



PACIFIC WAR

THE STRUGGLE AGAINST JAPAN 1941-1945

Battle of the Coral Sea *Extended Example of Play*

Game Design: Mark Herman

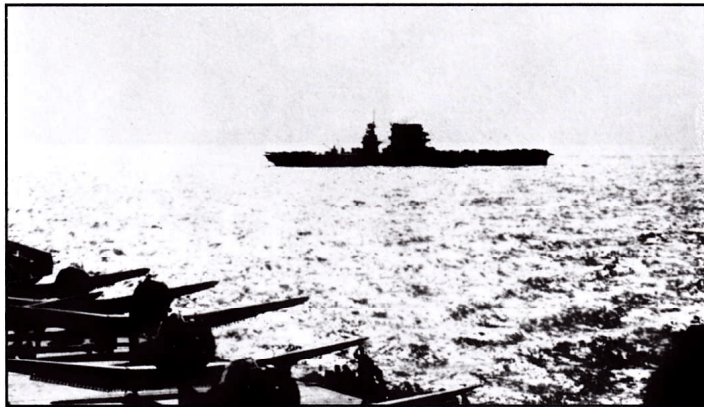
珊瑚海海戦 プレイ模範例

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

目次

1. 珊瑚海海戦・始めに	3
1.1. イントロダクション	3
1.2. 珊瑚海海戦・両陣営戦闘序列	3
2. 戦略セグメント	4
2.1. 作戦陣営会敵フェイズ（日本軍）	4
2.1.1 日本軍地上移動	4
2.1.2 日本軍水上移動	4
2.1.3 日本軍航空移動	5
2.2. 反応陣営会敵フェイズ（連合軍）	5
2.2.1 連合軍水上移動	5
3. 作戦サイクル 1	5
3.1. 日照フェイズ	5
3.2. 先攻陣営決定フェイズ	5
3.3. 先攻陸海移動フェイズ（日本軍）	5
3.3.1 日本軍地上移動	5
3.3.2 日本軍水上移動	5
3.4. 先攻航空任務フェイズ（日本軍）	5
3.5. 水上戦闘ミニサイクル	6
3.5.1 水上奇襲判定フェイズ	6
3.6. 艦対地艦砲射撃フェイズ	6
3.7. 破壊フェイズ	6
3.8. 地上戦闘フェイズ	6
3.9. 航空基地修復フェイズ	6
3.10. 回復フェイズ	6
3.11. 後攻陸海移動フェイズ（連合軍）	6
3.12. 後攻航空任務フェイズ（連合軍）	7
3.13. 活性状態変更フェイズ	7
3.14. 索敵失効フェイズ	7
3.15. 日付アジャストフェイズ	7
4. 作戦サイクル 2	7
4.1. 日照フェイズ	7
4.2. 先攻陣営決定フェイズ	7
4.3. 先攻陸海移動フェイズ（日本軍）	7
4.3.1 日本軍水上移動	7
4.4. 後攻陸海移動フェイズ（連合軍）	7
4.4.1 連合軍水上移動	7
5. 作戦サイクル 3	8
5.1. 日照フェイズ	8
5.2. 先攻陣営決定フェイズ	8
5.3. 先攻陸海移動フェイズ（連合軍）	8
5.3.1 連合軍水上移動	8
5.4. 先攻航空任務フェイズ（連合軍）	8
5.4.1 空母 VS. 空母	8
5.4.2 連合軍 Lae を空襲	8
5.5. 後攻陸海移動フェイズ（日本軍）	9
5.5.1 日本軍水上移動	9
5.6. 後攻航空任務フェイズ（日本軍）	9
5.6.1 空母 VS. 空母	9
5.6.2 日本軍、Port Moresby に制空任務	9
6. 作戦サイクル 4	9
6.1. 日照フェイズ	9
6.2. 先攻陣営決定フェイズ	9
6.3. 先攻陣営陸海移動フェイズ（日本軍）	9
6.4. 水上戦闘ミニサイクル	9
6.4.1 水上奇襲判定フェイズ	9
6.4.2 水上戦闘ラウンド 1	9
6.4.3 水上戦闘ラウンド 2	9
6.4.4 水上戦闘ラウンド 3	9
6.5. 後攻陸海移動フェイズ（連合軍）	9

7. 作戦サイクル 5	9
7.1. 日照フェイズ	9
7.2. 先攻陣営決定フェイズ	9
7.3. 先攻陣営陸海移動フェイズ（日本軍）	9
7.3.1 日本軍水上移動	9
7.3.2 日本軍地上移動	10
7.4. 先攻航空任務フェイズ（日本軍）	10
7.4.1 空母 VS. 空母再び	10
7.5. 艦対地艦砲射撃フェイズ	10
7.6. 地上戦闘フェイズ	10
7.7. 後攻陸海移動フェイズ（連合軍）	10
7.8.1 最後の空母戦	10
7.9. 後攻航空任務フェイズ（連合軍）	11
7.9.1 最後の空母戦	11
7.9.2 Lae に対する空襲	11
8. 作戦サイクル 6～9	11
9. シナリオ勝利判定	11
プレイ模範例に於ける各種戦闘の解説	11
参考文献	14
デザイナーズノート	15



1. 珊瑚海海戦・始めに

註：本書はルールのポイントを学習するため設計されました。ただし、オリジナル VG 版に準拠しています。このためセットアップにわずかな差異のあり得ることをあらかじめご承知ください。

1.1. イントロダクション

- ① 中級シナリオ 2 “珊瑚海海戦、からプレイ模範例を解説します。珊瑚海海戦は、航空母艦から発進した艦載機のみで戦われた、戦史上初の海戦です。
- ② 日本軍決定的勝利条件はヘクス 1134 (Guadalcanal 島) とヘクス 1426 (Port Moresby) の支配です。連合軍決定的勝利条件は、これら 2 ヘクスの日本軍支配を阻止、少なくとも日本軍 CV または CVL 1 ユニットの撃沈です。
- ③ 貴方の目的は、*Pacific War* のメカニズムを把握することにあります。移動、索敵、戦闘などゲームの中核を為すルール体系に未だ精通していなくとも、本書の具体例はゲーム全体の流れを理解する上で役立つでしょう。
- ④ 本書の有効活用のためにも、併せてシナリオブックの珊瑚海海戦シナリオの記述を参照し、マップに実際のユニットを初期配置し、本書に従い移動と戦闘のプレイを追体験してみてください。
- ⑤ 両陣営の初期配置に関しては本ページ右側のイラストを参照ください。
- ⑥ 全ての TF マーカーと部隊マーカーを秘匿面にしてマップ上に必ず配置せねばなりません。
- ⑦ 各 TF & 部隊マーカーの番号に付合する TF ディスプレイと部隊ディスプレイ内にユニットを配置します。
- ⑧ 基地ユニットは部隊ディスプレイ内に配置します。
(Board Game Geek の Mark Herman 氏の解説より)

1.2. 珊瑚海海戦・両陣営戦闘序列



Japanese

Task Force 1 (hex 2432)

Zuikaku CV6 2 2 6 c6	Shokaku CV5 2 2 6 c6	Nachi CA3 2 2 1 c6	Fubuki DD1 1 2 6
CAD 6 L2 8 7 8 6 2 hits	CAD 5 L2 8 7 8 6 2 hits		

Task Force 2 (hex 1332)

Chitose CVS2 1 0 1 4

ノート：本書に於ける多数の具体例の根拠となるルールについて解説する際、その文章にはこの“ノート：”と背景色を添えます。

Task Force 3 (hex 1630)

Shoho CVL4 2 1 2 c4	Aoba CA2 2 2 1 c6	Furutako CA1 2 1 1 c6	Amphib AA1 3 0 6
CAD 4 L1 8 5 6 4 4 hits	1 Kure II 7 0 1	144 III 6 0 3	4 hits

Task Force 4 (hex 1630)

Tenryu CL1 1 1 4	Yubari CL8 1 1 2	K-Mar CVS4 1 0 1 2	Mutsuki APD5 1 2 6	III 2 0 1
---------------------------	---------------------------	-----------------------------	-----------------------------	--------------

Force 1 (hex 1332)

17 L0 16 LRA

Force 2 (hex 1630)

17 L0 16 LRA	Tainan L1 10 5 3 4	1K L1 16 2 5 5
4 hits 3 hits		

Force 3 (hex 1626)

Tainan L2 10 7 5 6 4 hits



Allied

Task Force 1 (hex 0135)

Lexington CV2 2 1 6 c5	Yorktown CV5 2 2 6 c5	N. Orleans CA6 2 2 1 c5	Portland CA5 2 1 1 c5	Sing DD10 1 1 6
CAG 2 L1 7 6 6 4 2 hits	CAG 5 L1 7 6 6 4 2 hits			

Task Force 2 (hex 0722)

Northampton CA2 2 2 1 c5	Kent CA1 2 1 c5
-----------------------------------	--------------------------

Force 1 (hex 0135)

5 RG L0 16 LRA

Force 2 (hex 0722)

1 PW L0 16 LRA	19BG L0 26 2 1 5	30BG L0 12 1 2 4
----------------------	------------------------	------------------------

Force 3 (hex 1426)

vwr218 L0 8 4 0 2	30 X 5 1 4
3 hits	



図1：両陣営初期配置 会敵フェイズに於ける両陣営のTF水上移動

2. 戦略セグメント

初期配置・日本軍（以下括弧内4桁数字はヘクス番号）

Truk	(2432)	小規模基地	TF 1	
Shortland	(1332)		TF 2	部隊 1
Rabaul	(1630)	大規模基地	TF 3 TF 4	部隊 2
Lae	(1626)	小規模基地	部隊 3	
Gasmata	(1628)	小規模基地		
Kavieng	(1830)	小規模基地		

初期配置・連合軍

Noumea	(0135)	小規模基地	TF 1	部隊 1
Townsville	(0722)	大規模基地	TF 2	部隊 2
Port Moresby	(1426)	小規模基地		部隊 3
Cairns	(0922)	小規模基地		
Thursday 島	(1523)	小規模基地		

作戦陣営：日本軍
 シナリオ開始：作戦陣営会敵フェイズから開始
 作戦課報局面：迎撃局面

——これより図1 情勢下のプレイ——

2.1. 作戦陣営会敵フェイズ（日本軍）

① 陸海空移動順序宣言です。日本軍は最初に陸軍を宣言します。

2.1.1 日本軍地上移動

① Rabaul (1630) の APD に 1 × 工兵連隊を、AA に 144 歩兵連隊と呉 1 海軍陸戦隊とを乗船させます。部隊ディスプレイ内の地上ユニットを TF ディスプレイ内の APD、AA ユニット下にそれぞれ移します。

ノート：地上ユニットの乗船に 6 MP 全消費、BCM は消費無し

2.1.2 日本軍水上移動

① 日本軍はシナリオ指示で迎撃局面である事を知っています。故に日本軍が 2 ヘクス以上水上移動した後ならば、いつでも連合軍が日本軍の水上移動に対して強制終了宣言できることを日本軍自身が認識しています。

ノート：これが上級シナリオだと作戦課報局面は反応陣営側しか知り得ません。日本軍は、突然起こりえる連合軍からの強制終了宣言を覚悟せねばなりません。

② 日本軍各 TF は a b c 索敵移動サイクルをプレイします。

ノート：a、で索敵、b、で 1 ヘクス移動、c、で水上移動マーカー 1 スペース進行します。（水上移動マーカーが色付きスペースに進入すると、さらに d、項の日付進行マーカーの 1 スペース進行が追加されます）

