

# PACIFIC WAR

THE STRUGGLE AGAINST JAPAN 1941-1945



## 中級シナリオ専用ルールブック

Game Design: Mark Herman

GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • [www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)

文中の赤字記載：GMT 社公式サイト [www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com) の PACIFIC\_WAR\_1\_June\_Errata\_Final エラッタを元にした追加修正箇所です

# 目次

1. 総合イントロダクション	4
1.1. 各ルールブックレットに関する留意点	4
1.2. シナリオタイプ	4
1.3. 用語の概念	4
2. コンポーネント	4
2.2. 戦闘ユニット	5
2.2.1 地上ユニット	5
2.2.2 航空ユニット	5
2.2.3 海軍ユニット	6
2.2.4 潜水艦	7
2.3. 軍事施設	7
2.3.1 基地ユニット	7
2.3.2 航空拠点	8
2.3.2.1 陸上航空基地	8
2.3.2.2 航空母艦	8
2.3.2.3 水上機基地	8
2.3.3 軍港、港湾、港湾用地、停泊地、乾ドック	9
2.3.4 要塞	9
2.4. ゲームマーカー	9
2.5. マップとディスプレイ	10
2.5.1 各種地形定義	11
2.5.2 陸上地形タイプ	11
2.5.3 水上地形タイプ	11
2.5.4 地勢	11
2.5.5 マップ構成	11
2.5.6 チャートスクリーン	11
2.5.7 オペレーションディスプレイ	11
2.5.8 プレイヤーディスプレイシート	12
2.5.9 TF & 部隊ディスプレイ	12
2.5.10 戦場の霧と秘匿マーカー	12
2.5.10.1 マップ配置が義務のカウンター	12
2.5.11 部隊マーカー	12
2.5.11.1 部隊ディスプレイ使用方法	13
2.5.12 TF マーカー	13
2.5.12.1 TF の水上再編成	13
2.5.12.2 TF 内のスタック制限	13
3. ユニット火力、損失、ヒットの割当	13
3.1. 海軍ユニットの損失と火力低下	13
3.2. 航空ユニットの損失と火力低下	13
3.3. 地上ユニットの損失と火力低下	14
3.4. ゼロ未満火力	14
4. 軍事施設と阻止状態	14
4.1. 航空基地の阻止状態	14
4.2. 停泊地、港湾、軍港の阻止状態	14
5. シークエンスオブプレイ	15
6. 気象 (省略)	16
7. 戦略諜報 (省略)	16
8. 戦略爆撃 (省略)	16
9. 商船損耗 (省略)	16
10. コマンド (省略)	16
11. 連絡線 (省略)	16
12. 孤立状態 (省略)	16
13. 戦略輸送 (省略)	16
14. 増援 (省略)	16
15. 海軍修理 (省略)	16
16. 補充 (省略)	16
17. 工兵 (省略)	16
18. 作戦陣営決定 (省略)	16
19. 戦略主導権 (省略)	16

20. 作戦陣営活性フェイズの活性化	16
20.1. 活性化	16
20.2. 補給継続期間	16
20.2.1 カレンダー時間	16
20.2.2 作戦陣営の補給継続期間	16
20.2.3 補給切れ期間と非活性化	16
20.2.4 反応陣営の補給継続期間	16
20.2.5 HQ 作戦コスト	16
20.3. 反応陣営活性フェイズの活性化	16
20.4. 活性状態変更フェイズの活性化	16
20.5. 上級シナリオの非活性化	17
20.5.1 会敵フェイズの非活性化	17
20.5.2 補給欠乏期間の非活性化	17
20.5.3 活性状態変更フェイズの非活性化	17
21. 作戦諜報 (省略)	17
22. 作戦諜報 CV 要撃局面	17
23. 移動	17
23.1. 地上移動共通原則	17
23.1.1 陸上移動コスト	17
23.1.2 地上ユニットと BCM (作戦サイクル内移動)	17
23.1.3 スタック制限	18
23.1.4 地上戦開始ヘクス	18
23.1.5 蹂躪	18
23.2. 航空移動共通原則	18
23.2.1 会敵、航空任務フェイズの航空移動共通原則	18
23.2.2 会敵フェイズの航空移動共通原則	18
23.3. 水上移動共通原則	18
23.3.1 会敵フェイズの水上移動共通原則	18
23.3.1.1 a b c 索敵移動サイクル	18
23.3.2 陸海移動フェイズの水上移動共通原則	19
23.3.2.1 a b 索敵移動サイクル	19
23.4. 陸海空移動順序の共通原則	19
23.4.1 陸海空移動順序	19
23.4.2 水上移動強制終了と未プレイの移動順序	19
23.5. 作戦陣営会敵フェイズ移動	19
23.5.1 作戦陣営の航空移動	19
23.5.2 作戦陣営の地上移動	19
23.5.3 作戦陣営の水上移動と日付進行	19
23.6. 作戦陣営水上移動の強制終了	19
23.6.1 奇襲局面の作戦陣営水上移動強制終了	19
23.6.2 迎撃局面の作戦陣営水上移動強制終了	19
23.6.3 要撃局面の作戦陣営水上移動強制終了	20
23.7. 反応陣営会敵フェイズ移動	20
23.7.1 奇襲局面の反応陣営会敵フェイズ移動	20
23.7.2 迎撃局面の反応陣営会敵フェイズ移動	20
23.7.3 要撃局面の反応陣営会敵フェイズ移動	20
23.8. 陸海移動フェイズ諸制限	20
23.8.1 陸海移動フェイズの地上移動	20
23.8.2 陸海移動フェイズの水上移動	20
23.8.3 航空任務フェイズの航空移動	20
23.9. マップ外への退出	21
23.10. 上陸輸送	21
23.10.1 緊急揚陸	21
23.10.2 警戒揚陸	21
23.10.3 DD と APD の上陸輸送	21
23.10.4 強襲上陸戦闘	22
24. 索敵	22
24.1. 探知	22
24.1.1 TF と任務航空ユニットに対する探知	22
24.1.2 部隊マーカーと探知	22
24.2. 解析	23
24.2.1 未探知の TF が友軍とスタックする時	23
24.2.2 解析グリーンルール	23
24.3. 索敵手順	23
24.3.1 航空索敵	23

24.3.2	索敵可能なタイミング	23	29.2.6	砲戦距離	33
24.3.3	会敵フェイズの索敵	23	29.2.7	上陸輸送の損失	33
24.3.4	陸海移動フェイズの索敵 (先攻&後攻)	23	29.2.8	水上撤退	34
24.3.5	航空任務フェイズの索敵 (先攻&後攻)	23	29.3.	艦対地艦砲射撃	34
25.	潜水艦 (省略)	24	30.	破壊 (省略)	34
26.	日照条件	24	31.	地上戦闘	35
26.1.	作戦サイクル1の日照フェイズ	24	31.1.	地上戦闘フェイズ	35
26.2.	作戦サイクル2以降の日照フェイズ	24	31.1.1	地上戦闘宣言手順	35
26.3.	日照条件と航空任務	24	31.1.2	地上戦闘解決	36
26.4.	日照条件と対空火力	24	31.1.3	主力ユニットの戦闘強度修正	36
26.5.	日照条件と水上戦闘	24	31.2.	退却	36
26.6.	日照条件と索敵	24	31.2.1	任意退却	36
27.	先攻陣営決定	24	31.2.2	強制退却	36
27.1.	作戦サイクル1の先攻陣営決定	24	31.2.3	退却の禁止	37
27.2.	作戦サイクル2以降の先攻陣営決定	24	31.3.	陸上追撃	37
28.	航空任務	25	31.4.	戦闘強度判定	38
28.1.	航空任務への参加条件	25	31.4.1	砲爆撃判定	38
28.2.	航空任務のタイプ	25	31.4.2	各判定まとめ	38
28.2.1	手番陣営の可能な航空任務	25	31.5.	兵カスステップ損失割当	38
28.2.2	非手番陣営の可能な航空任務	25	31.6.	包囲	38
28.2.3	航空派生任務	25	31.7.	航空基地修復	38
28.3.	航空任務とは	25	31.8.	回復	38
28.3.1	航空任務フローチャート	25	32.	非活性化	39
28.3.2	航空任務準備手順	26	32.1.	地上ユニットの陸上撤退	39
28.3.2.1	航空任務準備手順の解説まとめ	26	32.2.	索敵失効フェイズ	39
28.3.3	航空統制	26	32.3.	日付マーカーと日付トラック	39
28.4.	航空任務移動	26	33.	国家と策源地ヘクス (省略)	39
28.5.	索敵と警戒	26	34.	オプションルール (省略)	39
28.5.1	任務航空ユニットに対する索敵	26	35.	ソロプレイガイドライン (省略)	39
28.5.2	警戒手順	26	36.	軍事施設防御力一覧表	39
28.6.	空戦	27	37.	索引	40
28.6.1	一番機後続機ルール	27			
28.6.2	空戦の発生パターン	27			
28.6.2.1	両陣営共に航空射撃するケース	27			
28.6.2.2	非任務陣営のみ航空射撃するケース	27			
28.6.2.3	任務陣営のみ航空射撃するケース	27			
28.6.2.4	両陣営共に航空射撃できないケース	27			
28.7.	航空迎撃	27			
28.8.	戦闘空中哨戒	28			
28.9.	強制帰投	28			
28.9.1	目標ヘクスでの強制帰投	28			
28.9.2	航空迎撃による強制帰投	28			
28.10.	対空射撃	28			
28.11.	空襲	28			
28.12.	航空ユニットへの損失割当	29			
28.13.	機銃掃射	30			
28.14.	空母逆襲反撃選択権	31			
28.15.	空挺降下	31			
28.15.1	強襲降下	31			
28.16.	航空／海上救助	31			
28.17.	飛行	31			
28.18.	航空任務完了手順	31			
28.19.	航空再編成	32			
28.20.	神風特別攻撃隊	32			
29.	水上戦闘	32			
29.1.	水上奇襲判定フェイズ	32			
29.2.	水上戦闘ラウンド	33			
29.2.1	水上戦闘ラウンド1	33			
29.2.2	水上戦闘ラウンド2	33			
29.2.3	水上戦闘ラウンド3	33			
29.2.4	水上戦継続	33			
29.2.5	魚雷攻撃	33			



## 1. 総合イントロダクション

この中級シナリオルールブックは、12 個の中級シナリオ（シナリオブック参照）のみに適用される、それ専用の完全に独立したルールブックです。あなたが既に *Pacific War* のヴィクトリーゲームズ版（1985）をプレイ済みなら、問題なくこれら中級シナリオのプレイが可能です。あなたが未プレイもしくは長期間プレイから離れてきたならば、初級シナリオルールブックから読み始めることを推奨します。

初級シナリオルール、中級シナリオルール、上級シナリオルール（キャンペーンと戦略シナリオ専用）、これら 3 種のルールブックは、全て同一の章構成（1 章～36 章）をなしています。3 種のルールブックに於いて、記述の内容に違いがあるのは第 1 章、第 5 章のみです。他の 2 章から 36 章は全て同一内容です。違いは、ルールブックによって章の記載に省略があるか、ないか、それだけです。では早速読み進めてください。

～Mark Herman

### 1.1. 各ルールブックレットに関する留意点

上級ルールブックには全ての章のルールが省略されることなく記載されています。このため上級ルールを熟読すれば、上級、中級、初級全てのシナリオをプレイ可能です。一方、中級ルールブックでは上級シナリオにのみ必要な章の記載が省略されています。

### 1.2. シナリオタイプ

*Pacific War* には全 34 種のシナリオがあります。

シナリオタイプには以下の 4 種があります。

○初級シナリオ

ソロプレイ専用です。初級ルールブックのみを使用します。ゲームシステムをマスターしていない場合、これからスタートしてください。

○中級シナリオ

完全な 2 人用ゲームシナリオです。本中級ルールブックのみを使用します。午後のひととき、純粋に太平洋戦争の戦闘のみ追体験したい場合にうってつけです。

○上級シナリオ・キャンペーン

戦争の一部期間を再現します。

○上級シナリオ・戦略シナリオ

上級ルール全てを使用して、戦争の全期間を再現します。

キャンペーン、戦略シナリオは上級ルールブックのみを使用します。

※本ルールブック内に於いて、戦略シナリオ専用との記載のない場合、すべてキャンペーンでも使用されます。

### 1.3. 用語の概念

いくつかの用語は、初級と中級で使う場合と、上級で使う場合とでその概念が変化します。

#### 活性化

上級シナリオの場合、いかなるプレイに於いてもユニットを活性化しなければ何もできません。

初級／中級シナリオの場合、全ユニットはシナリオ開始時に既に活性化しているとみなします。従ってユニットを活性化するための多くのルール（例えば移動）に関する規定を無視できます。ただし、中級シナリオに於いてはシナリオ終了前に各ユニットについて非活性化の指示がある点に留意が必要です。非活性化の単純な説明が初級／中級双方のルールブックに記載されています。非活性化ユニットは、活性化ユニットに許されたプレイができません。

#### 連絡線

連絡線の概念は、初級／中級シナリオでは使用されません。ですが上級シナリオになると、全ユニットは常に活性化に必要なコマンドポイントを受領すべく、コマンドポイントの発生源まで連絡線が通っていないと成りません。この状態を**ユニットの連絡線が有効である**、と言います。このため初級、中級シナリオでは、プレイするユニットは必ず連絡線が有効でなければならない、というルールを無視してプレイできます。

しかし上級シナリオルールに於いては（可読性を考慮して）そのプレイに連絡線が必要な場合でも、逐一“連絡線が有効な場合に限り可能”と言うような表現は全て省略してあります。よってプレイヤー諸氏は、ユニット、軍事施設、司令部が、ルールブック内で説明されているプレイをするためには連絡線が有効な場合に限り可能であることが前提条件なのだという事をあらかじめ想定しておく必要があります。

#### 基地ユニット

基地ユニットは移動不可能な地上ユニットです。設置することで、マップ上記載の飛行場用地を航空基地にします。またマップ上の港湾用地を港湾にします。両陣営は 1 ヘクスにつき基地ユニットを 1 個までしか配置できません。基地ユニットは、移動可能な地上ユニットと違い、制圧される可能性があります。

ノート：オリジナルのヴィクトリーゲームズ版のマップでは航空基地と港湾の乱雑さが目立ちました。旧版からの最大の変更点として、本エディションではこれを簡素化しました。基地ユニットのない飛行場用地と港湾用地では航空機を運用したり、主力艦を停泊させたりできません。

#### 司令部と補給中継拠点

上級シナリオのみに使用します。このため本ルールブック内に於けるこれらへの言及は初級／中級シナリオでは無視します。

## 2. コンポーネント

マウンテッドマップ 2 枚

ペーパーマップ 1 枚

カウンターシート 10 枚

上級シナリオルールブック 1 冊 [青色帯 Core Rules]

中級シナリオルールブック 1 冊 [茶色帯 Battle Scenarios]

初級シナリオルールブック 1 冊 [赤色帯 Engagement Scenarios]

シナリオブック 1 冊

珊瑚海海戦サンプルプレイブック 1 冊

【チャート一つ折り横長 2 枚連結】

オペレーションディスプレイ連結で 1 枚

【チャート縦長 1 枚】

連合軍部隊ディスプレイ① 1 枚 (F01～F20 + TF01 ～ TF10)

連合軍部隊ディスプレイ② 1 枚 (F21～F50)

連合軍部隊ディスプレイ③ 1 枚 (F51～F80)

連合軍部隊ディスプレイ④ 1 枚 (TF11 ～ TF40)

日本軍部隊ディスプレイ① 1 枚 (F01～F20 + TF01 ～ TF10)

日本軍部隊ディスプレイ② 1 枚 (F21～F50)

日本軍部隊ディスプレイ③ 1 枚 (F51～F80)

日本軍部隊ディスプレイ④ 1 枚

(TF11～TF20 + 日本軍商船ポイントトラック + ターントラック)

【チャート 3 つ折り縦長 4 枚連結】

連合軍スクリーン連結で 1 枚

日本軍スクリーン連結で 1 枚

連合軍プレイヤーディスプレイ連結で 1 枚

日本軍プレイヤーディスプレイ連結で 1 枚

補充記録シート 25 枚綴り 1 冊

10 面ダイス 2 個（色違い）

### 2.1. カウンタータイプ

カウンタータイプには以下の 3 種類があります。

- ① 戦闘ユニット：国家により背景色が塗り分けられています。
- ② 軍事施設：背景色は日本軍と連合軍の 2 種類のみで色分けされています。
- ③ マーカー類：マーカー類は両陣営に使用されるもの、日本軍

専用、連合軍専用に分かれます。

## 2.2. 戦闘ユニット

戦闘ユニットには以下の4タイプがあります。

○地上ユニット

○航空ユニット

○海軍ユニット

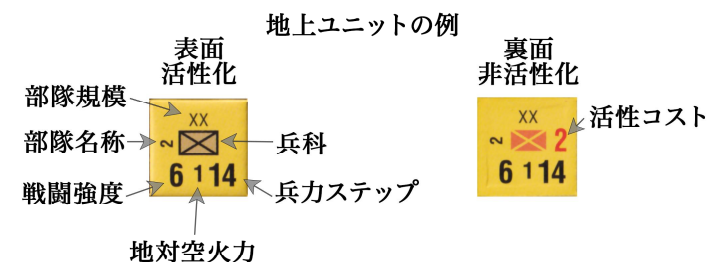
○潜水艦哨戒ユニット

それぞれ移動と戦闘で独自のルールを使用します。

ノート：潜水艦は水上艦艇とは性格が異なるため、彼らを別のタイプとしてルールを作らねばなりません。しかしながら潜水艦は海軍ユニットと類似点もあります。“海軍ユニット”の表記を用いる場合、それは非潜水艦の水上艦艇であることを意味します。

4タイプの戦闘ユニットはそれぞれ類似した特性を有しています。以下の図と説明にまとめられます。

### 2.2.1 地上ユニット



全ての地上ユニットには以下の情報が印刷されています。

① **活性コスト**：活性コストは、そのユニット活性化のため消費せねばならないC Pの値を意味します（上級シナリオのみ）。そのユニットがプレイする行動によっては活性コストは2～3倍に増加します。

ノート：初級／中級ルールに於いては、全ユニットの連絡線は有効であり（＝最低限の補給下であることを意味する）、活性化している（＝充分な攻撃補給と司令部からの指揮統制下にある）ものとみなします。

② **地対空火力**：地上ユニットが敵航空ユニットから**空襲任務**（航空任務の一種。空対地及び**空対艦**の戦闘任務）を被ったとき、地対空火力を用いて**対空射撃**できます。

③ **兵力ステップ**：ユニットがどれだけ兵力を持っているかを表現しています。ユニットが兵力ステップを損失すると、ヒットマーカーを用いて損失を明示します。ステップの多寡は地上戦闘、戦略輸送、上陸輸送、空挺降下に際して非常に重要な値となります。1陣営毎に1ヘクスにつき**48ステップ**までしか**スタック**できません。

④ **戦闘強度**：地上ユニットの装備、火力、練度を表現します。戦闘強度は地上戦闘、退却、追撃、回復、士気喪失、その他様々なプレイに際して非常に重要な値となります。プレイ中、ダイスロールによる戦闘強度判定をしばしば求められることになります。この時ダイスロールとユニットの戦闘強度とを比較して；  
ダイスロール ≤ ユニットの戦闘強度 = 判定に成功します。  
ダイスロール > ユニットの戦闘強度 = 判定に失敗します。

ノート：ユニットが以下のとき戦闘強度は、印刷された値から半減します（端数切上）。  
○そのユニットが半壊状態である（戦闘結果の一種）  
○そのユニットが最初の1スタックのみで強襲上陸戦闘している  
○そのユニットが空挺降下している

⑤ **部隊名称**：その地上ユニットの部隊名称です。部隊名称は通し番号や英字1文字以上の略号で表現されます。ユニットは通例その部隊規模、兵科、部隊名称を表記することで表現されます。ユニット略号と国籍カラー（ソ連軍はユニット化されてません）

米軍	A	アメリカル師団
	M	海兵隊（海兵隊シンボルと共に）
	Rs	予備
	NL	北部ルソン
	SL	南部ルソン
	M	ミンダナオ
	V	ビサヤ族（フィリピン諸島先住民族）
英軍	Sng	シンガポール
	I	インド
	HK	香港
	Pj	パンジャブ
	B	ビルマ
	Rgn	ラングーン
	AR	王立アフリカ小銃隊
オーストラリア軍	SF	スパロー部隊
	GF	ガルフオース（2/21 歩兵大隊）
オランダ軍		
フランス軍	NC	ニューカレドニア
フランス海軍		
ニュージーランド軍		
支那・国府軍		中華民国・国民党の国民革命軍
支那・八路軍		中華民国・共産党軍
日本軍	Gds/G	近衛
	K	樺太
	RG	第1挺身集団
日本軍海軍陸戦隊		
ドイツ海軍		

※ 訳者註：両陣営ディスプレイシートの国籍カラーガイドを参照すれば、本来 GMT 社から指定された国府軍と八路軍の国籍カラーが何故か、実際のユニットは正反対に印刷されていることが分かります。普通ではあり得ない“ミス”です。是非とも理由を知りたいものですね。

⑥ **部隊規模**：ゲームには7種の部隊規模が登場します。

大隊 (II)  
連隊 (III)  
旅団 (X)  
師団 (XX) ゲームで一番登場するユニットです  
軍団 (XXX) 米軍と八路軍でのみ登場します  
軍 (XXXX) 国府軍でのみ登場します  
軍集団 (XXXXX) 国府軍でのみ登場します

※師団の分派について

師団、旅団、連隊、大隊の関係性は以下の通りです。

3個大隊 = 1個連隊もしくは1個旅団

3個連隊もしくは3個旅団 = 1個師団

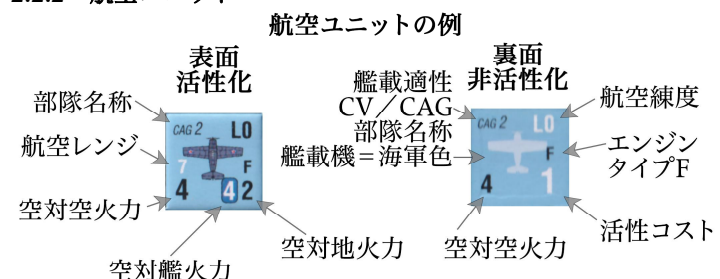
9個大隊 = 1個師団

ユニットの部隊規模は輸送、分派、再統合の際に非常に重要です。

⑦ **兵科**：ゲームには移動可能6種、移動不可能1種、計7種の兵科が登場します。全兵科は特別ルールを除き、同一ルールに従います。



### 2.2.2 航空ユニット



エンジンタイプ（エンジン搭載数による分類）

1基 F (Fighter)

2基 T (Tactical)

単発戦闘機

双発戦闘機



4基 B (Bomber) 四発爆撃機  
別枠 LRA (Long Range Reconnaissance Aircraft) 長距離偵察機  
全ての航空ユニットには以下の情報が印刷されています。

① **活性コスト**：活性コストは、そのユニット活性化のため消費せねばならないCPの値を意味します（上級シナリオのみ）。そのユニットがプレイする行動によっては活性コストは2～3倍に増加します。

② **空対空火力**：航空ユニットが空戦または機銃掃射をプレイするとき、空対空火力を使用します。航空ユニットはカウンターの表裏両面に空対空火力を持ちます。空戦と機銃掃射は航空ユニットの活性／非活性を問わずプレイできるためです（28.7項の戦闘空中哨戒＝戦闘空中哨戒を参照）。

③ **空対地火力**：航空ユニットが地上ユニットや軍事施設に対して空襲任務をプレイするとき、空対地火力を使用します。

④ **空対艦火力**：航空ユニットが海軍ユニットに対して空襲任務をプレイするとき、空対艦火力を使用します。航空ユニットの中には空対艦火力に魚雷火力を加算したユニットも存在します。

⑤ **エンジンタイプ**：エンジンタイプ1基の航空ユニットは単発戦闘機を指します。エンジンタイプ2基なら双発戦闘機を指します。エンジンタイプ4基なら四発爆撃機を指します。エンジンタイプは、航空ユニットがプレイする航空任務のタイプ決定および補充ルールに関して、重大な影響を与えます。

シナリオブックに於ける航空ユニットの戦闘序列の表現は通例以下の情報から成り立っています。

- a, 航空ユニットが持つ航空ステップ
- b, エンジンタイプ
- c, 航空練度
- d, 艦載適性：艦載適性を持つ航空ユニットは艦載機です。以下の条件を全て満たすユニットは艦載適性を持ちます。

- i, エンジンタイプが必ずFである
- ii, ユニットの背景色が必ず海軍色である
- iii, ユニットの史実部隊名は無視する

※ シナリオブックの初期配置に於ける部隊名指示が以下いずれかの時、その指示するユニットは艦載機（海軍のタイプF）であることを自動的に意味します。

史実に基づく部隊名	部隊名表記
CAG (Carrier Air Group)	CAG (米／英)
ASG (Attack Support Group)	ASG (米軍)
CAD (Carrier Air Division)	CAD (日本軍)
史実の部隊名不詳の場合、便宜上	CV (両軍共通)

例：戦闘序列で (5) F-CV-L1 との表記があった場合、それが指する当該ユニットは5ステップを持つエンジンタイプFの艦載適性ある航空練度1のいずれか任意の航空ユニットとなります。

⑥ **史実に即した部隊名**：全航空ユニットは、史実に即した部隊名を持ちます。理由は純粋にプレイヤーの史的興味を満たすためのものであり、シナリオブックの戦闘序列に従い、ユニットを調べる際には無視して構いません。実際のゲームプレイに於いては、⑤項で示した通り、ステップ、エンジンタイプ、艦載適性、航空練度の指定こそ守らねばなりません（例えば同一部隊名ではあるが、航空練度の値に違いのあるユニットが複数存在します）。

② **航空レンジ**：当該航空ユニットの、1回で移動可能な全ヘクス数を指します。

ノート：この航空レンジの値は、純粋に移動可能な最大限界ヘクス数を意味します。よって航空任務を終えて帰路につく場合、往路／復路を考慮するため、航空基地から目標ヘクスまで移動可能なヘクス数は実質半減することに留意してください！ 海に墜落しないためにも！

⑧ **シルエット**：航空ユニットに史的興味を満たす彩りを添えるシルエットですが、史実通りの機種（零戦、B-47 など）に忠実

に再現してあります。ですが⑥で指摘した通り、プレイで使用するユニットは、部隊名やシルエットではなく⑤項の情報を基にして選択してください。

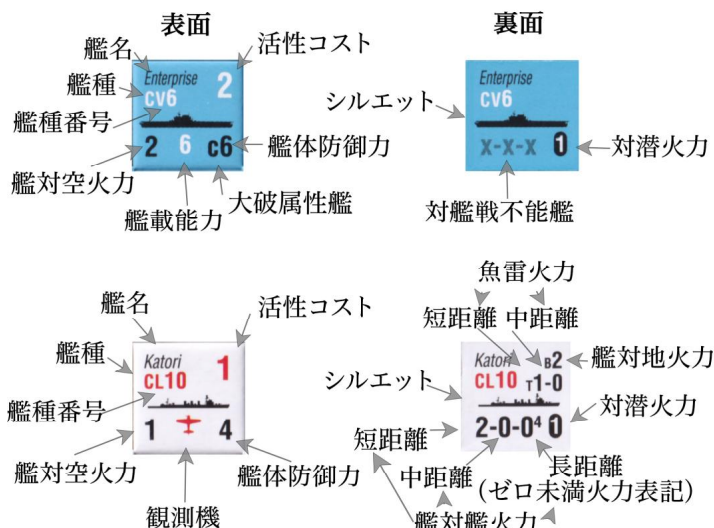
⑨ **航空練度**：地上ユニットの戦闘強度と同一の概念です。パイロットの技量、航空機の装備や運動性能の総合的評価値です。航空練度は補充、空戦、その様々なプレイに重大な影響を与えます。航空練度には最低値のL0からL1、最高値のL2までの3段階があります。

⑩ **長距離偵察機 (LRA)**：ほとんどの航空ユニットはエンジンタイプF、T、Bのいずれかであり、純粋に敵と戦うための戦闘ユニットです。しかし航空ユニットには敵タスクフォース (TF) の索敵という、極めて重要な任務がまた別に存在します。LRAはこの索敵に特化したユニットです。表示を見れば分かるように、LRAユニットのカウンターには各種火力の表示がありません。各LRAユニットはあらゆる目的に於いて航空練度L0の1ステップのみで構成されます。

ノート：オプションルール 34.9 採用の場合を除き、LRAは火力を持ちません。もしも敵航空ユニットが空襲任務を選択していた場合、友軍LRAは確実に攻撃され得ます。

## 2.2.3 海軍ユニット

### 海軍ユニットの例



全ての海軍ユニットには以下の情報が印刷されています。

① **活性コスト**：活性コストは、そのユニット活性化のため消費せねばならないCPの値を意味します（上級シナリオのみ）。そのユニットがプレイする行動によっては活性コストは2～3倍に増加します。

② **艦対空火力**：海軍ユニットが敵航空ユニットから空襲任務を被ったとき、艦対空火力を用いて対空射撃ができます。

③ **対潜火力 (= ASW, Anti-Submarine warfare)**：海軍ユニットは敵潜水艦ユニットに対して対潜火力を用いて対潜攻撃ができます。

④ **艦対地火力**：海軍ユニットは敵地上ユニットや軍事施設に対して艦対地火力を用いて艦砲射撃ができます。

ノート：要塞（軍事施設の種類）に対しては艦対地火力を用いません。艦対艦火力を用います（2.3.4項の要塞を参照）。

⑤ **艦体艦火力**：海軍ユニットは敵海軍ユニットに対して艦砲射撃ができます。両陣営は艦砲射撃で使用する艦体艦の砲戦距離を決定します。短距離／中距離／長距離、三種のうちいずれかの砲戦距離を決定したら、砲戦距離に対応する艦体艦火力の値を用いて艦砲射撃を解決します。

⑥ **魚雷火力**：海軍ユニットは魚雷火力（短距離／中距離）を用

いて魚雷攻撃ができます。

⑦ **艦体防御力**：個々の海軍ユニットには、敵から被ったヒット数を撃沈されることなしに引き受けることの可能な、一程度の余裕が存在します。何ヒット余裕があるのかは海軍ユニット毎に異なります。艦体防御力の左横に記載された“C”表記はその海軍ユニットが**大破属性艦**であることを示しています。大破属性艦は戦艦、正規空母のような**主力艦**、重巡洋艦等に広く存在します。主力艦は艦体防御力が高いが故に簡単には撃沈されない代わりに、一程度ヒット数を被ると大破属性が発動し大破状態となります。大破した海軍ユニットのプレイには重大な悪影響が生じます。

