおいて適用される。CDSS は、ルールに反することを行わせない。

エラスムスに対するゲームは、基本的に 1942 年キャンペーンで行われる。もし 1941 年キャンペーンをしたいなら、Z 作戦を行い、IAI 作戦を通常通り行い、その後からエラスムスを使い始めればよい。

キーコンセプト

CDSS チャート

各陣営には 3 枚の 11x17 インチのチャートが用意されている。それぞれのチャートは、戦争の進展状況によって異なる攻撃または防御のロジックが記されている。エラスムスのターンには、このチャートの様々な場所を参照することになるだろう。各チャートには、以下の部分に分かれている。

- ・**ゲームフェイズ判定基準**: Middle Phase と End Phase の定義が、各フェイズ名の下に書かれている。
- ・**Axis of Advance Determination (攻勢方面決定)**: マップ上の状況に応じて、エラスムスの行動は、このセクションのフローチャートから決められる。
- ・**Reaction (リアクション)**: あなたの攻撃に対してエラスムスがリア

クションする時に使用する。

- ・**Card Selection (カード選択)**: エラスムスがプレイするカードを選択するために使用する。
- ・**Matrix cells describe the types of units that need to be activated for Taskforce (タスクフォース編成)**: 現在の攻撃に活性化させるユニットの種類を決めるための優先順位。

- ・**PBM (戦闘後移動)**: エラスムスが活性化させたユニットを戦闘後どこに移動させるかを決定する。

フローチャートのシンボル

緑矢印 Yes

赤矢印 No

ゲームフェイズ: CDSS は、チェスのように、ゲームを序盤 (Opening)、中盤 (Middle)、終盤 (End) の 3 つに分けて考える。序盤から中盤、または中盤から終盤に進んだら、いかなる場合でも、フェイズが早い段階に戻ることはない。

- ・**Axis of Advance (攻勢方面)**: そのゲームターンにエラスムスが従うロジックと目的
- ・**Level of Aggression (攻撃性)**: 手札の強さを計算 (Logistic Evaluation) して、エラスムスは攻勢に出るのか防御に回るのかを決定する。

- ・**Logistic Evaluation (兵站値評価)**: エラスムスのカード内容と、それ以外のリソース (ASP、カードボーナス等) を全て考慮に入れた、総合的な手札の強さの指標。エラスムスはこの評価によって、攻勢または防御を決定する。

- ・**Objective (目標)**: 毎ターン、エラスムスはそのターンの自分の目標を決定する。目標とは、攻略すべき国、防御されるべき複数の地点、などを指す。複数の目標は、通常は優先順位にしたがって記載されている。複数目標を提示された場合は、上から順に解決していくこと。

- ・**Taskforce**: それぞれの目標について、エラスムスはそれと対になるユニット (一つまたは複数) を活性化させる。この目標とユニットのペアのことを、タスクフォースと呼ぶ。タスクフォースは目標の名前を持つ (例: マニラを攻略するタスクフォースは、マニラ・タスクフォース)。戦闘ヘクスを防御している敵ユニットの種類と強さによって、活性化させるべきユニットの種類とトータルの攻撃力が決定される。エラスムスは自殺攻撃を行わない。

常にルールに則った移動を行うこと

チャートをできるだけ簡潔にするために、略語や簡易な表現が用いられているが、CDSS では常にルールにしたがって両陣営を行動させなくてはならない。

例: エラスムスの攻撃目標となったヘクスにあなたの海上ユニットがいる場合、彼は (あなたは)、強襲上陸の海上護衛条件を満たすため、タスクフォースの条件を満たすに十分な戦力の地上ユニットと海上ユニットが最初からスタックしている港湾ヘクスを捜さなくてはならない。もしこの条件を満たすヘクスがなかった場合は、彼 (あなた) は一つ下の優先順位の目標を選び、そこをルールに従って攻略できるかどうか判断する。

例: 地上ユニットが強襲上陸で敵の非中立化 Z O I に入れない場合。もし彼 (あなた) が空母ユニットでこの攻撃を支援できず、また航空ユニットを移動させて目標ヘクスを Z O I に収めて中立化することもできない場合は、次の目標を選ばなくてはならない。

2 枚のカードコンビネーション

もし全ての指定された目標をどれも実行させることができない状況になった場合は、彼 (あなた) は、カード 2 枚に対して同じ目標を適用しなくてはならない。すなわち、最初のカードは、最も優先順位が高い目標を攻略するためにユニットを再配置することに用い、2 枚目のカードで攻撃を実施すること。