③ 日本軍 TF は以下のように水上移動します。

TF 4 が Rabaul から Guadalcanal 島へ

TF 1 が Truk から Rabaul へ

④ 連合軍が Port Moresby から航空索敵を宣言します。（日本軍 a b c 索敵移動サイクルの a、の段階、TF 4 が Rabaul ヘクスから出向する時点から索敵開始です）

ノート：会敵フェイズの索敵は必ず Day（昼間）枠の判定です。

⑤ 日本軍 TF 4 が Guadalcanal 島へ直進する 3 ヘクスに於いて連合軍の航空索敵は 3 回プレイできます。いずれも探知に失敗でした。

⑥ Rabaul の日本軍 TF 3 は TF 1 の到着を待ちます。

⑦ Shortland の日本軍 TF 2（CVS 2）は同ヘクスの水上機基地の維持のため移動できません。同ヘクス内の部隊 1 には 1 × LRA が水上機として航空索敵に備えます。

- ⑧ 日本軍 TF 1 は6ヘクス水上移動します。
- ⑨ 迎撃局面により、連合軍は2ヘクスの水上移動時点でいつでも強制終了宣言できます。

ノート：TF 4 が Rabaul から Guadalcanal 島へ到着しましたが、輸送された地上ユニットは現時点では緊急揚陸も警戒揚陸もできません。移動順序で先に陸軍宣言し、その時点で6 MP 全消費しているからです。

2.1.3 日本軍航空移動

- ① 1 航空ユニットにつき2回航空移動できますが、日本軍は現状の航空ユニットの展開配置に満足しているため、移動せず作戦陣営会敵フェイズを終了します。

2.2. 反応陣営会敵フェイズ (連合軍)

- ① 中級シナリオのため反応陣営会敵フェイズに進みます。

ノート：これが奇襲局面だと、連合軍は索敵に成功できなかったため、強制終了宣言できませんし、反応陣営会敵フェイズもプレイできないまま作戦サイクルに進みます。

- ② シナリオ唯一の連合軍地上ユニットは Port Moresby からの移動が特別ルールで禁止されています。故に移動順序で陸軍宣言できません。
- ③ 連合軍は航空ユニットの展開に満足しているため、水上移動のみのプレイを宣言します。

2.2.1 連合軍水上移動

ノート：迎撃局面では反応陣営は作戦陣営の最大水上移動の1倍まで水上移動できます。作戦陣営の索敵で探知されると今度は作戦陣営からの水上移動の強制終了宣言が可能となります。

- ① 連合軍各 TF は3ヘクス水上移動します。それにより反応陣営水上移動マーカーも水上移動トラック上、3スペース進行します。
- ② 連合軍 TF の4ヘクス目の移動により、TF 1 は日本軍 Shortland 水上機基地の LRA 索敵範囲内(8ヘクス)に進入します。TF 2 は日本軍 Lae 航空基地の索敵範囲内(6ヘクス)に進入します。いずれの索敵判定も失敗しました(探知確率は10%のみ)。
- ③ いずれか一方でも索敵判定で探知成功すれば、今度は作戦陣営の日本軍が反応陣営の連合軍に対して水上移動の強制終了宣言できた訳です。
- ④ 連合軍各 TF 5ヘクス目の水上移動です。双方への日本軍航空索敵はまた失敗します。
- ⑤ 連合軍 TF 1 が CV の艦載機を用いて、Guadalcanal 島にいる日本軍 TF 4 に対して航空索敵します(索敵範囲5ヘクスで探知確率は20%)。結果は失敗です。
- ⑥ 連合軍各 TF 6ヘクス目の水上移動です。これ以上移動できません。日本軍の最大水上移動ヘクスが6ヘクスであるためです(迎撃局面の反応陣営は作戦陣営の水上移動ヘクスの1倍まで可能)。
- ⑦ 日本軍は2個の航空ユニットで航空索敵、失敗に終わります——未だ、両陣営共に戦場の霧に包まれたままです。
- ⑧ 連合軍 TF 1 が日本軍 TF 4 (Guadalcanal 島) を航空索敵します。連合軍は CV 艦載機を用いる旨、明言します(索敵距離4ヘクスでタイプ F の探知確率が30%であるのに対し、CA から発進する観測機のそれは10%です)。DR 2 を出して探知成功します(解析結果は劣悪を意味するレッド)。
- ⑨ 日本軍は自身の TF 4 を探知面に返し、海軍ユニット数が6個であると報告します(レッド報告は実際の TF 内海軍ユニット数の±50%の範囲内で答える義務を負います)。
- ⑩ 反応陣営会敵フェイズ終了です。マップ上で探知された TF は日本軍 TF 4 のみの結果となりました。

ノート：TF マーカー以外の部隊マーカーは両陣営共にその全てがプレイ通して常に探知済みであるとみなします。ただし解析結果を得るためには、索敵に成功するか戦闘する必要があります。

3. 作戦サイクル 1

- ① 戦略セグメントが終了し、作戦サイクル1を開始します。作戦サイクルは、作戦終了まで同一手順を複数回繰り返しプレイします。

3.1. 日照フェイズ

ノート：作戦諜報局面が迎撃局面の場合、日本軍は、1作戦中作戦陣営が1回だけ行使可能な日照進行権を持ちます。

- ① 日本軍は、作戦サイクル1では日照進行権を行使しないと宣言します。日照条件はダイスロールで決定されます。
- ② 1d10 をプレイ、オペレーションディスプレイ左下の日照ディスプレイを参照します。日照条件は“昼間・PM”に決定されます。

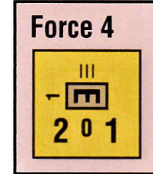
3.2. 先攻陣営決定フェイズ

- ① 迎撃局面では1d10 をプレイ、DR の大きい陣営が先攻陣営になります。同値の場合作戦陣営が先攻陣営になります。
- ② DR は同値となりました。日本軍が先攻陣営になります。

3.3. 先攻陸海移動フェイズ (日本軍)

- ① 陸海移動フェイズの移動順序宣言では、陸軍と海軍、いずれを先にプレイするか宣言します。日本軍は陸軍を宣言します。

3.3.1 日本軍地上移動



- ① Guadalcanal 島ヘクスに輸送された1×工兵連隊がようやく緊急揚陸できます(上陸輸送ヘクス内に敵海軍ユニットがないため)。
- ② 工兵連隊は Guadalcanal 島に無血上陸します(新たに部隊マーカー4で明示されます)。

3.3.2 日本軍水上移動

- ① 日本軍は海軍を宣言、TF 1 と TF 3 を Rabaul の1ヘクス東に隣接する Green 島に進入させます。索敵は失敗となります。

ノート：TF 1 と 3 は水上移動中には再編成できないため、1個の TF にはまだ成れません。TF 再編成のタイミングは水上移動開始時と水上戦闘で敵が水上撤退した直後の2種類です。ただしスタックしている全 TF 同士は戦闘空中哨戒の航空ユニットなら空中で1個のスタックを編成できます。

3.4. 先攻航空任務フェイズ (日本軍)

- ① 日本軍は Rabaul と Lae から Port Moresby に対して空襲任務を開始します。
- ② Rabaul からは(3) T-L1 が、Lae からは(2) F-L2 が出撃、それぞれ部隊ディスプレイからマップ上の各ヘクスに移されます。

ノート：空襲任務の詳細に関しては本書11ページの“空襲 VS.無警戒の航空ユニット”または機銃掃射[28.11.]を参照ください。

- ③ 複数航空ユニットの参加する空襲任務は航空統制判定の DR が必要です。参加する最も低い航空練度が L1 のため、 $1 \times 3 = 3$ 、DR で3以下を出さねば非航空統制下となります。
- ④ 航空統制判定の結果は失敗でした。
- ⑤ Rabaul の(3) T-L1 が Lae まで航空移動し、(2) F-L2 を拾い上げていきます。
- ⑥ Port Moresby の連合軍は、任務航空スタック侵入時に索敵、失敗します。
- ⑦ これは Port Moresby の連合軍航空ユニット(3) F-L0 が無警戒で戦闘空中哨戒による反撃のできぬまま、日本軍の空襲を被ることを意味します。



図2：日本軍Port Moresbyを空襲 連合軍、夜間集結後Guadalcanal島を空襲

- ⑧ 日本軍 (3) T-L1 は連合軍基地ユニットに2ヒットを与え、
(2) F-L2 は連合軍の無警戒 (3) F-L0 に対しては機銃掃射による攻撃で3ヒット与えます。
- ⑨ 連合軍基地ユニットは阻止状態にはなりませんでした、地上で駐機していたタイプFは全滅です。
- ⑩ 連合軍は索敵に失敗したため、空襲任務終了後に対空射撃します。

ノート：もしも索敵に成功していれば、連合軍は空襲の直前に対空射撃ができた訳です。

- ⑪ 日本軍の空襲任務は終了し、航空ユニットはそれぞれ元の航空基地へと帰投します。
- ⑫ この先攻航空任務フェイズではこれ以上 Port Moresby に対して空襲できる日本軍航空ユニットはいません。
- ⑬ 1 航空任務フェイズに於いて、航空目標ヘクスに指定できるのは1ヘクスにつき1回のみです。
- ⑭ 日本軍の先攻航空任務フェイズ終了です。他に利用可能な航空ユニットがない上、空襲や制空任務可能な敵ヘクスがないためです (Port Moresby は既に1回航空目標ヘクスに指定されたので同一フェイズに再指定は禁止です)。

3.5. 水上戦闘ミニサイクル

3.5.1 水上奇襲判定フェイズ

- ① ここでマップ上に水上戦ヘクスが発生しているかどうか (両陣営 TF が同一ヘクス内を占める場合、水上戦発生の可能性あり) 奇襲の可否と併せて判定します。
- ② マップ上そのようなヘクスはありません。水上戦闘ミニサイクルは全てスキップされます。

3.6. 艦対地艦砲射撃フェイズ

3.7. 破壊フェイズ

3.8. 地上戦闘フェイズ

上記3フェイズも同様に該当するヘクスが無いためスキップされます。

3.9. 航空基地修復フェイズ

- ① 連合軍は Port Moresby の基地ユニットから2ヒットマークを取り除きます。

3.10. 回復フェイズ

半壊ユニットがないためスキップされました。

ノート：以降、フェイズを省略する際言及しません。プレイに必要なとなったフェイズのみの記載となります。

3.11. 後攻陸海移動フェイズ (連合軍)

- ① 連合軍の各 TF はそれぞれ2ヘクス水上移動します。
- ② 日本軍は敢えて連合軍の2ヘクス水上移動終了まで待ってから航空索敵します。

ノート：a b 索敵移動のため、連合軍の2ヘクス移動する間に両陣営共計3回索敵チャンスがあります。しかし【TF ワンチャンスルール】があるため1フェイズ中に1 TF に対しては1回しか索敵できません。下手に遠距離から確率の低い索敵を仕掛けて失敗すると、このフェイズ中二度とその TF を索敵できなくなります。

- ③ 満を持した日本軍の2回の索敵は成功します。Lae の日本軍航空ユニットは連合軍 TF 2 を索敵し解析ブルーを獲得します。
- ④ 解析ブルーにより連合軍は自分の TF 2 に関して“主力艦ユニット数、非主力艦ユニット数、航空母艦の有無”を開示せ