⑧ **艦種**：以下の艦種を**主力艦**といいます。主力艦1ユニットが史実の艦艇1隻に該当します。

※正規空母、軽空母、護衛空母を総称して**航空母艦**といいます。

CV	Aircraft carrier	正規空母（航空母艦）
CVL	Light carrier	軽空母（航空母艦）
CVS	Seaplane carrier	特設水上機母艦
BB	Battleship	戦艦
BC	Battle cruiser	巡洋戦艦

以下の艦種は**非主力艦**であり、なおかつ1ユニットで史実の艦艇2隻に該当します（いくつか例外があります。15.項の海軍修理を参照）。

CVE	Escort carrier	護衛空母（航空母艦）
CA	Crusier	重巡洋艦
CL	Light crusier	軽巡洋艦

以下の艦種は当該ユニットの最大戦力時に於いて、1ユニットにつき史実の6隻に該当します。

DD	Destroyer	駆逐艦
DE	Destroyer escort	護衛駆逐艦
APD	Destroyer transport	輸送駆逐艦
AA	Amphibious transport	水陸両用艦
ST	Seaplane tender	水上機母艦

⑨ **大破属性艦**：艦体防御力の左横に“C”表記のある海軍ユニットは大破属性艦です。大破属性艦は、自身の艦体防御力よりわずかに1ヒット少ないだけの大量のヒット数を被ってしまったとき、大破状態に陥ります。大破したら以下の制限下に陥ります。

a, **【移動制限】** 陸海移動フェイズ中、移動可能ヘクスは1以下になります。

b, **【撤退制限】** 艦砲射撃中、撤退を試みることができなくなります。ただし以下の条件を全て満たすときに限り、撤退の試みが可能となります。（**僚艦曳航ルール**）

i, 全ての大破した海軍ユニットが活性化である

ii, 同一艦隊内に別の活性化した海軍ユニットがいる

（＝曳航可能な僚艦がいる）

iii, 曳航可能な僚艦も活性化していること

iv, 曳航可能な僚艦自身は大破していないこと

v, 曳航可能な僚艦は**対艦戦不能艦**ではないこと

（＝艦対艦火力がX-X-Xではない）

c, **【潜水艦攻撃】** 大破した海軍ユニットが**戦略セグメント**の**会敵フェイズ**に移動中だったとしても、敵潜水艦による攻撃手順の開始を免れることはできない。

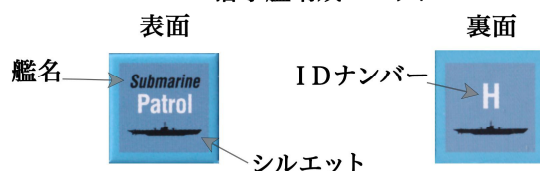
d, **【艦載機能喪失】** 大破した航空母艦は艦載機能を喪失する。

⑩ **観測機**：海軍ユニットの中には艦載機として観測機を搭載している艦があります。こうした海軍ユニットは、自身の占めるヘクスを越えて他のヘクスを索敵できます。

⑪ **航空母艦（CV、CVL、CVE）**：航空母艦は、移動する一種の航空基地であり、艦載機の発進により航空任務が可能です。航空母艦の各ユニットは艦載能力の値を持ちます。航空母艦のみが、その艦載能力の値までの航空ステップを持つ海軍タイプFを艦載機として収容し、移動できます。航空母艦は艦載能力を超える航空ステップを持つ海軍タイプFを収容できません（2.3.2.2 項の航空基地としての航空母艦を参照）。

## 2.2.4 潜水艦

### 潜水艦哨戒ユニット



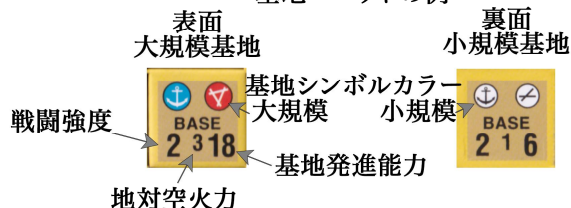
- ① 潜水艦の艦艇そのものを表すユニットは両陣営共にユニット化されていません（オプションルールの日本軍潜水艦ユニット2個を除く）。
- ② 潜水艦の存在はゲームを通じて、潜水艦のために割り当てられたCPによりプレイに影響を与える潜水艦の艦数（潜水艦ポイント）が決定します。
- ③ その後潜水艦は哨戒範囲または商船損耗のいずれかに割り当てられます。
- ④ 潜水艦の哨戒範囲に敵海軍ユニットが侵入すると、索敵が開始され、潜水艦による魚雷攻撃／対潜攻撃が発生し得ます。
- ⑤ オプションルール（34.1 項と 34.2 項を参照）として、日本軍の潜水艦が2個ユニット化されています（STO と KRS）。
- ⑥ 潜水艦に関するルールはいくつかの章に分散しています——商船損耗（9.）、増援（14.）、潜水艦 HQ（11.2.2）、潜水艦の哨戒（25.1）、潜水艦の戦闘（25.2）——プレイシーケンスに従い、それぞれの役割を果たします。

ノート：潜水艦ルールは、オリジナルのヴィクトリーゲームズ版から変更されました。当時のベテランユーザも注意深く読み直す必要があります。

## 2.3. 軍事施設

### 2.3.1 基地ユニット

#### 基地ユニットの例



- ① 両陣営及び各国家毎に限られた数の基地ユニットが用意されています。
- ② 両陣営は1ヘクスにつき1個のみ基地を構築できます。
- ③ ゲームに登場する基地ユニットはその規模にかかわらず全て**1兵カステップ**のみを持ちます。基地の規模は大規模と小規模に分類されます。地対空火力と基地発進能力、戦闘強度を持ちます。基地ユニットは移動不可能な地上ユニットの一種です。
- ④ 基地ユニットはシナリオの指示に従いプレイ開始時から既に構築されているか、またはプレイ中、工兵が構築します。
- ⑤ 基地ユニットは常に活性化です。
- ⑥ 飛行場用地ヘクスに構築された基地は自動的に航空基地となります。同様に港湾用地ヘクスに構築された基地は自動的に港湾となります。
- ⑦ 基地を構築した1ヘクス内に飛行場用地と港湾用地両方がある場合、この基地は航空基地であると同時に港湾でもあるとみなします。
- ⑧ 基地はマップ上のいずれの陸上ヘクスにも構築できます。飛行場用地のないヘクスに構築した基地は航空基地にできません。ただし飛行場用地のない場合、航空基地の完成までに極めて長い期間を要します。
- ⑨ マップ上に港湾用地マークの存在しない島嶼や海岸ヘクスに基地を構築しても、新たな港湾は作れません。新たなヘクスに増やせるのは航空基地のみです。



### 2.3.2 航空拠点

- ① 航空ユニットを作戦任務に割り当て、プレイに使用したければ、必ず友軍の航空拠点に配置しなければなりません。
- ② 航空拠点には3種類あります。陸上の航空基地1ヘクス、航空母艦1ユニット、水上機基地1ヘクスです。
- ③ *Pacific War* のマップ上には飛行場用地（及び港湾用地）が明示されています。基地ユニットの未だ構築されていない飛行場用地ヘクスは**航空基地ではありません**。ゲームのあらゆる目的に於いて単なる飛行場用地ヘクスは一切無視されます。基地を構築しない限り、プレイする上で何の機能もありません。
- ④ 友軍基地ユニットの構築された飛行場用地ヘクスは、友軍の航空基地となり、航空ユニットのプレイのため使用可能となります。
- ⑤ 航空基地には全てのエンジンタイプの航空ユニットを収容でき、あらゆる航空任務に割当可能です。
- ⑥ 航空基地は初級／中級シナリオに於いては、シナリオ開始時に既にマップ上にあるものだけを利用できます。上級シナリオでは、さらに工兵によって新たに構築可能となります。

#### 2.3.2.1 陸上航空基地

- ① 航空基地には大規模と小規模、2種類の規模があります。航空基地の規模は、飛行場用地ヘクスに構築された基地ユニットの規模により決定されます。
- ② 航空基地の**基地発進能力**の値は、1 **航空任務フェイズ**中、警戒または航空任務のために使用可能な航空ステップ数の上限を表しています。
- ③ 1ヘクス内の航空基地にスタックできる航空ステップに上限はありませんが、上記②項により基地発進能力の上限に達したら、それ以上の航空ステップは発進できません。
- ④ 航空基地の基地発進能力は、小規模で6ステップ、大規模で18ステップまで発進可能です。
- ⑤ 基地発進能力は、索敵や着陸してきた航空ステップにより消費されることはありません。これらは基地発進能力に影響を与えません。
- ⑥ 航空基地は敵の攻撃により阻止マーカーを配置される事態も起こります。航空基地は以下の方法で敵から攻撃され得ます。
  - a, 敵航空ユニットの空襲任務
  - b, 敵海軍ユニットの艦砲射撃
  - c, 敵地上ユニットの地上戦闘
- ⑦ 航空基地は以下の場合除去します。
  - a, 破壊が成功したとき
  - b, 退却による除去
  - c, ヘクス支配の変更による除去
- ⑧ 各**航空基地修復フェイズ**に於いて、連絡線の有効な全ての航空基地は、蓄積していたヒット数を除去できます。

ノート：初級／中級シナリオでは全ての航空基地は自動的に連絡線が有効であるとみなされます。上級シナリオでは全てのユニットの連絡線が有効になるよう、プレイを通して最善の努力をせねばなりません。

- ⑨ 友軍の航空基地のあるヘクスで地上戦闘が発生し、友軍の地上ユニットが退却した場合、敵にヘクスの支配権を奪われます。この時航空基地は自動的に除去します
- ⑩ この時基地ユニットを除去します。このヘクスは単なる飛行場用地ヘクスに逆戻りします。
- ⑪ ヘクスの支配権を奪取した敵ユニットの中に工兵ユニットがいるなら、当該ヘクス内に即座に敵陣営側の基地ユニットを配置できます。
- ⑫ **【航空基地へのとばっちり1ヒットルール】**  
航空基地が以下の戦闘により1ヒット被る毎に、必ず**無警戒状態**の航空ユニットも同時に**1航空ステップ除去**します。この時、最初の1ヒット目は射撃のダイスロールした側が無警戒状態のうち、任意の航空ユニットを選べます。2ヒット目以降は所有陣営が選べます。
  - a, 敵航空ユニットの空襲任務で1ヒット被る毎に
  - b, 敵海軍ユニットの艦対地艦砲射撃で1ヒット被る毎に

- ⑬ **【阻止状態の航空基地】**航空基地の被る各1ヒットは、前述の航空基地への1ヒットルールを誘発し得ますが、航空基地の基地発進能力に対しては何ら影響を与えません。しかしながら航空基地が一旦**阻止状態**に陥ったならば、基地発進能力はゼロに消滅します。
- ⑭ 喪失した基地発進能力は基地修復によって回復します。
- ⑮ **【無警戒状態の航空ユニットと機銃掃射】**航空基地にいる無警戒状態の航空ユニットは敵航空ユニットから**機銃掃射**で攻撃される危険性があります(28.12)。
- ⑯ 機銃掃射では、航空基地にはヒットを与えられません。
- ※ 訳者註：機銃掃射と空戦に於いては航空ユニットは**空対空火力**を用いることを想起してください(2.2.2 ②)。それに比して、航空ユニットが敵基地や地上ユニットらを攻撃できるのは、**空対地火力**(=爆弾投下)を用いるときです。
- ⑰ 飛行場用地でない陸上ヘクスに航空基地を構築する場合、追加コストとして長期間に及ぶ工事期間を要します。
- ⑱ **環礁ヘクスには小規模の航空基地のみ構築可能**です。
- ⑲ 航空基地構築に関しては工兵ルールを使用します(17.参照)。
- ⑳ 友軍が未だ支配を維持しているヘクス内の航空基地と港湾は、たとえ敵ユニットに占められていたとしても通常通り機能します。ただし阻止状態に陥った場合を除きます。

#### 2.3.2.2 航空母艦

- ① 航空母艦とは CV、CVL、CVE の総称です。航空母艦のみが艦載能力を持ちます。
- ② 航空ユニットのうち、航空母艦から発艦し着艦できるのは、エンジンタイプ F であり、海軍色に印刷された、航空母艦と同一国籍の航空ユニットのみです。  
例外：ドゥーリットル特別航空ユニット。1942 年4月にゲームに登場します。
- ③ 航空母艦が一度に収容可能な航空ステップの合計値は、当該航空母艦ユニットに記載の艦載能力の値までです。
- ④ **【航空母艦へのとばっちり1ヒットルール】**航空母艦は戦闘で1ヒット被る毎に、以下のような被害の拡大を被ります。
  - a, 当該航空母艦に収容している、無警戒状態の航空ユニットから1航空ステップを所有陣営の任意で選り除去する
  - b, 航空母艦の艦載能力が1ポイント低下する。
- ⑤ 除去する無警戒状態の1航空ステップは所有プレイヤーの判断で選択できます。
- ⑥ 航空母艦へのヒットが蓄積した結果、艦載した航空ステップの方が、航空母艦の艦載能力を超過してしまった場合、超過分の航空ステップを即座に除去しなければなりません。
- ⑦ 航空母艦と航空基地は、収容する航空ユニットに対して再編成ルールに従い再編成する義務があります(28.18)。
- ⑧ 航空母艦が撃沈されたり、艦載能力がゼロになった場合、警戒状態の航空ステップは同一 TF 内の他の航空母艦へ着艦するか、それができなければ除去しなければなりません(28.18)。

#### 2.3.2.3 水上機基地

- ① 水上機基地とは、プレイ中一時的に CVS、ST に設置可能な航空基地の一種です。
- ② 水上機基地から発艦し着艦できるのは、CVS、ST と同一国籍の水上機ユニットのみです。
- ③ CVS、ST が撃沈されたら、収容している、無警戒状態の水上機ユニットも除去されます。
- ④ 水上機ユニットとは、以下の航空ユニットのみを指します。
  - a, **【タイプ LRA 水上機】**1航空ステップのみを持つ LRA
  - b, **【タイプ F 水上機】**1航空ステップのみを持つエンジンタイプ F で航空練度 L 0 の航空ユニット
- ⑤ CVS、ST に一度に収容できる水上機は、LRA タイプ／F タイプいずれか1ユニットのみです。
- ⑥ 水上機基地はプレイ中、**着水ヘクス**にのみ設置可能です。着水ヘクスとは以下の条件を全て満たすものを指します。
  - a, そのヘクスに CVS／ST がいる
  - b, **浅海ヘクス**または島嶼を含む**制限浅海ヘクス**であること
  - c, 当該**作戦サイクル**中、CVS／ST がそのヘクスから移動



していないこと

※ 訳者註：作戦サイクル手順内で両陣営は陸海空軍の同一の移動／戦闘手順を複数回繰り返します。

- ⑦ 水上機基地設置後、次の作戦サイクル中の航空任務フェイズに於いて、LRA と F タイプの水上機が水上機基地で発艦着艦できるようになります。
- ⑧ CVS / ST が着水ヘクスから移動しない限り、その水上機基地は維持されます。
- ⑨ 水上機基地は1着水ヘクスにつき1個のみ設置可能です。
- ⑩ CVS、ST がヒットを被っても、水上機基地に収容されている水上機は損害を被りません。
- ⑪ 水上機基地に収容されている水上機を攻撃するには、機銃掃射を用います (28.12)。

### 2.3.3 軍港、港湾、港湾用地、停泊地、乾ドック

- ① 港湾設置可能な港湾用地の位置はマップに明記されています。  
*Pacific War* の港湾には様々な機能が付与されており、そのほとんどは上級シナリオでユニット活性化のため発揮されます。初級／中級シナリオでは港湾は海軍ユニットを非活性化させるための重要なヘクスとなります。
- ② 【停泊地】以下のヘクスを停泊地といいます。
  - a, 基地ユニットのない港湾用地ヘクス
  - b, 基地ユニットの有無にかかわらず、港湾用地のない制限浅海ヘクス
  - c, 基地ユニットの有無にかかわらず、港湾用地のない環礁ヘクス (2.5.1 ⑤)
- ③ 【停泊地入港制限】1停泊地ヘクスには以下の海軍ユニットのみ停泊できます。
  - a, 非主力艦海軍ユニット3個まで  
または、
  - b, 1個 CVS のみ
- ④ CVS 以外の主力艦 (CV、CVL、BB、BC) は停泊地に停泊できません。
- ⑤ 【港湾】基地ユニットのある港湾用地は停泊地ではなく港湾です。
  - a, 飛行場用地と港湾用地のあるヘクスに基地ユニットを構築した場合、それらは航空基地と港湾になります。
  - b, 港湾に停泊できる海軍ユニットには制限ありません。
  - c, 阻止状態の港湾に停泊できる海軍ユニットは停泊地入港制限と同一にまで低下します。
- ⑥ 【乾ドックと軍港】シナリオ開始時点で、両陣営共に乾ドックを持つ港湾を保有しています。
  - a, 乾ドックを持つ港湾を軍港といいます。
  - b, ゲームを通して乾ドックと軍港は他のヘクスへ移転できません。
  - c, 軍港はあらゆる点で港湾の機能を持ちます。
  - d, 加えて軍港は、乾ドックを利用した、海軍ユニットの修理機能を持ちます。
  - e, 軍港ヘクスの支配権を敵に奪取された場合、その乾ドックの修理機能は、敵陣営が使用可能となります。
  - f, 軍港はマップから除去できません。その修理機能は、ヘクスの支配陣営のみが使用できます。
  - g, 連合軍は、東部、西部、南部のマップ端の外側にも軍港を持ちます。
  - h, 連合軍はゲームを通して移転可能な乾ドックを2箇所保有しています。これはゲーム中、乾ドックマーカーで表現され、連合軍支配下で大規模基地ユニットの既に構築された港湾用地ヘクスにのみ設置できます。
  - i, この乾ドックマーカーを持つ港湾はあらゆる点で軍港と同一に機能します。ただし日本軍は乾ドックマーカーを奪取できません。



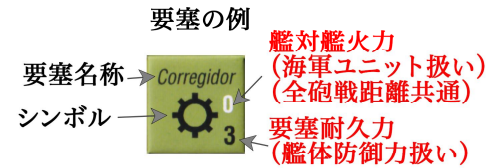
### 2.3.4 要塞

- ① *Pacific War* には3箇所の要塞が登場します。



- Singapore 要塞 (英軍)
- Wake 島要塞 (米軍)
- Corregidor 要塞 (米軍)

- ② 要塞ユニットはルール上、非活性海軍ユニットとみなします。



- ③ 要塞への攻撃は以下の通り解決します。
  - a, 【強襲上陸戦闘する地上ユニット VS.要塞】要塞が除去されない限り、地上ユニットが敵要塞に強襲上陸戦闘するときは、敵海軍ユニットの占めるヘクスへの強襲上陸戦闘として解決します (23.8 項の上陸輸送を参照)。
    - i, 敵要塞ユニットのみのヘクス内に友軍地上ユニットがいる時、要塞は敵海軍ユニットとして扱われ、蹂躞ルールの【停泊地の蹂躞】が適用されます [23.1.5 ② d]。
  - b, 【航空ユニット VS.要塞】航空ユニットが敵要塞を攻撃するときは、航空／海軍 CRT を参照し、  
【航空 空対地 基地／要塞】の横列で解決します。
  - c, 【海軍ユニット VS.要塞】海軍ユニットが敵要塞を攻撃するときは、以下に従います。
    - i, 敵要塞は非活性の海軍ユニットとみなします。
    - ii, 水上戦闘手順 (29.) に従い、両陣営は砲戦距離の応酬をプレイし、航空／海軍 CRT を参照します。
    - iii, 攻撃手段は、  
【海軍 艦対地 基地】 【海軍 艦対艦 要塞】の横列で解決します。
    - iv, 海軍ユニットは必ず艦対艦火力 (砲戦距離によって値が異なります) を用いなければなりません (艦対地火力ではない点に留意)。
- ④ 要塞は3ヒット被るとプレイから永久除去されます。
- ⑤ 1～2ステップの損失で要塞砲 (艦対艦火力) はゼロ未満火力に陥ります (3.4.)。
- ⑥ 要塞はスタック制限にカウントされません。
- ⑦ 要塞とスタックしたユニットは強制的防御側退却の結果を無効にします。
- ⑧ 要塞は修理できません。被ったヒットを除去できません。
- ⑨ Singapore 要塞は陸上ヘクスから侵入できます。この時要塞は敵の非活性海軍ユニットとみなされます。
- ⑩ Corregidor 要塞は、Manila ヘクスに隣接した島嶼にあるため、強襲上陸戦闘せねばなりません。
- ⑪ Wake 要塞には強襲上陸戦闘以外侵入できません。

### 2.4. ゲームマーカー

- ① 初級／中級シナリオでは以下のマーカー類のみ用います。各マーカーの使用方法は、ルールブックの該当する項目を参照ください。
  - ② 以下のマーカー類はゲームで用意された枚数でプレイせねばなりません。
    - TF 全シナリオ共通で使用します
    - 連合軍乾ドック //
    - 部隊 //
    - 補給中継拠点 (OSB) 上級シナリオのみで使用します
    - 緊急連絡線 //
    - ダミー //
- ③ その他マーカー類と基地ユニットには制限がありません。

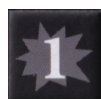
※ 裏面側解説がアンダーライン：別途用意されたマーカーです

## 各マーカー解説

表面



残存魚雷 1 (1 ~ 0)



ヒットナンバー 1 (1 ~ 10)



Oahu 潜水艦 HQ



Townsville 潜水艦 HQ



連合軍潜水艦 HQ



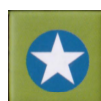
呉潜水艦 HQ



Kwajalein 潜水艦 HQ



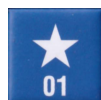
作戦サイクル内移動 1 ~ 2 BCM



連合軍支配



連合軍 TF (TF01 ~ TF40)  
未探知面



連合軍部隊 (01 ~ 80)  
探知面



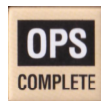
日本軍 TF (TF01 ~ TF20)  
未探知面



日本軍部隊 (01 ~ 80)  
探知面



空襲任務



作戦完了

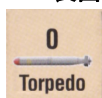


包囲



連合軍地上侵入

裏面



0

残存魚雷 0



2

ヒットナンバー 2



OAHU Sub Points

Oahu 潜水艦ポイント



TOWNSVILLE Sub Points

Townsville 潜水艦ポイント



ALLIED Sub Points

連合軍潜水艦ポイント



KURE Sub Points

呉潜水艦ポイント



KWAJALEIN Sub Points

Kwajalein 潜水艦ポイント



3

作戦サイクル内移動 3 ~ 4 BCM



日本軍支配



TF 01

解析面



01

索敵面



TF 1

解析面



01

索敵面



AIR Supremacy

制空任務



Explosion

阻止状態

省略



Ground Attack

日本軍地上侵入



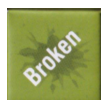
砲戦距離・短距離面  
(両陣営共に 1 枚ずつ)



砲戦距離・長距離面  
(両陣営共に 1 枚ずつ)



日本軍水上奇襲



連合軍部隊半壊



連合軍戦略爆撃開始



航空任務目標



作戦陣営水上移動



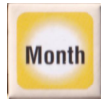
反応陣営水上移動



日照条件



日付進行



月進行



フェイズ進行



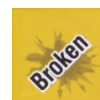
砲戦距離・中距離面



砲戦距離・撤退面



連合軍水上奇襲



日本軍部隊半壊

省略

省略

省略

省略

省略

省略

省略

省略

## 2.5. マップとディスプレイ

- ① マップは太平洋戦域を等面積投影法で再現したものです。1 ヘクスの対向辺間距離は 100 マイルに相当します。
- ② マップには 6 種の陸上地形、3 種の水上地形、7 種の地勢が描かれています。
- ③ 地形の中には大陸沿岸部や島嶼など、陸上地形と水上地形の双方を含むヘクスがあります。ゲーム上、これを**水陸ヘクス**と定義します。



- ④ ヘクスによっては、ヘクス内で連続していない、二つの向き合った海岸線を内包するヘクスも存在します (例: ヘクス 4509)。これを**二重海岸線ヘクス**といいます。
- ⑤ 海軍ユニットは、ヘクス内に陸上地形を一切含まない完全水上ヘクスと陸上地形を含む水陸ヘクス (島嶼もしくは大陸の沿岸部ヘクス) にのみ侵入できます。

- ⑥ 海軍ユニットは、二重海岸線ヘクス内の陸上地形を横断する形でヘクス内を退出できません。必ず今ユニットのいる側の水上地形と連続した水上地形を持つ隣接ヘクスへと退出していかねばなりません。



- ⑦ 地上ユニットは完全陸上ヘクスと水陸ヘクスにのみ侵入できます。
- ⑧ 地上ユニットは戦略輸送または上陸輸送を用いた場合に限り、完全水上ヘクスサイドを横断できます。
- ⑨ 航空ユニットはあらゆる種類のヘクスサイドを横断して、あらゆる種類のヘクスに侵入できます。

### 2.5.1 各種地形定義

① 【**環礁**】ヘクスサイド全てを白線で描かれた島嶼ヘクスは**環礁ヘクス**です。環礁の陸上部分は、戦闘上あらゆる目的に於いて平地とみなします。環礁には小規模基地のみ構築できます。



② 【**離島**】環礁ではない、隣接6ヘクス全てと完全水上ヘクスサイドによって隣接した、1ヘクスからなる島嶼、または島嶼が円形のシンボルに囲まれているヘクスを**離島ヘクス**といいます。離島の陸上地形は平地以外の形（円形シンボル内表記の地形）を取ります。



③ 【**緊要地勢**】黒いドットや星形に囲まれた白いドットで描かれた地勢は**緊要地勢**です。



④ 【**大地形島嶼**】複数ヘクス（完全陸上ヘクス and/or 水陸ヘクス）に及ぶ比較的大きな島嶼を**大地形島嶼**といいます。

- ⑤ 【**停泊地**】以下のヘクスを**停泊地**といいます。（再掲）
  - a, 基地ユニットのない港湾用地ヘクス
  - b, 基地ユニットの有無にかかわらず、港湾用地のない制限浅海ヘクス
  - c, 基地ユニットの有無にかかわらず、港湾用地のない環礁ヘクス (2.3.3 ②)

陸上地形	地勢
平地	内地工業地帯
密林高地	共栄圏資源ヘクス
荒土	支那-ソ連邦国境線
山岳	支那緊要地勢
輸送ルート (道路/鉄道/河川)	インド緊要地勢
環礁	シャム緊要地勢
<b>水上地形</b>	共栄圏緊要地勢
外洋	
浅海	
制限浅海	

### 2.5.2 陸上地形タイプ

- ① 各種陸上地形には移動コストが設定されています。地上ユニットが隣接陸上ヘクスに侵入する際、移動コストを消費します。また有効な連絡線を陸上ヘクスに通ず際にも計算に用いられます。

### 2.5.3 水上地形タイプ

- ① 水上地形タイプは水上戦闘手順内 (29.項) の砲戦距離の応酬に影響を与えます。
- ② 環礁ヘクス、制限浅海ヘクスは停泊地になり得ます。

### 2.5.4 地勢

- ① 策源地ヘクス（内地工業地帯と共栄圏資源ヘクス）は戦略シナリオに於いて日本軍のC P (10.1 項) 生産に用いられます。
- ② 支那-ソ連邦国境線は 戦略シナリオに於いて日本軍・関東軍満州守備隊の配置 (33.3 項) に影響を与えます。
- ③ 3種の緊要地勢（支那、インド、シャム）のヘクス支配権は、**戦略主導権決定**に用いられます。また支那とインドの緊要地勢（のみ）が、戦略シナリオに於いて降伏条件とパラメータを決定します。
- ④ **補給中継拠点 (OSB)** は両陣営共以下の友軍支配下ヘクスにのみ構築できます。
  - a, 全ての緊要地勢
    - i, 内地緊要地勢
    - ii, 共栄圏緊要地勢
    - iii, 支那緊要地勢
    - iv, インド緊要地勢
    - v, シャム緊要地勢
  - b, 非阻止状態の港湾

### 2.5.5 マップ構成

- ① シナリオによってマウンテッドマップA, Bいずれか一方を使うケースと両方使うケースがあります。
- ② 独立した1枚のペーパーマップは上記の代用品として主に戦略シナリオ以外の多くのシナリオでプレイに利用できます。

### 2.5.6 チャートスクリーン

- ① 各プレイヤーに1枚用意されたチャートスクリーンは、米国レターサイズ (8.5インチ×11インチ) 縦4枚を三つ折りに連結したものです。
- ② チャートスクリーンの構成は左側から右側の順に以下の通り。
  - a, 商船損耗テーブル (Merchant Shipping Attrition Table)
  - b, 地上CRT (Ground Combat Result Table)
  - c, 航空/海軍CRT (Air/Naval Combat Result Table)
  - d, 索敵チャート (Search Chart)

ノート：a, b, c 3種のテーブル内容は日本軍と連合軍で全く同一です。dの索敵チャートのみ両陣営で記載が異なります。

1d10 ダイスロール：ゲーム内全てのダイスロールは、他のゲームに見られる1～10ではなく、0～9として読み取ってください。ゲーム内の各種チャート類にはゼロはゼロとして表記してあります。

### 2.5.7 オペレーションディスプレイ

- ① 1枚のみ用意されたオペレーションディスプレイはレターサイズ横2枚連結した一つ折りの形状をしています。
- ② オペレーションディスプレイに記された情報は全シナリオで両プレイヤーとも必須のものです。
- ③ 下記a項の戦略主導権トラックのみ戦略シナリオで使用します。
- ④ オペレーションディスプレイの内容は左上から右下の順に以下の通り。
  - a, 戦略主導権トラック (Strategic Initiative Track)
  - b, 3種の諜報ボックス：連合軍戦略諜報ボックス (米陸軍色)  
日本軍戦略諜報ボックス (日本陸軍色)  
作戦諜報局面ボックス (肌色)
  - c, 水上移動トラック (Naval Movement Track)
  - d, 作戦諜報テーブル (Operational Intelligence Table)
  - e, 日照ディスプレイ (Lighting Condition Display)
  - f, 砲戦距離応酬チャート (Range Bid Chart)
  - g, 戦略主導権サマリー (Strategic Initiative)
  - h, 水上戦闘ディスプレイ (Naval Combat Display)
  - i, 水上移動サマリー (Naval Movement)
  - j, 日付進行トラック (Day Track)



## 2.5.8 プレイヤーディスプレイシート

- ① プレイヤーディスプレイシートは各プレイヤーに1枚用意されています。形状はチャートスクリーンと同一です。
- ② 両陣営で一部内容が異なります。
- ③ プレイヤーディスプレイシートの構成は左上から右下の順に以下の通り。

a, 月進行トラック (Month Track)

b, 総合記録トラック (General Record Track)

c, 連合軍潜水艦割当ボックス (Submarine Allocation Box)

d, ユニット分派 (Unit Breakdown)

e, 連合軍戦略爆撃ボックス (Strategic Bombers)

日本軍商船護衛割当ボックス (Escort Allocation Box)

f, 航空統制サマリー (Air Mission Coordination Summary)

g, 国籍カラーガイド (Nationality Color Guide)