何をやっても理屈に合わない時は

もしチャートの指示がどうしてもできない時は、エラスムスが有利になるような攻撃、次の攻撃のための戦力再配置、防御のための再配置などを、適宜実行すること。

強襲上陸の計算

EotSは強襲上陸が非常な損害を伴ったという史実を反映してデザインされている。このソリテアールルールでは、目標が強襲上陸を必要とする場合、エラスムスは1xの地上戦闘結果で目標を占領できるだけの地上戦力を送らなくてはならない。なおかつ、彼の地上戦力は、戦闘ヘクスで防御しているあなたの地上ユニットに加えてリアクションで強襲上陸を行うことの出来る別のあなたの地上ユニットの戦力を合計した数値が地上戦闘で2xの結果を出しても、全滅しないだけの十分な戦力でなくてはならない。基本的には、他に選択肢がないとあなたが判断しない限り、エラスムスは自殺的強襲上陸を行うことはない。

ランダムな選択

ソロプレイの中で、あなたはしばしば司令部や港湾を自軍Z O I内に収めるように航空ユニットを移動させるよう指示されることになるが、その目的地となる航空基地には複数の候補があることが多い。その場合は、候補地に番号をふって、ダイスでランダムに選択すればよい。ただし、そこに航空ユニットを持ってきた場合に補給切れとなるような場所は、候補にしてはならない。もしエラスムスの選択を完全にランダムにしたならばそれでもよいが、EotSは複雑なゲームなので、実は完全なランダムというよりは、あなたの常識とロジックを用いて、論理的に候補地を決定するのもありである。もし自分ならどうするかを考えて選択する方が、現実的な展開になると思われる。どちらを選ぶかはあなたの自由である。

航空Z O Iネットワーク

航空Z O Iネットワークとは、自分の非中立化航空Z O Iを繋げて、バリアを作ったり、自軍司令部が最終補給源に繋がるようにするものである。もしエラスムスの航空Z O Iを形成するように指示された場合は、できるだけこのようなネットワークができるように航空ユニットを配置しなくてはならない。もし条件を満たす航空基地が複数ある場合はランダムに選択すること。

CDSSのチャートは、戦闘後移動や増援が特定の場所に向かうように指示することがある。彼（あなた）が航空または空母ユニットを配置する際は、単にチャートに指示された条件を満たすだけでなく、もし複数の候補地があるならば、できるだけ航空Z O Iネットワークを形成するような位置に配置を行わなくてはならない。このような位置決めを考慮する際は、あなた（自軍）の司令部が連絡線を通す際にエラスムスの航空Z O Iネットワークの裂け目を通せるかどうかを考慮すればよい。もし通せるならば、それを防ぐ場所に彼の航空ユニットまたは空母を配置できないか再検討すること。

カードの選択

エラスムスの手札からどのカードをプレイさせるかを決めるロジックは、非常に難しいものだった。チャートにはどのカードを選択するか書かれているが、無限のカードの組み合わせがある以上、エラスムスのロジックでは選択しきれない場合もでてくるだろう。もし複数のカードが候補となる場合は、ランダムに決定すること。

その他のやり方としては、あなたの判断で、現状においてエラスムスにとって目標を達成するために最も有利となるようなカードを選択するというやり方がある。

さらにもう一つのやり方は、いくつかの異なるカードを使って移動を行ってみて、その中で最もエラスムスに最も有利となるものを選択するという方法がある。どのやり方を使ってもかまわない。

エラスムスの戦力の移動

全てのゲームルールに従うように、エラスムスの戦力をいどうさせるこ

と。もしそれが出来ないときは、別の目標またはタスクフォース構成を選択し直すこと。

攻撃側の時のエラスムスのロジック

ゲームフェイズ: エラスムスはゲームをOpeningフェイズから開始する。ゲームが進むにつれて、Midフェイズ、Endフェイズになり、その都度、エラスムスの攻勢方面を決定するロジックは変更される。

それぞれのフェイズは、縦の列（コラム）に分けられている。まず左から右に向かって、それぞれのコラムの一番上のブロックを読み、条件を満たすブロックを捜す。各フェイズの一番右のコラムは、どのカードをOCではなくイベントとしてプレイするべきかを指定していることに注意すること。

条件を満たすコラムを見つけたら、コラムを上から下に向かって読んでいき、指示を実行する。

目標決定: 現在の攻勢方面（Axis of Advance）から該当する場所を選び、エラスムスの目標を決定する。目標は優先順位にしたがって記載されている。もしエラスムスがある目標を達成できないなら、リストにある次の目標を選択する。リストにある複数の目標のうち、最低一つは必ず達成可能であるようになっている。しかし、万一どの目標も達成不可能となっているならば、2枚のカードコンボルールを適用し、最も高い優先順位の目標を達成するために必要な戦力再配置を行う。