- ねばなりません。
- ⑤ 連合軍は TF 2 マーカーを探知面に返し、“非主力艦 2 個、航空母艦無し”と告げます。
 - ⑥ 日本軍は Shortland から LRA で連合軍 TF 1 を索敵、解析グリーンを獲得します。
 - ⑦ 連合軍は TF 1 の艦種とそのユニット数を開示せねばなりません。CV 2 個、CA 2 個、DD 1 個の旨を告げ TF 1 マーカーを探知面に返します。
 - ⑧ 連合軍は Guadalcanal 島を索敵、解析レッドを得ます。
 - ⑨ 探知面の日本軍 TF 4 については既に判明している情報以上のことを得られずにいます。
 - ⑩ 連合軍唯一の地上ユニットは Port Moresby から移動を禁止されているため、後攻陸海移動フェイズはこれで終了です。

3.12. 後攻航空任務フェイズ (連合軍)

- ① 連合軍は 4 回の航空任務を企画します。
- ② まず連合軍 TF 1 の 2 個 CV で Guadalcanal 島の日本軍 TF 4 を空襲します。

ノート：このプレイの詳細は本書の“空襲 VS. 戦闘空中哨戒のない TF”または空襲[28.11.]を参照ください。

- ③ 日本軍はこの任務航空スタック探知に成功、戦闘空中哨戒できるタイプ F がありませんが、敵の空襲直前の対空射撃を可能にしました。
- ④ 日本軍対空射撃の結果はヒット無しです。
- ⑤ 連合軍の空襲です。2 個航空ユニットで日本軍 CVS4、CL の順番 (目標優先順位) で 1 ヒットずつ割当てる空襲を選択します。

ノート：空襲で目標指定方法は以下の 4 通りです。

- a, 単体雷・爆
1 航空ユニットが敵 1 ユニット (海軍ユニット or 軍事施設・地上ユニット) を空襲
- b, 複数雷・爆
複数航空ユニットが敵 1 ユニット (海軍ユニット or 軍事施設・地上ユニット) を空襲
- c, 分散雷撃
1 航空ユニットが敵複数海軍ユニットに 1 ヒットずつ割当
- d, 複数分散雷撃
複数航空ユニットが敵複数海軍ユニットに 1 ヒットずつ割当

戦略ノート：連合軍が先攻陣営になっていれば、日本軍 APD が工兵連隊を下船させる前に攻撃する機会があり得ました。もし攻撃が成功していれば、工兵連隊は海上で撃破された可能性が有ります。そうなれば Guadalcanal 島への無血上陸は幻になるところでした。

- ⑥ Townsville の連合軍タイプ B 航空ユニットは Rabaul を空襲します。

ノート：このプレイの詳細は本書の“探知された空襲 VS. 戦闘空中哨戒のある目標ヘクス”または空襲[28.11.]を参照ください。

- ⑦ 1 航空ユニットのみ参加の空襲は自動的に航空統制下になります。探知したタイプ B に侵入された Rabaul ヘクスの日本軍航空ユニットを警戒状態にします。
- ⑧ Rabaul の日本軍タイプ F は敵タイプ B に対して戦闘空中哨戒、空戦で 1 ヒット与えます。タイプ B もヒットを与えました。
- ⑨ Rabaul からの対空射撃でタイプ B は 1 ヒット被ります。
- ⑩ タイプ B は計 2 ヒット被ったので強制帰投せねばなりません。
- ⑪ 連合軍タイプ T が Townsville から日本軍の Lae 航空基地を空襲します。
- ⑫ 日本軍は索敵に失敗、連合軍タイプ T は Lae 航空基地を空襲します。結果は 1 ヒット。航空基地が 1 ヒット被る毎に、無警戒の航空ユニットも 1 ステップロスします。

ノート：航空基地への 1 ヒットルールです。

- ⑬ 日本軍の Lae 航空基地からの対空射撃はヒット無しです。

- ⑭ 連合軍タイプ T は航空レンジの残余から Port Moresby に帰投します。
- ⑮ 連合軍 LRA が Townsville から Port Moresby へ飛行任務で移動、後攻航空任務フェイズを終了します。

3.13. 活性状態変更フェイズ

- ① 両陣営共にまだ活性化を終了させるユニットがありません。
- ※ ただしシナリオ終了までには全ユニットを非活性化せねばなりません。

3.14. 索敵失効フェイズ

- ① 敵海軍ユニットと同一ヘクスを占めない、探知されている TF を両陣営共に秘匿面に返します。
- ② 日本軍 TF 4 と連合軍の 2 個 TF を秘匿面に返しました。

3.15. 日付アジャストフェイズ

- ① 日付進行マーカーを日付進行トラック上、2 日進めます。
- ノート：**日付進行マーカーは今現在、作戦陣営会敵フェイズに既に 2 スペース進み、そして今 2 スペース進行しました。ゲーム内時間は都合、4 日間進んでいます。

4. 作戦サイクル 2

4.1. 日照フェイズ

- ① 日本軍は作戦陣営として日照進行権の行使を宣言します。
- ノート：**日照進行権は最初の作戦サイクル 1 で行使すると、日照条件を作戦陣営が任意に選択できます。作戦サイクル 2 以降で行使すると、日照ディスプレイ上で日照条件マーカーを 2 スペース強制的に進められます。
- ② 日照条件は昼間 (PM) から 2 スペース進行し、“夜間”になります。

4.2. 先攻陣営決定フェイズ

- ① 迎撃局面なので両陣営は 1 d 10 をプレイ、大きい DR の陣営が先攻陣営になります。
- ② 日本軍が大きい DR を出しました。作戦サイクル 1 に続いて作戦サイクル 2 でも先攻陣営になります。

4.3. 先攻陸海移動フェイズ (日本軍)

- ① 日本軍は移動順序宣言で海軍を選択します。

4.3.1 日本軍水上移動

- ① 日本軍 TF 1 と TF 3 は再編成せず水上移動します。
- ノート：**水上移動開始時、TF のスタックは再編成できます。

- ② TF 4 は Guadalcanal 島から安全な Rabaul へ退避しました。
- ③ この水上移動中、全ての索敵は失敗します。日照条件が夜間のため、先攻航空任務フェイズに航空任務はプレイできなくなります。

ノート：一部の L2 航空ユニットは夜間でも特定の航空任務をプレイできます (詳細は航空任務[28.]または日照条件[26.]参照)。

4.4. 後攻陸海移動フェイズ (連合軍)

- ① スキップして後攻陸海移動フェイズです。連合軍は水上移動宣言します。

4.4.1 連合軍水上移動

- ① 連合軍 TF 1 と 2 が水上移動します。途中索敵は失敗します。
- ② 夜間のため連合軍も後攻航空任務フェイズをプレイできません。
- ③ 日付アジャストフェイズで 2 日進行します。

ノート：日本軍は夜間を選び、結果自身の TF 4 は連合軍の追撃を免れました。想定しうる全ての展開の中で最もスリリングと言うほどでは無いにせよ、きわどいところで温存した日照進行権を日本軍は選択できたのです。



図3：日本軍のPort Moresby 上陸作戦により日米空母機動部隊同士の決戦

——これより図3情勢下のプレイ——

5. 作戦サイクル3

5.1. 日照フェイズ

- 日照条件は1スペース自動進行し、夜間から昼間（AM）になります。

5.2. 先攻陣営決定フェイズ

- 両陣営のDRで連合軍が大きい結果を出し、先攻陣営になります。

5.3. 先攻陸海移動フェイズ（連合軍）

5.3.1 連合軍水上移動

- 連合軍TF1は水上移動しませんが、日本軍TF1とTF3のスタックの索敵に成功します。

ノート：索敵チャートのDRMより、スタックしたTFに対する索敵ではそのユニット数に等しいマイナスのDRMを獲得します。

- Shortlandの日本軍LRAは連合軍TF1の索敵に成功します。
- 連合軍TF2が1ヘクス水上移動します。
- 日本軍TF1のCV5からの航空索敵により、連合軍TF2も索敵で探知されます。

5.4. 先攻航空任務フェイズ（連合軍）

5.4.1 空母VS.空母

- 連合軍は2つの航空任務を企画しました。

ノート：詳細は“航空母艦からの空襲VS.敵TF”または[28.11.]を参照ください。

- 連合軍TF1の2個CVから艦載機タイプFが日本軍TF1

と3を空襲します。判定は航空統制下になりました。

- 日本軍は連合軍TF1を探知成功、更にこの空襲も探知成功します。日本軍は空母逆襲反撃選択権を行使します。

ノート：先攻陣営の敵TFを探知成功し、さらにそのTFから発進した任務航空ユニットの探知に成功した場合、後攻陣営は空母逆襲反撃選択権を行使できます。

- 連合軍は航空母艦の全空襲ユニットを日本軍TF1に殺到させます。空襲側、戦闘空中哨戒側、共に1ステップロス。
- 日本軍TF1の対空射撃は、空襲側の既に1ステップロスしているタイプFに対してプレイされます。1ヒット記録。このため通算2ヒットとなり、このタイプFは強制帰投になります（航空任務終了まで目標ヘクス内で待機状態となります）。
- 連合軍空襲です。目標ユニットは日本軍CV6のみ。空襲は2ヒット記録。連合軍空襲ユニットはTFに帰投します。
- 日本軍の警戒状態となり戦闘空中哨戒で発進している3個タイプF航空ユニットは連合軍TF1に対して航空移動します（空母逆襲反撃選択権を行使中のため）。
- 日本軍空襲ユニットは連合軍からの索敵を被り、探知されます。

5.4.2 連合軍Laeを空襲

- 連合軍タイプBがTownsvilleから日本軍Lae航空基地に対して空襲します。
- 連合軍のLae空襲は非航空統制となります。
- 日本軍は空襲を探知しました。
- 連合軍タイプBと日本軍戦闘空中哨戒の空戦は連合軍がヒット無し、日本軍は1ヒット与えました。
- 連合軍の空襲はLae航空基地に2ヒット与えます。

ノート：小規模基地を非阻止状態にする5ポイントには届きません。また航空ユニットは警戒状態ですので、【航空基地へのとばっちり1ヒットルール】も適用されませんでした。

5.5. 後攻陸海移動フェイズ（日本軍）

- ① 日本軍は移動順序で海軍を宣言します。

5.5.1 日本軍水上移動

- ① 日本軍 TF 1 と 3 が水上移動しました。

5.6. 後攻航空任務フェイズ（日本軍）

5.6.1 空母 VS 空母

- ① 空母逆襲反撃選択権を行使した日本軍任務航空スタックが連合軍 TF の戦闘空中哨戒ユニットと激突します。
- ② 両者の空戦は互いに 1 ヒット。
- ③ 連合軍 TF からの対空射撃です。日本軍空襲ユニットに 1 ヒットを与え、このユニットは強制帰投になります（航空目標ヘクス内で空襲任務終了まで待機状態に）。
- ④ 日本軍残り 2 個空襲ユニットは、連合軍 CV 2 に殺到しました。
- ⑤ 1 ユニット目はヒット無し。
- ⑥ 2 ユニット目のダイスロールは“0”。3 ヒットを与えた上更にクリティカルヒットになります。
- ⑦ クリティカルの結果は追加 2 ヒット。
- ⑧ 連合軍 CV 2 は撃沈されました。
- ⑨ 日本軍機は、新たなヘクスに水上移動してきた TF 1 と 3 へと帰投していきます。
- ⑩ 連合軍の戦闘空中哨戒 2 ユニットはいずれも、残る CV 5 のほうへ着艦、航空再編成により 1 ユニットにされます。