※ 訳者註：国府軍と八路軍のカラーが実際のユニットとは逆に紹介されています。

h, 航空作戦フローチャート

(Air Mission Procedure Schematic Diagram)

i, フェイズトラック (Phase Track)

j, 連合軍コマンドポイントテーブル (Command Point Table)

日本軍コマンドポイントテーブル

k, HQ 強制解散ボックス (HQ's Involuntarily Disbanded Box)

HQ 任意解散ボックス (HQ's Voluntarily Disbanded Box)

l, 除去ユニットホールディングボックス

(Eliminated Units Holding Box)

m, コマンドポイントコスト一覧 (Command Point Costs)

n, 戦略主導権アジャストサマリー

(Strategic Initiative Adjustment Summary)

o, 連合軍乾ドック容量 (Allied Dry Dock Capacity)

p, 連合軍非活性ユニット能力サマリー

(Non-Activated Unit Capability Summary)

※ 赤字表記：全シナリオで使用頻度の高いもの

青字表記：上級シナリオで使用するもの

※ 米陸軍背景色は連合軍ディスプレイシート独自のもの

日本陸軍背景色は日本軍ディスプレイシート独自のもの

## 2.5.9 TF & 部隊ディスプレイ

- ① 下記の部隊と TF が併記されたディスプレイは、規模の小さいシナリオで使うと良いでしょう。

連合軍部隊ディスプレイ① 1枚 (F01~F20 + TF01 ~ TF10)

日本軍部隊ディスプレイ① 1枚 (F01~F20 + TF01 ~ TF10)

- ② 下記ディスプレイは規模の大きなシナリオになるにつれ、追加して使っていくと良いでしょう。

連合軍部隊ディスプレイ② 1枚 (F21~F50)

連合軍部隊ディスプレイ③ 1枚 (F51~F80)

連合軍部隊ディスプレイ④ 1枚 (TF11 ~ TF40)

日本軍部隊ディスプレイ② 1枚 (F21~F50)

日本軍部隊ディスプレイ③ 1枚 (F51~F80)

- ③ 下記ディスプレイの日本軍商船ポイントトラックは戦略シナリオ専用です。

日本軍部隊ディスプレイ④ 1枚

(TF11~TF20 + 日本軍商船ポイントトラック + ターントラック)

- ④ マップ上で部隊を細分化して配置するほど、部隊ボックスが必要になります。プレイヤーの判断で適宜使ってください。

## 2.5.10 戦場の霧と秘匿マーカー

- ① 2種類の秘匿マーカー（部隊／TF）は戦場の霧の再現のために用います。
- ② 両陣営共に情報系マーカー（原文：Informational Markers）類は全て正しいヘクス内に配置せねばなりません。
- ③ 使用中の部隊／TF マーカーも、マップ上正しい位置のヘクス内に全てを必ず配置せねばなりません。
- ④ 部隊／TF マーカーの使用は強制ではありません。あるヘクス内の友軍戦闘ユニットを秘匿したければ、当該ヘクス内から任意の番号の部隊ディスプレイ内に移します。当該ヘクス内へはディスプレイ番号と同一の部隊マーカーを代わりに配置します。
- ⑤ いずれの友軍戦闘ユニットを部隊ディスプレイ内に移すのかは、完全にプレイヤーの任意です。

- ⑥ 活性化した海軍ユニットを秘匿する場合、必ず任意の TF ディスプレイ内に配置せねばなりません。移したら、ボックス番号と同一の TF マーカーをヘクス内に配置します。
- ⑦ 活性化した海軍ユニットを秘匿しない場合、ヘクス内に配置します。部隊ディスプレイ内には配置できません。
- ⑧ 両陣営共に、マップ上敵スタック内の内容を調べてはなりません。常に分かる情報は、スタックの山のトップのユニットとスタックの山の高さのみです。
- ⑨ 敵陣営のスタック内や部隊／TF ディスプレイ内のユニットの情報は、ルール上索敵に成功するか、当該敵部隊と戦闘になるまで一切開示してはなりません。

ノート：部隊／TF マーカーは単にユニットの存在を表す単語です。このためルールブック全体を通して“部隊”“TF”という単語が使用された場合、それは“ユニット”または“活性化した海軍ユニット”の存在を同時に意味します。従って特定のルールで特に言及の無い限り、（例えば）TF への言及はすなわち個々の活性化した海軍ユニットのことを指します。

### 2.5.10.1 マップ配置が義務のカウンター

- ① 以下は Board Game Geek の Mark Herman 氏のコメントと議論より掲載します。
- ② マップ配置が義務のカウンター
- a, TF マーカー
- b, 部隊マーカー
- c, 潜水艦哨戒ユニット
- d, 支配マーカー
- e, 包囲マーカー
- f, 侵入マーカー
- ③ 索敵で探知されるまでは部隊ディスプレイ内、探知後はマップ配置が提案されている両陣営のカウンター
- a, HQ
- b, 潜水艦 HQ
- c, 基地ユニット
- d, 構築マーカー

### 2.5.11 部隊マーカー



- ① 部隊マーカーは表側が“探知面”で裏側が“索敵面”です。これは部隊マーカーは索敵されずとも常に“当該ヘクス内に存在はしている”（＝探知成功）していることを意味します。ですが“部隊構成のおおよそを知る”（＝解析結果）ためには、その部隊マーカーを攻撃する前に索敵に成功する必要があります。
  - ② 部隊マーカーが敵に索敵されたら、成功失敗に関わらず索敵済であることを示すためマーカーを裏返します。
  - ③ 1個部隊マーカーがヘクス内に存在するとき、それは当該ヘクス内に地上、航空、非活性海軍ユニットが秘匿されて存在していることを意味します。
  - ④ 1ヘクス内に複数の部隊マーカーを配置できます。さらにプレイヤーが望むだけの戦闘ユニットをマップヘクス内に配置できます。
  - ⑤ 故意にカラの部隊マーカー（未使用マーカー）をマップ上に配置してはなりません。
- ※ 基地ユニットは地上ユニットの一種として部隊マーカー内に秘匿して配置できます。

Board Game Geek の Mark Herman 氏のコメントより。

ノート：マップヘクス内の部隊マーカーまたはユニットが複数あるとき、敵の偵察はルール上、より容易になり得ます。

例：連合軍はヘクス 3819 (Manila) に航空ユニット 18 ステップ、非活性 DD 1 ユニット、1 個師団 12 ステップ、大規模基地ユニットを持っています。

部隊マーカー 08 をヘクス 3819 に配置し、ヘクス内の秘匿したい戦闘ユニットを部隊ディスプレイ内のボックス 08 に移します。部隊ボックス内の地上ユニットが他の戦闘ユニットを残置して 3819 から退出する場合、移動を秘匿するための新規の部隊マーカーを用意するかあるいはマップ上ヘクスに戻して実際に移動させます。

例：1 個師団 12 ステップはヘクス 3819 から 3920 に移動します。部隊マーカー 08 をヘクス 3819 に残すことを決定し、新規の

部隊マーカー 16 を用意し、16 を用いてヘクス 3920 に移動させます。ここでこの部隊マーカー 16 は 1 個師団 12 ステップの存在を意味します。

部隊マーカーで表現されている個々の航空ユニットが部隊マーカーのあるヘクスから分離して移動する場合、その航空ユニットは任務のために飛行し、目的地で着陸すると目的地ヘクス内の部隊の一部となるか、あるいは新規に用意した部隊マーカーで存在を表現されます。

### 2.5.11.1 部隊ディスプレイ使用方法

#### ●左上

Unactivated  
Inactive side up  
今未だ活性化  
していないユニット  
はこの左ボックス  
内に配置

#### ●右上

Activated  
Active side up  
今現在活性中の  
ユニットは右  
ボックス内に  
活性面で配置

FORCE 16	
Unactivated Inactive side up	Activated Active side up
Deactivated Active side up	

#### ●左下

Deactivated  
Active side up 今活性化を終えたユニットは  
左ボックス内に活性面を向けたまま、右ボックスから移す  
月進行セグメントになったら当該ユニットを非活性面に返す

### 2.5.12 TF マーカー



① TF マーカーは表側が“未探知面”で裏側が“解析面”です。未探知面の TF マーカーに対しては索敵に成功しない限り、当該ヘクス内に今現在、存在するのかわからないのか？ すら判明していない状態を意味します。未探知面の敵 TF には攻撃できません。索敵に成功すると解析面に返され、同時に索敵チャートの結果により解析結果が自動的に判明します。

② マップヘクス内や部隊ディスプレイ内の非活性海軍ユニットが活性化した瞬間、秘匿したいのであれば、即座に TF マーカーを用意して、活性化した海軍ユニットをマップ上から TF ディスプレイ内に移します。

#### 2.5.12.1 TF の水上再編成

- ① TF は水上再編成することで、1 個 TF を複数の TF に分割したり、逆に複数の TF を 1 個 TF に統合する、ある TF の一部を別の TF に分け与えたりできます。
- ② TF は以下のタイミングで水上再編成できます。
  - a, 友軍の手番会敵フェイズまたは手番陸海移動フェイズの水上移動開始時。
  - b, 水上戦闘終了時、いずれかの陣営の水上撤退等により、友軍 TF のいるヘクスから敵 TF がなくなった時

#### 2.5.12.2 TF 内のスタック制限

- ① 1 個 TF に対応する TF ボックス内には、最小 1 ユニットから最大 10 ユニットまで（主力艦 6 個 and/or 非主力艦 4 個）をスタックできます。
- ② TF ボックス内は、さらに“コアボックス”と“スクリーンボックス”に分かれます。各ボックスは以下の制限に従わねばなりません。

a, 【コアボックス内のみに配置可能】

**CV, CVL**

b, 【いずれのボックスにも配置可能】

**CVS, BB, BC, AA**

c, 【地上ユニット輸送時のみコアボックスにも配置可能】  
（上記以外の時はスクリーン内のみに配置可能）

i, 【日本軍】

**DD, APD**

ii, 【連合軍】

**APD (DD は不可)**

d, 【スクリーン内のみに配置可能】

**CVE** と他の非主力艦 (CA, CL, DD, DE, APD, ST)

※ **用み艦種**：航空母艦を意味する

※ **網掛け艦種**：主力艦を意味する

※ **訳者註**：以下の原文はエラッタの指示により削除です。

but the Core must always contain at least as many units as in the Screen.

③ 敵の空襲に対して、TF 側から対空射撃可能なユニット数は以下の制限を負います。

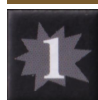
a, コアボックス内からは 2 個海軍ユニットまで可能  
または、

b, スクリーンボックス内からは 4 個海軍ユニットまで可能

④ 上記②b 項のユニットはコアボックス内とスクリーンボックス内を常に配置変更できます

⑤ 故意にカラの TF マーカー（未使用マーカー）をマップ上に配置してはなりません。

## 3. ユニット火力、損失、ヒットの割当



### ① 【ヒットナンバー火力修正】

ユニットは損失を被ると、その火力とステップが減少します。航空/海軍 CRT と地上 CRT で指示のあるように、あらゆる種類のユニットはヒットを被る都度、ユニットの下にヒットマーカーを配置します。ヒットマーカーの値は、これまでにユニットの被ってきた、蓄積した損失と喪失したステップ数とを表現しています。

例：2 ヒット被った海軍ユニットの下にヒットマーカー 2 を配置します。海軍ユニットが更に 1 ヒット被るとヒットマーカー 3 と交換します。ユニットの被るヒットナンバーはユニットの種類に応じて、以下の説明にあるように種々の悪影響を及ぼします（通例、火力の低下をもたらします）。

切上処理に関するノート：ルールに於いてユニットの火力や戦闘強度の半減処理をする場合、常に端数を切上します。

### 3.1. 海軍ユニットの損失と火力低下

海軍ユニットは 1 ヒット被る毎に以下の悪影響を被ります。

- a, 【艦体防御力 > 被ったヒットナンバー】  
ヒットは蓄積されたままとなります。海軍修理 (15.項) を受けなければヒットナンバーを除去できません。
- b, 【艦体防御力 - 被ったヒットナンバー = + 1 差】  
目標海軍ユニットが大破属性艦なら、大破します (2.2.3 ⑨)。
- c, 【艦体防御力 ≤ 被ったヒットナンバー】  
目標海軍ユニットは撃沈され、プレイから永久除去されます。
- d, 【火力低下】  
1 ヒット被る毎に以下の各火力も 1 ポイント低下します。
  - i, 艦対空火力
  - ii, 艦対艦火力（全ての砲戦距離で低下する）
  - iii, 魚雷火力（全ての砲戦距離で低下する）
  - iv, 艦対地火力
  - v, 対潜火力
  - vi, 艦載能力（目標海軍ユニットが航空母艦の場合）

※ ヒットナンバーは活性コストには何ら影響しません。

### 3.2. 航空ユニットの損失と火力低下

- ① エンジンタイプ F、T、B の航空ユニットを総称して戦闘航空ユニットといいます。LRA は戦闘航空ユニットのカテゴリに入りません。
- ② 戦闘航空ユニットの持つ 1 航空ステップは 12 ~ 15 機の航空機を表現しています。
- ③ LRA は 1 ステップのみを持ちます。
- ④ ヒットナンバーを負っていない、全ての戦闘航空ユニットは 1 ユニットにつき 6 航空ステップ（最大値）を持ちます。



- ⑤ 戦闘航空ユニットは1ヒット被る毎に以下を被ります。  
 a, 1 航空ステップが除去されます。  
 b, 1 ヒット被る毎に以下の各火力も 1 ポイント低下します。  
 i, 空対空火力  
 ii, 空対艦火力  
 iii, 空対地火力  
 ※ ヒットナンバーは活性コストには何ら影響しません。

- ⑥ 航空任務中、任務を帯びた任務航空ユニット 1 ユニットにつき **2 ステップ以上失うと**、当該ユニットは任務から強制的に外されねばなりません (**強制帰投ルール**)。  
 ⑦ 1 航空ユニットが全航空ステップを除去されたら、ユニットも除去されます。ただし補充航空ステップが利用可能なら、除去された航空ユニットも再生産できます。  
 ⑧ **航空任務フェイズ**中、全ての航空ユニットは、既定のタイミングで可能な限り 6 ステップのフルユニットに再編成しなければなりません。  
 ⑨ 航空ユニットに対する損失割当は、基本的に射撃側が全て選択します。例外に関しては[28.12.]を参照ください。


### 3.3. 地上ユニットの損失と火力低下

- ① 地上ユニットの持つ 1 兵力ステップはおおよそ 1 個大隊を表現しています。  
 ② ヒットナンバーを負っていない、全ての地上ユニットはユニット表記の兵力ステップ数を持っています。  
 ③ 地上ユニットへの各 1 ヒットの損失は 1 個大隊相当の損失を意味します。  
 ④ 地上ユニットが全ての兵力ステップを除去されると、地上ユニットも除去されます。  
 ⑤ **補充フェイズ**⑫中、地上ユニットは兵力補充ステップを増強できます。また一部の地上ユニットは除去されても、兵力補充ステップを使用して再生産可能です。

ノート：1 ヘクス内にスタックできる兵力ステップ数は各陣営毎に **48 ステップまで**です。

- ⑥ **【地上戦闘の損失割当】** 損失配分は地上戦闘の項目で説明される優先順位に基づきます (31.5.)。

### 3.4. ゼロ未満火力

-  ① 一部の海軍ユニットの火力には 0 の右上に小さく “4” の値の表記されたものがあります。これはゼロを下回る火力としての表現です。この火力を**ゼロ未満火力**といいます。  
 ② 航空／海軍 CRT に於いて、ゼロ未満火力を用いた射撃結果を判定する際、通常のダイスロールで 0 を出さねばなりません。  
 a, 0 の場合に限り、2 度目のダイスロールをプレイします。  
 b, 2 度目の DR が 4 以下なら、その DR 結果をそのまま射撃火力 4 のコラムを参照して交差照合します。  
 c, 1 度目の DR がゼロでなければ、2 度目が 4 を上回っていれば、効果無しです。  
 ③ 航空ユニットや海軍ユニットがヒットを被った結果、火力がゼロ未満になることがあります。この時、この火力をゼロ未満火力として扱います。  
 ④ カウンターの表記が “X” の場合、ゼロ未満火力ではありません。全く火力を用いることができません。

例：艦対艦火力中距離が 1 と表記された海軍ユニットは、2 ヒット被るとこの火力がゼロ未満火力扱いとなります(撃沈されない限り)。

ノート：本ルールは航空母艦の艦載能力には適用されません。ゼロ未満の艦載能力はゼロです。この航空母艦には航空ユニットを一切艦載できません。

## 4. 軍事施設と阻止状態

- ① 航空基地と港湾は、海軍ユニットの艦体防御力と同じようにヒットナンバーの蓄積に耐えうる上限値を持ちます。これを**基地防御力**といいます。  
 ② 航空基地や港湾の被ったヒットナンバーが基地防御力の値以上に陥ったとき、即座に阻止状態になります。

### 4.1. 航空基地の阻止状態

- ① 飛行場用地の有無にかかわらず、陸上ヘクスに構築された小規模基地ユニットは**小規模航空基地**になります。小規模航空基地の基地防御力は **5 ポイント**です。  
 ② 飛行場用地の有無にかかわらず、陸上ヘクスに構築された大規模基地ユニットは**大規模航空基地**になります。大規模航空基地の基地防御力は **10 ポイント**です。  
 ③ 小規模基地は 5 ポイント以上、大規模基地は 10 ポイント以上のヒットナンバー蓄積で阻止状態に陥ります。  
 ④ 阻止状態と基地ユニットの除去は別の概念です。基地ユニットは以下の場合に除去されます。  
 a, 破壊によって (上級シナリオのみ)  
 b, 地上戦闘の結果として  
 c, ヘクス支配権の変更によって  
 ⑤ 航空基地が阻止状態になると、以下の悪影響を被ります。  
 a, 索敵できない  
 b, 航空任務を開始できない  
 c, 航空ステップを警戒にできない  
 d, 基地発進能力がゼロになる  
 e, 攻撃側の選んだ 1 航空ステップを除去する  
 ⑥ 阻止状態の航空基地といえども、既に警戒で戦闘空中哨戒任務に就いていた航空ユニットを着陸させることはできます。  
 ⑦ 基地ユニットに配置されているヒットナンバーと阻止マークは、以下のタイミングで取り外せます。  
 a, **航空基地修復フェイズ**⑨  
 b, **工兵フェイズ**⑬ (上級シナリオのみ)

- ⑧ 航空基地に蓄積されたヒットナンバーが阻止状態に達する前に修理などで取り外された場合、阻止状態のカウントは振り出しに戻ります。敵航空基地を阻止状態にするためには、現在の時点で必要なヒットナンバーを蓄積させねばなりません。  
 ⑨ **【航空基地へのとばっちり 1 ヒットルール】** (再掲) 航空基地が以下の戦闘で 1 ヒット被ったら、必ず**無警戒状態**の航空ユニットからさらに**射撃側の選んだ 1 航空ステップを除去**しなければなりません。  
 a, 敵航空ユニットの空襲任務で 1 ヒット被ったとき  
 b, 敵海軍ユニットの艦対地艦砲射撃で 1 ヒット被ったとき  
 ⑩ 航空基地が 1 ヒット被っても、航空基地への 1 ヒットルールが発動するだけです。基地発進能力に影響は及びません。基地発進能力は阻止状態になって初めてゼロになります。

### 4.2. 停泊地、港湾、軍港の阻止状態

- ① **【停泊地】** 停泊地には攻撃できません。また阻止状態になりません。  
 ② **【港湾】** 航空基地同様に基地ユニットを攻撃します。基地ユニットを阻止状態にすれば、港湾も阻止状態に陥ったとみなします。  
 ③ **【入港制限の問題】** 阻止状態の港湾は停泊地と同一の入港制限を被ります。既に停泊中の海軍ユニットもひきつづき停泊できますが、一旦港湾から移動すれば以後、入港制限に空気がない限り、停泊できなくなります。  
 ④ **【軍港】** 港湾と同様に扱います。加えて修理機能を喪失します。  
 ⑤ 港湾、軍港が阻止状態に陥っても、初級／中級シナリオでは悪影響は上記の説明の範囲内ですが、上級シナリオでは壊滅的被害をもたらす危険性を孕んでいます。  
 (11.コマンド、20.活性化を参照)



## 5. シークエンスオブプレイ

以下のシークエンスオブプレイは戦略シナリオでプレイされるフルの手順項目を掲載しています。

ノート：キャンペーンの場合、いくつかの手順が省略されます。  
詳細はプレイヤーディスプレイのフェイズトラックに記載があります。

### A. 戦略セグメント

- ① 気象フェイズ (省略)
- ② 戦略諜報フェイズ (省略)
- ③ 戦略爆撃フェイズ (省略)
- ④ 日本軍護衛フェイズ (省略)
- ⑤ 連合軍潜水艦目標フェイズ (省略)
- ⑥ 商船損耗フェイズ (省略)
- ⑦ コマンドポイントフェイズ (省略)
- ⑧ 孤立フェイズ (省略)
- ⑨ 戦略輸送フェイズ (省略)
- ⑩ 増援フェイズ (省略)
- ⑪ 海軍修理フェイズ (省略)
- ⑫ 補充フェイズ (省略)
- ⑬ 工兵フェイズ (省略)
- ⑭ 潜水艦哨戒フェイズ (省略)
- ⑮ 作戦陣営決定フェイズ (省略)
- ⑯ 作戦陣営活性フェイズ (省略)
- ⑰ 作戦諜報フェイズ

○ 各中級シナリオ毎に作戦諜報局面に関する言及があります。

#### ⑱ 作戦陣営会敵フェイズ

- 作戦陣営は友軍航空、地上、海軍ユニットを移動させます。(23.5.)
- 両陣営共に敵陣営の戦闘ユニットを索敵します (24.)。
- 反応陣営は作戦諜報局面に応じて、ある時点で当該フェイズを終了させるよう作戦陣営に強制させることができます。(23.6.)
- 当該フェイズを通して、作戦陣営は日付進行マーカーと作戦水上の調整によりどれだけ日数が経過したのかを記録しつづけます。

#### ⑲ 反応陣営活性フェイズ (省略)

#### ⑳ 反応陣営会敵フェイズ

- 反応陣営は友軍航空、地上、海軍ユニットを移動させます。(23.7.)
- 両陣営共に敵陣営の戦闘ユニットを索敵します (24.)。
- 反応陣営の戦闘ユニットがどれだけ移動できるのかは作戦諜報局面と作戦陣営側の TF の移動ヘクス数によって決定されます。

### B. 作戦サイクル



作戦陣営の作戦が完了するまで作戦サイクル内の手順①～⑮までを複数回繰り返します。

#### ① 日照フェイズ

- 日照条件を判定します。ここで決定した日照条件はこの1作戦サイクル内の全手順に影響を与えます。とりわけ索敵、航空任務、水上戦闘に重大な影響を与えます。

#### ② 先攻陣営決定フェイズ

- この1作戦サイクル内の先攻陣営、後攻陣営を決定します。(27項)。先攻は後攻より先に移動できます。

#### ③ 先攻陸海移動フェイズ

- 先攻陣営の地上ユニットと海軍ユニットが移動します。(23.6)。航空ユニットはここでは移動しません(航空母艦を除く)。

ノート：日本軍潜水艦ユニット KRS / STO はここで移動します(オプション 34.1 / 34.2)。

- 潜水艦戦闘が発生し得ます。その他の戦闘はできません。

- 両陣営共索敵できます (24.0)。
- 地上ユニットの乗船/下船をプレイします。

#### ④ 先攻航空任務フェイズ

- 先攻陣営は航空任務をプレイします (28.0)。
- 空戦が発生します。
- 敵 TF と艦載機に航空任務をプレイします。
- 空戦のみ同時射撃で解決します。
- 空挺降下任務をプレイします。

#### ⑤ 水上戦闘ミニサイクル

- 各ヘクスで発生し得る水上戦闘を解決します。海軍ミニサイクルは同一内容の水上戦闘ラウンドを3回繰り返します。
- ラウンド3で終了しなかった水上戦闘は次の作戦サイクルに持ち越されます。

#### a. 水上奇襲判定フェイズ

- 水上戦闘が発生し得たかどうか判定します (29.1)。発生した場合、さらにいずれの陣営が水上奇襲攻撃に成功したのかも判定します。

#### b. 水上戦闘ラウンド1～3

- 両陣営の海軍ユニットで水上戦闘を解決します。
- 各陣営共、ラウンド開始時に新たに4個海軍ユニットを戦闘に強制投入する義務を負います (29.2)。
- 潜水艦はプレイできません。

#### ⑥ 艦対地艦砲射撃フェイズ

- 海軍ユニットは、水陸ヘクス内の軍事施設、地上ユニットを艦砲射撃します。

攻撃目標	使用火力	使用する CRT 横列
・ 対基地ユニット	艦対地火力	対軍事施設
・ 対要塞	艦対艦火力	対軍事施設
・ 対地上ユニット	艦対地火力	対地上ユニット

#### ⑦ 破壊フェイズ

- 地上ユニットは基地ユニットまたは共栄圏資源ヘクスの破壊をプレイします (30.0)。

#### ⑧ 地上戦闘フェイズ

- 同一ヘクス内の両陣営地上ユニットは地上戦闘をプレイします (31.0)。

#### ⑨ 航空基地修復フェイズ

- 連絡線の有効な全ての基地ユニットからヒットナンバーと阻止マーカーを除去します (31.7)。

#### ⑩ 回復フェイズ

- 全ての半壊状態である地上ユニットのうち、孤立化ではない(12.2) ユニットのみの回復のチャンスを得ます。同一ヘクス内に敵ユニットがいると回復できません。

#### ⑪ 後攻陸海移動フェイズ (先攻と同一のプレイです)

- 先攻陣営の地上ユニットと海軍ユニットが移動します。(23.6)。航空ユニットはここでは移動しません(航空母艦を除く)。

ノート：日本軍潜水艦ユニット KRS / STO はここで移動します(オプション 34.1 / 34.2)。

- 潜水艦戦闘が発生し得ます。その他の戦闘はできません。
- 両陣営共索敵できます (24.0)。
- 地上ユニットの乗船/下船をプレイします。

#### ⑫ 後攻航空任務フェイズ

- 後攻陣営は航空任務をプレイします (28.0)。
- 空戦が発生します。
- 敵 TF と艦載機に航空任務をプレイします。
- 空戦のみ同時射撃で解決します。
- 空挺降下任務はプレイできません。

#### ⑬ 活性状態変更フェイズ

- 両陣営共、ユニットの活性化／非活性化のチャンスを得ます。  
ノート：初級／中級シナリオでは活性化は省略されます。ただし非活性化に関してはプレイします。

#### ⑭ 索敵失効フェイズ

- 可能な TF のみ解析面を未探知面に戻せます (32.2)。

#### ⑮ 日付アジャストフェイズ

- 日付トラック上で日付進行マーカーを 2 日進めます (32.3)。

### C. 作戦終了セグメント

- ① いずれの陣営の活性ユニットもいなくなった時点で作戦は終了します。
- ② 【停泊地の蹂躪】停泊地へクス内の海軍ユニットが直前の作戦内で敵地上ユニットに蹂躪されていた場合、ここで撃沈されます。
- ③ 戦略主導権の情報を最新の状態にするため、両陣営は敵ユニットに与えた損失を計上します。
- ④ この作戦内で経過した日付進行状況に応じて、いずれかのフェイズからプレイを再開します。
  - a, 作戦終了時に現行月が終了する場合、プレイは**気象フェイズ①**から開始します。
  - b, 作戦終了時に現行月の日数が残っているなら、プレイは**作戦陣営決定フェイズ⑮**から開始します。
  - c, 終了した作戦が当該シナリオの最終作戦である場合、プレイは終了しシナリオの勝利条件を参照します。

### D. 月進行セグメント

- 中級シナリオではプレイしません。

#### 6. 気象 (省略)

中級シナリオではプレイしません。

#### 7. 戦略諜報 (省略)

中級シナリオではプレイしません。

#### 8. 戦略爆撃 (省略)

中級シナリオではプレイしません。

#### 9. 商船損耗 (省略)

中級シナリオではプレイしません。

#### 10. コマンド (省略)

中級シナリオではプレイしません。

#### 11. 連絡線 (省略)

中級シナリオではプレイしません。

#### 12. 孤立状態 (省略)

中級シナリオではプレイしません。

#### 13. 戦略輸送 (省略)

中級シナリオではプレイしません。

#### 14. 増援 (省略)

中級シナリオではプレイしません。

#### 15. 海軍修理 (省略)

中級シナリオではプレイしません。

#### 16. 補充 (省略)

中級シナリオではプレイしません。

#### 17. 工兵 (省略)

中級シナリオではプレイしません。

#### 18. 作戦陣営決定 (省略)

中級シナリオではプレイしません。

#### 19. 戦略主導権 (省略)

中級シナリオではプレイしません。

### 20. 作戦陣営活性フェイズの活性化

#### 20.1. 活性化

中級シナリオではプレイしません。

#### 20.2. 補給継続期間

デザインノート：Pacific War のゲーム内時間経過は、プレイヤーの一方または双方に作戦実行の意志があると仮定した上で、その軍事行動が可能となり得る数ヶ月分の時間量を表現しています。

作戦サイクル内の**陸海移動フェイズ**中、平地にいる地上ユニットが海軍ユニットよりも遠くまで移動できるように見えるプレイ風景は、一見奇妙なものに映ります。しかし、この矛盾は幻想です。地上ユニットは戦闘結果として非活性化される可能性があります、海軍ユニットは選択しない限り、非活性化されません。結果、実際のプレイでもリアル同様、海軍ユニットは地上ユニットよりも遙かに遠方まで移動するのです（少なくとも移動可能です）。この錯覚の正体は一体何なのでしょう？ それはプレイアビリティのため、**作戦サイクル**内でも時間を抽象化するという設計上の決定に起因しています。

各中級シナリオでは補給継続期間（作戦の継続日数）が指定され、セットアップの戦闘序列に示されたユニットらは、非活性化されるまでシナリオ全体を通して活性状態です。中級シナリオは全てが、日付進行トラック上、ゼロデイから開始し、完了した**作戦サイクル**毎に 2 日が消費されていきます。作戦最終日にシナリオは終了し、勝者を決定します。

ノート：ルール全体で“日付”という単語が用いられますが、字義通りの 1 日間を意味しません。ゲーム内の軍事行動に基づく特定の時間増加は 1 日以上になる場合があります（船舶は通常、全速力で航行しません）。逆に戦闘継続中の場合、1 日未満にもなり得ます。この区別は両陣営がユニットの間合いを互いに詰めてくると時間経過は速くなり（2 水上ヘクスの移動で 2 日経過）、間合いを開けると再び遅くなる点に反映されています（3 水上ヘクスの移動で 1 日経過）。