Logistic Evaluation（兵站値評価）: 兵站値評価を求められた場合は、以下の手順に従う。

- 手札を左から右に向かって、軍事（Military）、リアクション、資源（Resource）、政治（Political）の種類の順に並べる。
- 以下の計算式にしたがい、エラスムスの兵站能力を数値化する。
 - a. 軍事イベントの兵站値を全て合計する。この際、活性化の制限（海上ユニットのみ等）や戦闘ヘクスの制限（1ヘクス島のみ等）があるカードの兵站値は-1して計算する。
 - b. 軍事イベント以外の全てのカードのOC値を合計する。
 - c. aとbで得られた数値を合計する。これが、このターンにおけるエラスムスの兵站値である。

攻撃フェイズ: 通常のゲームルールにしたがい、実行する。選択された目標と兵站値評価によって、カードをプレイして、タスクフォース形成チャートを参照してエラスムスの戦力を活性化させ、目標に向かって移動させる。

戦闘後移動: PBMセクションにしたがって、戦闘後移動を行い、攻撃を終了させる。

リアクション側の時のエラスムスのロジック

ゲームフェイズ: チャートの一番下のReaction欄に、あなたの攻撃に対するフェイズ毎のエラスムスのリアクションロジックが記載されている。リストは優先順位の高いものから順に書かれている。常識的に考えてエラスムスの不利になるようなリアクションを行ってはいけない。そのような場合は、単にリアクションを行わないこと。

戦闘後移動: PBM欄のロジックを用いて、リアクション後の戦闘後移動を行うこと。

チャートコード

- A/N: Air/Naval（航空/海上）
- X# to eliminate = Xの結果（0.25, 0.5, 1）が出た時に、敵戦力を全滅させるため必要な、その戦闘ヘクスに持ってくるべき最低戦力。この計算においては、敵のリアクションの可能性は考慮に入れなくてよい。すなわち、現在その戦闘ヘクス内にいる敵戦力だけを考慮する。

エラスムスに対抗するプレイの方法

一つのやり方は、まずあなたが日本軍、エラスムスが連合軍を担当してゲームを始めてみて、日本軍の攻勢が順調だと感じたときに、陣営を入れ替えて、あなたが連合軍、エラスムスに日本軍を担当させてみる。

もう一つのやり方は、最後まで同じ陣営でプレイし、エラスムスのプレイロジックを打ち破るよう頑張ることである。

航空および海上緊急移動

PBM欄を使用して、移動先を決定すること。

セットアップ

42年キャンペーンのセットアップを行う。緊急海上移動は、ルールにしたがって行うが、もしあなたがこのゲームにまだ慣れていないなら、以下の再配置をお勧めする。

- ・ US DD Asiaはバタビア
- ・ US [CA Asia]はビアク
- ・ Dutch CLはスラバヤ
- ・ オーストラリア CA Kentはギリギリ
- ・ イギリス CA エクゼターはダッカ

増援と補充

エラスムスの増援は、できるだけ敵に近く、最も敵の脅威にされされている（ルール上合法的な）場所に配置すること。連合軍の司令部は、指揮できる国籍に制限がある。司令部をどこに配置するかについては、その司令部が指揮することができる全ての地上ユニットを指揮範囲内に収められる場所に配置すること。その条件を満たす場所が複数ある場合、最も多くのユニット（陸上に限らず）を指揮できる場所を選択する。そのような場所も複数ある時は、ランダムに決定する。

補充も同様に配置すること。エラスムスは通常は、減少戦力ユニットを回復させるよりも、除去されたユニットをゲームに再登場させるために補充を優先して使用する。選択肢が複数ある場合は、最も強力なユニットを選ぶ。それ以外の時は、ランダムに選択する。

日本軍の優先順位チャート

1. 司令部は、元々の位置に最も近い港湾に。
2. 司令部がある港湾は、地上ユニット、そして航空/空母ユニットを受け取る。
3. 航空ユニットは、敵の航空 Z O I に最も近い港湾、次に航空基地に配置。
4. 地上ユニットは、敵の地上ユニットに最も近い、自軍 Z O I のある自軍港湾に配置。
5. 補充はできるだけ使用し、使えない場合のみ貯めておく。

連合軍の優先順位チャート

1. SW Pac: オーストラリア、C Pac: オアフ島、ANZAC: ポートモレスビーまたはオーストラリア、South Pac: ニューギニア、ケンダリー、またはヌーメア、SEAC: カルカッタ
2. 航空および海上ユニットは、自国籍の司令部を含む、またはそれに最も近い位置の港湾または航空基地に配置する。そのような選択肢がなければ、統合司令部を含む、またはそれに最も近い位置に配置。
3. 陸上ユニットは、敵に最も近い、かつ自軍海上ユニットを含む港湾に配置。
4. 補充はできるだけ多くのユニットがプレイに再登場するように使用する。その次に、減少戦力を回復させるために使用すること。
5. B-29は、東京から11ヘクス以内の港湾または航空基地に配置。