5.6.2 日本軍、Port Moresby に制空任務

- ① 日本軍は Port Moresby に対して制空任務を企図します（制空任務は自動的に航空統制下ですが、L1 以上のタイプ F のみ参加できます）。
- ② 日本軍は Lae と Rabaul からそれぞれタイプ F が発進しました。
- ③ 連合軍はこの制空任務を感知します。タイプ T（6 ステップ）が警戒状態になります。小規模基地の発進能力は 6 が限界のため、残る LRA 1 ステップは地上駐機で無警戒です。
- ④ 日本軍空襲ユニットは 1 ヒットを与えます。連合軍 T ユニットは戦闘空中哨戒できないため反撃できません。
- ⑤ 日本軍は空襲を機銃掃射にして地上駐機の LRA 1 ステップを除去して後攻任務航空フェイズ終了です。
- ⑥ 索敵失効フェイズを経て作戦サイクル 3 が終了です。日付進行マーカーが 2 日分スペースを進めます。

6. 作戦サイクル 4

6.1. 日照フェイズ

- ① 日照ディスプレイで 1 スペース進行し、ランダムスペースになります。DR の結果日照条件は夜間になりました。

6.2. 先攻陣営決定フェイズ

- ① DR の結果日本軍が先攻陣営となります。

6.3. 先攻陣営陸海移動フェイズ（日本軍）

- ① 日本軍は TF 1 と 3 を連合軍 TF 2 のいる New Guinea 東端、支那海峡（制限浅海ヘクス）に 1 ヘクス水上移動します。
- ② 日本軍 TF の当該フェイズに於ける水上移動はここで終了しせねばなりません。

ノート：TF が敵 TF のいる浅海、制限浅海に侵入すると、当該フェイズのこの TF の水上移動は 1 ヘクス目で終了しせねばなりません。

- ③ 両陣営の TF は互いに索敵し合い、両陣営共成功します。
- ④ 日照が夜間のため先攻航空任務フェイズで航空任務はプレイできません。

6.4. 水上戦闘ミニサイクル

6.4.1 水上奇襲判定フェイズ

- ① 水上奇襲判定フェイズに両陣営 TF が同一水上ヘクス内を占めると、水上戦闘発生の可能性が生じます。

ノート：詳細は本書の“水上戦闘”または 29.2.を参照ください。

- ② 両陣営の TF が互いに索敵に成功している水上ヘクス内では水上戦闘は必ず発生し、克つ水上奇襲は起きません。

ノート：一方の陣営が水上奇襲を獲得すると、水上戦闘ラウンド 1～2 の間、敵陣営は奇襲陣営側を一切射撃できなくなります。

6.4.2 水上戦闘ラウンド 1

- ① 水上戦闘ラウンド 1 の砲戦距離は砲戦開始距離テーブルで決定されます。夜間と制限浅海の条件より砲戦距離は“短距離”に決定します。
- ② 日本軍は TF 1 と 3 から任意の 4 個海軍ユニットを水上戦闘に投入せねばなりません。
- ③ 連合軍にも同様に 4 個投入義務がありますが、全部で 2 個海軍ユニットしか無いため、全ユニットを投入します。
- ④ 日本軍が 3 個 CA と 1 個 DD を、連合軍は 2 個 CA を水上戦闘ディスプレイに配置投入します。
- ⑤ 両陣営の艦砲射撃は同時解決されます。
- ⑥ 日本軍の射撃で連合軍 CA1 に 5 ヒット命中、撃沈。CA2 に 3 ヒット命中。
- ⑦ 連合軍は日本軍 CA1 に 6 ヒット命中、撃沈。

6.4.3 水上戦闘ラウンド 2

- ① 砲戦距離の応酬ですが、制限浅海のため両陣営共、短距離を強制されます。

ノート：両陣営共、水上撤退の選択肢は（非活性海軍ユニットが 1 個もなければ）常に保持できる点を忘れないでください。

- ② 両陣営共、さらに 4 個海軍ユニットを水上戦闘ディスプレイに強制投入です。
- ③ 強制投入のため日本軍は、残っていた全海軍ユニットを出さざるを得なくなります（当然その中には、可能な限り水上戦闘には出さないようにしておいた、陸軍兵を満載した AA も含まれている訳です）。
- ④ 両陣営の射撃です。日本軍の射撃で連合軍 CA が撃沈されます。
- ⑤ 連合軍 CA の射撃により日本軍 AA が 1 ヒット被ります。
- ⑥ 日本軍 AA 1 ヒット命中により、乗船中の 144 連隊には 2 ステップロスを与えられます。

ノート：AA に 1 ヒットの場合、地上ユニットは 2 ステップロス、DD または APD に 1 ヒットなら地上ユニットは 1 ステップロスになります。

6.4.4 水上戦闘ラウンド 3

- ① 連合軍艦隊全滅によりスキップされます。
- ② 日本軍 TF は水上再編成できます。日本軍は、撃沈された CA1 以外の全ユニットの TF 編成を現状維持させます。

6.5. 後攻陸海移動フェイズ（連合軍）

- ① 連合軍 TF 1 が水上移動します。
- ② 夜間のため後攻航空任務フェイズはスキップされます。
- ③ 索敵失効フェイズに索敵成功された全秘匿マーカーを表に返します。
- ④ 日付アジャストフェイズで 2 日進行します。

7. 作戦サイクル 5

7.1. 日照フェイズ

- ① 日照は昼間（AM）に進行します。

7.2. 先攻陣営決定フェイズ

- ① DR の結果日本軍が先攻陣営となります。

7.3. 先攻陣営陸海移動フェイズ（日本軍）

7.3.1 日本軍水上移動

- ① 地上ユニット輸送中の日本軍 TF 3 が Port Moresby ヘクスへ水上移動します。
- ② 日本軍 TF 1 は移動しません。

7.3.2 日本軍地上移動

- ① 続いて日本軍は移動順序で陸軍を宣言、Port Moresby ヘクス内の地上ユニット（2 ヒット被った 144 連隊と 1 個海軍陸戦隊）を緊急揚陸させます。
- ② 両陣営共索敵に成功、日本軍 TF 1 と 3、連合軍 TF 1 を探知面に返します。

7.4. 先攻航空任務フェイズ（日本軍）

7.4.1 空母 VS. 空母再び

- ① 日本軍 TF 1 空母群から 2 × タイプ F が連合軍 TF 1 を空襲します。
- ② 複数ユニット参加のこの空襲は航空統制判定により非航空統制になります。
- ③ 連合軍はこの空襲を探知します。これにより連合軍は空母逆襲反撃選択権を得ますが、行使しません。
- ④ 連合軍の戦闘空中哨戒は 1 ヒットを与え、さらに対空射撃で同一敵ユニット 1 ヒットを与え除去します。
- ⑤ 生き残った日本軍空襲 1 ユニットの敵 CV 5 へ向かい死力を振り絞り突入、辛うじて 1 ヒット与えるに留まります。
- ⑥ 空襲ユニットは日本軍 TF 1 へと帰投します。

7.4.2 日本軍、Port Moresby への大空襲

- ① 日本軍は、残る航空兵力を総動員して Port Moresby を空襲しました。
参加航空兵力：TF 3 から CVL 4 のタイプ F
Lae 航空基地からタイプ F
Rabaul からタイプ F とタイプ T
- ② 空襲の航空統制判定の結果は非航空統制です。
- ③ 連合軍は探知失敗します。
- ④ 日本軍タイプ F は機銃掃射します。連合軍タイプ F へ 2 ヒット。他の日本軍全空襲ユニットは敵地上ユニットへの空襲です。日本軍タイプ T の射撃により、連合軍地上ユニット

は戦闘強度判定に陥りました。結果成功します。

- ⑤ 探知に失敗したため、連合軍対空射撃はこの時点で開始です。ヒット無しです。
- ⑥ 日本軍の空襲ユニットは帰投します。

7.5. 艦対地艦砲射撃フェイズ

- ① 連合軍海軍ユニット不在の水陸ヘクス内に日本軍 TF 3 はいます。このため艦対地艦砲射撃が可能となります。
- ② 日本軍 CA 2 が射撃、再度連合軍地上ユニットは戦闘強度判定に陥りますが、これも成功させます。

7.6. 地上戦闘フェイズ

- ① 日本軍地上ユニットは強襲上陸最初の 1 回目として、戦闘宣言義務を負います。

ノート：詳細は本書“地上戦闘”または 31.1.7 を参照ください。

- ② 日本軍の戦闘強度は半減（端数切上）されます（強襲上陸戦闘のため）。
- ③ 戦闘の結果、日本軍は強制退却を被ります。日本軍は戦闘強度判定に失敗。強襲上陸戦闘に於ける強制退却では損害は 2 倍になります。日本軍地上ユニットは除去になりました。

7.7. 後攻陸海移動フェイズ（連合軍）

- ① 連合軍 TF 1 は Port Moresby へ水上移動します。

7.8. 後攻航空任務フェイズ（連合軍）

7.8.1 最後の空母戦

- ① 連合軍 TF 1 が日本軍 TF 3 に空襲、日本軍は索敵失敗です。
- ② 連合軍タイプ F は日本軍 CVL 4 に対して 2 ヒットとクリティカルヒット追加で 1 を命中させます。
- ③ 日本軍 CVL 4 は撃沈され、対空射撃は失敗します。



図 4：珊瑚海海戦終結。両陣営の TF が帰投し、友軍港湾で非活性化に向かう

7.9. 後攻航空任務フェイズ（連合軍）

7.9.1 最後の空母戦

- ① 連合軍 TF 1 が日本軍 TF 3 に空襲、日本軍は索敵失敗です。
- ② 連合軍タイプ F は日本軍 CVL 4 に対して2ヒットとクリティカルヒット追加で1を命中させます。
- ③ 日本軍 CVL 4 は撃沈され、対空射撃は失敗します。

7.9.2 Lae に対する空襲

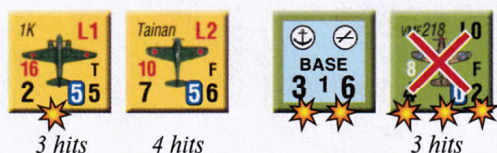
- ① 連合軍は Townsville からタイプ B が、Port Moresby からタイプ T が日本軍 Lae 航空基地に対し空襲します。
- ② この空襲は非航空統制になります。
- ③ 日本軍は空襲の探知に失敗します。
- ④ 空襲の結果、日本軍基地ユニットに1ヒット記録、無警戒の日本軍航空ユニットは【航空基地へのとばっちり1ヒットルール】により1ステップロスしました。
- ⑤ 索敵失効フェイズで全 TF の探知面を秘匿面に返します。
- ⑥ 日付アジャストフェイズで2日進行します。

———これより図4 情勢下のプレイ———

8. 作戦サイクル6～9

- ① 両陣営共、TF が友軍港湾へ帰投します。
- ② 作戦サイクル6の日照条件は“薄暮”です。薄暮の時間帯に航空作戦を敢行すれば、航空ユニットは薄暮着陸せねばならな

プレイ模範例に於ける各種戦闘の解説



空襲 VS. 無警戒航空ユニット

作戦サイクル1、先攻航空任務フェイズから。

日本軍タイプ T 航空ユニットは3ステップを持ちます（3ヒットマーカーを配置して残りステップが3であることを表します）。Rabaul を発進、日本軍 Lae 航空基地でタイプ F 航空ユニット（2ステップのみのため4ヒットマーカー配置）を拾い上げ、連合軍の Port Moresby を空襲します。この空襲は航空統制判定せねばなりません。結果は航空統制下です。