##### 20.2.1 カレンダー時間

中級シナリオではプレイしません。

##### 20.2.2 作戦陣営の補給継続期間

中級シナリオではプレイしません。

##### 20.2.3 補給切れ期間と非活性化

中級シナリオではプレイしません。

##### 20.2.4 反応陣営の補給継続期間

中級シナリオではプレイしません。

##### 20.2.5 HQ 作戦コスト

中級シナリオではプレイしません。

#### 20.3. 反応陣営活性フェイズの活性化

中級シナリオではプレイしません。

#### 20.4. 活性状態変更フェイズの活性化

中級シナリオではプレイしません。



## 20.5. 上級シナリオの非活性化



① 作戦は、活性ユニットがマップ上からなくなった瞬間、終了します。これが作戦を終了できる唯一の方法です。各陣営が友軍戦闘ユニットを非活性化できるタイミングは制限されています。

### 20.5.1 会敵フェイズの非活性化

- ① 作戦陣営は、自身の移動を反応陣営に強制終了させられる前に、友軍ユニットを全て非活性化することもできます。これは作戦陣営の選択権です。
- ② 作戦陣営がこの「会敵フェイズ」の非活性化、選択権を行使するには、作戦陣営がマップ上の全活性友軍ユニットをルールに基づき全て非活性化せねばなりません。
- ③ 作戦陣営がこの選択権を行使すると、**反応陣営は自動的に次の作戦で作戦陣営になります。**

### 20.5.2 補給欠乏期間の非活性化

中級シナリオではプレイしません。

### 20.5.3 活性状態変更フェイズの非活性化

- ① ゲーム中、非活性化のほとんどはこの**活性状態変更フェイズ**中にプレイされます。両陣営は当該フェイズ中、任意のユニットを非活性化できます。  
(例外：強襲上陸戦闘 23.10.4 空挺降下 28.15.を参照)
- ② 航空ユニットは今いる航空拠点で、地上ユニットは今いる陸上ヘクス内で即座に非活性化できます。
- ③ 海軍ユニットが非活性化するためには、港湾または停泊地に帰港する必要があります。
- ④ 非活性化失敗の詳細については補給継続期間 20.2.を参照ください。
- ⑤ ユニットの非活性化されたことを示すには、部隊ディスプレイの指示を参照ください。

ノート：活性状態変更フェイズに陸上撤退をプレイした地上ユニットは、地上戦継続ヘクスから1ヘクス退出できます。また強襲上陸戦闘ヘクスから退出するため輸送船に乗船できます。いずれの場合も非活性化します。

## 21. 作戦課報 (省略)

中級シナリオではプレイしません。

## 22. 作戦課報 CV 要撃局面

- ① 上級シナリオでは、両陣営が作戦課報局面を決定します。
- ② 作戦課報局面には以下の4種があります。

### 作戦課報局面

- a, 奇襲局面
- b, 迎撃局面
- c, 要撃局面
- d, CV 要撃局面

### 作戦サイクル1の先攻陣営自動決定

- a, 自動的に作戦陣営が担当
- b, DR判定で高い値の側が担当
- c, 自動的に反応陣営が担当
- d, 〃

([27.]先攻陣営決定を参照)

- ③ a, b, c, 項については移動ルール内でまとめられています。  
d, 項 CV 要撃局面は要撃局面と同一ルールを用いる上に以下のルールを加えます。
  - a, **作戦サイクル1内の先攻航空任務フェイズ④**に於いてのみ以下b, c, d, e 項が適用される
  - b, 作戦陣営の活性化した CV, CVL, CVE が最低1 航空ステップの艦載機を搭載しているとき、反応陣営の攻撃で被ったヒット、クリティカルは**全て2倍**になる
  - c, 上記b, 項の TF による対空射撃は、敵反応陣営が探知されたかどうかに関わりなく、航空任務の**完了前ではなく完了後**に射撃できる
  - d, 上記b, 項の艦載機が警戒状態となって戦闘空中哨戒で発進するとき、一番機に指定した航空ユニットしか発進できない。航空/海軍 CRT に於ける後続機の修正は加味されない。ただし一番機の航空ユニットのステップロスによる空対空火力の低下は通常通り適用される
  - e, 空母逆襲反撃宣言は禁止される

## 23. 移動

Pacific War に於いては戦闘ユニットのみ—航空、海軍、地上ユニット—があるヘクスから隣接ヘクスへと移動可能です。陸海空、どのフェイズでどのユニットが移動可能なのか、可能な場合、どのような制約を被るか、以下に記します。

### 23.1. 地上移動共通原則

#### 23.1.1 陸上移動コスト

- ① 地上ユニットが移動または空挺降下するためには必ず活性化せねばなりません。陸上移動は、陸上ヘクスから陸上ヘクスサイドによって隣接する陸上ヘクスへとプレイされます。例外は上陸輸送です (24.8)。
  - ② 各地上ユニットは**許容移動力6**を持ちます。
  - ③ ヘクスからヘクスへ連続する、全ての鉄道、道路、河川は**陸上輸送ルート**を形成します。陸上輸送ルートに沿った移動を**陸上輸送**といいます。**山岳への輸送のみコストが変わります。**
  - ④ 移動コストは以下の通り (機甲ユニットを除きます)
- |                          |      |
|--------------------------|------|
| 他の陸上ヘクスから隣接平地ヘクスへ        | 2 MP |
| 他の陸上ヘクスから隣接密林高地ヘクスへ      | 3 MP |
| 他の陸上ヘクスから隣接荒土ヘクスへ        | 6 MP |
| 他の陸上ヘクスから陸上輸送で他の隣接山岳ヘクスへ | 6 MP |
| 他の陸上ヘクスから陸上輸送で他の隣接陸上ヘクスへ | 2 MP |
| 上陸輸送のため乗船する (23.8)       | 6 MP |
| 上陸輸送のため下船する (23.8)       | 6 MP |

ノート：他の多くのウォーゲーム、主として戦術級〜作戦級は河川への侵入は追加 MP コストの消費が常識ですが、スケールの観点から本作では河川の影響は一切ありません。むしろ、連続した河川を伝っての輸送能力の方こそが大きなメリットを生みだします。

ノート：上陸輸送による移動は陸上移動コストを使用しません。乗船/下船する地上ユニットが消費した MP は単に乗船/下船のためだけのものです。

- ⑤ 機甲ユニットの消費する移動コストも MP は同一です。ただし以下の制約を被ります。
  - a, 機甲ユニットは平地ヘクスにのみ侵入できます。
  - b, 機甲ユニットは陸上輸送の場合に限り他の地形にも侵入できます。

#### 23.1.2 地上ユニットと BCM (作戦サイクル内移動)

- ① 活性化した地上ユニットの下に BCM (= Battle S cycle Move) マーカーを配置します。
- ② BCM マーカーにはカウンターの表裏二辺にそれぞれ1~4の値が付されています。
- ③ この値は、活性地上ユニットが活性化でいられる**残余作戦週数を表現します。単位は1週間=1 BCM**です。
- ④ 活性地上ユニットの下に BCM マーカーを配置する際、現行の作戦週数 (= 補給継続期間=====) に等しい値の BCM がカウンター上辺を向くように配置します。

例：作戦週数3週の作戦に参加して活性化した各地上ユニットに対して、3 BCM の側がカウンター上辺を向くようにして各カウンター下に支給されます。作戦週数2であるなら各ユニットに支給される BCM は2です。

- ⑤ 地上ユニットの移動を決断した、任意の**作戦サイクル内の陸海移動フェイズ**に於いて、当該地上ユニットの下に支給された BCM マーカーを1 BCM だけ消費させます。
- ⑥ 地上ユニットが最後の BCM を消費したら、BCM マーカーを除去します。当該**作戦サイクル**終了時、この地上ユニットを活性済扱いにします。
- ⑦ **地上戦継続ヘクス (作戦サイクル開始時点で既に両陣営の地上ユニット同士が占めている状態のヘクス) で BCM を未だ残している地上ユニットは基本的に戦闘を強制されます。ただし 31.1.にあるように場合によっては1 BCM を消費することで、戦闘を回避した上で活性化の維持もできます。ただし強襲上陸戦闘で戦闘を強制されるケースは除きます。**



- ⑧ 地上ユニットは輸送船への乗船に BCM を消費しません。
- ⑨ 地上ユニットが輸送船から下船するとき、戦闘のあるなしに関わりなく **1BCM 消費**します。
- ⑩ 反応陣営側の地上ユニットは活性時 **2 BCM** 支給されます。
- ⑪ BCM の概念は**作戦サイクル**内移動にのみ用いられます。従って**戦略セグメント**に於ける**会敵フェイズ**中の陸上移動では BCM マーカーを用いません。

### 23.1.3 スタック制限

- ① 1 陸上ヘクス内に於ける地上ユニットのスタック制限は各陣営につき**プレイ中、常に 48 兵力ステップ**までとなります（理論上の最大値は両陣営合わせて 96 ステップです）。
- ② プレイ中、移動、退却、追撃、撤退、いかなる時にもスタック制限を遵守します。侵入により超過する場合、そのヘクスには侵入できません。

### 23.1.4 地上戦開始ヘクス

- ① 地上ユニットが、敵地上ユニットのみが占めるヘクスに侵入したら、侵入に用いたヘクス内に友軍色の地上侵入マーカーを配置します。
- ② マーカーの矢印は、今現在両陣営が占めている侵入先ヘクス側に向けます。このヘクスを**地上戦開始ヘクス**といいます。
- ③ 今侵入したヘクスを指し示した地上侵入マーカーが既に配置されている場合、新たに置く必要はありません。
- ④ 侵入に用いたヘクス内に、友軍敵軍関係なく既にマーカーが他のヘクス方向を向いて配置されていた場合、ルール通り新たな地上侵入マーカーを配置します。各マーカーの矢印の向きは正確に向けたままにしておきます。
- ⑤ 友軍の地上侵入マーカーは、侵入先ヘクス内に元からいた敵地上ユニットが存在しなくなったら、除去します。
- ⑥ 友軍の活性地上ユニットが敵地上ユニットの占めるヘクスに侵入したら、当該**陸海移動フェイズ**に於ける移動は終了します。
- ⑦ **地上ユニットは、地上戦継続ヘクスからは通常移動では退出できなくなります（====の地上ユニットの陸上撤退を参照）。**

### 23.1.5 蹂躪

- ① 地上ユニットが以下のいずれかを含むが、移動可能な敵地上ユニットのいないヘクスを占めた瞬間（移動終了時、地上戦終了時に関わりなく）そのヘクスを蹂躪したとみなします。
- ② 地上ユニットが上陸輸送により当該ヘクス内で移動終了したが、下船しなかった場合でも蹂躪したとみなします。
  - a, **【共栄圏資源ヘクス／内地工業地帯ヘクス】**  
蹂躪した陣営がヘクスを支配します。友軍支配マーカーを配置します。敵支配マーカーがあるなら除去します。共栄圏資源ヘクスに支配マーカーを配置したら、戦略主導権マーカーを友軍に有利な方向へ 1 スペースシフトさせます。（戦略シナリオのみ）
  - b, **【基地ユニット】**
    - i, 敵基地ユニットは除去されます。
    - ii, 敵航空ユニットは全て除去されます。
    - iii, 蹂躪したヘクス内に敵港湾と敵海軍ユニットがあるなら、1 海軍ユニットにつき 1 ヒット被ります。
    - iv, さらに敵海軍ユニットはマップから一旦除去され、次の**増援フェイズ⑩**にプレイに復帰します。
    - v, 蹂躪した陣営に工兵がいるなら以下から選択します（17.11）。
      - ・ 即座に友軍の小規模基地ユニットに変換する
      - ・ 友軍の小規模基地ユニットに変換した上で、構築マーカーを配置し大規模基地への拡張を開始する。
  - c, **【補給中継拠点（OSB）】**  
敵の補給中継拠点は即座にマップから除去されます。
  - d, **【停泊地】**  
蹂躪した停泊地に敵海軍ユニットが停泊していたら、当該作戦終了時、全てプレイから永久除去されます。

## 23.2. 航空移動共通原則

### 23.2.1 会敵、航空任務フェイズの航空移動共通原則

- ① 本項ルールは**作戦陣営会敵フェイズ⑧**、**反応陣営会敵フェイズ⑩**、**先攻航空任務フェイズ④**、**後攻航空任務フェイズ⑫**、あらゆる航空移動に於ける共通原則です。
- ② 活性化した航空ユニットのみ移動できます。航空ユニットは、連続ヘクスを自身の航空レンジ範囲内で移動できます。
- ③ 航空ユニットは航空レンジを越えて 1 ヘクス移動した瞬間、即座にマップから除去されます。
- ④ 航空ユニットは常に友軍航空拠点で移動を開始／終了せねばなりません。
- ⑤ 陸上地形は航空移動に影響しません。

ノート：航空レンジの値は、往路／復路全てを合計した移動可能なヘクス数です。航空レンジ 8 の航空ユニットが同一の航空拠点に帰投するつもりなら、最大 4 ヘクスまで移動して残り 4 ヘクスで帰る必要があります。もしくは最大 8 ヘクス移動して他の航空拠点で着陸せねばなりません。

### 23.2.2 会敵フェイズの航空移動共通原則

- ① 本項ルールは**作戦陣営会敵フェイズ⑧**、**反応陣営会敵フェイズ⑩**共通です。
- ② **会敵フェイズ**では、航空ユニットは、敵の連絡線の有効な航空ユニット（あらゆるタイプ）の**2 ヘクス以内（航空 2 ヘクスゾーン）**には侵入できません。
- ③ 航空移動する航空ユニットはマップ上に配置して実際に移動させます。
- ④ 航空移動中でない場合、部隊ディスプレイ内に配置して付合する部隊マーカーで存在を明示します。艦載機なら TF ディスプレイ内に配置して付合する TF マーカーで今いる位置を明示します。
- ⑤ **【航空侵犯ですルール】** 上記のため、移動中でない陣営は、移動中の陣営に対し、2 ヘクスゾーン以内に侵入した航空ユニットに対しては、その旨を即座に通告してください。
- ⑥ 航空侵犯した航空ユニットは即座に元の航空拠点に帰投します。当該航空ユニットはこれで**会敵フェイズ**中の**1 回移動を終了したもの**とカウントされます。
- ⑦ **会敵フェイズ**中、航空移動に際し基地発進能力は無視して構いません。ただし航空母艦の艦載機に関しては、同一国籍の艦載機のみ搭載できる制限、艦載能力の制限を遵守します。

## 23.3. 水上移動共通原則

### 23.3.1 会敵フェイズの水上移動共通原則

- ① 本項ルールは**作戦陣営会敵フェイズ⑧**、**反応陣営会敵フェイズ⑩**共通です。
- ② 活性海軍ユニットのみ水上移動できます。
- ③ 海軍ユニットが活性化したら、部隊ディスプレイから TF ディスプレイに当該ユニットを移し替えた上で、当該ディスプレイに付合する TF マーカーをマップ上移動させます。TF の移動力は、作戦諜報局面の種類、反応陣営の意志決定により左右されます。

#### 23.3.1.1 a b c 索敵移動サイクル

- ① **【水上移動トラックゼロスペースへ】**  
手番陣営は水上移動マーカーを水上移動トラックのゼロのスペースに配置します。
  - a, **【両陣営索敵】**  
両陣営が 1 回ずつ索敵できます。
  - b, **【全 TF 1 ヘクス移動】**  
マップ上の移動させたい全友軍 TF を全て 1 ヘクスずつ移動させます。
  - c, **【水上移動マーカー 1 スペース進行】**  
水上移動マーカーを水上移動トラック上で 1 スペース進行させます。  
↓
  - a, **【両陣営索敵】に戻る**  
両陣営が 1 回ずつ索敵できます。
- ② 以後 a ⇒ b ⇒ c の順序で**【a b c 索敵移動サイクル】**を繰り返します。

- ③ 各 TF の水上移動終了時に a, 【両陣営索敵】をもう1回だけプレイできます。
- ④ 会敵フェイズの海軍ユニット水上移動力は不確定です。

### 23.3.2 陸海移動フェイズの水上移動共通原則

- ① 本項ルールは先攻陸海移動フェイズ③、後攻陸海移動フェイズ④共通ルールです。
- ② 各 TF は作戦サイクル内の1 陸海移動フェイズにつき、2ヘクスまで水上移動できます。

#### 23.3.2.1 a b 索敵移動サイクル

- ① TF は以下の【a b 索敵移動サイクル】を2回プレイします。
  - a, 【索敵1回目】  
両陣営共、手番陣営の移動前に索敵できます。
  - b, 【海軍1ヘクス移動1回目】  
手番陣営は、移動させたい全ての TF を1ヘクス移動させます。  
↓
  - a, 【索敵2回目】  
両陣営共、2回目の索敵ができます。
  - b, 【海軍1ヘクス移動2回目】  
手番陣営は、移動させたい全ての TF を再び1ヘクス移動させます。  
↓
  - 【索敵3回目】  
両陣営共、最後に3回目の索敵ができます。

## 23.4. 陸海空移動順序の共通原則

### 23.4.1 陸海空移動順序

- ① 本項ルールは作戦陣営会敵フェイズ⑧、反応陣営会敵フェイズ⑨、先攻陸海移動フェイズ③、後攻陸海移動フェイズ④あらゆる移動に於ける共通原則です。
- ② 【移動順序宣言】  
上記各フェイズ中、手番陣営は航空、水上、地上いずれを最初に移動させるか宣言します。
- ③ 【航空移動】
  - a, 航空移動を宣言したら、望むだけの航空移動をプレイします。
  - b, 次に他の種類の移動を宣言します。一度移ると当該フェイズ中、以降の航空移動は禁止されます。
- ④ 【水上移動】
  - a, 水上移動を宣言したら、望むだけの水上移動をプレイします。
  - b, 次に他の種類の移動を宣言します。一度移ると当該フェイズ中、以降の水上移動は禁止されます。
- ⑤ 【地上移動】
  - a, 地上移動を決定したら、望むだけの地上移動をプレイします。
  - b, 次に他の種類の移動を宣言します。一度移ると当該フェイズ中、以降の地上移動は禁止されます。

### 23.4.2 水上移動強制終了と未プレイの移動順序

- ① 本項ルールは作戦陣営会敵フェイズ⑧、反応陣営会敵フェイズ⑨の両会敵フェイズに於ける移動の共通原則です。
- ② 作戦陣営会敵フェイズ⑧に於ける作戦陣営の水上移動は反応陣営の判断と作戦諜報局面の種類次第で強制終了され得ます。強制終了時、作戦陣営の移動順序で未プレイの航空移動順序や地上移動順序が残っているなら、作戦陣営はこれらの移動をプレイできます。
- ③ 反応陣営会敵フェイズ⑨に於ける反応陣営の水上移動も、作戦陣営の判断と作戦諜報局面の種類次第で強制終了され得ます。強制終了時、反応陣営も①項同様に未プレイの移動順序をプレイできます。
  - a, 反応陣営の航空移動と地上移動も強制終了こそありませんが、移動制限を被ります。
- ④ いずれのケースでも未プレイの移動順序をプレイ後、次のシークエンスに進みます。

## 23.5. 作戦陣営会敵フェイズ移動

### 23.5.1 作戦陣営の航空移動

- ① 会敵フェイズ中、友軍活性航空1ユニットにつき2回航空移動できます。1回の航空移動で航空レンジ範囲内の1航空拠点へ移動できます。計2航空拠点を移動できることになります。
- ② 敵航空ユニットの2ヘクス以内に侵入すると、敵陣営の通告を受け、1回の移動カウントを被る上、元の航空拠点へ引き返さねばなりません。

### 23.5.2 作戦陣営の地上移動

- ① 地上戦継続ヘクスにいない友軍活性地上ユニットは移動力上限まで移動するか、同一水陸ヘクス内にいる海軍の輸送船(AA, DD, APD)に乗船できます。
- ② 会敵フェイズでは地上ユニットは敵地上ユニットのいるヘクス内に侵入が禁止されます。

### 23.5.3 作戦陣営の水上移動と日付進行

- ① 作戦陣営はa b c 索敵移動サイクルを繰り返すことで各 TF を水上移動させます。この時c項では作戦陣営専用の作戦水上移動マーカーを用います。
- ② 【色付きスペース進入⇒日付進行マーカー1スペース進行】

作戦水上移動マーカーが色付きスペースに進入する都度、a b c にさらにd項の手順が追加されます。日付進行マーカーを日付トラック上で1スペース進行させます。

- a, 【両陣営索敵】
- b, 【全TF1ヘクス移動】
- c, 【水上移動マーカー1スペース進行】
- d, 【日付進行マーカー1スペース進行】  
↓
- a, 【両陣営索敵】に戻り、再びa b c 索敵移動サイクルを繰り返す。d項は、作戦水上移動マーカーが水上移動トラック上、次の色付きスペースに進入するまで省略される。

- ③ 作戦陣営は以下のいずれかの方法で TF の移動を終了します。
  - a, 作戦陣営は任意のタイミングでいつでも海軍 TF 移動終了を宣言できます。
  - b, 省略
  - c, 反応陣営は作戦諜報局面の種類に応じて、ある時点で作戦陣営の TF 移動を強制終了させることができます。作戦諜報局面の種類を知っているのは反応陣営のみです。強制終了させる条件を満たせばいつでも、反応陣営は局面マーカーを表に返し、種類を公開できます。公開された瞬間、強制終了となります。

## 23.6. 作戦陣営水上移動の強制終了

### 23.6.1 奇襲局面の作戦陣営水上移動強制終了

- ① 【奇襲局面：探知成功で強制終了】  
反応陣営の索敵 DR 成功で作戦陣営の1個 TF を解析面にした瞬間、反応陣営は作戦陣営の水上移動に対して強制終了を宣言できます。
- ② 反応陣営が宣言しない場合、作戦陣営のa⇒b⇒cサイクルが進行します。
- ③ 反応陣営が宣言したければ、再度別の作戦陣営1個 TF の索敵 DR に成功せねばなりません。

### 23.6.2 迎撃局面の作戦陣営水上移動強制終了

- ① 【迎撃局面：水上移動トラック2スペース目以降で強制終了】  
作戦水上移動マーカーが水上移動トラック上2スペース目に進入するか、通過した以降いつでも反応陣営は強制終了を宣言できます。索敵の探知は必要ありません。



### 23.6.3 要撃局面の作戦陣営水上移動強制終了

※ 移動と強制終了に関しては、要撃、CV 要撃いずれの局面とも同一ルールを用います。

- ① 【要撃局面 : いつでも強制終了】  
【CV 要撃局面 : いつでも強制終了】

上記二種の場合、水上移動トラック上の位置も索敵の探知も一切関係なく、反応陣営はいつでも強制終了を宣言できます。  
② もし作戦陣営が TF を 1 ヘクスも移動させていない状態（＝水上移動トラック上で作戦水上移動マーカーがゼロスペースのままの状態）で強制終了が宣言されても、作戦陣営の水上移動はルール通り即座に終了です。

### 23.7. 反応陣営会敵フェイズ移動

① 作戦陣営会敵フェイズの移動は、作戦陣営の水上移動のみが反応陣営の判断と作戦諜報局面の影響を被りますが、**反応陣営会敵フェイズ**の移動に於いては、水上、航空、地上全ての反応陣営移動が影響を被ります。

- ② 反応陣営は**反応水上移動マーカー**を水上移動トラック上ゼロのスペースに配置後、**a b c 索敵移動サイクル**を開始します。  
③ 反応陣営水上移動では作戦陣営とは異なり、d 項の日付進行は一切生じません。  
※ もしこちらでも日付進行させると日付が重複して 2 倍に時間が進行してしまいます。

#### 23.7.1 奇襲局面の反応陣営会敵フェイズ移動

- ① 【奇襲局面：全省略】  
反応陣営の**会敵フェイズ**は完全に省略されます。反応陣営は移動できません。両陣営共に索敵できません。

#### 23.7.2 迎撃局面の反応陣営会敵フェイズ移動

- ① 【迎撃局面：航空 1 回移動】  
活性化した各反応陣営航空ユニットは航空レンジ範囲内で 1 回移動できます。反応陣営航空ユニットが、航空侵犯ですルール（23.2.2 ③）に抵触したら、この 1 回を消費して帰投した上、当該航空ユニットの移動は即座に終了します。  
② 【迎撃局面：地上 1 ヘクス移動】  
a, 地上戦継続ヘクスにいない反応陣営の活性地上ユニットは、任意の移動コストを消費して 1 ヘクスまで移動するか、または全移動力消費して、同一水陸ヘクス内の輸送船（AA、DD、APD）に乗船できます。  
b, **会敵フェイズ**では地上ユニットは敵地上ユニットのいるヘクス内に侵入が禁止されます。  
③ 【迎撃局面：水上移動 1 倍 & 探知成功で強制終了】  
a, 反応陣営の各 TF は**作戦陣営 TF の最大移動ヘクス数**（水上移動トラック上の値と同値の 1 倍まで）移動できます。  
b, 作戦陣営の TF の最大移動ヘクス数を移動するまでならば、いつの時点でも反応陣営は水上移動の任意終了を宣言できます。  
c, 作戦陣営の索敵 DR 成功で反応陣営の 1 個 TF を解析面にした瞬間、作戦陣営は**強制終了宣言**できます。  
d, 宣言しない場合、再度別の反応陣営 1 個 TF の索敵 DR に成功せねば作戦陣営は強制終了宣言できません。

#### 23.7.3 要撃局面の反応陣営会敵フェイズ移動

※ 移動と強制終了に関しては、要撃、CV 要撃いずれの局面とも同一ルールを用います。

- ① 【要撃局面 : 航空 2 回移動】  
【CV 要撃局面 : 航空 2 回移動】  
活性化した各航空ユニットは航空レンジの範囲内で 2 回移動できます。  
② 【要撃局面 : 地上全 MP 移動】  
【CV 要撃局面 : 地上全 MP 移動】  
a, 地上戦継続ヘクスにいない友軍活性地上ユニットは移動力上限まで移動するか、同一水陸ヘクス内にいる海軍の輸送船（AA、DD、APD）に乗船できます。  
b, **会敵フェイズ**では地上ユニットは敵地上ユニットのいるヘクス内に侵入が禁止されます。

- ③ 【要撃局面 : 水上移動 2 倍 & 探知成功で強制終了】  
【CV 要撃局面 : 水上移動 2 倍 & 探知成功で強制終了】  
a, 反応陣営の各 TF は**作戦陣営 TF の最大移動ヘクス数の 2 倍まで**移動できます。  
b, 上記上限移動するまでならば、いつの時点でも反応陣営は水上移動の任意終了を宣言できます。  
c, 作戦陣営の索敵で反応陣営の 1 個 TF を探知成功した瞬間、作戦陣営は**強制終了宣言**できます。  
d, 宣言しない場合、再度別の反応陣営 1 個 TF の探知に成功せねば作戦陣営は強制終了宣言できません。

### 23.8. 陸海移動フェイズ諸制限

#### 23.8.1 陸海移動フェイズの地上移動

- ① 地上ユニットが残余 BCM を持ち、敵ユニットの占めるヘクスにいない限り、1 BCM の消費で移動できます。  
② 地上ユニットが移動開始したら 6 MP を消費するか、敵地上ユニットの占めるヘクス内に侵入するまで移動できます。

#### 23.8.2 陸海移動フェイズの水上移動

- ① 【TF の浅海/制限浅海への侵入】  
TF は、敵 TF のいる浅海または制限浅海に 1 ヘクス目に侵入したら、現陸海移動フェイズ内の 2 ヘクス目の移動はできません。  
② 【TF の外洋ヘクスへの侵入】  
TF は、敵 TF のいる外洋ヘクスに 1 ヘクス目で侵入しても、2 ヘクス目の移動のために通過できます。  
③ 【TF の敵潜水艦警戒 3 ヘクスゾーンへの侵入】  
TF は敵潜水艦警戒 3 ヘクスゾーン内に侵入しても、水地形タイプに関係なく移動継続できますが、潜水艦戦闘の対象になります（25.2）。また敵警戒 3 ヘクスゾーン内では 1 ヘクス移動を常に継続せねばなりません。

#### 23.8.3 航空任務フェイズの航空移動

ノート：航空ユニットは**作戦サイクル**に於いては**航空任務フェイズ**に移動します。**陸海移動フェイズ**とは分けられています。航空任務の詳細に関しては 28.航空任務を参照してください。

- ① 【非活性化→警戒/戦闘空中哨戒】  
非活性化の航空ユニットは航空移動できませんが、自身のいるヘクス内に敵航空ユニットが侵入してきた場合、警戒状態になるかまたは戦闘空中哨戒をプレイできます。  
② 【活性化→空襲/制空/空挺降下/飛行】  
活性航空ユニットは航空移動できます。移動することにより以下の航空任務をプレイできます。  

空襲	空対地、空対艦火力を用いる攻撃任務
制空	空対空火力を用いる攻撃任務
空挺降下	地上ユニットを空挺降下させる任務
飛行	航空基地から他の航空基地への移動任務

- ③ 【航空任務スタックの義務】  
a, **航空任務フェイズ**に於いて、同一ヘクスから同一航空任務に参加した全ての航空ユニットは 1 個のスタック（**任務航空スタック**）で移動する義務を負います。  
b, 1 航空ユニットが 2 ステップ失うと、任務から外され航空拠点に帰投せねばなりません（**強制帰投ルール**）。

- ④ 【航空移動は 1 スタック毎に】  
ある 1 航空目標ヘクスに対して、複数ヘクスから各任務航空スタックが移動するとき、ある 1 ヘクス内の 1 任務航空スタックを目標ヘクスまで移動させてから、次に別の 1 ヘクス内の 1 航空任務スタックを移動させるようにします。  
⑤ 【航空迎撃】  
もしも航空迎撃が発生したならば、非手番陣営は航空迎撃宣言できます。宣言した瞬間、戦闘空中哨戒戦闘が発生します。

- ⑥ 【拾い上げ】  
上記④項の状態の時、ある 1 ヘクス内の 1 任務航空スタックが航空目標ヘクスに侵入する前に、他の友軍の（これから同一目標に対し移動予定の）任務航空スタックのいるヘクスに進入した場合、彼らを拾い上げてさらに 1 スタックの移動継続

続ができます。

⑦ **【残置帰投】**

- a, 航空任務完了後、上記⑥項と逆のパターンです。他のヘクスから同一任務で拾い上げた航空ユニットを抱えている任務航空スタックは帰投時、各航空拠点に航空ユニットを残置させながら帰投できます。
- b, 別の航空任務に参加した友軍の任務航空スタックが移動を控えている場合、a 項の任務航空スタックが全て帰投してから次の航空任務のスタックを移動させるようにします。

## 23.9. マップ外への退出

- ① **【連合軍】**連合軍海軍ユニットは（地上ユニットを輸送する AA / APD を含む）南部、東部、西部のマップ端外洋ヘクスからマップ外へ退出できます。
- ② 地上移動する連合軍地上ユニットは西部、南部マップ端のうち、通常侵入が許される陸上ヘクスからならば退出できます。
- ③ 連合軍航空ユニットはマップ外へ退出できません。
- ④ 航空母艦の艦載機は航空母艦に艦載されたままマップ外へ退出可能です。
- ⑤ マップ端を侵入／退出する連合軍ユニットは、マップ端対応のホールディングボックス内とマップ端の間とを移動することになります。
- ⑥ ホールディングボックス内の連合軍ユニットは、1 **海軍修理フェイズ**毎に（連合軍地上ユニットもこのタイミングで）ホールディングボックストラックに沿って1 ボックス進めます。
- ⑦ 戻る資格のあるボックスまで進んだら、次の**増援フェイズ**⑩で増援として登場できます。
- ⑧ **【日本軍】**地上移動する日本軍地上ユニットは、以下の条件を全て満たせばマップ端からインドへ侵入できます。
- a, 侵入直前のマップ端ヘクスの連絡線が有効であること
- b, マップ端ヘクスがヘクス列 5801 ~ 5812 のいずれかであること
- ⑨ 日本軍の海軍と航空ユニットはマップ外に侵入できません。
- ⑩ マップ外へ侵入した日本軍地上ユニットは再びマップ内へは侵入できません。

## 23.10. 上陸輸送

- ① 地上ユニットは、友軍**会敵フェイズ**（戦略セグメント内）と**作戦サイクル**内の**陸海移動フェイズ**に於いて、上陸輸送のため海軍ユニット、水陸両用艦（AA）に乗船できます。
- ② 上陸輸送は以下の制限に従います。
- a, 地上ユニットは乗船時に移動コストを消費せねばならない。このため移動順序が陸軍の開始時に既に地上ユニットと AA は水陸ヘクス内でスタックしている必要がある
- b, 乗船時に全 6 MP を消費するが、BCM は消費しない
- c, 下船時に全 6 MP と 1 BCM を消費する

※訳者註 上陸水陸ヘクス内に敵要塞または海軍ユニット（活性状態問わず）が一切無ければ、上陸輸送は下記の緊急揚陸をプレイできます。もしも 1 個以上のマーカーがあるならば、23.10.2 警戒揚陸に切り替わります。上陸前の水上戦闘を覚悟しなければなりません。その後、敵に地上ユニットもいた場合、強襲上陸戦闘手順に進んで地上戦闘を解決します。

### 23.10.1 緊急揚陸

上陸する水陸ヘクス内に敵海軍ユニット（手番陣営側から見ると TF マーカー）がなければ、以下の緊急揚陸手順でプレイできます。

- a, 手番陣営は移動順序で**【海軍移動】**を選択します。
- b, 地上ユニットを上陸輸送する AA 及び、必要な他の友軍海軍ユニットの水上移動をプレイします。
- c, **【移動順序】**を陸軍に移したら、既に上陸目標の水陸ヘクス内に水上移動しているであろう、AA から**地上ユニットの下船が即座に可能となります**（6 MP 消費）。
- d, 下船による 1 BCM を消費します。

※ 敵海軍ユニットさえいなければ、上陸水陸ヘクスが潜水艦哨戒 3 ヘクスゾーン内であっても緊急揚陸を選択できます。

### 23.10.2 警戒揚陸

- ① **上陸する水陸ヘクス内に敵海軍ユニット（活性状態問わず）がいるなら、以下の警戒揚陸手順でプレイせねばなりません。**
- a, 移動順序はいずれを選んでも構いません。警戒揚陸手順では、輸送する AA が水上移動した移動フェイズ中には、**地上ユニットが下船できなくなるためです。**
- b, 地上ユニットを上陸輸送する AA が水上移動します。
- c, この**陸海移動フェイズ**（先攻③後攻⑪）において、輸送された地上ユニットはMPを消費して下船できません。
- d, 次に友軍の地上移動（＝下船）のチャンスが来る前に、**水上戦闘ミニサイクル⑤**が訪れます。
- e, AA と乗船したままの地上ユニットは水上戦闘 3 ラウンドを生き残らねばなりません。
- f, この後、友軍の**陸海移動フェイズ**が再び回ってきます。
- g, 地上ユニットの移動順序で下船のための 6 MP を消費し、地上ユニットは上陸できます（この移動フェイズ中、AA 側が移動すると、また下船が禁止される点に注意）。
- h, 下船による 1 BCM を消費します。
- i, **地上ユニットが下船したら、移動順序に関係なく AA は上記ルールにより当該陸海移動フェイズ中、上陸ヘクスから水上移動禁止になります。**

※ **敵要塞の存在は非活性化の海軍ユニットとみなします。**このため緊急揚陸できません（2.3.4）。

- ② AA 1 ユニットにつき**地上ユニット 1 個師団**（＝ 3 個旅団＝ 3 個連隊＝ 9 個大隊相当）までを上陸輸送できます。兵力ステップ数は問いません。
- ③ **【AA に対するヒット】**  
1 個 AA につき 1 ヒット被る毎に、AA 艦内のいずれかの地上ユニットから**2 兵力ステップ**分除去します。1 地上ユニット毎に 2 ステップ除去、ではありません。
- ④ AA が撃沈されたら、乗船中の全地上ユニットも除去します。
- ⑤ **【機甲ユニット】**  
a, 機甲ユニットは AA によってのみ上陸輸送できます。後述の DD / APD による輸送手段では輸送できません。  
b, 機甲ユニットが上陸可能な水陸ヘクスは平地か、陸上輸送ルートの通っている他の地形ヘクスに限られます。

### 23.10.3 DD と APD の上陸輸送

- ① 上陸輸送は AA の代わりに、連合軍なら APD を、日本軍なら APD and/or DD を使えます。
- ② 緊急揚陸と警戒揚陸の手順に従いますが、以下の例外があります。
- a, APD または DD 1 個につき、1 個連隊（＝ 1 個旅団＝ 3 個大隊相当）まで輸送できます。
- b, APD または DD 1 個は 1 ヒット被る毎に、艦内の地上ユニットから**1 兵力ステップのみ**除去します。地上ユニット毎に、ではありません。
- c, 乗船させている APD and/or DD は、艦内の地上ユニットを下船させるまでは、艦対空火力を除くその全ての火力を半減させます。



#### 23.10.4 強襲上陸戦闘

- ① 以下の条件を全て満たすヘクスには友軍側に強襲上陸戦闘ルールが適用されます。
  - a, 敵地上ユニットのみが占めるヘクスに、友軍地上ユニットが上陸輸送している
  - b, 友軍地上ユニットが**陸海移動フェイズ**で上陸後、今現在が最初の地上戦闘フェイズである
- ② 上記① b, 項は先攻/後攻問わず適用されます。
  - a, 【先攻陣営による強襲上陸戦闘の場合】  
この**作戦サイクル**内の**地上戦闘フェイズ**⑧で強襲上陸戦闘します。
  - b, 【後攻陣営による強襲上陸戦闘の場合】  
次の**作戦サイクル**内の**地上戦闘フェイズ**⑧で強襲上陸戦闘します。  
(強襲上陸戦闘が1回解決されるまでは強襲側ユニットを非活性化できません)
- ③ 【強襲上陸戦闘ルール】
  - a, 強襲上陸側が必ず先に攻撃宣言せねばなりません。
  - b, 強襲上陸側主力ユニット[31.1.3]は、戦闘強度差コラム決定時に限り、戦闘強度が半減します。
  - c, 強襲上陸側が強制退却を被り実際に退却すると損害は2倍になります。
  - d, 上陸ヘクス内に敵地上ユニットがいない場合でも強襲側ユニットはそれ以上移動できません。
  - e, 強襲上陸側は追撃できません。
- ④ 強襲上陸戦闘ルールは以下の場合適用されません。
  - a, 【地上戦継続ヘクス】上陸ユニットが上陸した**陸海移動フェイズ**開始時点で、既に別の友軍地上ユニットが敵ユニットと同一ヘクス内を占めていた場合(=地上戦継続ヘクス)
  - b, 【陸路合撃】上陸ユニットが上陸したのと同じ**陸海移動フェイズ**で、隣接する陸上ヘクスから上陸ヘクス内に友軍地上ユニットが侵入する場合

## 24. 索敵

*Pacific War* の索敵は探知と解析の二つに分かれます。

**デザインノート**：海軍の作戦中、戦闘の帰趨を決定する決定的要因の一つに“誰が誰を最初に発見したか？”があります。

航空索敵の問題点は、報告で上がってくる目撃情報の多さのわりには、正確な探知情報(=探知したのは本当に敵影なのか?)には乏しい点でした。海軍ユニットが索敵機を発進させる起点に近づけば、索敵機の滞空時間に余裕が生じるため正確な位置報告を期待できるようにはなりません。

なぜ、索敵ユニットがフェイズ毎に1回しか捜せないのか? または目標ユニットが1回しか“捜されない”のか?

根拠は歴史上、戦時中に於ける実際の索敵パターンにあります。航空ユニット内の各航空機が、指定された度数に制限された捜索弧の範囲内を担当します。ある起点から360度の全方位で航空索敵するには、多数の航空機がこれら捜索弧の1個1個を飛行する必要があります。(ゲーム内では1航空ユニット内の航空ステップが360度全周にばらけていくイメージです)

索敵ルールに関するもう一つの大きな問題点。それは多くの“同時プロット”(あの、紙に事前計画を書かねばならない…)ゲームにある煩わしさを回避しつつ、両プレイヤーに隠れた敵を見つけさせる作業をどうやってやりおせるのか?

これに掛かっています。プレイヤーのあなた御自身は索敵する以前にマップ上、敵TFマーカーの位置を嫌と言うほど“既に知って”います。しかし忌々しいソイツを攻撃するためには、探知に成功しない限りあなたの手脚となってくれる肝心のユニット達の方には“全く見えていない”存在な訳です、もう攻撃しようがない。

テクニカルな点として、本作のルールでは探知できない限り、何も攻撃できないのです。敵の全ての部隊マーカーの位置は索敵せずとも探知されたとみなします。その内容は、陸上航空基地、水上機航空基地、港湾、補給中継拠点、HQ、資源ヘクス、さらにはマップ上全ての地形も地勢も。これらは常に、自動的に、永久に(解析はともかく)探知済みです。しかしながら、真に探知したい相手は? その目標相手とは? それは、敵TFマーカー。さらには今まさに航空レンジの半分を使い、友軍の航空母艦めがけて殺到中の敵航空ユニット達です。

### 24.1. 探知

#### 24.1.1 TFと任務航空ユニットに対する探知

- ① *Pacific War* では探知済の敵ユニットのみを攻撃できます。
- ② 【TF】索敵に成功されたTFマーカーは未探知面から解析面に返されます。解析状態は**索敵失効フェイズ**⑭まで継続します。索敵陣営のどのユニットが探知したのかに関係なく、索敵陣営のどのユニットも解析面の敵TFを攻撃できます。
- ③ 【任務航空ユニット】索敵に成功された任務航空ユニットは着陸するか、除去されるまでは探知済のままです。ある航空目標1ヘクスに対する、1航空任務に参加する任務航空ユニットが複数のスタックに分かれている場合、そのうち1個スタックでも探知されれば、その1航空任務全てのスタックは探知済にされます。
- ④ **任務航空ユニットは探知済ヘクスから発進した瞬間、即座に未探知になります。**
- ⑤ **海軍ユニットは、いかなる戦闘に参加するときにも探知済にされます。**

**例**：ある1航空ユニットが2ステップ以上失い、強制帰投になります。友軍航空拠点到着陸するまで航空ユニットは探知済のままです。強制帰投は着陸するまで航空任務は継続中とみなされます。

#### 24.1.2 部隊マーカーと探知

- ① 部隊マーカーは常に探知済です。マーカー表が探知面、裏は索敵面です。
- ② 索敵しなくとも常に攻撃され得ます。ただし解析結果を得たければ索敵に成功し索敵面に返す必要があります。
- ③ 索敵せずに敵部隊マーカーを攻撃する場合、戦闘開始時に敵部隊ディスプレイ内のユニットが開示されます。

## 24.2. 解析

- ① 索敵に成功されると TF は探知と解析を同時に被ります。部隊マーカーの場合、探知状態からさらに解析を被ります。
- ② 索敵判定は 1 d 10 で索敵と解析を同時判定します。
- ③ 解析結果には、情報精度の異なる 3 種類があります。被索敵陣営は索敵チャートの指示にある情報のみを索敵陣営に伝えます（ユニット数、艦種、TF 内の航空母艦の有無など）。

### 24.2.1 未探知の TF が友軍とスタックする時

- ① 未探知の TF が友軍部隊マーカーとスタックしても、未探知のままです。ただしこのスタックが敵の索敵 DR で探知されると、TF も含め必ず探知されます。
  - ② 未探知の TF が解析面の友軍 TF とスタックしたら、解析面に返されます。ただし新たな解析結果を敵に伝える必要はありません。
- ※ 訳者註：GMT 公式への質問で Mark Herman 氏のご回答により補足しました。

### 24.2.2 解析グリーンルール

- ① 部隊マーカーのいるヘクスに敵地上、海軍または航空ユニットに移動して侵入されたら、自動で索敵面に返されグリーンの解析結果を敵に伝えねばなりません。
- ② もしこの時、未探知の友軍 TF もいたならば、同様に解析面に返されグリーンの解析結果を伝えねばなりません。

## 24.3. 索敵手順

- ① 地上、海軍ユニット、港湾、航空拠点、補給中継拠点、または HQ は、自身の占めるヘクス内のみを索敵できます。
- ② 上記いずれの場合でも、活性状態、連絡線の有効性に関係なく索敵できます。
- ③ 潜水艦哨戒 3 ヘクスゾーンでは異なる索敵ルールが適用されます (25.2)。
- ④ 航空索敵は索敵自体のために航空ユニット移動まではプレイしません。この点は全て簡略化されます。

### 24.3.1 航空索敵

- ① 航空拠点内の航空ユニットは航空索敵できます。航空索敵は自身の占めるヘクス外まで索敵可能です。
- ② 敵任務航空ユニットに対しては航空索敵できません。
- ③ 具体的手順は以下の通り。
  - a, 航空ユニットの索敵範囲は自身の航空レンジに関係なく索敵チャートにあるように日本軍、連合軍で決まっています。
  - b, 索敵陣営は、索敵側航空ユニットのいるヘクスと索敵対象にする 1 ヘクスを宣言する
  - c, 索敵ユニットのヘクス（カウントしない）から索敵対象ヘクス（カウントする）までをカウントする
  - d, 索敵チャートを参照する
  - e, 1 d 10 をダイスロールし、日照条件、索敵ユニットの種類、索敵範囲に該当するチャート部分を参照する
  - f, DR が、チャートの該当する部分に記載のあるとき、探知に成功する
  - g, 数値の色がチャートの解析レベルで、探知した索敵対象について具体的にどれだけのたしかな情報に基づく報告を得られたかの記載がある（グリーン：最良の報告／ブルー：平均的報告／レッド：劣悪な報告）

### 24.3.2 索敵可能なタイミング

- ① 両陣営共、以下のフェイズ中にもみ索敵判定をプレイできます。航空、海軍、地上ユニット、軍事施設はその全てが下記いずれのフェイズ中でも索敵できます。

### 【戦略セグメント】 備考

作戦陣営会敵フェイズ	○索敵判定は常に昼間枠を使用する
反応陣営会敵フェイズ	○索敵判定は常に昼間枠を使用する
【作戦サイクル】	
先攻陸海移動フェイズ	○潜水艦は非手番陣営のみ索敵可能 ○敵 TF ワンチャンスルール
先攻航空任務フェイズ	○任務航空ユニットのみが索敵対象
後攻陸海移動フェイズ	○潜水艦は非手番陣営のみ索敵可能 ○敵 TF ワンチャンスルール
後攻航空任務フェイズ	○任務航空ユニットのみを索敵対象

### 24.3.3 会敵フェイズの索敵

- ① 両陣営は以下の制限下で、全戦闘ユニットで索敵できます
  - a, 潜水艦哨戒 3 ヘクスゾーンは索敵できません。
  - b, 各戦闘ユニットは、海軍の 1 ヘクス移動毎に 1 回索敵できます。
  - c, 1 ヘクスは海軍の 1 ヘクス移動毎に 1 回のみ索敵され得ます。

- ② 会敵フェイズの索敵判定は、常に昼間の枠を用います。

例：日本軍の作戦陣営会敵フェイズです。日本軍の作戦水上移動マーカーがまだゼロスペースの時、LRA-1 で TF10 に対して索敵をプレイします。失敗です。次に日本軍が TF を移動させます。本当は LRA-2 でも索敵したかったのですが、TF10 がゼロスペースの時占めていた水上ヘクスには既に今現在 1 回索敵していますので追加で索敵できません。TF10 を再度索敵できるのは、1 ヘクス移動してからです。

### 24.3.4 陸海移動フェイズの索敵（先攻&後攻）

- ① 両陣営共、以下の制限下で全戦闘ユニット、及び哨戒ゾーンを用いた潜水艦による索敵をプレイできます。
- ② 【潜水艦哨戒 3 ヘクスゾーン】
  - a, 潜水艦は哨戒マーカーから 3 ヘクス以内で索敵可能
  - b, 敵の陸海移動フェイズ中、敵 TF の 1 ヘクス移動先が哨戒マーカーから 3 ヘクス以内なら索敵可能
  - c, 潜水艦は、探知した敵 TF と潜水艦戦闘できる
  - d, 通例、潜水艦は 3 ヘクス以内の哨戒ゾーン内の敵 TF を索敵で探知後、攻撃することになるが、時には既に探知済みの敵 TF が自分の哨戒ゾーン内に 1 ヘクス移動で侵入してくることもある。この時直ちに潜水艦戦闘をプレイできる。
- ③ 【索敵可能回数】
  - a, 1 索敵ユニットは 1 陸海移動フェイズにつき 1 回のみ索敵して良い
  - b, 1 潜水艦哨戒 3 ヘクスゾーンは海軍 1 ヘクス移動につき 1 回のみ索敵して良い（1 陸海移動フェイズ中、計 2 回まで索敵可能）※ ただし下記 c 項に注意
  - c, 【TF ワンチャンスルール】  
敵 TF は移動の有無にかかわらず、1 陸海移動フェイズにつき 1 回のみ索敵対象にされ得る（1 ヘクスにつき 1 回ではありません）
  - d, ある 1 ヘクスは 1 陸海移動フェイズにつき 1 回のみ索敵対象にされ得る

### 24.3.5 航空任務フェイズの索敵（先攻&後攻）

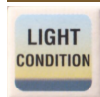
- ① 航空任務フェイズでは両陣営共、全戦闘ユニットを用いて索敵できますが、以下の制約下にあります。
- ② 潜水艦哨戒ユニットは航空任務フェイズ中索敵できません。
- ③ 索敵対象にできるのは、航空任務に参加している敵の任務航空ユニットのみです。
- ④ 地上ユニット、海軍ユニット、港湾、航空拠点、補給中継拠点、または HQ は、自身の占めるヘクス内に敵任務航空ユニットが侵入した場合のみ 1 回のみ索敵できます。
- ⑤ 航空索敵は、敵任務航空スタックを索敵する場合、同一ヘクス内に侵入された瞬間のみ索敵可能です。



## 25. 潜水艦（省略）

中級シナリオではプレイしません。

## 26. 日照条件



各作戦サイクル開始時の日照フェイズ①で、戦場を照らす日照がどのような状態なのかを決定します。日照条件は航空任務、対空火力、水上戦闘フェイズ、索敵に影響します。

**デザインノート：**索敵が成功する時間帯はしばしば問題となります。敵軍は昼間、夕暮れ、または夜間に探知される可能性があります。タイミングが戦闘に与える影響は決定的なものでした。フィリピン海の戦いでは、米軍は夕暮れ時に日本艦隊を探知しましたが、その時点では空襲を諦めたのです。帰路、夜間着陸に直面するからです。翌日も同じ展開となり、空襲は——開始されました。帰投、着陸する機の 75 % が失われました。もう一つの要因。空中からの阻止を受けないよう、上陸、増援を実施すべく、もしくはガダルカナル島の戦いで発生したような夜間の水上戦闘を行うために、作戦上部隊を意図的に夜間に到着させることです。太平洋戦争中発生した水上戦闘の大半は夜間でした。

### 26.1. 作戦サイクル1の日照フェイズ

- ① 作戦課報局面が要撃局面（または CV 要撃局面）の場合、反応陣営の方が日照マーカーを日照ディスプレイの任意のボックスに配置できます。
- ② 【作戦サイクル1の日照進行権】作戦課報局面が迎撃局面または奇襲局面の場合、作戦陣営の方が日照マーカーを日照ディスプレイの任意のボックスに配置できます。

**ノート：**作戦陣営は必要に応じて、日照進行権のオプションを後に使用するために保持しておくこともできます。作戦（1 作戦は複数回の作戦サイクルから構成されます）序盤の、まだ早期の作戦サイクルで急いで使う必要はありません。作戦陣営が作戦サイクル1の日照進行権をプレイしない場合、以下③の方法で日照条件を決定します。

- ③ 両陣営共、日照条件を選択しないときは、日照ディスプレイ（オペレーションディスプレイ左下）のランダム判定を参照し、1 d 10 で判定、結果に従い日照マーカーを配置します。

### 26.2. 作戦サイクル2以降の日照フェイズ

- ① 作戦陣営が日照進行権（1 作戦につき 1 回得られる権利）をプレイしていなければ、ここでプレイすることにより日照マーカーを日照ディスプレイ上で時計回りに 2 スペースずらせます。
- ② 作戦陣営が既に第 1 作戦サイクルで日照進行権をプレイしているか、またはまだこの時点でもプレイしないと決めたならば、日照ディスプレイ上で日照マーカーは自動的に時計回りに 1 スペースだけ進みます。
- ③ 日照マーカーが日照ディスプレイ上のランダム判定のスペースに進む都度、1 d 10 をプレイして判定に従い日照マーカーを配置し直します。

### 26.3. 日照条件と航空任務

- ① 昼間の日照条件である AM と PM はゲームに一切影響を与えません。薄暮（Dusk）と夜間（Night）は航空任務に以下のように影響します。
- ② 【薄暮着陸】
  - a, 日照が薄暮の場合、この作戦サイクル内で航空任務に参加した航空ユニットは着陸時に危険な薄暮着陸を強要されます（戦闘空中哨戒だけは除外されます）。
  - b, 手番陣営は各航空ユニットにつき 1 d 10 をプレイします。DR と航空練度とを比較します。  
DR が航空練度の 3 倍を超えている 1 ステップ除去  
DR が航空練度の 3 倍以下である 影響なし
- ③ 【夜間着陸】  
日照が夜間の場合、この作戦サイクル内に於ける航空任務は

禁止されます。以下の場合には例外です。

- a, 日本軍の T-L 2 ユニットの TF に対してのみ空襲をプレイできます。
- b, 米軍（他の連合国ではない）F-L2 ユニットの、航空目標にされているヘクス内で、日本軍航空ユニットの攻撃に対して警戒になり、戦闘空中哨戒をプレイできます。ただし航空迎撃はありません。
- c, いずれの場合に於いても、日本の航空ユニットの空対艦火力と連合軍の艦対空火力は半減します。（端数切捨）



- d, 連合軍の F 夜間戦闘機の 2 ユニットの、日照が夜間の時でも着陸と航空任務を通常通りプレイできます。

#### ④ 【夜間対空火力半減】

夜間の対空火力は半減します。

### 26.4. 日照条件と対空火力

- ① 日照が夜間の時、全ての対空火力は半減します。
- ② AM、PM、薄暮は影響しません。

### 26.5. 日照条件と水上戦闘

- ① 水上戦闘ミニサイクルの水上戦闘ラウンド 1 に於いて、砲戦距離を決定する時、砲戦距離決定表の昼間／薄暮／夜間、それぞれ今現在の日照と対応する欄を使用します。
- ② その後のラウンドでは砲戦距離応酬チャートを参照します。
- ③ 夜間は砲戦距離の応酬に於いて長距離の試みはできません。

### 26.6. 日照条件と索敵

- ① AM、PM、薄暮、または会敵フェイズ中に索敵をプレイする場合、索敵チャートの“昼間”枠を参照します。
- ② 索敵チャートの“夜間”枠は、夜間の日照時にのみ使用します。

## 27. 先攻陣営決定

先攻陣営決定フェイズ②では、現行作戦サイクル内の先攻陣営と後攻陣営を決定します。先攻は後攻よりも先に様々なプレイができます。

### 27.1. 作戦サイクル1の先攻陣営決定

- ① 作戦課報局面が要撃局面（または CV 要撃局面）の場合、反応陣営が先攻陣営です。
- ② 作戦課報局面が奇襲局面の場合、作戦陣営が先攻陣営です。
- ③ 作戦課報局面が迎撃局面の場合、両陣営が 1 d 10 をプレイします。DR の大きい方の陣営が先攻陣営になります。DR が等しい場合、作戦陣営が先攻陣営を務めます。

### 27.2. 作戦サイクル2以降の先攻陣営決定

- ① 作戦課報局面が要撃局面（または CV 要撃局面）の場合、ダイスロールで決定します。反応陣営が DRM + 2 を得ます。
- ② 作戦課報局面が奇襲局面の場合、ダイスロールで決定します。作戦陣営が DRM + 2 を得ます。
- ③ 作戦課報局面が迎撃局面の場合、ダイスロールで決定します。DRM はありません。
- ④ DR が等しい場合、作戦陣営が先攻陣営を務めます。

## 28. 航空任務

夜間航空戦闘ルールは、戦争中期に開始された日本軍夜間雷撃機部隊創設と米空母用夜間戦闘機の導入を反映しています。戦争中には他の夜間航空作戦もありましたが、いずれも戦略レベルに影響を与えませんでした。(26.3.③ d, 参照)

**デザインノート：**各航空ユニットは、様々な種類の航空機の混成部隊を表現しています。3つの戦闘航空ユニット、F（単発エンジン）、T（双発エンジン）、B（四発エンジン）です。全航空ユニットにFの単発タイプも含まれています。各航空ユニットは12～15機の航空機からなっています。各航空ユニットにはパイロットと航空機の双方の練度、能力の総合評価値である航空練度の値を付しました。戦略シナリオでは、連合軍は戦争後半にエリート（L2）航空ユニットを展開するためのトレーニングサイクルが短縮されます。これは米国の生産ラインから最終的に出荷された改良型機体（ヘルキャットなど）の存在を反映しています。日本軍の航空機の種類は戦争中ほとんど劇的な変化は見られず、開発された数少ない改良型のうち、実際に利用可能となったものはほとんどありませんでした。航空機の補充ルールは、補充パイロットの質の低下により日本軍が直面した問題を反映してあります。プレイヤーは、日本の航空力をより賢明に使うことで歴史的に利用可能であったものの質と量を向上させる余地を持ち合わせています。

### 28.1. 航空任務への参加条件

- ① いずれかの航空任務の参加する航空ユニットは以下の条件全てを満たさねばなりません。条件は4つの任務で共通です。
  - a, 活性化していること
  - b, 阻止状態でない連絡線の有効（上級シナリオのみ）な航空拠点にいること
- ② 以下は1 **航空任務フェイズ**中に於ける航空ユニットの運用上の制約です。
  - a, 1航空拠点から発進して良い航空ステップ数を守らねばなりません。（航空母艦なら艦載能力、航空基地なら基地発進能力の値まで）
  - b, 手番陣営は、航空目標ヘクスに指定した敵1ヘクスにつき1航空任務タイプのみを1回プレイできます。
  - c, 手番陣営は1航空任務につき敵1ヘクスのみ航空目標ヘクスに指定できます。
  - d, 手番陣営の大規模基地に複数の航空ユニットがいる時、各ユニットが異なるヘクスへの1航空任務に参加できます。
  - e, 【爆装か？ 雷装か？ルール】1航空任務につき1航空目標ヘクス内のTF全てか、またはそれ以外の全部隊マーカーのいずれか一方のみ指定できます。
  - f, 【重要】両陣営共、航空拠点から発進した航空ユニットとパイロットは**航空任務フェイズ**終了時までには必ず航空拠点へ帰投せねばなりません。これは義務です。

### 28.2. 航空任務のタイプ

#### 28.2.1 手番陣営の可能な航空任務

- ① 航空ユニットが**航空四大任務**をプレイできるのは、友軍**航空任務フェイズ**のみです。友軍**会敵フェイズ**でも航空ユニットの航空移動は可能ですが、戦闘はプレイできません。
- ② 手番陣営の航空任務に対して非手番陣営は対空射撃、航空迎撃、戦闘空中哨戒で航空射撃できます。
- ③ **手番陣営の航空四大任務**は以下の4種です。
  - a, 【空襲任務】敵の地上ユニット、海軍ユニット、軍事施設を攻撃します。LRA ユニット以外の全戦闘航空ユニットが参加できます。
  - b, 【制空任務】敵航空ユニットとの空戦をプレイします。**エンジンタイプFの航空ユニットのみ参加できます。航空練度がL1～L2のユニットのみ参加できます。**
  - c, 【飛行任務】機体とパイロットの飛行任務です。航空拠点から他の航空拠点へ航空移動します。全航空ユニットが参加できます。
  - d, 【空挺降下任務】（**後攻航空任務フェイズ**ではプレイ不可）パラシュート降下任務です。航空ユニットが空挺地上ユニッ

トを指定された陸上ヘクスに輸送し、地上ユニットがそこで“ジャンプ”します。T、Bのみ空挺降下に参加できます。またタイプFは護衛として参加できます。

#### 28.2.2 非手番陣営の可能な航空任務

- ① 非手番陣営は以下の航空任務をプレイできます。
  - a, 【警戒】敵**航空任務フェイズ**中、一度でも探知された敵任務航空ユニットに侵入されたヘクス内に友軍航空拠点があるなら、ヘクス内の友軍航空ユニットは自動的に警戒状態になります。
  - b, 【航空迎撃】一度でも探知された敵任務航空ユニットが航空目標ヘクス以外の友軍航空拠点ヘクスに侵入すると、当該航空拠点内の友軍航空ユニットは航空迎撃できます。
  - c, 【戦闘空中哨戒】友軍の警戒状態のタイプFのみが戦闘空中哨戒をプレイして敵任務航空ユニットを目標ヘクス内で航空射撃できます。
  - d, 【対空射撃】航空目標ヘクス内の地上、海軍、基地ユニットは探知済なら空襲前、未探知なら空襲された後に敵任務航空ユニットを対空射撃できます。
- ② **航空迎撃を除く**、非手番陣営の可能な航空任務は活性状態や連絡線の有無に関わらずプレイできます。

#### 28.2.3 航空派生任務

- ① ある陣営が航空任務するとそれに付随した別の航空任務をプレイすることが往々にして起こります。これが航空派生任務です。以下の派生任務をプレイできます。
  - a, 【護衛】手番陣営の【空襲】【制空】【空挺降下】に参加したタイプFのみがプレイできます。非手番陣営の警戒状態の航空ユニットと【空戦】します。
  - b, 【空戦】両陣営のタイプF同士、または一方の陣営にタイプFがいるなら敵タイプT、Bとの間で空戦が発生します。
  - c, 【機銃掃射】手番陣営の【空襲】【制空】【空挺降下】に参加したタイプFのみがプレイできます。無警戒の敵航空ユニットを航空射撃します。