この空襲に対する連合軍の索敵は失敗。連合軍タイプ F 航空ユニットは無警戒のまま地上に駐機しています。また基地ユニットからの対空射撃は空襲任務終了後に射撃可能です。

日本軍タイプ T は空対地火力5ですが、火力は-3されて2火力で基地ユニットを射撃します。DR は1。航空／海軍 CRT で【航空 空対地 基地／要塞】の横列と交差照合します。結果2ヒット与えます。

日本軍タイプ F は空対空火力が7ですが、火力は-4されて3火力で機銃掃射です。DR は3。航空／海軍 CRT で、【航空・空襲制空護衛 空対空 無警戒（地上） 航空】の横列と交差照合します。結果1ヒット与えます。

連合軍基地ユニットは2ヒット命中。
連合軍タイプ F は3ヒット命中で除去されます（【航空基地へのとばっちり1ヒットルール】による基地ユニットからの2ヒットと機銃掃射の1ヒット）。

連合軍の対空射撃は火力1。DR は1。航空／海軍 CRT で【対空・時限信管 地対空 航空】の横列と交差照合します。日本軍タイプ T に配置された3ヒットマーカーを4ヒットマーカーに置き換えます。
日本軍空襲ユニットを帰投させて航空任務終了です。

くなります。両陣営共に航空ユニットは消耗激しく、これ以上無用の損失は避けるべきでしょう。

- ③ 作戦サイクル7, 8, 9 の水上移動で各 TF が港湾へ帰投します。
- ④ 作戦サイクル9の活性状態変更フェイズでマップ上、全ての TF マーカーを除去、TF ディスプレイ内の活性化海軍ユニットを部隊マーカー内の側へ移すことで、海軍ユニットの非活性化が完了します。
- ⑤ 部隊ディスプレイ内の地上ユニットと航空ユニットは、各カウンタを非活性面に返します。
- ⑥ 次に部隊ディスプレイ内の活性終了ボックス側にカウンターを移すことで、当該月に於ける活性化の終了済ユニットである旨明示させます。
- ⑦ 珊瑚海海戦シナリオ終了です。お疲れさまでした。

9. シナリオ勝利判定

- ① 勝利判定します。
 - a, 日本軍は主力艦2ユニット（CVL4、CVS4）撃沈されました。
 - b, 連合軍は主力艦1ユニット（CV2）喪失です。
 - c, 日本軍は Guadalcanal 島を支配下が、Port Moresby 支配に失敗している。
- ② シナリオ勝利条件により、引き分けになります。



空襲 VS. 戦闘空中哨戒の無い TF

作戦サイクル1、後攻航空任務フェイズから。

連合軍 TF 1 の2 × (4) F-CV-L1 が Guadalcanal 島へクス内の日本軍 TF4 を空襲します。連合軍は航空統制判定に失敗しますが、目標ヘクスは戦闘空中哨戒を持たないため、問題ありません。

日本軍 TF4 は CL1、CL8、APD5、CVS4 の4個ユニットです。日本軍は空襲を探知します。戦闘空中哨戒が無いため、空戦はありませんが、探知成功により空襲前に対空射撃可能となりました。

日本軍は CL1 と CVS4 をコアボックスに、CL8 と APD5 をスクリーンボックスに配置します。対空射撃はコアからは2個ユニット、スクリーンからは4個ユニットが火力合算して参加可能です。最も有利なスクリーンの2個ユニットで火力3を選択します。DR は4。ヒット無しです。達成できた最高のヒットでも1です。

連合軍は4つの攻撃目標手段のうち、複数分散雷撃（複数ユニットで敵複数海軍ユニットに射撃、1ヒットずつ割当）を選択します。優先目標順位は CVS4、CL8 の順番にします。

連合軍タイプ F は空対艦火力6ですが、火力は2個とも-2されて4火力で空襲です。航空／海軍 CRT で、【航空・F 空対艦 海軍】の横列と交差照合します。

1ユニット目の DR は1。2ヒット命中です。各ユニットに1ヒットを割り当てます。

2ユニット目の DR は2。1ヒットです。CVS4の方が優先目標順位が高いのでこれを命中させ、撃沈です。
連合軍航空ユニットを帰投させて航空任務終了です。



4 hits

探知された空襲 VS. 戦闘空中哨戒の有る目標ヘクス

作戦サイクル1、後攻航空任務フェイズから。

連合軍タイプBはTownsvilleから日本軍Rabaul基地を空襲します。空襲は探知されました。

日本軍のRabaul基地には(2)F-L1、(2)T-L1、(1)LRAの計5ステップが警戒状態です。このうち戦闘空中哨戒できるのはタイプFのみです。もし連合軍にタイプFがいれば、戦闘空中哨戒一番機と護衛一番機との間の空戦発生でしたが、タイプBのみ。護衛できるタイプFはいません。このためタイプB自身が応戦機となって空戦になります。両陣営の航空射撃は同時解決です。

日本軍タイプFは空対空火力5ですが、火力は-4されて1で射撃します。DRは1。航空/海軍CRTで、

【航空・CAP 空対空 統制下・航空】の横列と交差照合します。(連合軍の空襲は参加1ユニットのため常に航空統制下です)。結果1ヒット与えます。

連合軍タイプBは空対空火力2でフルステップのため火力修正無しで射撃します。DRは2。航空/海軍CRTで、

【航空・統制下 空対空 CAP・航空】の横列と交差照合します。結果1ヒット。

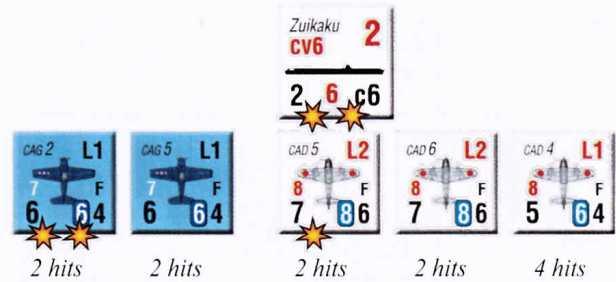
タイプBの空襲は日本軍基地ユニットを目標にします。日本軍基地ユニットの対空射撃火力は3です。

航空/海軍CRTの

【対空・時限信管 地対空 航空】の横列と交差照合します。

1ヒットを与えます。

連合軍タイプBは2ヒット目を被ったので空襲任務を中止、強制帰投に追い込まれます。



2 hits

2 hits

2 hits

2 hits

4 hits

航空母艦からの空襲 VS. 敵TF

作戦サイクル3、先攻航空任務フェイズから。

米軍航空母艦から航空統制下の空襲です(航空統制判定のDRで結果は2)。日本軍2個TFは外洋ヘクスでスタックしています。空襲の発進した米軍TFを日本軍は既に探知していました。さらに空襲の任務航空スタックを自身のTFヘクス侵入時に探知成功したため、日本軍は空母逆襲反撃選択権を行使します(先攻航空任務フェイズ中に後攻陣営のみ宣言可能)。

日本軍の全3個航空ユニットが(2個はTF1から、1個はTF3から)警戒状態になります。3個ともタイプFなので戦闘空中哨戒に入りました。

日本軍の戦闘空中哨戒一番機はF-CV-L2ユニットです。彼らの空対空火力は7。修正後火力は6(ヒットナンバーで-2、後続機のL2が3ステップ以上いるため+1)。

DRは4。

【航空・CAP 空対空 統制下・航空】の横列と交差照合します。結果1ヒットを与えます。

米軍空襲ユニットの護衛一番機はF-CV-L1ユニットです。彼らの空対空火力は6。修正後火力は4(ヒットナンバーで-2、後続機はL1が4ステップのみのため加算できず)。

DRは4。

【航空・統制下 空対空 CAP・航空】の横列と交差照合します。結果1ヒットを与えます。

連合軍は空襲2個ユニット全てを日本軍TF1に振り向けます。日本軍TF3は空襲を被らないため、その艦載機は戦闘空中哨戒には参加できませんが、対空射撃の方にはTFの海軍ユニットは参加できません。

日本軍TF1の対空射撃火力は4(2個CVがコアボックスに、CAとDDがスクリーンボックスに配置。いずれの対空射撃も4になります)。

DRは4。

【対空・時限信管 地対空 航空】の横列と交差照合します。結果1ヒットを与えます。

日本軍は、護衛一番機を務めたタイプFにさらにこのヒットを割り振ります。このため2ヒット目を被ったこのユニットは強制帰投になりました。

残る米軍空襲1ユニットが日本軍CV6を空襲します。彼らの空対艦火力は6。修正後火力は4(ヒットナンバーで-2)。

DRは1。

【航空・F 空対艦 海軍】の横列で交差照合します。結果2ヒットを与えます。

2個空襲ユニットは米軍航空母艦へ帰投します。

日本軍の3個航空ユニットは戦闘空中哨戒を終えた後、空母逆襲反撃のルールに従い、連合軍TFのヘクスに移動します。途中連合軍からはルールに従い索敵を被ります。

空襲の判定結果は次の後攻航空任務フェイズでプレイされます。



水上戦闘ラウンド1の結果を上記に示す
(上段の4個ユニットはTFディスプレイ内で秘匿されたままであり、未だ水上戦闘ディスプレイ上に移されていない)

水上戦闘

作戦サイクル4、水上戦闘ミニサイクルから。

先攻陸海移動フェイズに於いて、日本軍TF 1と3が、連合軍のTF 2のいる支那海峡ヘクス (New Guinea 島東端) に侵入します。水上奇襲判定フェイズに両陣営のTF が同一の制限浅海ヘクス内にいると、水上戦闘が発生します。

日本軍が支那海峡ヘクス内に侵入した時点で、両陣営共索敵に成功しました。日照条件は夜間です。

水上戦闘ラウンド1の砲戦開始距離は自動的に短距離で開始されます。

両陣営は、TF ディスプレイ内から水上戦闘ディスプレイ上に4個海軍ユニットを移して秘匿状態を開示せねばなりません。

水上戦闘の射撃は同時解決されます。

水上戦闘では海軍ユニットカウンター裏面、艦対艦火力と魚雷火力を用います。砲戦開始距離が短距離であるため航空/海軍 CRT 上に於いて艦砲射撃は、

【海軍・短距離 艦対艦】の横列を交差照合して解決します。

同様に、魚雷攻撃は同一CRT 上に於いて、

【海軍/潜水艦 魚雷火力】の横列を交差照合して解決します。

射撃ユニットにヒットナンバーは配置されていないためこの修正はありません。それ以外の修正にはオプションルールの夜間水上戦闘がありますが、この模範例では未使用のオプションです。