### 28.3. 航空任務とは

- ① 航空任務とは、1個以上の航空ユニットが参加し、いまいる航空拠点から1航空目標ヘクスまで航空移動して任務をプレイ、航空拠点に帰投するまでをいいます。
- ② 航空四大任務は任務陣営のみプレイできます。1 **航空任務フェイズ**に於いて、任務航空1ユニットにつき1回のみ、1種類のみ参加できます。
- ③ 各種の派生任務は両陣営が必要に応じてプレイするため回数、種類の制限はありません。
- ④ 【非手番陣営の航空射撃】非手番陣営は対空射撃、航空迎撃、戦闘空中哨戒で航空射撃できます。
- ⑤ 航空任務の手順は状況によって異なります。

#### 28.3.1 航空任務フローチャート

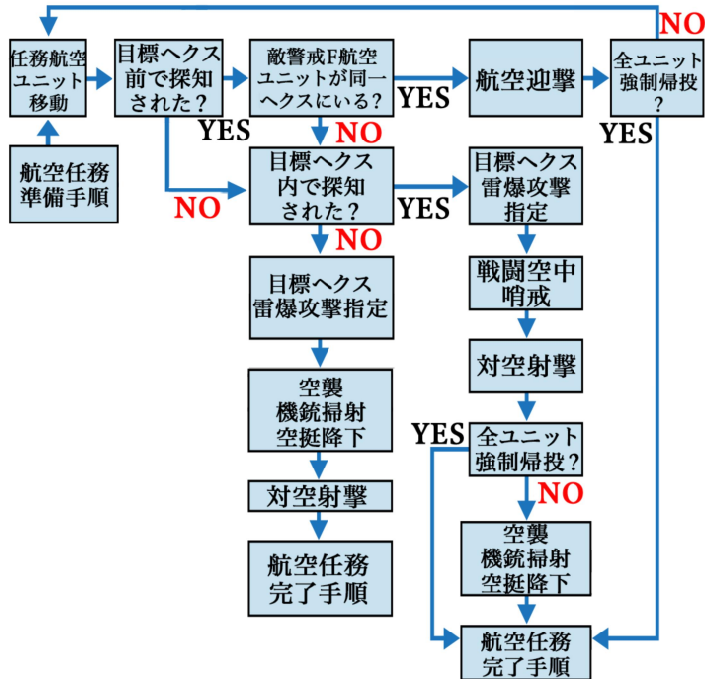
- ① 任務航空ユニットが移動します。
- ② 任務航空ユニットが航空目標ヘクス以外のヘクス内に侵入すると、当該ヘクスに敵航空ユニットがいた場合、その侵入前、侵入時に索敵探知されることにより航空迎撃を受けることがあります。
- ③ 全航空ユニットが1航空目標ヘクス内に侵入するまでの手順は別表の**航空任務フローチャート**に従います。
- ④ 全ての戦闘が終了するか、全ての航空ユニットが強制帰投になると航空任務終了です。
- ⑤ 各航空ユニットは異なるヘクスから発進後、航空目標1ヘクスでのみ合流できます（航空ユニットの拾い上げを除く）。



### 28.3.2 航空任務準備手順

- ① 飛行以外の航空任務は以下の手順を実行します。
  - a, 航空目標マーカーと空襲/制空マーカーを航空目標ヘクス内に配置する
    - i, 空襲任務、空挺降下任務の場合空襲面にする
    - ii, 制空任務の場合は制空面に返す
  - b, 攻撃対象はまだ言及しなくて良い
  - c, 航空任務に参加する全航空ユニットを部隊ディスプレイからマップ上の対応するヘクスに配置する
  - d, 【航空統制】今回の航空任務が航空統制の取れた任務かどうか判定する (28.3.3)

航空任務フローチャート



#### 28.3.2.1 航空任務準備手順の解説まとめ

- ① 航空目標マーカーを配置できるのは、友軍の索敵により既に解析面の敵 TF または敵部隊マーカー（探知面、索敵面いずれでも）のいるヘクスのみです。
- ② 航空任務フェイズ中、索敵対象にできるのは任務陣営の任務航空ユニットのみです。このため航空任務フェイズで任務陣営が敵ヘクスを空襲または制空（＝航空目標マーカーを配置）するためには、それに先立つ会敵フェイズや陸海移動フェイズ中の索敵で探知に既に成功している必要がある訳です。

### 28.3.3 航空統制

- ① 以下の任務は航空統制下にあるとみなします。
  - a, 全ての制空任務
  - b, 1 航空ユニットのみが参加する空襲任務
- ② 以下の任務は非航空統制下とみなします。
  - a, 飛行任務
  - b, 空挺降下任務
- ③ 複数の航空ユニットが参加する空襲任務は航空統制判定の結果に従います。1 d 10 をプレイし、DR の値と当該航空任務に参加する航空ユニットの中で最も低い航空練度の値の3 倍値とを比較します。

DR の値 ≤ 3 × 【参加航空ユニットのうち最も低い航空練度】  
＝航空統制下

DR の値 > 3 × 【参加航空ユニットのうち最も低い航空練度】  
＝非航空統制

3 倍の値以下なら航空統制下です。

3 倍の値を上回ると、非航空統制です。

- ④ 参加航空ユニットの中で最も低い練度が L0 の場合、DR は 0 を出さない限り非航空統制です。

例：参加航空ユニットが全て L2 パイロットなら、DR は 6 以下で航空統制下です。その中に 1 ユニットでも L1 パイロットがいれば、DR は 3 以下を出さねばなりません。

- ⑤ 航空統制下の航空任務中に発生した空戦は、航空/海軍 CRT で以下の使用射撃横列を用います。

(CAP = 戦闘空中哨戒)

【航空・統制下】 空対空 CAP・航空

- ⑥ 非航空統制の航空任務中に発生した空戦では、航空/海軍 CRT 上で以下の使用射撃横列を用います。

【航空・非統制】 空対空 CAP・航空

### 28.4. 航空任務移動

- ① 活性航空ユニットのみ移動できます。航空ユニットは、連続するヘクス列を航空レンジに等しいヘクス数の範囲内で移動して、また航空拠点に帰投します。
- ② 航空ユニットは航空レンジの値を 1 ヘクスを超えて移動した瞬間除去されます。
- ③ 航空ユニットは常に友軍の航空拠点で発進し、友軍の航空拠点に着陸します。
- ④ 航空ユニットは陸上地形の影響を被りません。

ノート：航空ユニットの航空レンジは移動可能な全てのヘクス数を表します。決して往復の片道分ではありません。例えば航空レンジ 8 の航空ユニットは、同一の航空拠点に着陸するためには片道最大 4 ヘクスを飛行し、4 ヘクスを戻って飛行できます。また別の航空拠点に着陸するために最大 8 ヘクス飛行できます。

### 28.5. 索敵と警戒

#### 28.5.1 任務航空ユニットに対する索敵

- ① 敵の任務航空ユニットを探知するには、例え彼らが既に索敵に成功し探知解析済みの敵航空拠点（航空基地や航空母艦）から発進した場合でも、改めて今現在の航空任務フェイズ中の索敵に成功せねばなりません。  
※ 訳者註：Board Game Geek の議論による明確化より。任務航空ユニットへの索敵は、“一度探知された 1 ヘクス内の敵ユニットは全て探知済みとみなす”というルール of 例外です。

- ② 敵の任務航空ユニットは以下の場合索敵できます。
  - a, 友軍航空索敵は、敵任務航空スタックへの索敵の時、索敵範囲が自身の占める 1 ヘクス内に限定されます。
  - b, 敵任務航空ユニットが友軍地上ユニット、海軍ユニット、基地ユニット、補給中継拠点または H Q のいるヘクス内に侵入する都度。
- ③ 【1 航空任務一連托生ルール】  
ある 1 航空任務に参加する複数の任務航空ユニットが、複数ヘクスに分散して航空目標ヘクスへ向かうとき、そのうち 1 ヘクスだけでも探知されると、参加中の全ての航空ユニットが即座に探知されたとみなされます。

#### ④ 【航空索敵 1 ヘクス 1 回ルール】

索敵される側の 1 航空ユニットまたは 1 航空スタックは新たなヘクスに侵入する都度、当該ヘクス内索敵ユニットのいずれかから 1 回のみ索敵され得ます。

- ⑤ 索敵可能な敵ユニットには地上ユニット、海軍ユニット、港湾、航空拠点、補給中継拠点、または H Q 及び、航空ユニットが挙げられます。

#### 28.5.2 警戒手順

- ① 航空任務フェイズ中、一度探知された任務航空ユニットが、他の敵航空ユニットの占める航空拠点ヘクスに侵入すると、敵陣営は航空基地/航空母艦の基地発進能力/艦載能力までの航空ステップを自動的に警戒状態にできます。
  - a, 航空基地なら阻止状態に陥っていないことが条件です。
  - b, 連絡線が有効かどうかは関係ありません。

- ② この基地が航空目標ヘクスだった場合、戦闘空中哨戒をプレイできます [28.8.]。

- ③ この基地が航空目標ヘクス以外だったならば、航空迎撃をプ

- レイできます[28.7.]。
- ④ このタイミングでは航空ステップは再編成できないため、例え最大の基地発進能力ステップ数に未だ達していなくても、航空ユニット間でステップをやりとりしてはいけません。

例：ある1ヘクスに小規模航空基地と艦載機の搭載が無い CV 1 ユニットのいます。小規模基地の発進能力は“6”、この CV の艦載能力は5でした。この時ヘクス内の警戒できる航空ステップは最大 11 になります。小規模基地には3ステップと4ステップを持つ2個航空ユニットいますが、再編成はできませんので、いずれか1航空ユニットまでしか警戒状態にできません。

- ⑤ 警戒状態の航空ステップは機銃掃射の対象にされません。また航空拠点への空襲による損失も被りません。ただし空戦によるヒットを被る可能性はあり得ます。
- ⑥ 警戒状態は当該バトルサイクル終了時まで継続します。  
※ Board Game Geek の議論による明確化より

## 28.6. 空戦

### 28.6.1 一番機後続機ルール

- ① 空戦は航空四大任務のプレイ中、敵陣営との間で生じる派生任務です。
- ② 空戦は両陣営または一方の陣営にタイプ F がいる場合のみ発生し得ます。
- ③ 【一番機】陣営がタイプ F を持つなら、任意の（空対空火力の一番強いユニットが有利です）タイプ F を1ユニット選びます（＝一番機）。
- ④ 【後続機】陣営が2個以上タイプ F を持つなら、任意に複数のタイプ F を後続機に指名できます。
- ⑤ 【後続機火力加算】後続機の合計ステップ数と航空練度に応じて火力加算します（詳細は航空／海軍 CRT 参照）。
- ⑥ 一番機、後続機に指定できるのはタイプ F のみです。
- ⑦ 両陣営の航空射撃は航空／海軍 CRT を参照、全て同時解決されます。

### 28.6.2 空戦の発生パターン

#### 28.6.2.1 両陣営共に航空射撃するケース

- |                                     |      |      |
|-------------------------------------|------|------|
| 非任務陣営                               | 空戦 1 | 任務陣営 |
| 【戦闘空中哨戒一番機(後続機加算) VS. 護衛一番機(後続機加算)】 |      |      |
- ① 戦闘空中哨戒は、非任務陣営側が航空目標ヘクス内でのみプレイできる防御のための派生任務です。
- ② 護衛任務は、任務陣営側が空襲、空挺降下任務でプレイできる派生任務です。
- ③ 両陣営共にタイプ F を持つ場合のみ発生し得ます。
- ④ 一番機後続機ルールをそのまま用いて解決します。

- |                                   |        |      |
|-----------------------------------|--------|------|
| 非任務陣営                             | 空戦 1 * | 任務陣営 |
| 【戦闘空中哨戒一番機(後続機加算) VS. 応戦機(後続機不可)】 |        |      |

- ⑤ 空襲任務や空挺降下任務でタイプ F が参加できないと、護衛任務はできません。この場合タイプ T または B から1ユニットを任意に選び（＝応戦機）その空対空火力で空戦します。
- ⑥ タイプ T や B は1ユニットで空戦します。後続機火力加算を一切得られません。

#### 28.6.2.2 非任務陣営のみ航空射撃するケース

- |                               |      |      |
|-------------------------------|------|------|
| 非任務陣営                         | 空戦 2 | 任務陣営 |
| 【航空迎撃一番機(後続機加算) VS. 任務航空ユニット】 |      |      |

- ① 航空迎撃は、任務航空スタックが航空目標ヘクス以外の敵の航空拠点ヘクスを通過しようとした際、当該ヘクス内に敵タイプ F がいる場合のみ発生し得ます。
- ② 航空迎撃側は一番機後続機ルールに従い射撃します。
- ③ 任務陣営は一切射撃できません。
- ④ 生存した任務航空スタックは航空目標ヘクスへと移動し続けねばなりません。

#### 28.6.2.3 任務陣営のみ航空射撃するケース

- |                                 |      |      |
|---------------------------------|------|------|
| 非任務陣営                           | 空戦 3 | 任務陣営 |
| 【警戒状態タイプ TorB VS. 護衛一番機(後続機加算)】 |      |      |

- ① 非任務陣営にタイプ F がいないか出したくない場合、戦闘空中哨戒できなくなります。この時、非任務陣営が索敵で探知に成功していれば、少なくとも基地の発進能力までの航空ステップは警戒状態になって機銃掃射されずに済みます。
- ② 任務陣営は一番機後続機ルールに従いますが、非任務陣営は一切射撃できません。任務陣営だけが射撃できます。

#### 28.6.2.4 両陣営共に航空射撃できないケース

- |                             |      |      |
|-----------------------------|------|------|
| 非任務陣営                       | 空戦 4 | 任務陣営 |
| 【警戒状態タイプ TorB VS. タイプ TorB】 |      |      |

- ① 両陣営共にタイプ F がいないか出したくない場合、空戦は発生しません。
- ② 任務航空スタックは警戒状態の敵タイプ T や B を一切無視して航空四大任務のプレイをそのまま開始できます。

※ 訳者註：原文には制空任務による空戦の記述がありません。おそらくですが、戦闘空中哨戒 VS. 護衛の空戦ルールをそのまま流用するからだと思われます。下記に護衛任務と制空任務の相違点をルールから分かる範囲でまとめておきます。

##### a, 【護衛任務】

任務陣営の空襲任務または空挺降下任務の際、非任務陣営が探知に成功し、戦闘空中哨戒または警戒状態を取ったとき、友軍のタイプ F が最優先で就く派生任務。

- i, タイプ F のみ参加可能。
- ii, 航空統制は、空襲任務の護衛の場合は航空統制判定に従う。  
空挺降下の護衛は必ず非航空統制になる。

##### b, 【制空任務】

任務陣営の制空任務により、タイプ F のみ参加できる、空戦を想定した任務。探知に失敗した非任務陣営に対して空戦は発生せず、代わりに航空基地の地上で駐機中の敵機に機銃掃射を一方的にお見舞いできる展開になる。

i, 航空練度 L 1～L 2 のタイプ F のみ参加可能。

ii, 必ず航空統制下で出撃可能。

## 28.7. 航空迎撃

- ① 任務航空ユニットが航空目標ヘクス以外のヘクスに侵入して、そのヘクスに敵の航空拠点と航空ユニットがいたとします。当該ヘクスに侵入前かあるいは侵入時点で敵に探知された場合、航空迎撃発生です。以下の手順に従います。
- ② 航空迎撃側のタイプ F のみヘクス内の任務航空ユニットとの空戦に参加できます (28.5.2)。

→空戦 2へ

ノート：航空迎撃の空戦では任務陣営側は射撃できません。航空迎撃側のみ射撃できます。また任務航空ユニットは迎撃により強制掃射させられる可能性もある点に留意してください。



## 28.8. 戦闘空中哨戒

- ① 探知された任務航空ユニットが航空目標ヘクスに侵入し、当該ヘクスに少なくとも非任務陣営が1航空ユニット以上持つなら、非任務陣営は当該航空拠点を警戒状態にせねばなりません。(28.5.2 警戒手順参照)
- ② 警戒状態のタイプ F のみが戦闘空中哨戒一番機と後続機に指定できます。航空目標ヘクス内にタイプ F がいない時、非任務陣営は戦闘空中哨戒できません。
- ③ **【非任務陣営が戦闘空中哨戒一番機を指定した場合】**  
任務陣営が護衛一番機を指定するかどうか決定します。
  - a, 任務陣営にタイプ F がいるなら**指定せねばならない**  
→**空戦1へ**
  - b, タイプ F がいないなら、任意のタイプ T またはタイプ B 1 ユニットの応戦機に指定する  
→**空戦1\*へ**
- ④ **【非任務陣営が戦闘空中哨戒一番機を指定しない場合】**
  - a, 任務陣営は任意で護衛一番機を指定して良い  
→**空戦3へ**
  - b, 任務陣営にタイプ F がいないなら指定できない  
→**空戦4へ**
- ⑤ 航空／海軍 CRT の使用射撃横列は戦闘空中哨戒、航空迎撃の航空射撃では以下を用います。

【航空・CAP	空対空	統制下・航空】
【航空・CAP	空対空	非統制・航空】
- ⑥ 護衛または制空任務側の航空射撃では以下を用います。

【航空・統制下	空対空	CAP・航空】
【航空・非統制	空対空	CAP・航空】

## 28.9. 強制帰投

- ① 航空迎撃や戦闘空中哨戒による空戦、対空射撃の各終了時、以下の条件を全て満たした任務航空ユニットは強制帰投せねばなりません。
  - a, 累積結果で2ヒット以上被っている
  - b, ユニットが除去されていない
  - c, 日本軍神風特別攻撃隊では無い
- ② 強制帰投の任務航空ユニットは航空任務の残りの期間、火力を使えません。
- ③ 神風は強制帰投しません。

### 28.9.1 目標ヘクスでの強制帰投

- ① 往路の航空迎撃や目標ヘクスの対空射撃、戦闘空中哨戒による累積ヒットで強制帰投にされた任務航空ユニットは、目標ヘクス内の両陣営の戦闘終了まで目標ヘクス内に待機しつづけます。

例：任務航空ユニットが目標ヘクスで、敵の戦闘空中哨戒のタイプ F から2ヒット被ったら、強制帰投です。しかし目標ヘクス内の対空射撃をさらに被る可能性があるため、ルール上待機する恰好となります。

### 28.9.2 航空迎撃による強制帰投

- ① 目標ヘクス侵入以前に、敵タイプ F のいる航空拠点到に侵入して、航空迎撃で2ヒット被った任務航空ユニットは、即座に友軍航空拠点到に引き返して着陸せねばなりません。
- ② 強制帰投する任務航空ユニットは、帰投時もヘクスを辿って航空拠点到に向かいます。途中、また敵タイプ F のいる航空拠点到ヘクスに侵入して航空迎撃を被る恐れがあります。
- ③ 任務航空スタック内の他の航空ユニットは、所有プレイヤーの判断で目標ヘクスへの移動を継続できます。

## 28.10. 対空射撃

- ① 任務航空ユニットが地上ユニット、海軍ユニット、航空拠点、港湾のある目標ヘクスに侵入したときのみ、対空射撃が起こります。航空任務のタイプ別に以下をプレイします。
- ② 目標ヘクス内のどのユニットが対空射撃するか決定します。任務タイプ別に対空射撃可能な種類のユニットを挙げます。
  - a, **【制空】**  
○全ての地上ユニット  
○基地ユニット（港湾の有無は問わない）
  - b, **【空挺降下】**  
○全ての地上ユニット  
○基地ユニット（港湾の有無は問わない）
  - c, **【空襲 VS. 非活性海軍ユニット／非活性潜水艦がいるヘクス】**  
○全ての地上ユニット  
○最大4個までの非活性海軍ユニット  
○基地ユニット
  - d, **【空襲 VS. 1個以上の TF】**  
○4個のスクリーン海軍ユニット  
または、  
○2個のコア海軍ユニット  
※ TF 内の最低1ユニットが空襲されるなら、当該 TF 内の他のユニットが使用できます
- ③ 対空射撃するユニットの艦対空火力、地対空火力で航空／海軍 CRT を参照します。1943年2月以降、上級／中級シナリオの連合軍は近接信管採用の対空射撃横列を用います。

【対空・時限信管	地対空	航空】
【対空・近接信管	地対空	航空】
- ④ 対空火力は以下のように計算します。
  - a, **【空襲 VS. 1個以上の TF】**  
1個 TF 毎に以下を合計します。  
○4個のスクリーン海軍ユニットの艦対空火力を合計  
または、  
○2個のコア海軍ユニットの艦対空火力を合計  
この合計値で航空／海軍 CRT を参照、解決します。  
空襲を被る TF が複数ある場合、上記を繰り返します。空襲されなかった TF は対空戦闘に参加できません。
  - b, **【それ以外の全てのケース】**  
ヘクス内全ユニットの地対空火力を合計します。この合計値で航空／海軍 CRT を参照、解決します。

ノート：対空火力の合計に0の値を加算しないでください。対空戦闘に参加したユニットの対空力合計が1未満の時にのみ0は用いられます。

## 28.11. 空襲

- ① **【雷爆攻撃指定】**  
任務航空スタックの移動が、前掲22ページ“航空任務フローチャート”上の“雷爆攻撃指定”に達した時点で手番陣営は下記 a, b の陸海いずれか一方のみ攻撃対象に指定できます。
  - a, **【雷装指定】** 1個以上の TF 番号を宣言（複数宣言可能）
  - b, **【爆装指定】** TF 以外の目標ヘクス内全敵ユニット
- ② **【戦闘空中哨戒】（索敵成功の場合のみ）**
- ③ **【対空射撃】（索敵成功の場合のみ）**
- ④ **【目標ユニット指定】**  
手番陣営は、どの任務航空1ユニットが、どの敵1ユニットを空襲するのか、最初にすべて指定します。指定方法は以下の4通りです。  
  
※ **【空襲火力合算禁止ルール】** いずれも DR の際火力を合算できません。1ユニットの火力で敵1ユニットに対し航空射撃します。

### a, 【1 VS.1】

#### 1個友軍航空ユニット 空対(艦 or 地) 1個敵ユニット

- i, 任務航空1ユニットの空対艦火力または空対地火力で敵1ユニットを1回射撃します。

### b, 【複数 VS.1】

#### 複数友軍航空ユニット 空対(艦 or 地) 1個敵ユニット

- i, 複数の任務航空ユニットで1個敵ユニットを1回ずつ射撃します。
- ii, 複数雷・爆の途中で敵が除去されたら、残りの航空ユニットも既に射撃していたとみなして終わります。

### c, 【1 VS.複数】

#### 1個友軍航空ユニット 空対艦 複数海軍ユニット

- i, 雷爆攻撃指定を TF にした場合のみ敵ユニットを複数一括指定できます。
- ii, 任務航空1ユニットの空対艦火力による1回の射撃結果から得たヒットナンバーを、複数指定した敵海軍ユニットに1ヒットずつ割り当てていきます。割り当てる目標優先順位も事前に指定します。

### d, 【複数 VS.複数】

#### 複数友軍航空ユニット 空対艦 複数海軍ユニット

- i, 各任務航空1ユニットの空対艦火力による1回の射撃結果から得たヒットナンバーを合算します。
- ii, ヒットナンバーの合算値を複数指定した敵海軍ユニットに1ヒットずつ割り当てていきます。割り当てる目標優先順位も事前に指定します。

- ⑤ c項d項の時、クリティカルヒットで得たヒットナンバーも合算して各1ヒットずつ割当になります。
- ⑥ 目標ヘクスに到達してから強制帰投になった友軍航空ユニットは空襲に参加できません。目標ヘクス内で待機します。

ノート：空襲に参加した全航空ユニットが強制帰投になった場合でも対空射撃が終了するまでは帰投できません。(航空迎撃による強制帰投の場合を除きます)

- ⑦ 航空/海軍 CRT には空襲カテゴリの使用射撃横列が5列に別れます。任務航空ユニットのエンジンタイプと敵ユニットのタイプに該当する空襲射撃の横列で解決します。

【航空・F	空対艦	海軍
【航空・T	空対艦	海軍
【航空・B	空対艦	海軍
【航空	空対地	基地/要塞
【航空	空対地	陸軍

- ⑧ 地上ユニットへの空襲結果の多くを戦闘強度判定が占めますが、1航空任務フェイズ中、1地上ユニットにつき戦闘強度判定の強制は1回のみプレイされます。
  - ⑨ 手番陣営は、部隊マーカー内の非活性海軍ユニットを空襲するとき空対艦火力を用います。
  - ⑩ 手番陣営は、部隊マーカー内の地上ユニット、軍事施設を空襲するとき、空対地火力を用います。
  - ⑪ 手番陣営は、部隊マーカー内の航空拠点で無警戒の敵航空ユニットに対しては機銃掃射で射撃します。最初の1ヒットを手番陣営が選択肢、残りのヒットは非手番陣営が選択します(28.13.機銃掃射を参照)。
  - ⑫ 【対空射撃】(索敵失敗の場合のみ)
- ※ 訳者註：航空ユニットがここで2ヒット目を被っても、既に任務は遂行済みのため強制帰投は成立しません。

## 28.12. 航空ユニットへの損失割当

- ① 航空ユニットに対するヒット割当(対空射撃、空戦、機銃掃射)は、基本的に全てダイスロールする射撃側が選択しますが、以下例外を除きます。

### a, 戦闘空中哨戒一番機に適用するケース

(空戦によるヒット)

戦闘空中哨戒側の被る1ヒット目はその一番機が損失を被らねばなりません。

### b, 護衛機・応戦機に適用するケース

(空戦によるヒット)

護衛機または応戦機がヒットを被ります。彼らが除去されてもまだ残余ヒットのある時、任務航空スタック内の他の航空ユニットへ射撃陣営の任意に割り当てます。

### c, 最初の1ヒット目以外、所有陣営が選ぶケース

【航空基地へのとばっちり1ヒットルール】

(空襲または艦対地艦砲射撃によるヒット) 航空基地に駐機中の無警戒の航空ユニットがヒットを被るとき、最初の1ヒット目は射撃側が決定できますが、残余ヒットは所有陣営が決定できます。

(機銃掃射は射撃陣営が全て選択します)

### d, 全ヒットを所有陣営が選ぶケース

【航空母艦へのとばっちり1ヒットルール】

(空襲によるヒット) 航空母艦への1ヒットルールでは、損失する無警戒艦載機の航空ステップは全て所有陣営が決定できます。

### e, 全ヒットを射撃陣営が選ぶケース

(機銃掃射によるヒット) 空襲、制空、護衛任務に参加したタイプFが機銃掃射する時、全ヒットを射撃陣営が決定できます。

## 戦闘プレイのサンプル：

### 戦闘空中哨戒 VS. 空襲任務～ Rabaul ～

作戦サイクル1に於いて、日本軍航空目標ヘクスに対する連合軍空襲任務は探知されました。日本軍は戦闘空中哨戒します。連合軍任務航空ユニットBはTownsvilleを発進、日本軍は索敵成功。Rabaulヘクスに達した時点で探知されます。日本軍3個航空ユニットは計6ステップを持ちます。構成は(2)F-L1、(3)T-L1、LRA(1ステップ相当)です。

日本軍航空目標ヘクスには、警戒状態のタイプFがいますので、戦闘空中哨戒 VS. 護衛手順が発生します。連合軍任務航空ユニットはタイプFではありません。

従って任務航空ユニットBは空戦に参加します。

この射撃は同時解決です。

(2)F-L1のユニットに印刷された空対空火力は5ですが1にまで減少します。(4ステップ減少ユニットのため火力もマイナス4です)

DRは1。航空/海軍CRTの、

【航空・CAP 空対空 統制下・航空】の横列を用います。航空ユニットBは1ユニットの空襲ですので航空統制下です。交差照会した結果、連合軍航空ユニットBに1ヒット。



2ステップ 3ステップ 1ステップ Rabaul 6ステップ  
1ヒット 1ヒット

連合軍航空ユニットBの空対空火力は2ですが6ステップ持つため火力は減少しません。航空/海軍CRTで用いる横列は【航空・統制下 空対空 CAP・航空】です。DRは2。日本軍の戦闘空中哨戒は1ヒット被ります。

連合軍は目標ヘクス内攻撃対象指定で日本軍Rabaul軍事施設を指定します。日本軍はRabaul航空基地(大規模)の対空火力3で対空射撃を試みます。航空/海軍CRTの、

【対空・時限信管 地対空 航空】横列を参照、DRは2。連合軍航空ユニットBは1ヒット被りま



す。2ヒット被った航空ユニット B は空襲できずに強制帰投します。

### 無警戒の航空ユニット VS. 空襲任務

#### 作戦サイクル1の先攻航空任務フェイズ④。

日本軍航空ユニット T が Rabaul から Port Moresby 空襲に向かいます。日本軍は航空統制判定に成功しています。途中、日本軍は Lae 航空基地の航空ユニット F を拾い上げます。Port Moresby に侵入すると連合軍の索敵です。失敗により連合軍航空ユニット F は無警戒です。地上に駐機したままとなり、戦闘空中哨戒はプレイされません。対空射撃は空襲任務のプレイされた後に射撃されます。日本軍航空ユニット T は、ユニットの値は空対地火力5ですが、3ステップだけのためマイナス3で2火力です。航空/海軍 CRT の、**【航空 空対地 基地/要塞】**の横列を参照します。2火力で連合軍航空基地を空襲です。DR は1。2ヒットを与えます。



3ステップ 2ステップ  
1ヒット

2ヒット ← 2ヒット  
機銃掃射で1ヒット

日本軍航空ユニット F は、無警戒の連合軍航空ユニット F を機銃掃射します。

ユニットの空対空火力は6ですが、マイナス4ステップのため火力も2まで減少します。航空/海軍 CRT の、

**【航空・空襲 or 制空 空対空 無警戒(地上) 航空】**の横列を参照します。

DR は3。1ヒットです。

連合軍航空基地は2ヒット損失。

連合軍航空ユニット F は機銃掃射で1ヒット損失。

さらに**【基地への1ヒットルール】**が適用され、追加2ヒット損失、合計3ヒット損失です。

索敵に失敗した連合軍はここでようやく対空射撃が可能です。航空/海軍 CRT の、

**【対空・時限信管 地対空 航空】**の横列と航空基地の地対空火力1を交差照合します。DR は1。

日本軍航空ユニット T は1ヒット被ります。

日本軍は航空基地へ帰投します。

### 戦闘空中哨戒無しの海軍 TF VS. 空襲任務

#### 作戦サイクル1の後攻航空任務フェイズ。

連合軍 TF 1 : (4) F-CV-L1 空母艦載機 2個

日本軍 TF 4 : CL 1, CL 8, APD 5, CVS 4

両艦隊は上記の戦力を持ちます。

日本軍 TF 4 は Guadalcanal 島ヘクスにいます。

連合軍 TF 1 が攻撃します。

日本軍は索敵に成功しますが、戦闘空中哨戒できるタイプ F を持ちません。

索敵成功のため、対空射撃が先に判定されます。

日本軍 コアボックス : CVS 4, APD 5

スクリーンボックス : CL 1, CL 8

日本軍は上記のように TF ディスプレイ内で配置します。

艦対空火力が3になるスクリーンからの対空射撃を選択します。DR は4。ヒット無しです。

連合軍艦載機 2個は CVS を1番目標、CL 8を2番目標にします。



4ステップ 4ステップ

①1ヒット ②1ヒット  
③1ヒット

艦載機 2ユニットの空対艦火力は顔面值6がマイナス2で4となります。

1ユニット目の DR が1。結果は2ヒット。

2ユニット目の DR が2。結果は1ヒットです。

計3ヒットを日本軍 2個海軍ユニットに割り当てます。

1番目標の CVS 4に1ヒット目。2番目標の CL 8に2ヒ

ット目。1番目標の CVS 4に3ヒット目。

CVS 4が撃沈されます。艦載機は CV に帰投します。

### 空母からの空襲 VS. 敵 TF

#### 作戦サイクル3の先攻航空任務フェイズ。

米軍空母 TF は日本軍 TF 2個のいる外洋ヘクスに航空統制下の空襲を決定します。(航空統制判定の DR は2)