日本軍射撃です。射撃ユニットと目標ユニットの組をDR 前に全て指定します。

日本軍CA1、CA2、CA3が連合軍CA2を射撃します。

日本軍DD1が連合軍CA1に艦砲射撃と魚雷攻撃します。

連合軍CA1、CA2が日本軍CA1に艦砲射撃します。

連合軍CA1が日本軍CA1に魚雷攻撃します。

日本軍CA1のDRは3。結果1ヒット命中。

日本軍CA2のDRは7。結果ヒット無し。

日本軍CA3のDRは2。結果2ヒット命中。

合計3ヒット命中。

日本軍は魚雷攻撃も可能でしたが選択しません。

日本軍DD1の連合軍CA1への艦砲射撃と魚雷攻撃。

艦砲射撃のDRは5。結果ヒット無し。

魚雷攻撃のDRは0。結果4ヒット+クリティカルヒット。

クリティカルのDRは6。結果追加1ヒット。

合計5ヒット命中。DD1には残余魚雷マーカー1を配置します。

連合軍射撃です。

連合軍CA1の日本軍CA1への艦砲射撃と魚雷攻撃。

艦砲射撃DRは0。結果3ヒット命中+クリティカルヒット。

クリティカルのDRは2。結果追加ヒット無し。

魚雷攻撃DRは0。結果1ヒット命中+クリティカルヒット。

クリティカルのDRは4。結果追加ヒット無し。

CA1には残余魚雷マーカー0を配置します。

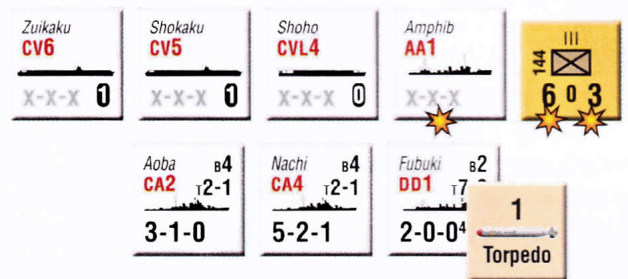
連合軍CA2の日本軍CA1への艦砲射撃。

DRは2。結果2ヒット。

連合軍の損害は、CA1に5ヒット。撃沈です。

CA2に3ヒットマーカー配置。

日本軍の損害はCA1に6ヒット。撃沈です。



水上戦闘ラウンド2の結果を上記に示す。

水上戦闘ラウンド2からは砲戦距離の応酬をプレイします。

水上戦ヘクスが制限浅海のため、両陣営共、短距離か水上撤退の二択になります。

日本軍の水上戦追加強制4ユニット投入です。残るユニットが4個のため全て投入です。

連合軍CA2を撃沈するためには、あと2ヒット必要ですが、両陣営共に海軍ユニットの艦隊防御力やカウンターに配置してあるヒットナンバーの情報を開示する義務は負いません。

(日本軍射撃により撃沈。詳細は省略)

連合軍CA2は日本軍AA1(あらゆる意味で重要な日本軍地上ユニットを輸送中)を射撃します。

ヒットナンバー修正は5-3で短距離火力は2。

DRは2。

結果1ヒット命中。

AA1の1ヒット命中により、輸送中の日本軍地上ユニットには2ステップロスが波及します。

日本軍は2ステップ共、144歩兵連隊から損失させます。

連合軍海軍ユニットが存在しなくなったため、水上戦闘ラウンド3は発生しません。

日本軍は、残る海軍ユニットを水上再編成可能です。



2 hits

地上戦闘（強襲上陸戦闘）

日本軍はPort Moresby 占領のため強襲上陸戦闘を試みます。

日本軍参加地上兵力1 ×海軍陸戦隊（戦闘強度7）

1 ×歩兵連隊（戦闘強度6）被弾2 ヒット

連合軍参加地上兵力1 ×歩兵旅団（戦闘強度5）

日本軍が陸海移動フェイズで上陸してきて最初に迎える地上戦闘フェイズのため、強襲上陸戦闘ルール適用です。

- 強襲上陸側主力ユニットの戦闘強度半減（端数切上）

- 強襲上陸側が強制退却を被るとCRTの損失は2倍

日本軍主力ユニット戦闘強度は海軍陸戦隊の7。

端数切上の半減により4になります。連合軍戦闘強度は5。

スクリーンチャートの地上CRT右上部にある戦闘強度差決定表の攻撃側戦闘強度4、防御側戦闘強度5を交差照合します。

結果戦闘強度差コラム9を使用、地上戦を解決します。

地上戦ヘクスは山岳のため戦闘強度差3コラムシフトで9から6にシフト。

日本軍兵力ステップ総数は2。連合軍は4。

2 ÷ 4 で戦力比は0.50です。DRMは生じません。

両陣営の合計ステップ数は6。

DRは6。DR6の横列のさらに中段サイズと戦闘強度差9コラムとを交差照合します。

結果、3/0、攻撃側強制退却です。

日本軍は戦闘強度判定に最後の望みを賭けます。

※ 訳者註：成功すれば強制退却免除、CRTの指示された損失は1/2（端数切上）です。強制退却せずにすむため、強襲戦闘ルールの損失2倍にはなりません。ですが日本軍は元々2ステップしか参加していませんので、判定成功しても全滅です。しかし失敗。強制退却です。2ステップしかいない日本軍は2倍の6ステップ損失を被り敢えなく全滅です。

連合軍は損失がありません。

参考文献

Allen, Louis, *Burma : The Longest War 1941-1945*

おそらくは本書が同ジャンルに於ける最長の書物と言えるでしょう。Allenの本は、戦争中の中国、ビルマ、インド戦域での軍事作戦について極めてスローテンポではありますが、詳細な記述が為されています。同書がこの線行きに関する他の著作物に比して上位に挙げられている理由は、このテーマに関する他の著作に於いて一貫して引用されてきた主要な情報源だからです。

Bergerud, Eric, *Touched With Fire and Fire in the Sky*

この2冊はソロモン諸島作戦中の地上戦と空戦について非常に良く書かれ、良く研究されています。太平洋の戦闘を支配した作戦上の要因について優れた洞察を与えてくれます。

Comptroller of Her Majesty's Stationary Ofce,

The Japanese Air Forces in World War II

なぜ英国財務省がこのような史料を編纂したのか、私には判然としません。いずれにせよ本書は戦時中の日本軍航空組織と指揮系統に関する素晴らしい参考書です。

Costello, John, *The Pacific War 1941-1945*

本ゲームや私の以前の太平洋戦争に関するゲーム作品のリサーチのため1回以上参照した著作物は多岐に渡りました。このジャンルに関する書物にまだあまり触れたことがないなら、本書は良い入門書になるでしょう。

Dorn, Frank, *The Pacific War 1941-1945*

Dorn氏の著作は、米国が戦争に介入する以前の日中戦争発生原因の背景情報に関する良作です。

Dull, Paul S.,

A Battle History of the Imperial Japanese Navy (1941-1945)

Dull氏の仕事は、日本への偏見を排した視点から太平洋戦争の海戦を考察した最初の英語による文献です。本書は日本語の原典に基づいており、日本海軍の作戦に関する興味深い視点と詳細な記述を提供してくれます。

Frank, Rechard B.,

Guadalcanal: The Defensive Account of this Landmark Battle and

Tower of Skulls: A History of the Asia-Pacific War

(July 1937-May 1942)

太平洋戦争に於ける最良の文献の一つ。*Tower of Skulls*は中国大陸での戦争初期に関する情報を英語で記述した最初の書物です。

Grosvenor, Gilbert(editor);

Pacific Ocean and the Bay of Bengal map, compiled and drawn in the cartographic section of the National Geographic Society, September 1943

本書の投影地図は1942年の米陸軍工兵部隊の地図から取られた等面積投影から制作された物です。太平洋戦争の地図に於ける地名を英語に翻訳すると、綴り方が複数有るようです。私は本ゲーム内のすべての綴りに同時代の出典を使用することにしました。そのほとんどは現在では使われていません。

Madej, W. Victor,

The Japanese Armed Forces Order of Battle, 1937-1945

(Volumes I and II) and

U.S. Army and Marine Corps Order of Battle: Pacific Theater of

Operations 1941-1945 (Volumes I and II)

日本軍と連合軍の地上戦闘序列を広範囲にカバーした歴史復刻版シリーズ。

Morrison, Samuel Eliot,

History of the U.S.Naval Operations in World War II

第二次世界大戦中の米国海軍の公式作戦記録である複数巻の書籍セット。これらの書籍は、戦闘序列情報や主要な軍事作戦の記述に関する優れた参考資料です。

Okumiya, Masatake and Horikoshi, Jiro,

Zero: The Story of Japan's Air War in the Pacific 1941-1945

著者の個人的経験に基づいた、戦時中の航空作戦に関する優れた日本側の記録。ゲームの情報源ではありませんが、日本の最高峰のエースによる興味深い個人的な記録である“Samurai”は必読。

Prados, John, *Combined Fleet Decoded*

Johnと私はSPI時代からの付き合いです。私の意見では本書はJohnの長く輝かしいキャリアの中で最高の作品です。米国の諜報活動の成功と失敗が太平洋の軍事作戦にどのような影響を与えたかについて、完璧な調査に基づいた説得力のある分析が書かれた必読の書です。

Pu-Yu, Hu, *A Brief History of the Sino-Japanese War (1937-1945)*

あまり知られていない台湾の書籍。中国語からの翻訳です。蒋介石側に偏った、文法的に読みづらい書物です。本書の主な価値は、欧米の文献では見つけられない中国大陆に於ける多くの軍事作戦を詳述している点にあります。

Touchman, Barbara, *Stilwell and the American Experience in China*

蒋介石に反対する立場から著された偉大な文献。戦時中の中国戦線に於いて失脚していった大勢の人物について記されています。

Williams, Mary H. (compiled for the Center of Military History

U.S. Army), *U.S. Army In World War II: Chronology 1941-45*

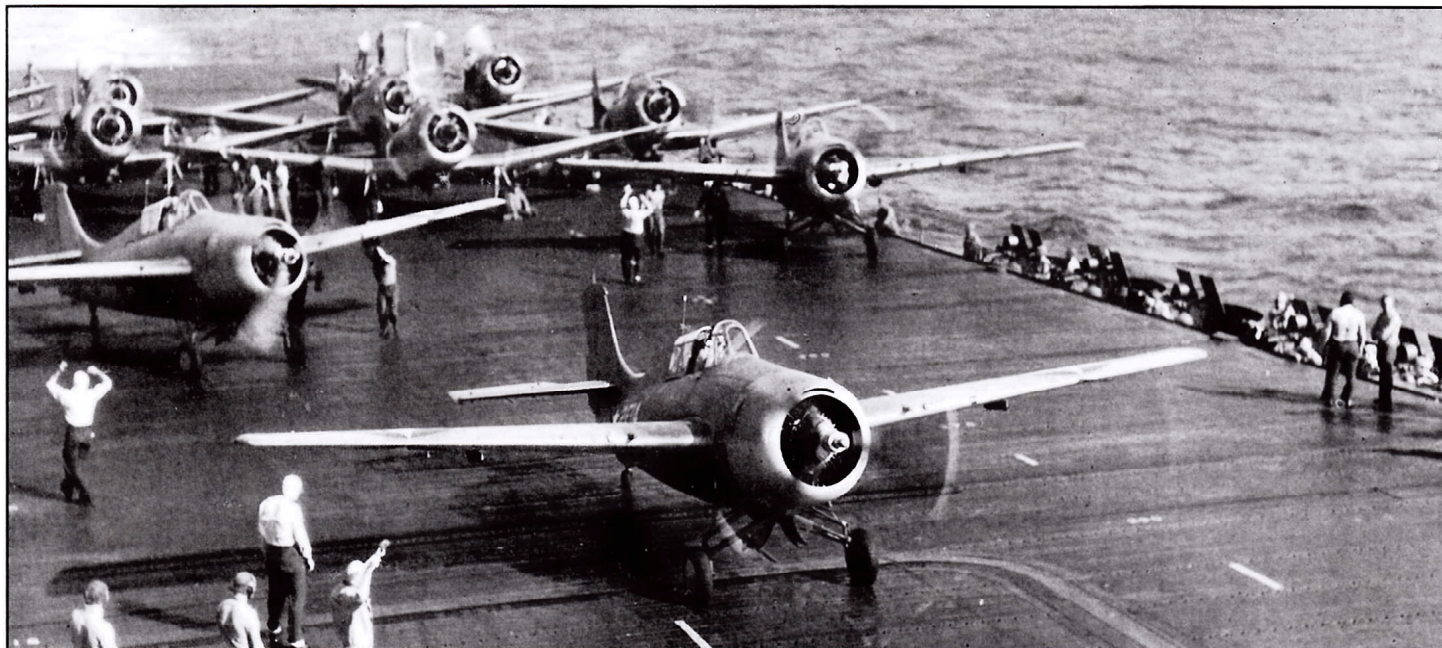
グリーンブックシリーズは米陸軍視点で第二次大戦を解説した良書です。本書では1941年から終戦までを扱っています。