日本軍は索敵で米軍空母 TF を探知します。これにより日本軍は(先攻陣営の先制空襲で後攻陣営の空母と艦載機が損失する前に発進し、先攻陣営空母 TF に空襲できる) **空母逆襲反撃** (28.14.空母逆襲反撃を参照) の選択権発動の資格を揃えます。

日本軍艦載機ユニット (TF 1から2個、TF 3から1個) 3個は警戒状態です。

連合軍雷爆攻撃指定です。連合軍は敵 TF 1を攻撃します。



4ステップ 3ステップ 2ステップ 4ステップ 1ステップ  
1ヒット 1ヒット

戦闘空中哨戒 VS. 護衛戦闘です。戦闘空中哨戒の射撃は同時解決です。日本軍戦闘空中哨戒は一番機に F-CV-L2 を指定します。顔面の空対空火力7が2ステップ減少でマイナス2、航空練度 L 2 が3ステップ毎にプラス1加算されるため (航空/海軍 CRT 参照)、合計6火力です。DR は4。

航空/海軍 CRT で交差照合。結果1ヒットです。

米国護衛一番機は4ステップを持つ L1 を指定します。2ステップ減少でマイナス2火力。L 1 は6ステップ毎にプラス1火力になりますが (航空/海軍 CRT 参照) 惜しくも1ステップ足りません。4火力で DR は4。結果1ヒットです。

日本軍対空射撃です。TF 3は攻撃指定から外れたので対空射撃できません。TF 1は艦対空火力4で射撃です。(CV 2個がコア配置、CA、DD がスクリーン配置。いずれを選んでも対空火力は4でした)。

航空/海軍 CRT で、

**【対空・時限信管 地対空 航空】**の横列を用います。DR は4。1ヒットです。

日本軍は、連合軍航空1ユニットを強制帰投に追い込みます。連合軍目標ユニット指定です。

日本軍 CV 6を指定します。顔面の空対艦火力は6からマイナス2で4火力です。

**【航空 F 空対艦 海軍】**の横列を参照します。DR は1。2ヒットを CV 6に割り当てます。連合軍艦載機は空母に帰投します。

日本軍は連合軍の空襲開始時、空母逆襲反撃を宣言したので、TF 1と TF 3の日本軍3個艦載機ユニットは戦闘空中哨戒の後すぐさまマップ上を移動して米軍 TF 1のヘクスに侵入します。彼らは、**作戦サイクル**の終盤に来る**後攻航空任務フェイズ**で、連合軍の戦闘空中哨戒と対空射撃を経て、空襲をプレイできます。

### 28.13. 機銃掃射

① 機銃掃射は、目標ヘクスの航空拠点に無警戒の敵航空ユニットがいる時に、空襲または護衛、制空任務に参加したタイプ F 航空ユニットのみプレイできます。

② 機銃掃射では目標ユニットの目標優先順位を指定しません。

③ 航空/海軍 CRT の以下の横列を参照、友軍各1ユニットが各1回射撃します。

**【航空・空襲制空護衛 空対空 無警戒(地上) 航空】**

④ 各ユニットのヒットナンバーを合算します。

⑤ 射撃陣営がヒットナンバーの合計値を任意に敵航空ユニットに割り当てます。

※ 訳者註：空襲任務の航空スタックが探知されずに目標ヘクス内に侵入すると、空襲以外の選択肢として機銃掃射が選べるようになる訳です。この時、1任務航空ユニットは基地への空襲か、地上ユニットへの空襲か、無警戒の航空ユニットへの機銃掃射か、いずれか1つしか選択できません。

同様に、制空任務のスタックが探知されず目標ヘクス内に侵入できれば、任務が制空から機銃掃射に切り替わる訳です。制空任務では敵基地、地上ユニットへは空襲禁止です。

## 28.14. 空母逆襲反撃選択権

- ① 後攻陣営のみが先攻陣営の**先攻航空任務フェイズ④**に於いて**空母逆襲反撃選択権**を持ち得ます。
- ② 以下の条件をすべて満たすとき、後攻陣営は空母逆襲反撃を宣言できます。
  - a, 今現在の先攻航空任務フェイズに於いて、敵の空襲任務航空スタックに対する索敵に成功し、目標ヘクス内の後攻陣営すべての航空母艦艦載機ユニットが警戒状態となっている。
  - b, 敵の空襲任務航空スタックの発進した航空母艦を持つ先攻陣営 TF を既に探知している
  - c, 現行作戦課報局面が“ CV 要撃局面”で、かつ今現在が**作戦サイクル 1**の時のみ選択権は宣言できなくなる。  
(それ以外可能)
- ③ 空母逆襲反撃の手順は以下の通り。
  - a, 先攻陣営の空襲任務を以下通常通り解決する
    - i, 後攻陣営の戦闘空中哨戒 (同時射撃で解決)
    - ii, 後攻陣営の対空射撃を解決
    - iii, 先攻陣営の空襲を解決
  - b, 任務終了した先攻航空スタックを航空母艦 TF に帰投させる
  - c, 後攻陣営の戦闘空中哨戒で発進した一番機、後続機は航空母艦には帰投せず (TF ディスプレイには戻さず)、そのままマップ上を航空母艦を持つ先攻 TF ヘクスまで移動させる
  - d, **後攻陸海移動フェイズ**プレイ後 (後攻陣営は、これから帰投していく航空ユニットのため移動してヘクスの間合いを縮めておくことが可能)、つづく**後攻航空任務フェイズ**で一番機、後続機は空襲任務航空スタックとして先攻 TF に対し空襲任務をルールに従いプレイする。  
↳先攻陣営の索敵が成功したら
    - i, 先攻陣営の戦闘空中哨戒 (同時射撃で解決)
    - ii, 先攻陣営の対空射撃を解決
    - iii, 後攻陣営の空襲を解決  
↳先攻陣営の索敵が失敗したら
    - i, 後攻陣営の空襲を解決
    - ii, 先攻陣営の対空射撃を解決
  - f, 後攻陣営の空襲任務航空スタックは残余航空レンジの範囲内で航空母艦 TF に帰投する

ノート：敵の先攻陣営航空任務完了時に後攻陣営の航空ユニットは再編成できません。例えば戦闘空中哨戒に出撃した航空ユニットであったとしてもです。彼らは自身の後攻航空任務フェイズで1航空任務完了時に再編成可能になります。

## 28.15. 空挺降下



- ① エンジンタイプ T and/or B の航空ユニットのみ空挺降下任務に参加できます。
- ② エンジンタイプ F の航空ユニットは護衛としてのみ参加できます。
- ③ 空挺降下任務は以下の制約に従います。
  - a, 空挺降下は、先攻陣営が**先攻航空任務フェイズ④**に於いてのみプレイできます。
  - b, **先攻航空任務フェイズ**開始時、空挺歩兵ユニットが、タイプ T and/or B のいる航空基地でスタックしていなければなりません。
  - c, 輸送する空挺歩兵ユニットの1兵力ステップにつき、T and/or B の1航空ステップが必要です。
  - d, 山岳ヘクスは輸送目標ヘクスにできません。
- ④ **先攻航空任務フェイズ**中、空挺降下任務を宣言します。
- ⑤ 空挺歩兵ユニットと航空ユニットをディスプレイからマップ

上に移します。

- ⑥ 輸送する航空ユニットと空挺歩兵ユニットのスタックを輸送目標ヘクスへ、連続するヘクス列に沿って航空移動させます。
- ⑦ 航空ユニットを元の航空基地かまたは他の航空拠点へ帰投させます。航空レンジの移動範囲に留意します。
- ⑧ 空挺任務航空スタックが敵に攻撃されたら、非航空統制とみなして解決します。
- ⑨ 空挺歩兵ユニットは輸送時にいかなる戦闘もできません。またいかなる地上移動もできません。
- ⑩ 輸送中の T and/or B の1航空ステップが除去される都度、空挺歩兵ユニットの1兵力ステップも除去されます。

### 28.15.1 強襲降下

- ① 空挺歩兵ユニットが、敵地上ユニットの占めるヘクス内に空挺降下した場合、強襲上陸戦闘と同様に次の**地上戦闘フェイズ**で地上戦闘せねばなりません。
  - a, 輸送された空挺歩兵ユニットは、この地上戦闘では戦闘強度が半減します (端数切上)。
  - b, 既に友軍地上ユニットが敵地上ユニットと同一ヘクスを占めている場合、戦闘強度の半減は免除されます。
- ② 1ヘクスからなる離島ヘクスに強襲降下した場合、上陸輸送時のように撤退 (再輸送) できません。

## 28.16. 航空／海上救助

- ① 連合軍の航空任務で指定された航空目標ヘクスから3ヘクス以内に連合軍潜水艦哨戒ユニットがある場合 (潜水艦哨戒3ヘクスゾーン内)、当該目標ヘクスに於ける航空戦闘では航空ステップの損失が自動的に1減少します (救助する航空ステップタイプは連合軍陣営が選んで良い)。
- ② この回復した1ステップは**補充フェイズ**に於いて同一タイプ同一航空練度の1補充ステップとして連合軍が獲得します。
- ③ 強制帰投になる2ステップ目の損失を救助しても、この強制帰投自体は免除されません。

## 28.17. 飛行

- ① 1航空拠点から任意の活性航空ユニットを飛行できます。
- ② 飛行任務を宣言します。
- ③ 飛行する任務航空ユニットを部隊ディスプレイからマップ上の今現在いる航空拠点ヘクスには移すことなく、航空ユニットの移動するヘクス列を目視で確認、飛行先の航空拠点まで航空移動させます。
- ④ 飛行先の航空拠点で着陸する瞬間のみ、敵陣営に航空ユニットを開示します。
- ⑤ 飛行は迎撃されても一切戦闘できません。被ったヒットナンバーに関係なく飛行は強制帰投で中止できません。

※ 訳者註：全任務の中で飛行任務のみ基地発進能力を圧迫しません。

## 28.18. 航空任務完了手順

- ① 各1航空任務完了時、生存した全ての任務航空ユニットは友軍航空拠点に帰投し、着陸、再編成 (28.19.) せねばなりません。帰投する移動ルート上で迎撃が発生したら解決せねばなりません。



## 28.19. 航空再編成

### ① 【1 航空任務完了時の再編成】

1 航空任務完了時、航空目標ヘクス内の全ての任務航空ユニットは再編成した上で航空拠点に帰投せねばなりません。

### ② 【航空フェイズ終了時の再編成】

友軍航空任務フェイズ終了時、友軍の各 1 航空拠点にいる (1 ヘクス内の航空基地の中で、または航空母艦 1 ユニットの中で) 全ての友軍航空ユニットは航空再編成せねばなりません。

### ③ 【戦闘空中哨戒の再編成】

- a, 戦闘空中哨戒で発進した非手番陣営の航空ユニットは着陸前に再編成できます。
- b, 戦闘空中哨戒で発進後、艦載されていた航空母艦を撃沈された航空ユニットは、同一 TF 内の他の航空母艦に着艦できます。

### ④ 1 航空拠点内にいる航空ユニットは以下の制約に従います。

- a, 以下のユニット記載の値が全て同一の航空ユニット (同一レベル航空グループ) の中に、6 航空ステップ未満のユニットが複数ある場合、航空ステップを任意の 1 ユニットに集めることで、可能な限りフルの 6 ステップ航空ユニットを作成します。
  - i, エンジンタイプ
  - ii, 航空練度
  - iii, 艦載適性の有る無し
- ※ 部隊名称は無視します。

### ⑤ これを繰り返すことで最終的に 1 航空拠点内毎に 1 種類の同一航空グループにつき、6 ステップ未満のユニットを 1 個以下に抑えねばなりません。

ノート：上記が航空ユニット間で航空ステップを再配分できる唯一のタイミングです。新たな航空ユニットの作成は許されません。補充フェイズ内の航空補充ステップ手順以外でいかなる理由があっても新たな航空ユニットをマップ上に配置できません。

例：連合軍航空任務フェイズ終了時、連合軍の大規模航空基地内に以下の航空ユニットが収容されています。

- (3) F-L1、(4) F-L1、(2) F-L0、(6) F-L0、(3) T-L1。
- 連合軍は上記を以下のように再編成する義務を負います。
- (6) F-L1、(1) F-L1、(2) F-L0、(6) F-L0、(3) T-L1。

ノート：再編成時には、航空母艦の艦載機 (= 海軍色) と陸上機 (= 陸軍色) の航空機同士は決して航空ステップを再配分し合えません。

## 28.20. 神風特別攻撃隊

- ① 戦略シナリオに於いて、戦略主導権が連合軍に有利なレベル 2 に達した後、日本軍はいつでも神風特別攻撃隊ユニットを生産開始できます。
- ② 神風特別攻撃隊ユニットは常に F-L0 航空ユニットです。最大 6 ステップを持ちます (16.3 補充の項を参照)。
- ③ 神風特別攻撃隊ユニットは以下の制約に従います。
  - a, 神風特別攻撃隊ユニットは空対空火力を持ちません。戦闘空中哨戒できません。
  - b, 神風特別攻撃隊ユニットは強制帰投できません。
  - c, 神風特別攻撃隊ユニットは航空目標ヘクスに到達するために全航空レンジの消費が許されます。
  - d, 神風特別攻撃隊ユニットは帰投の義務を負っていません。
  - e, 神風特別攻撃隊による空対艦火力使用後、攻撃成果に関係なく神風特別攻撃隊ユニットは即座に除去されます。
  - f, 神風特別攻撃隊ユニットは航空/海軍 CRT の、**【航空 F 空対艦 海軍】**の横列を用います。

## 29. 水上戦闘

この戦争は主として海の戦いだったため、ゲーム内の戦略は航空母艦と水上戦闘艦艇の適切な運用に基づく必要があります。

### ① 水上戦闘ミニサイクルは以下の 4 つのフェイズから構成されます。

- a, 水上奇襲判定フェイズ
- b, 水上戦闘ラウンド 1
- c, 水上戦闘ラウンド 2
- d, 水上戦闘ラウンド 3

### ② 3 回目のラウンドでも終了しない水上戦闘がもしマップ上にある場合、海軍ユニットをそのままマップ上に配置し、次の作戦サイクル内の水上戦闘ミニサイクルで再びラウンド 1 から再開します (29.2.3)。

デザインノート：ゲーム内の海軍ユニットは、個々の主力艦、巡洋艦部隊 (1 ユニット 2 隻)、または様々な海軍戦隊/小規模水上戦闘艦艇のグループのいずれかを表現しています。太平洋戦争の重要性と戦術的性質は、海軍の活動中にこそ見いだされるべきなのです。それはゲームに於いては砲戦距離の応酬ルールによって再現されています。自然界の日照条件は砲戦距離の応酬に於いては決定的役割を果たし、夜間に於いては海の戦場の支配者となります。

## 29.1. 水上奇襲判定フェイズ

Japanese Surprise ① 両陣営の TF が同一ヘクスを占め、二重海岸線の陸上部分で両者が隔てられていないとき、当該フェイズに於いて TF 内の海軍ユニットが水上戦闘に参加するかどうかを決定します。

### ② この決定は、両陣営 TF の占める水上地形のタイプ (外洋/浅海/制限浅海) と両陣営が探知されたかどうかによって依存します。

ノート：本章内で使用する TF (タスクフォース) という単語には、部隊 (フォースマーカー) の一部となっているはずの非活性海軍ユニットも含まれます。非活性海軍ユニットからは攻撃できませんが、なおも索敵も、防御戦闘も通常通り遂行できる点を想起してください。

### ③ 水上奇襲の可否について決定します。両陣営が互いに探知成功しているかどうかで項目が分かれます。

#### a, 【両陣営共に索敵 DR に成功している】

水上地形タイプに関係なく水上奇襲は発生しないまま、**水上戦闘ラウンド 1**を開始します。

#### b, 【両陣営共索敵 DR に失敗している】

##### i, 【水上地形タイプが外洋である】

水上戦闘は発生しません。他の可能性のある水上ヘクスについて判定し、いずれのヘクスでも水上戦闘が発生しなかった場合、次のシークエンスの**艦対地艦砲射撃フェイズ**に進みます。

##### ii, 【水上地形タイプが浅海または制限浅海である】

両陣営の TF を即座に解析面に返し、水上奇襲は発生しないまま**水上戦闘ラウンド 1**を開始します。

#### c, 【1 陣営のみ索敵 DR に成功している】

一方の陣営のみ敵陣営を探知成功しているとき、水上地形タイプに関係なく探知成功した側の陣営が水上奇襲を達成して**水上戦闘ラウンド 1**を開始します。

### ④ いずれかの陣営が水上奇襲に成功したら、水上戦闘ディスプレイの所定のボックスに水上奇襲マーカーの成功陣営の側を表にして配置し、備忘とします。

## 29.2. 水上戦闘ラウンド

### 29.2.1 水上戦闘ラウンド1

#### ① 【4個海軍ユニット配置】

両陣営は互いの部隊ディスプレイから水上戦闘ディスプレイ上に海軍ユニットを4個配置します。TF 内に4個未満しかない場合、全ユニット配置します。

#### ② 【水上奇襲に成功している】

成功陣営のみが**水上戦闘ラウンド1**で艦砲射撃できます。

#### ③ 【水上奇襲に成功していない】

両陣営共、**水上戦闘ラウンド1**で艦砲射撃できます。

#### ④ 【ラウンド1の砲戦距離】

**水上戦闘ラウンド1**では砲戦距離の応酬をプレイしません。ラウンド1の砲戦距離は、日照条件と水上地形タイプとで自動的に決定します。

#### ⑤ 【全目標ユニット指定後、各1ユニットが射撃する】

- 射撃する友軍1ユニットと目標の敵1ユニットを最初に全て指定する。
- 複数の友軍ユニットが敵1ユニットを目標にして良いが、この場合も艦対艦火力を合算できない。各1ユニットずつ射撃すること。【水上戦火力合算禁止ルール】
- 艦砲射撃と魚雷攻撃を同時に射撃して良い。ただしこの場合、いずれも同一目標ユニットに射撃すること。
- 艦砲射撃と魚雷攻撃、いずれにせよ敵1ユニットに複数の射撃の集中した結果、途中で撃沈した場合、残りの射撃はダイスロールせずに使用済とみなす。

- 艦砲射撃に用いる艦対艦火力は砲戦距離に応じて、短距離、中距離、長距離の3種類あります。
- 艦砲射撃する1海軍ユニットの持つ3種類の艦対艦火力中、今現在の砲戦距離に付合する値と付合する横列を航空／海軍CRTで参照します。1d10で解決します。
- 全てのヒット結果は各ラウンド終了時に同時適用されます。
- 全射撃が終了したら、**水上戦闘ラウンド2**に進みます。

### 29.2.2 水上戦闘ラウンド2

#### ① 【ラウンド2の砲戦距離】

砲戦距離の応酬で決定します。両陣営ともここで撤退を試みないとき、海軍ユニットを強制投入せねばなりません。

#### ② 【4個海軍ユニット強制投入】

両陣営共、部隊ディスプレイからさらに4個海軍ユニットを水上戦闘ディスプレイ上に強制投入します。TF 内に4個未満しかない場合、全ユニット配置します。

#### ③ 【水上奇襲に成功している】

成功した陣営のみがラウンド1に引きつづき、**水上戦闘ラウンド2**でも艦砲射撃できます。

#### ④ 【水上奇襲に成功していない】

両陣営共、**水上戦闘ラウンド2**で艦砲射撃できます。

#### ⑤ ラウンド1と同一手順で射撃を解決します。

#### ⑥ 全射撃が終了したら、**水上戦闘ラウンド3**に進みます。

### 29.2.3 水上戦闘ラウンド3

#### ① 【ラウンド3の砲戦距離】

砲戦距離の応酬で決定します。両陣営ともここで撤退を試みないとき、海軍ユニットを強制投入せねばなりません。

#### ② 両陣営共、TF ディスプレイ内の全海軍ユニットを強制投入します。

#### ③ ラウンド3では両陣営共ルールに従い射撃できます。

#### ④ 【ラウンド3終了時の水上撤退】

両陣営は水上撤退するかどうか決定します。

a, 先攻陣営から最初に決定します。

b, 先攻陣営が水上撤退しないとき、次に後攻陣営が水上撤退するかどうか決定します。

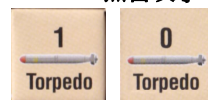
c, 両陣営共、水上撤退しない場合次の**作戦サイクル**中の**陸海移動フェイズ**で水上移動できなくなります。

#### ⑤ 一方の陣営が全て除去されるか水上撤退すると、生存した陣営のTFは再編成できます。

### 29.2.4 水上戦継続

- 水上戦継続ヘクス内に於ける新たな**水上戦闘ミニサイクル**は、当該ヘクスに限り**水上奇襲判定フェイズ**を省略し、**水上戦闘ラウンド3**から開始します。
- ラウンド3の砲戦距離は自動的に**近距離**で開始されます。
- 水上戦継続の場合、全ラウンドでラウンド3を繰り返します。**【ラウンド3終了時の水上撤退】**は毎ラウンド選択肢としてプレイされます。

### 29.2.5 魚雷攻撃



- ユニットに魚雷攻撃の記載のない海軍ユニットは魚雷攻撃できません。
- 魚雷攻撃は、1作戦（**全作戦サイクル**）を通して連合軍1海軍ユニットにつき1回のみのみです。
- 日本軍は1海軍ユニットにつき2回まで射撃できます。
- 両陣営は魚雷攻撃した各海軍ユニットの残存魚雷を表現するため、残存魚雷マーカーを当該ユニットに配置します。残存魚雷マーカーには0と1の面があります。
  - 連合軍海軍ユニットは即座に0面を配置する
  - 日本軍海軍ユニットは1回目で1面を配置、2回目で0面にすること
- 魚雷火力の砲戦距離は短距離と中距離のみです。長距離では射撃できません。

### 29.2.6 砲戦距離

- 水上戦闘ラウンド1**では、水上戦闘ディスプレイ上にある**砲戦開始距離テーブル**で日照条件と当該ヘクスの水上タイプ地形を参照、砲戦距離を決定します。
- ラウンド2から砲戦距離の応酬で決定します。各陣営がこれから開始するラウンドで希望する砲戦距離マーカーを水上戦闘ディスプレイ上、所定のボックスに配置して、双方同時に開示します。
- 砲戦距離応酬チャート**上で、直前ラウンドの砲戦距離、両陣営の試みる砲戦距離計3種の距離を参照、現ラウンドの新たな砲戦距離を決定します。  
**例：****水上戦闘ラウンド1**です。日照状態は**昼間**、水上地形は**浅海**ヘクスです。砲戦開始距離テーブルに依れば、**中距離**になります。ラウンド2では、日本軍が**中距離**を試みます。連合軍は**短距離**を試みます。砲戦距離応酬チャートを参照すると、**短距離**に決定です。
- 今現在の日照条件と水上戦闘ヘクスの地形タイプが以下の条件のいずれかなら、砲戦距離の応酬で当該距離マーカーを選択できます。

<b>a, 【長距離】</b>	水上地形：外洋のみ 日照条件：昼間&薄暮	<b>備考</b> 浅海、制限浅海では不可 夜間では不可
<b>b, 【中距離】</b>	水上地形：外洋&浅海 日照条件：昼間&薄暮&夜間	制限浅海では不可
<b>c, 【短距離】</b>	水上地形：外洋&浅海&制限浅海 日照条件：昼間&薄暮&夜間	<b>制限浅海ヘクスは短距離しか選択できない</b>

### 29.2.7 上陸輸送の損失

- 海軍ユニット AA が1ヒット被る都度、輸送中の地上ユニット全体の兵力ステップの中から2ステップ除去されます。（輸送中の地上ユニット毎に2ステップではありません）
- 海軍ユニット APD / DD が1ヒット被る都度、輸送中の地上ユニット全体の兵力ステップの中から1ステップ除去されます。（同上）
- 輸送中の海軍ユニットが撃沈されると、地上ユニットも除去されます。



29.2.8 水上撤退

- ① 砲戦距離の応酬で4番目の選択肢が水上撤退です。
- ② 1陣営が水上撤退すると、残る陣営も4個強制投入できなくなります。
- ③ 撤退陣営はすべてのTFを水上戦ヘクスに隣接する他の水上ヘクスへ1ヘクス撤退させます。
- ④ 水上ヘクス内に敵TFのある場合そのヘクスには水上撤退できません。撤退できるヘクスがない場合、水上撤退できません。

⑤ 【水上追撃】

- a, 残る陣営のみ撤退陣営に対して最後に1回射撃できます。
- b, 【ラウンド3終了時の水上撤退】では両陣営共に水上追撃で射撃できません。

例：水上戦闘ラウンド3開始時、砲戦距離の応酬で連合軍は水上撤退を試み、日本軍は近距離を試みます。ラウンド2の砲戦距離は中距離でしたので砲戦終了距離は中距離（＊付き）となります。＊付きは水上追撃を意味します。ラウンド3開始時の撤退のため、日本軍は水上追撃射撃を1回プレイします。連合軍はTFを1ヘクス水上撤退させます。

⑥ 【両陣営共に水上撤退を選んだとき】

両陣営共に水上撤退を試みたとき、作戦陣営の方が水上撤退し、反応陣営の方が残ります。この時水上追撃射撃はできなくなります。

⑦ 以下の海軍ユニットは水上撤退できません。

- a, 大破属性艦が大破したとき
- b, AA（水陸両用艦）  
ただし輸送艦がDD / APDのときは水上撤退できます。  
または、  
a, b項共に以下の条件をすべて満たせば撤退できます。  
【僚艦曳航ルール】  
i, 大破艦が活性化されている  
ii, 同一TF内に以下の条件を満たす海軍ユニットがいる  
○ 活性海軍ユニットである  
○ 大破していない  
○ 対艦戦闘不能艦ではない  
(艦対艦火力がX-X-Xではない)
- c, 非活性海軍ユニット
- d, 非活性海軍ユニットとスタックしている他のTF

水上戦闘の例：作戦サイクル④ 水上戦闘ミニサイクル

先攻陸海移動フェイズに於いて、日本軍TF1と3は連合軍TFのいる台湾海峡ヘクスに侵入します。水上戦闘ミニサイクル開始時、両陣営の海軍ユニットが同一ヘクスを占めるとき、水上戦闘が発生し得ます。  
索敵は互いを探知成功です。日照条件は夜間。  
水上戦闘ラウンド1の砲戦開始距離は、砲戦開始距離テーブルにより近距離に決定されます。  
艦砲射撃は同時解決です。全海軍ユニットは裏面の艦対艦火力と魚雷火力（両方とも近距離）を用います。  
艦砲射撃は両陣営共に、航空／海軍CRT上の横列、  
【海軍・短距離 艦対艦 海軍】を用います。魚雷攻撃は、  
【海軍／潜水艦 魚雷火力 海軍】の横列を用います。オプションの夜間ルールは採用されていません。また海軍ユニットのステップロスはありません。よって修正値はありません。

日本軍の艦砲射撃です。  
最初に射撃ユニットとその目標ユニットを全て指定します。  
射撃ユニット：日本軍 CA1 CA2 CA3 DD1  
目標ユニット：連合軍 CA2 CA1  
射撃結果は以下の通り。  
CA1： 艦対艦火力DR 3で1ヒット  
CA2： 艦対艦火力DR 7でヒット無し  
CA3： 艦対艦火力DR 2で2ヒット  
連合軍CA2計3ヒット被弾。  
ここまで魚雷攻撃は選択しません。  
日本軍DD1は連合軍CA1に艦砲射撃と魚雷攻撃します。

DD1： 艦対艦火力：DR 5でヒット無し  
魚雷火力：DR 0でクリティカル付4ヒット  
クリティカルヒットのDRは6で追加1ヒット。  
連合軍CA1計5ヒット被弾

連合軍射撃です。

射撃ユニット：連合軍 CA1 CA2  
目標ユニット：日本軍 CA1 CA2 CA3 DD1  
射撃結果は以下の通り。

CA1： 艦対艦火力：DR 0でクリティカル付3ヒット  
魚雷火力：DR 0でクリティカル付1ヒット  
クリティカル判定です。  
艦対艦火力はDR 2で追加ヒット無し。  
魚雷火力はDR 4で追加ヒット無し。  
CA2： 魚雷火力：DR 2で2ヒット  
日本軍CA1は計6ヒット被弾で撃沈されます  
連合軍CA1は計5ヒット被弾で撃沈  
連合軍CA2は計3ヒット被弾でヒットナンバー3を配置  
水上戦闘ラウンド2です。

砲戦距離の応酬をプレイします。  
日本軍は4個ユニット強制投入せねばなりません。  
連合軍CA2は追加2ヒット被り撃沈（詳細は省略）  
連合軍CA2は、日本軍地上ユニットを輸送中のAA1に対して射撃します！（強制投入の恐れ点です）  
連合軍CA2の艦対艦火力5からマイナス3で2火力です。  
DRは2。AA1は1ヒット被弾です。  
輸送中の第144歩兵連隊は2兵カステップロスします。  
連合軍TFが壊滅したため、ラウンド3には至らず水上戦闘終了です。日本軍TFは再編成可能です。

29.3. 艦対地艦砲射撃

- ① 艦対地艦砲射撃フェイズ⑥に於いて、敵海軍ユニットのいない水陸ヘクスを友軍TFが占めているとき、艦対地艦砲射撃できます。
- ② 1フェイズ中目標にできるのは1海軍ユニット毎に1ヘクスにつき以下いずれか一方のみです。  
a, 水陸ヘクス内の地上ユニット  
または、  
b, 水陸ヘクス内の基地ユニット
- ③ 手番陣営は、艦対地艦砲射撃するヘクスにいるTFのディスプレイからマップへ艦砲射撃に参加する海軍ユニットを移します。
- ④ 1海軍ユニットが1地上ユニットまたは基地ユニットに対して1回射撃できます。
- ⑤ 複数の海軍ユニットが1目標ユニットを射撃できますが、火力を合算できません。
- ⑥ 射撃結果として地上ユニットの被る戦闘強度判定は1フェイズにつき1回のみです。重複結果は無視されます。
- ⑦ 地上ユニットへの射撃は艦対地火力を用いて、  
【海軍 艦対地 陸軍】  
の横列を参照します。
- ⑧ 基地ユニットへの射撃は艦対地火力を用いて、  
【海軍 艦対地 基地】【海軍 艦対艦 要塞】  
の横列を参照します。
- ⑨ 要塞への射撃は水上戦闘ミニサイクルで水上戦闘として  
【海軍 艦対地 基地】【海軍 艦対艦 要塞】  
の横列で艦対艦火力を用いて解決されます。