Willmott, H.P.,

Empires in the Balance and The Barrier and the Javelin

Guadalcanalまでの戦略に関する良書。残念ながら未完。

著者はおそらく存命中の最高の第二次世界大戦研究者です。



デザイナーズノート

オリジナルの Victory Games (VG) 版の *Pacific War* (1985) ではルールブック全体にデザイナーズノートを分散記述しました。本ゲームの決定版となる GMT Games 版に於いても同様の体裁を維持しましたが、多くの時を経た今、ユーザに語り残した点についてここに記さねばなりません。理由は判然としませんが、オリジナル版の研究ノート（バインダー 5 冊分全て）が私は残していません。今回、これを用いて VC 版の取り組みを新たに再検証してみようと思い立ちました。

長い旅路

1977 年に私はマンハッタンに居を移しました。

Simulations Publications Inc. からは徒歩圏内でした。私はそこで我が人生の術を磨きました。当時、Zelda Yuran から購入した記念すべき第一号の家具があります。それは、七人家族がかつて使用していた中古の巨大なキッチンテーブルでした。1984 年。私は Victory Games 社の副社長として、太平洋戦争をモチーフにした“モンスターゲーム”の開発に着手します。

そのゲームのマップサイズはテーブルに収まるものであり、そうでなければ戦争シナリオ全体をテストできませんでした。私の新たな“モンスターゲーム”のサイズは結局、七人がかつて日々の糧を食していたであろう、この中古テーブルのサイズで決したのです。

私事ながら、当時我が二歳の娘は私の足下に座り込み、本作の開発中、私が彼女に与えたいいくつかの古いゲームのカウンターを手を持ち遊んでいました。あの長大な戦略シナリオのテストプレイ中、彼女は一度たりとも私の邪魔をしませんでした。この場を借りて彼女に謝辞を述べます（プレイは苦勞しました）。

話を 2010 年に進めます。Multi-Man Publishing のオーナーの一人、Kurt Schilling という一人の業界人が *Pacific War* を再販したいと思ひ立ちます。今率直に語るに、この絶版の作品を再販するという事を考えたことはありませんでした。旧版の販売部数は 3 万部を超えており、過ぎ去った時代への回帰デザインとなるゲームだったからです。今更需要があるでしょうか？

けれども、彼が署名済の契約書を私の鼻っ面につき出すならば、私は署名します（ベースボールのファンならこの事態をご理解頂けるかと思ひます）。

かいつまんで説明すると、MMP はこのプロジェクトに興味を失います。フランスの出版元 NUTS ! 社が引き継ぎました。非常に才能のあるアーティスト、Olivier Revenu と共に旧作の全カウンターとマップとをデザインし直す作業に着手しました。

その後、音信不通になります。

三年後。

私は現状を把握すべく多くの試みをした後、彼らもまた興味を喪い、私の方もどういう訳かテレパシー能力を介してそれを了承したことにされていたことを知ったのです。

この時点で、私と我が旧友の Gonz とは、この毀誉褒貶の甚だしいプロジェクトに対して相当に足を突っ込んだ状態に陥っており、控えめに語っても不満を抱いていたのです。

私はまたしても学びを得たのです。

GMT Games という企業は、ライフワークを共にする上で最良の選択肢であり続けてくれているという事実を、です。

私は Gene Billingsley と連絡を取ります。

私のこのリメイクは P500 に移され、2021 年 7 月、ゲームの最終的アート制作を終了し、二週間後に印刷所に送付されます。

理由は解りませんが、この作品は我がキャリアに於いてもブレイクスルーと断言できる存在です。私は本作の成功を、当時の編集者である Fred Helfferich のレビュー (Number 48, May/June 1986) のおかげであると考えています。控えめに言ってもレビューは非常に好意的であり、VG 版は 3 万部以上のセールスを記録、私が長年夢見てきた、当時の高校生（現在 50 代）のゲーマー達がこぞって熱心にプレイするという事態に直面できたのです。まあ正直に言えば、ウォーゲーム界自体は全世界の巨大なゲーム業界の中では、ごくごく小さなコミュニティに過ぎませんが。

本作はオリジナルの VG 版と比してどう違いますか？

端的に答えます。差異は非常に小さいものです。

この復刻版は、私がずっとやりたがっていた小さな改良点をようやく実現させた、オリジナル版に非常に近いリメイク作品です。基本的に申し上げて、VG 版の *Pacific War* のプレイを貴殿が知っているなら、GMT 版の *Pacific War* のプレイも貴殿は知っています。本作デザインは過去の時代への回帰そのものです。私はこの点をソーシャルメディアで度々率直に発信してきました。

本作は、Meeple（ボードゲーム用の擬人化された駒にしてドイツゲーを象徴するアイコン）に群がる人々向けでは無いし、ウォーゲームの世界を覗きに來た観光客のものでもありません。

本作は、太平洋戦争の作戦シミュレーションの深淵にどっぷりと嵌まったディープなデザインなのです。

登場する全ての艦艇、主要な地上ユニット、エンジンタイプに基づく航空ユニットの種類は、開戦劈頭、真珠湾奇襲からヒロシマナガサキの直前までの作戦を立案する、そのためのルールの象徴でもあります。

それこそが多年に渡り我々が慣れ親しみ味わい続けてきたもの。そう、まるで馴染みのスコッチウイスキーのように。

私の観点から申し上げるに、私のオリジナルのシミュレーションが目指したものは、35 年の追加研究を経てもなお、幸いなことに無視にも反証にも曝されては来ませんでした。本エディションで追加された中国戦線を除いては、私は、太平洋戦争のゲームを戦略級のボリュームで、作戦レベルのディテールを以て再現することを心がけました。35 年の研究を続けたい今、1985 年の私のアプローチは正しかったと確信しています。貴方が攻勢を組織し、開始する本来の努力に慣れ親しんでいないならば、私の GMT Empire of the Sun のデザインではこれは単一のカードプレイで処理されることですが、*Pacific War* に於いては違います。前線と司令部との補給路連絡線確保、作戦実施期間、活性化するユニット、それに必要な補給物資の確保。これら要素を、毎月毎月、たとえ反応陣営に回っても維持しつつ、攻勢計画月へとつなげていく、そのための戦略を立案する能力が試されるのです。

オリジナル版は VG 社のクリエイティブなチームの才能から多大な恩恵を授かりました。Robert Ryer と Ted Koller がチャート類、テーブル類で取り組んだ成果は、Olivier Revenu によってより改良されたマップ、Mark Simonitch によって改良されたカウンターデザインとが相まって、GMT 版ははるかに見易いものになっています。

本作デザインは、地上、航空、海軍ユニット、加えて基地建设を如何に細かいところまでその動きを再現し、演出するか？そこに焦点が当てられています。Empire of the Sun のデザインが空母戦のみに焦点を当てられているのとは違う訳です。空母戦の最も重要な要素は、誰が先に敵を発見し、誰が先に空襲を成功させるか？これに尽きます。この相互作用の再現のために本作だって頑張っています。私は今なお Robert Ryer の手がけた索敵チャートの出来映えに、そこにアートを見いだすのです。先に敵空母に致命の一撃を与えるための戦争芸術を再現するためには、索敵を成功させるための日照条件をどれだけ残しているかにかかってきます。日照条件に関わる広範なルール体系は、薄暮の空襲に発進した友軍航空隊が着陸時にどの程度生き残ってくれるのか？（例えばマリアナ沖海戦）貴方に当時の苦悩を嫌と言うほど教えてください。さらには夜間水上戦闘の象徴でもあるアイアンボトムサウンド（例えばサボ島周辺の海戦）の物語も再現可能にしてくれます。*Pacific War* は、貴方の空母艦隊を先に発見した敵航空部隊から発進した敵航空ユニットを索敵するダイスロールの経験を、プレイヤーの貴方に提供してくれるのです。

“Carpe Diem 今を生きる”

あるいはとある一日の認知的不協和

空母戦のタイミングや日照条件の概念を紹介したので、私はここでもう一度、*Pacific War* の中心的要素（ユニットの動きの再現）を支配している時間の伸縮、すなわち時空の連続体を如何に曲げればゲームに落とし込めるか？ここで考えてみたいと思います。端的に言うと、貴方が敵に向かって移動する時、作戦のテンポはアクセルを踏み喰りを上げていきます。敵から遠ざかると、時を刻むテンポはまたスローに戻るのです。この仕掛けをモノにするためにこそ、会敵フェイズ（一日で水上移動3ヘクスの再現）と作戦サイクル（二日間で水上移動2ヘクスの再現）のシークエンスは存在します。この設計は、一部の人にとっては認知的不協和を引き起こし、時には無知な人が賢そうに見せかけようとしているのを目にすることもあります。“会敵フェイズでは一日間で3ヘクス(300マイル)移動できるのに、作戦サイクルでは一日間で1ヘクス(100マイル)しか移動できないのは「ゲーム臭い、ですね」と。私の孫娘たちがいつかこの返答を読むかもしれないので、私は公式に最善の行動をとっているとご理解ください。

あまねくプレイに登場してくるコマンドポイント以外、兵站問題の大部分はゲーム上は省略されていますが、設計のありとあらゆる側面に絡み合ってきます。第二次世界大戦当時、石油を膨大に浪費して航行していた TF の典型的巡航速度はおよそ 12 ~ 14 ノット程度でした。

戦闘中、艦隊は、その2倍の30ノット以上出せる駆逐艦（*Burke* なら 31 ノットです）を伴います。当時の駆逐艦は最高戦速を 36 時間程度しか維持できませんでした。平均速度になると約 25 ノット程度です。砲弾、爆弾、魚雷をかわす時、最高速度は短時間上昇したのです。

会敵フェイズに於いては、貴方は水上移動3ヘクス毎に日付進行マーカーを1日分進行させます。ここで計算してみましょう。300 海里を 24 時間で割ると、答えは 12.5 ノットになります。概ね巡航速度に等しいですね。それに対し、作戦サイクルでは艦艇は戦速を用います。日照条件のルールを思い出してください。1 回の作戦サイクルで実際に表現され得る時間のスパンは 6 ~ 8 時間程度なのです。プレイヤーがダイスロールのプレイで自由にできる時間は、サイクル内でたかだかこの程度の時間内に依存している訳です。作戦サイクルで“日付”進行マーカーは2水上ヘクスの移動で2スペース進行します。従って、200 海里を 8 時間で割ると 25 ノットになります。200 海里を6時間で割れば、33.33 ノット以上になります。つまり、貴方が戦速で行動中の時は、1 時間に 25 ~ 33 海里以上を航行していることになる訳です。この単純な解説で、私が“ゲーム臭い”数学をどう用いて極めて複雑な設計上の課題を克服したかが解ると思います。もっと続けることも可能ですが、各要素についてより詳述している上級ルール全体で、私のオリジナルの設計と歴史的メモとが随所にちりばめられています。

それで？ 違いは何だ？

VG 社からの初出版が 1985 年。それから 35 年以上の歳月が流れ、その間も本作は熱心なゲーマーのコミュニティにより支えられ続けています。Markus Stumptner はそのコミュニティ最初のメンバーです。彼らのグループは、考えられるすべてのルールに関する問いかけをしつつ、改善できると思われるシミュレーションの側面を実際改善すべく、独自の“ハウスルール”の開発に至ります。ワールドボードゲームチャンピオンシップの最初の数十年間、私は *Pacific War* トーナメントを開催し、中級シナリオに於ける激しい競争プレイの課題に取り組みました。このトピックのポイントは、Kurt Schilling がどこに電話したか？ 私は何を変えれば良いのか？ 分かっていたましたが、簡単に言うとそれほど多くはありませんでした。

地上作戦（変更点その1）

あの長大な戦略シナリオ1を定期的にプレイしている、本当に熱心な少数の人々は、地上ユニットを操るうちに戦前の脆弱な連合軍が常識では信じられないほど並外れた活動をできる戦術を編み出します。本来ならば防御側が強制退却すると、攻撃側は非活性化するはずでした。こんにちに至るまですべてのプレイヤーに正しくプレイされているかどうか知るすべはありませんが、私は現在、1985 年版とは違って蹂躪のような追撃を抑制すべく、地上ユニットの活性化に上限を設けています。

本作の地上戦闘システムは、海戦劈頭、日本軍の大規模な陸上攻勢を再現します。中国戦線の限界に達した攻勢も再現します。中国太平洋の強襲上陸戦闘も再現します。これらは地上ユニットの非活性化の概念を通じて再現され得ます。基本的に貴方(攻撃側)が防御側に強制退却結果を与えた時、防御側は① 戦闘強度判定が禁止なので退却する ② 戦闘強度判定できるが失敗した ③ 戦闘強度判定に成功した の3パターンになります。防御側が1ヘクス退却せず地上戦継続ヘクス内で踏みとどまるためには、パターン③に成功して二択のうち死守命令の方を選択します。それ以外は1ヘクス退却になります(ただし半壊になるかも知れないし、追加1ステップロスを被るかも知れないし、逆に CRT から指示された損失を半減できるかも知れない)。いずれにせよ退却すれば追撃の可能性が開かれます(1ヘクスだけの離島や環礁ヘクスでは明らかに不可)。パターン③のためには戦闘強度判定に成功せねばなりません。このパターン③を選択するには、ユニットが退却のための戦闘強度判定(退却判定)が許されている必要があります。戦闘強度の低いユニットは多くの場合判定に失敗するでしょう。ですがエリート部隊〜戦闘強度の高いユニット〜を1ヘクス退却に追いやるのは困難を伴います。

攻撃側は、防御側を1ヘクス退却させた上で、さらに追撃のための戦闘強度判定(追撃判定)に成功すると、攻撃を継続できます。それに失敗すれば攻撃側は非活性化され、攻撃終了となる訳です。本作は多くのウォーゲームと異なり、活性中の防御ユニットの方が逆に、退却した攻撃側を追撃可能です。このルールは、近年の研究により従来よりも遙かに効果的であると判明した国民党軍の反撃戦術をシミュレートしています。こうした攻防が1ヘクスのみの離島ヘクスや環礁ヘクス内で発生したならば(退却は不可になります)、攻防の顛末は連合軍の降服となるか(シンガポール島の英軍の例)、最後の一人になるまで抵抗するか(硫黄島の日本軍の例)、途端に変化します。この地上戦闘システムは、敵軍が同一ヘクスを長期間占領し続ける事態を可能にします(ガダルカナル島、1942年8月～1943年2月の例)。両陣営共、任意退却を選択しないと、同一ヘクス内全ユニットが非活性化せねばなりません。例えば、11月18日から23日まで米軍はガダルカナル島で攻勢を開始し(164連隊、182連隊の2個大隊、第8海兵連隊)、日本軍(第2師団16連隊、第38師団22連隊)をマンタニカウ河(米軍防衛線の西端)から追い出しました。歴史的には、これは膠着状態の結果となります。島での攻勢作戦はその後6週間に及び再度始動することはありませんでした。私は全ての記録と調査を再検討した結果、前述部隊の戦闘強度の微調整以外に変更はないと結論づけました。

戦争初期、日本軍最強の師団が植民地の連合軍部隊相手に戦う時、CRTへの深い理解と、ゲーマーが下図を最大限活かす能力とにより、地上攻撃の動きが歴史のそれを上回りました。これはビルマと中国戦線の一部の戦域にのみ影響を与える現象のようでした。私はずっと前にこの現象を修正する方法を考案しました。基本的に、地上ユニットは作戦の1週間毎に1BCMを受領します。ほとんどの作戦は二週間にわたるため、従来の非活性化の概念と作戦1週ごとに1BCMという上限の組み合わせによって、地上移動の再現性は歴史の正常な軌道に戻ってくれました。

潜水艦について(変更点その2)

本作に於けるもう一つの大きな変更点。それは戦略的な役割(商船破壊作戦)とは別の、敵海軍ユニットへの攻撃を担う潜水艦の運用ルールを完全に再設計した点です。非戦略的な戦争の役割を別にして、潜水艦は以下の場合に海軍ユニットに対して効果的に攻撃できました。限られた狭いヘクスを通過する時、例えば地上戦継続ヘクスと化している浅海、制限浅海ヘクスで水上移動しなければならぬ(史実だとガダルカナル島、大西洋だと通称“魚雷の路地”)、制限された海峡を通過する時(通称“The Slot”)、あるいは大破属性艦ルールの適用時(ミッドウェイのヨークタウンなど)。こうした事例から新版では潜水艦哨戒ユニットを考案し、これらをマップ上に配置しました。目に見えるユニットの一種としてマップ上に配置すれば、両陣営共それらの潜水艦を避けるようになります。避けられない場合(上記の事例)を除いては。こうすることで旧版の秘匿していた潜水艦の行動計画ルールの簡素化につながったのです。これが奏功し、概ね作戦レベルの潜水艦の行動を適切にシミュレート可能となったのです。私は数十年の米国防総省での仕事を通して、現実世界の軍事作戦に関する膨大な知識を収集してきました。この経験を踏まえ私は潜水艦哨戒ユニットのマップ配置を決断しました。潜水艦哨戒ユニットには3ヘクス哨戒ゾーンが与えられました。6隻の潜水艦による哨戒ライン(日本軍戦術)を維持するには、哨戒ゾーンを長期間維持するための追加の潜水艦隊を投入せねばなりません。リアルでは、彼らは潜水艦HQと潜水艦哨戒ユニットとの間を定期的に往復航行しています。潜水艦哨戒ユニットが潜水艦HQから遠ければ遠いほど、哨戒ユニットの能力維持のためより多くの潜水艦ポイントが必要とします。歴史上ミッドウェイ作戦中、日本軍はクェゼリンから2000海里離れた位置に“哨戒ライン”を構築し、およそ24隻の潜水艦艇を運用しました。大破したヨークタウンは新版のこの新規の潜水艦システムによって歴史から姿を消す可能性があるでしょう。キャンペーンシナリオを俯瞰すると、潜水艦が作戦で適切な位置を占め連合軍潜水艦隊が巨大な威力を発揮するのは、戦争全体のプレイが必要となることが分かります。

基地ユニットについて(変更点その3)

最後の大きな変更点。極めて重要な基地インフラの扱い方です。旧版では、初期配置に於いて飛行場と港湾ユニット双方を設置していたので、マップ上の重要なヘクスではそのほとんどにこの2個ユニットが配置されるようになっていました。マップは乱雑さを強めることとなり、新規の場所への基地建設が簡単すぎることに不満がありました。新版の改良点は、基地ユニットを構築する上で、それをより容易にしてくれる飛行場用地と港湾用地を最初からマップ上に印刷してしまうことにありました。基本的に港湾ルールの変更はありませんが、旧版では実質不可能だった小規模な港湾に関しては、基地ユニットがあれば阻止状態可能となり、無い場合(停泊地)は不可能なままとなりました。航空基地は飛行場用地以外にも構築可能ですが、時間とCPがかかります。こうした変更により、敵地攻略作戦時には、友軍工兵連隊ユニットの同伴が推奨となりました。敵基地ユニットのあるヘクスを占領時、友軍工兵がいれば友軍の小規模基地ユニットに変換できます。全体的に旧版の基地ユニットの半数をゲームに用意すれば、遙かにスムーズに機能するようになってくれました。

Pacific Warのルール学習について

ラストです。小さな変更点について。プレゼンテーションの変更です。多年に渡り旧版ルール構成はゲームを学ぶ上で素晴らしい、そう言われてきました。しかし一度プレイを覚えると、複数の場所に分散してしまったルールを見つけるのに苦労させられてきました。私は自身のデザインしたゲームをプレイする習慣があるので、時折失念した小さなルールを思い出したい時、この苦労を味わわされてきたのです。前述のようにGMT Gamesとの仕事は私にとって喜びでした。この再版にあたり必要なコンポーネント予算は全て与えられました。そこで私が行ったプレゼン変更は以下の通りです。戦略シナリオのシークエンスオブプレイに従い整理されたルールブック(Core Manual)を用意しました。このルールブックは才能豊かなKai Jensenにより執筆されています。私と彼女がでさうる限り裁量の仕事を為したと思っています。また丁寧な校正とゲーマーの黄金の価値を超えた素晴らしい索引を作成してくれたDavid Wilkinsonにも感謝を捧げます。このおかげでプレイ方法を理解した後、特定のルールの記述を探したいと思ったならば、問題は無くなったはず。私が失いたくなかったもの、それは旧版の“学びながら進める”構成にありました。このためにも初級/中級ルールと上級ルール(Core Manual)の三冊全てにおいて共通の章番号構成を維持するようにしました。こうすれば初級シナリオをプレイしたい時、必要ないルールや未読のルール体系にまで目を通す手間暇を回避できます。多くのゲーマーにとって中級ルールは一度目を通せば、このブックレットをもう一度手に取る必要はほぼなくなります。以後、初級ルール(移動と戦闘のルールを見返したい時)かあるいは上級ルールブック(戦略シナリオに必要なルール体系を見返したい時)を併用するようになっていくと私は予想しています。

さて、ここで私の話も終わりにします。

私は3年生の頃からの旧友、Gary Gonzalezのたゆまぬ努力に感謝を送ります。我が旧友は旧版の作成に携わり、そしてこの10年の間、新版復刻のため奔走してくれました。ありがとう、Gonz !

いちばん最後に。

本作デザイン時の私の個人的なメモより。旧版をデザインした当時の私は31歳。二歳の美しく聡明な娘の父親であり、このモンスターを印刷所に届けるまでの間、娘は私の傍らに座り、いつも静かに遊んでいた。Covidパンデミックが無かったならば、このゲームはそこで終わっていたかも知れなかった。

こんにち、彼女ウラは、私と——そして我が素晴らしい伴侶キャロルと——彼女の夫、そして我が三歳の孫とともに暮らしている。私は、人生の輪を経験したのだ。この新版は、そして旧版も、同じ一人のプロジェク監督、我が娘の尽力により、いまここに完成した。

歴史は繰り返さない？ 一体誰がそう言うだろうか？

~ Mark Herman, New York, July 2021



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com

日本語翻訳：三島幸一

January 6, 2025
20:03:20