30. 破壊（省略）

中級シナリオではプレイしません。

## 31. 地上戦闘

**デザインノート：**太平洋戦争に於ける地上戦闘は控えめに言っても多様でした。マレーやビルマ、主要な陸上戦闘の舞台は中央太平洋の島嶼の戦いとは明らかに異質なものです。この戦争を通じて水陸両用強襲は科学的に確立されました。様々な島嶼への強襲は多様性に富んだものでした。ソロモン諸島とニューギニアの陸上戦闘は長引き、血生臭いものとなりましたが、環礁での戦いは激烈さは同様でも比較的短時間で終結を見ました。強襲上陸戦闘で米軍の被った死傷者は通常、日本軍の死傷者の約半数から3分の2でしたが、日本軍死傷者のほぼ全ては戦死者となる傾向が見られます。中国大陸での陸上戦闘はほとんどが戦争後期に発生し、両軍の長きにわたる“一触即発”の闘争を展開しました。戦争初期のマラヤ（英国領マラヤ＝現代のマレーシア）、フィリピン、ビルマでの陸上戦闘は当初機動性に富んだものであり、日本軍の新たな戦闘教義がこれら地域に於ける敵の圧倒に貢献します。陸上戦闘システムは、ゲームの中核となる作戦テーマと連動し、この幅広い多様性をシンプルなシステムで再現できるように設計されています。重要なのは、戦術的側面ではなく、紛争の戦略的、作戦的本質を再現する点にあります。戦闘システムは1ヶ月間にかなりの大きな前進を可能にしていますが、防御に成功すれば攻撃を阻止できます。米軍、連合軍の部隊が追い詰められ、撤退を余儀なくされると、戦争初期に大量に降服したように、ゲームの彼らも降服します。日本軍は同様に追い詰められると、連合軍としては、彼らをあらゆる蜘蛛の巣のように張り巡らされた洞窟や陣地から駆逐せざるを得なくなりました。両陣営共、甚大な被害をもたらしながらです。充分な航空、海軍力を集結させて、敵海軍の介入を粉碎できた水陸両用作戦は成功します。しますが、その代償は大きなものになるということが分かるでしょう。戦争中、撃退された水陸両用攻撃は Wake 島要塞への最初の日本軍の攻撃1回切りでした。これは日本軍の“境界防衛”の概念にとって不吉の前兆でした。

### 31.1. 地上戦闘フェイズ

① 地上戦闘フェイズ中、両プレイヤーは、連合軍と日本軍の地上ユニットが両方とも存在する各ヘクスを1つずつ調べます。いずれかのユニットが非活性化された場合、そのユニットは残る BCM をすべて除去します。どのヘクスから処理を行うかは作戦陣営が決定し、以下に従います。

#### a, 【いずれの陣営の活性ユニットもない】

ヘクス内にどちらの陣営にも活性化された部隊が存在しない場合、そのヘクスでは地上戦闘は発生しません。

#### b, 【作戦陣営の活性ユニットがいる】

ヘクス内に作戦陣営の活性ユニットがいるなら、作戦陣営は即座に攻撃するか否かを宣言します。

##### i, 【地上戦継続ヘクス】

現行作戦サイクルの**先攻陸海移動フェイズ**③中、作戦／反応問わず、いずれの陣営の地上ユニットもこの戦闘ヘクスに移動していない場合、作戦陣営の全活性地上ユニットは攻撃せねばなりません。このようなヘクスを**地上戦継続ヘクス**といいます。

##### α、【攻撃するなら】

1 BCM 消費します。

##### β、【攻撃しないなら】

全活性ユニットを非活性化し、残る BCM を全て除去せねばなりません。

##### ii, 【地上戦開始ヘクス】

現行作戦サイクルの**先攻陸海移動フェイズ**③中、作戦陣営が地上ユニット1個以上を敵ユニットのみが占めるヘクスに移動させたなら、作戦陣営は必ず攻撃せねばなりません。この時追加 BCM は消費しません。このようなヘクスを**地上戦開始ヘクス**といいます。

### iii, 【追加投入ヘクス】

現行作戦サイクルの**先攻陸海移動フェイズ**③中、作戦陣営が1個以上の活性地上ユニットを、既に両陣営のユニットのいる地上戦継続ヘクスに新たに移動させてきた場合（**追加投入ユニット**と言います）、作戦陣営は攻撃するか否か選択できます。このようなヘクスを**追加投入ヘクス**といいます。

#### α、【攻撃するなら】

攻撃するなら、**追加投入ユニット以外の、既にヘクス内に存在していた、作戦陣営の他の活性ユニット1ユニットにつき1 BCM 消費**します。

#### β、【攻撃しないなら】

攻撃しなくとも上記α同様、追加投入ユニット以外から1 BCM 消費せねばなりません。その代わり活性状態を維持できます。

#### c, 【作戦陣営が活性ユニットを持たないか、攻撃宣言しない】

##### i, 【反応陣営に活性ユニットがない】

反応陣営もその戦闘ヘクスに活性ユニットを持たない場合、攻撃できず戦闘は発生しません。

##### ii, 【反応陣営に活性ユニットがいる】

反応陣営がヘクス内に活性ユニットを持つなら、以下を選択せねばなりません。

#### α、【攻撃するなら】

1 BCM 消費します。

#### β、【攻撃しないなら】

全活性ユニットを非活性化し、残る BCM を全て除去せねばなりません。

#### d, 【強襲上陸ヘクス】

いずれかの陣営がそのヘクスで強襲上陸している場合、攻撃側は（作戦、反応陣営問わず）必ず攻撃せねばなりません。

② 強襲上陸戦闘ルールは以下の場合適用されません（再掲）。

a, 【**地上戦継続ヘクス**】上陸ユニットが上陸した**陸海移動フェイズ**開始時点で、既に別の友軍地上ユニットが敵ユニットと同一ヘクス内を占めていた場合（＝地上戦継続ヘクス）

b, 【**陸路合撃**】上陸ユニットが上陸したのと同一の**陸海移動フェイズ**で、隣接する陸上ヘクスから上陸ヘクス内に友軍地上ユニットが侵入する場合（＝地上戦開始ヘクス）

#### 31.1.1 地上戦闘宣言手順

- ① 作戦陣営が地上戦闘宣言の順序を1つずつ決定します。
- ② ある1ヘクスで地上戦闘宣言したら、次の地上戦継続ヘクスの地上戦闘宣言に行く前に即座に当該ヘクス内の戦闘を解決します（31.1.2 項の地上戦闘手順を参照）。
- ③ 上記①項に戻ります。全ての地上戦継続ヘクスの宣言と地上戦闘が終わるまで①項→②項を繰り返します。

**ノート：**オリジナル VG 版所有者諸氏は、35 年の経験に基づき私が地上戦闘条件を整理、簡素化したことに気づかれたことでしょう。本項 31.1.1 は、作戦陣営が友軍地上ユニットを敵地上ユニットのみのいるヘクスへ侵入させた場合、マストアタックになるのであり、またその後地上戦力の追加投入が無いのであれば、マストアタックを継続するか？ 戦闘を断念するなら非活性化して作戦継続も断念することになるという二択を迫られるのです。

**デザインノート：**両陣営のユニットは無期限に共存可能です。連合軍が完全に島全体を占領しなかったブーゲンビル島の状況を想起してください。ガダルカナル島を思い出してください。1942 年 8 月から 1943 年 2 月まで、両陣営が島に共存し、各陣営が定期的に攻勢を仕掛け、増援が次々到着するという状況が長期にわたり続きました。ゲームのシミュレーションでは、これらの状況の存在を考慮しており、各陣営が定期的に直面する作戦上の課題の一部となっています。



### 31.1.2 地上戦闘解決

- ① 地上戦開始ヘクスと地上戦継続ヘクスで戦闘を開始する陣営が攻撃側、敵陣営が防御側になります。
- ② 攻撃側の非活性地上ユニット以外、ヘクス内に於ける両陣営全地上ユニットは戦闘に参加せねばなりません。
- ③ 戦闘に参加する全地上ユニットと配置されているマーカー類は全て敵陣営に開示されます。

#### ④ 地上戦闘解決手順

##### a, 【主力ユニット指定】

- i, 両陣営はヘクス内の友軍のうち、**直近の陸海移動フェイズで敵ヘクスに侵入してきた地上ユニットの中から**主力ユニット1個を指定します（全て非活性状態の防御側の場合、防御側陣営の任意で指定して良い）。
- ii, 主力ユニットの戦闘強度を様々な条件で修正、地上 CRT で地上戦闘を解決します。

##### b, 【主力同士の戦闘強度を相互参照】

両陣営の主力ユニットの戦闘強度を相互参照、戦闘強度コラムを仮決定します。

##### c, 【戦闘強度コラムに修正加算】

仮決定した戦闘強度コラムに修正を加算し、最終的に CRT で用いる戦闘強度コラムを決定します。

##### d, 【兵カステップ比率を DRM にする】

攻撃側兵カステップ合計 ÷ 防御側兵カステップ合計  
地上 CRT のダイスロール DRM 表で上記の値を参照、DRM を求めます。

##### e, 【ダイスロール 1 d 10 で結果を求める】

攻撃側兵カステップ数 + 防御側兵カステップ数  
各ダイスロールの 1 横列が上記の合計値（ステップサイズ）により 3 段階横列に分かれます。適切なステップサイズの段階横列を参照します。

##### f, 【攻撃側兵カステップロス # / # 防御側兵カステップロス】

- i, 戦闘結果で強制退却があればプレイします。
- ii, 強制退却のない場合、両陣営は任意退却します。
- iii, 両陣営共に任意退却しない場合、両陣営は兵カステップロスを適用し、当該ヘクスの戦闘を終了します。

※ 訳者註：「直近の陸海移動フェイズで敵ヘクスに侵入してきた地上ユニット」とは、複数のパターンがあり得ます。前述の追加投入ユニットはそれらパターンのうち、作戦陣営が先攻陣営を獲った 1 パターンのみを指します。

### 31.1.3 主力ユニットの戦闘強度修正

- ① 戦闘強度修正は累積します。修正後戦闘強度がゼロ未満になるならゼロのコラムを用います。
- ② 戦闘強度修正は下表の適用優先順位に従います。
- ③ 主力ユニットが半壊状態でも戦闘開始を宣言できます。ですが戦闘強度は半減させます。
- ④ 密林高地ヘクス内に河川があっても追加効果は無しです。

1, 半壊状態の主力ユニットは戦闘強度を半減（端数切上）

2, 強襲上陸戦闘の主力ユニットは戦闘強度を更に半減（端数切上）

3, 密林高地または河川ヘクスは防御側有利に - 2 コラムシフト

4, 荒土／山岳ヘクスは防御側有利に - 3 コラムシフト

5, 装甲優勢（オプション）陣営有利に + 1 コラムシフト

### 31.2. 退却

- ① ダイスロールが悪ければ攻撃側・防御側どちらの陣営にも強制退却になる可能性はあります。それ以外の場合は任意退却を選べます。
- ② 退却は、その種類に関係なく 1 BCM 消費します（残余 BCM のある場合）。
- ③ 退却時の残余 BCM が 1 だった場合、退却後はゼロとなるため即座に非活性化されます。

#### 31.2.1 任意退却

- ① 地上 CRT で任意退却の許された場合、隣接ヘクスに 1 ヘクス退却できます。この時両陣営は以下の手順に従います。
  - a, 先に作戦陣営（＝攻撃側の意味ではありません）が任意退却するかしないか選択します。
  - b, 作戦陣営が任意退却しない場合に限り、反応陣営が任意退却するかしないか選択します。
  - c, 両陣営共に任意退却しないとき、地上 CRT で指示されたステップロスを適用します。
  - d, 【地上戦膠着ルール】  
両陣営共に任意退却しないと当該ヘクス内地上ユニットは BCM を全て喪失し、非活性状態化せねばなりません。
- ② 1 陣営が任意退却したら、敵陣営は任意退却できません。
- ③ 任意退却は強制退却（31.2.2）のルールに従います。

#### 31.2.2 強制退却

退却する 1 ユニット毎に、強制的あるいは任意退却するとき以下のいずれかのケースのうち該当するものに従います。

##### ① 活性に関係なく退却側が【半壊】である → 【追加 1 ロス】

- a, 戦闘開始時点で、既に半壊状態の地上ユニットが強制退却を指示されたら、1 ヘクス退却せねばなりません。
- b, 退却陣営は（活性状態にかかわらず）地上 CRT の指示によるステップロスに加え追加 1 ステップロスを被ります。
- c, 退却した全地上ユニットが活性中なら非活性化します。

例：地上 CRT の指示で日本軍第 2 師団が 2 ステップロスと強制退却を被った事例

半壊ユニットは退却判定禁止で追加 1 ロス



##### ② 退却側が【活性】かつ【半壊してない】

退却陣営は退却判定（主力ユニットの戦闘強度を用いた戦闘強度判定）を被ります。主力ユニットが既に戦闘で除去されている場合でも当該ユニットの値を用います。

##### a, 【戦闘強度判定に失敗したら】 → 【非活性化】で【半壊する】

- i, 即座に 1 ヘクス退却します。
- ii, 地上 CRT の指示によるステップロスを被ります。
- iii, 退却した全地上ユニットは非活性化します。
- iv, 退却した全地上ユニットは半壊します。

活性ユニットの退却判定失敗は半壊



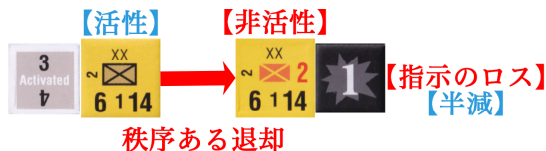
## b. 【戦闘強度判定に成功したら】

判定に成功したら以下のいずれかの選択肢を持ちます。

### i. 【秩序ある退却】→【指示のロス半減】

- 即座に1ヘクス退却します。
- 地上 CRT の指示によるステップロスの半数（端数切上）を失います。
- 退却した全地上ユニットは非活性化します。

## 活性ユニットの秩序ある退却は指示ロス半減



### ii. 【死守命令】→【1 BCM 消費】【活性維持】

- 退却は免除され、当該ヘクスに留まります。
- 地上 CRT の指示によるステップロスを喪失します。
- そのまま活性状態に留まります。

## 活性ユニットの死守命令は1 BCM消費



## ③ 退却側が【非活性】である

- a, ユニットの強制退却せねばなりません。

## 非活性ユニット退却判定禁止



## ④ 退却側が基地ヘクス内で死守命令に成功した→【阻止状態】

- a, 基地ヘクス内の友軍地上ユニットが強制退却を指示され【死守命令】を選択できた場合（友軍地上ユニットが活性化で、半壊しておらず、戦闘強度判定に成功し、死守命令を選択した場合）ユニットと基地ユニットは以下の状態を被ります。
  - i, 退却は免除され、当該ヘクスに留まります。
  - ii, 地上 CRT の指示によるステップロスを喪失します。
  - iii, そのまま活性状態に留まります。
  - iv, 航空基地、港湾共に阻止状態に陥ります。

## 基地の活性ユニットは死守命令で阻止状態



※ 訳者註：強制退却を指示された後、1ヘクス退却すると上記のように全パターンで非活性化を強制されます。従って“退却コストは種類にかかわらず1 BCM 消費”という原文の指示は死守命令の時にのみ適用されることになります。

## 31.2.3 退却の禁止

- ① ユニットは次のヘクスには退却できません。
  - a, 敵地上ユニットの占めるヘクス
  - b, ユニットが通常の陸上移動で侵入できないヘクス
  - c, スタック制限 48 ステップを超過するヘクス
  - d, 敵活性地上ユニットが侵入直前までいたヘクス（地上侵入マーカーがマップ上に明示されているはずです）
- ② ユニットはルール上退却できなくなる場合、退却禁止です。
- ③ ユニットが強制退却を被り、かつルール上退却禁止となった場合、以下に従います。

### a. 【連合軍が退却禁止のとき】

ユニットはゲームから除去されます（降服したため）。

### b. 【日本軍が退却禁止のとき】

- 日本軍は退却免除になります。
- 連合軍は当該ヘクスに留まり、非活性化されません。
- 当該ヘクス内の日本軍と連合軍、それぞれの全地上ユニットの兵力ステップ数を別個に合計し、以下 2 つのケースに従います。

#### i. 【日本軍兵力ステップ ≧ 連合軍兵力ステップ】

- 両陣営は地上 CRT の指示によるステップロスを被ります。
- 両陣営共、当該ヘクス内に留まります。
- 両陣営共、新たに非活性化する地上ユニットはありません。

#### ii. 【日本軍兵力ステップ < 連合軍兵力ステップ】

- 日本軍地上ユニットは全て除去されます。
- 連合軍地上ユニットは、除去された日本軍地上ユニットの兵力ステップ数合計値の半数（端数切上）を喪失します。
- 地上 CRT の指示によるステップロスは全て無視されます。（BANZAI ルール）

ノート：基地ユニットは退却できません。敵地上ユニット側に工兵がいるなら 17.11 敵基地の捕獲を参照してください。

## 31.3. 陸上追撃

- ① 全敵地上ユニットが除去されたら、陸上追撃は起きません。
- ② 1 陣営が実際にマップ上で 1 ヘクス退却した場合に限り、敵陣営の当該戦闘に参加した活性地上ユニットは追撃判定（陸上追撃を試みるための戦闘強度判定）ができます。
- ③ 退却の種類は問いません。任意、強制、いずれも陸上追撃の試みは可能です。
- ④ 強制退却が指示されたにもかかわらず、1 ヘクス退却せずに済んだケース（死守命令、退却禁止時の日本軍）では陸上追撃もできません。
- ⑤ 友軍の他の非活性ユニットは陸上追撃に関して何も影響を与えられません。
- ⑥ 追撃に成功しても追加の BCM 消費はありません。
- ⑦ 追撃側陣営が追撃しないと決定した場合、残余 BCM を全て喪失して即座に非活性化せねばなりません。
- ⑧ 追撃側陣営が追撃を決断したら、追撃側主力ユニットの戦闘強度判定をプレイします。結果毎に以下のケースに従います。

### a. 【追撃判定に成功した】

- i, 追撃陣営は戦闘ヘクス内で戦闘に参加した友軍活性地上ユニットの内、任意のユニットを敵退却ユニットの退却ヘクスへ 1 ヘクス移動できます。
- ii, 追撃ユニットは追撃戦による追加 1 ステップロスを被ります。
- iii, 追撃で移動したユニットは活性化を維持できます。
- iv, 退却ユニットは追撃戦による追加損失を被ります。直前の当該地上戦闘で退却陣営の被った地上 CRT の指示によるステップロスの半数（端数切捨）を被ります。ただし全滅はしません。



### b. 【追撃判定に失敗した】

追撃できません。追撃陣営の地上ユニットは全て非活性化します。追加損失は両陣営共発生しません。



- ⑨ 追撃側陣営の主力ユニットが半壊している場合、戦闘強度を半減(端数切上)させて追撃判定できます。
- ⑩ 非活性ユニットは追撃できません。

### 31.4. 戦闘強度判定

  ① 戦闘強度判定が必要になったらいつでも(破壊、回復、退却など)、1 d 10 のダイスロールで DR と当該地上ユニットの戦闘強度とを比較します。

- ② DR が戦闘強度の値以下なら、判定成功です。
- ③ DR が戦闘強度の値を上回るとき、判定失敗です。
- ④ 地上戦闘において、半壊で無い主力ユニットが判定するなら、その判定結果は、既に半壊している他のユニットにも波及します(他のユニットの半壊は判定に影響しません)。

#### 31.4.1 砲爆撃判定

- ① 砲爆撃判定(航空/海軍 CRT に於ける戦闘強度判定)を被ると(T 表記結果)通常通り判定します。半壊していない地上ユニットが戦闘強度判定に失敗すれば、即座に半壊します。砲爆撃判定に成功しても特に効果は生じません。
- ② ユニットが既に半壊で、かつ2 兵力ステップ以上持つとき、判定失敗すると1 兵力ステップ喪失した上、半壊状態のまま留まります。1 兵力ステップのユニットは影響を被りません。
- ③ 砲爆撃判定は1 フェイズ中、空襲や艦対地艦砲射撃を問わず、1 ヘクスにつき1 回のみ判定されます。T 結果が複数回出ても1 回のみです。

#### 31.4.2 各判定まとめ

	以下状態判定禁止	通常状態で失敗時	半壊状態で失敗時
孤立	※ユニット毎に	半壊	1 SL
砲爆撃		半壊	1 SL
退却	非活性化 半壊		判定できない 即座に1 SL
破壊	非活性化 半壊 孤立		
追撃	非活性化 ※成功時1 SL	非活性化	非活性化
回復	非活性化 孤立 地上戦継続ヘクス		非活性化

※ 孤立のみ各ユニット毎に判定する

※ 1 SL = 1 ステップロス

### 31.5. 兵力ステップ損失割当

- ① 地上 CRT の指示によるステップロスが決定したら、以下に従い各地上ユニットに損失を割り当てます。
- a, 【最初の1 ステップ損失は主力ユニット】
- 最初の1 ステップ目の損失は必ず主力ユニットに割り当てます。例えばそれに依り主力ユニットが除去されるとしても割り当てねばなりません。
- b, 【2 ステップ目以降の損失と主力ユニット】
- 主力ユニットは以下のいずれかになるまで損失を被りつけます。
- i, 地上 CRT の指示によるステップロスが全て主力ユニットに割り当てられた
- ii, 主力ユニットの残存兵力ステップが1 になった
- c, 【他の地上ユニットへの割当】
- 主力ユニットが残り1 ステップになってもまだ損失が残る場合、戦闘参加中の他の地上ユニットのうち、**直近の陸海移動フェイズで敵ヘクスに侵入してきた地上ユニットの中から**所有陣営の任意で割り当てます。
- d, 【最初に除去するユニットは主力ユニット】
- ユニットを除去しないと割り当てられなくなったとき、最初に主力ユニットから除去せねばなりません。

例：壊滅的な結果となった攻撃のため、連合軍は5 ヒットを被っています。連合軍3 個地上ユニットの残存兵力ステップはそれぞれ、主力3 ステップ、2 ステップ、2 ステップです。最初の1 ステップは必ず主力から。次に主力が残余1 ステップになるまで割り当てられます。それでも未だ3 ヒット割り当てねばなりません。よって他の地上ユニットに1 ステップずつ割り当てます。残り1 ステップはルールに則り主力ユニットを最初に除去することによってようやく割当が終わります。

### 31.6. 包囲



- ① 以下の条件を全て満たすとき、友軍地上ユニットは敵地上ユニットを包囲できます。
- a, 作戦開始時(作戦サイクル1 開始時点で)地上戦継続ヘクスであること。
- b, 兵力ステップ比率が2 : 1 以上の友軍有利であること。
- c, 当該ヘクスが環礁または離島(2.5.1)では無いこと。
- ② 作戦陣営は包囲を宣言し、当該ヘクスに包囲マークを配置できます。
- ③ 包囲されたユニットは退却できません。
- ④ 作戦陣営側の包囲ユニットが当該ヘクスから任意退却するかまたは兵力ステップ比率が2 : 1 未満になると包囲は自動的に解除されます。包囲マークを除去します。

**地上戦闘の例(強襲上陸戦闘)：**日本軍はPort Moresby ヘクス占領のため、上陸輸送からの強襲上陸戦闘を試みます。日本軍は海兵大隊(兵力ステップ7)と2 ヒット被っている歩兵連隊(兵力ステップ6)で攻撃します。連合軍は歩兵旅団(兵力5)でヘクスを防御します。



1 ステップ 1 ステップ 1 ステップ

1 つ前の**作戦サイクル**に於ける**陸海移動フェイズ**で日本軍は警戒上陸しました。Port Moresby ヘクスに連合軍海軍ユニットがいたためです。(1 回水上戦闘を挟んで) 現行**作戦サイクル**内の**地上戦闘フェイズ**で強襲上陸戦闘となります。日本軍主力ユニットは海兵大隊の戦闘強度7 です。これが半減(端数切上)されて4。連合軍ニュージーランド旅団の戦闘強度は5。地上 CRT の戦闘強度マトリクスを参照します。修正前の戦闘強度コラムは9 列を用います。戦闘ヘクスは山岳のため、3 コラムシフト(防御側有利)となります。コラムは6。ステップサイズによる DRM を決定します。日本軍2 ステップ。連合軍4 ステップ。ステップ比率は0.50 です。DR は6 が出ました。結果は強制退却の3 / 0。日本軍は戦闘強度判定します。DR 8 で失敗。強襲上陸戦闘で強襲側が退却すれば、ステップロスは2 倍を被ります。3 x 2 = 6 ステップロス。日本軍はあえなく全滅。連合軍はダメージ無しです。

### 31.7. 航空基地修復

- ① **航空基地修復フェイズ**⑨に於いて、両陣営は連絡線の有効な基地ユニットの全てのヒットマークと阻止マークを除去できます。陣営は必要に迫られて航空基地にヒットマークを残すことも選択できます。

### 31.8. 回復

- ① **回復フェイズ**⑩に於いて、地上戦継続ヘクスにおらず、孤立もしていない(12.2) 半壊地上ユニットは全て**回復判定**(回復のための戦闘強度判定)に成功すれば回復できます。
- ② 地上戦闘時の主力ユニットのように、1 ヘクス毎に半壊の中から選択した1 ユニットの戦闘強度判定のみプレイします。成功すれば当該ヘクス内の全半壊地上ユニットは回復します。
- ③ 回復の戦闘強度判定は、1 **回復フェイズ**中、1 ヘクスにつき1 回のみプレイできます。

- ④ 回復に成功すれば、ヘクス内の全ての半壊地上ユニットから半壊マーカークを除去できます。失敗したら、半壊マーカークはそのままでユニットは非活性化状態になります。

## 32. 非活性化

- ① 【中級シナリオの非活性化】  
 a, ほとんどの中級シナリオでは、**活性状態変更フェイズ⑬**に於いて、友軍港湾または停泊地（敵海軍ユニットのいない環礁または制限浅海ヘクス）にいる TF が非活性化されます。  
 b, 地上ユニットはどの陸上ヘクスでも非活性化できます。  
 c, 航空ユニットは連絡線が有効かどうかに関係なく、いずれの友軍航空基地でも非活性化できます。  
 ② 【初級シナリオの非活性化】  
 初級シナリオのユニットには非活性化は必要ありません。  
 ③ 戦闘結果として、非活性化されたユニットは初級／中級シナリオでは非活性化のままとなります。

### 32.1. 地上ユニットの陸上撤退

- ① 地上ユニットは、敵地上ユニットの占めるヘクスからは通常移動では退出できなくなるというルールの例外として、包囲下で無い地上ユニットは、**活性状態変更フェイズ⑬**に於いてのみ、非活性化することによって**陸上撤退**できます。  
 ② **活性状態変更フェイズ**中、非活性化して陸上撤退を選択した地上ユニットは以下のプレイが可能となります。  
 a, 輸送艦に再び乗船して強襲上陸戦闘中ヘクスから陸上撤退できる。  
 b, 敵地上ユニットの占めていない、かつ敵陣営地上侵入マーカークが当該地上戦継続ヘクス側を向いて置かれてはいない、隣接陸上ヘクスへと1ヘクス陸上撤退できる。  
 ③ 1 **活性状態変更フェイズ**中に於いて、1 地上戦継続ヘクスから陸上撤退する全友軍地上ユニットは同一ヘクスに撤退せねばなりません。  
 ④ 陸上撤退する地上ユニットは以下の影響を被ります。  
 a, 即座に非活性化する。  
 b, 陸上撤退する地上ユニットのスタック内に半壊ユニットがない場合、1スタックにつき**1兵力ステップ**損失する。  
 c, 半壊ユニットが1ユニットでもいる場合、1スタックにつき**3兵力ステップ**損失する。  
 ⑤ 1回の陸上撤退で、当該地上戦継続ヘクス内から全ての友軍地上ユニットが一度に撤退する義務はありません。ただし、ステップ損失は陸上撤退する毎に強制されます。  
 ⑥ 包囲下の地上ユニットは陸上撤退できません。

### 32.2. 索敵失効フェイズ

- ① 各**作戦サイクル**内の**索敵失効フェイズ⑭**に於いて、解析面にされたマップ上の全ての TF マーカークは、敵航空、海軍、地上ユニット（基地ユニットを除く）と同一ヘクスを占めてない限り、未探知面に戻せます。  
 ② **戦略セグメント**の**作戦陣営／反応陣営会敵フェイズ**中の索敵成功による解析面は、**作戦サイクル1**の**索敵失効フェイズ**で初めて未探知面に戻せます。  
 ③ 1作戦終了時に於いては、両陣営の活性海軍ユニットは全て非活性化されるため、両陣営の TF マーカークは全てマップから除去されます。

### 32.3. 日付マーカークと日付トラック

- ① 1作戦中、日付進行マーカークは円形の日付トラック上を移動して日付進行を反映させます。  
 ② 日付マーカークは以下のフェイズ中移動します。  
 a, **作戦陣営会敵フェイズ⑬**  
 作戦水上移動マーカークが水上移動トラック上、色付きスペース内に進入する都度、日付進行マーカークを日付トラック上で1日進行させます。  
 b, 日付アジャストフェイズ  
 各**作戦サイクル**内の**日付アジャストフェイズ⑮**になる都度、日付進行マーカークを日付トラック上で**2スペース**進行させます。  
 ③ 中級シナリオでは、日付進行マーカークは月進行トラック上の

ゼロスペースから開始します。シナリオの指示で指定された日数が経過すると、シナリオ終了です。

ノート：中級シナリオではプレイヤーはゲーム終了までにユニットを非活性化する必要があるため、海軍ユニットを港湾または停泊地まで帰港させるのに十分な時間を確保せねばなりません。初級シナリオでは日付進行マーカークを用いませんが、①～②までの**作戦サイクル**をプレイします。

## 33. 国家と策源地ヘクス（省略）

中級シナリオではプレイしません。

## 34. オプションルール（省略）

中級シナリオではプレイしません。

## 35. ソロプレイガイドライン（省略）

中級シナリオではプレイしません。

## 36. 軍事施設防御力一覧表

マップ上地勢のうち策源地（内地工業地帯ヘクスと共栄圏資源ヘクス）及び各軍事施設は固有の防御力が設定されています。これらは戦闘ユニット以外への目標として攻撃されます。

目標タイプ	防御力	効果
補給中継拠点	5	マップから除去
建設マーカーク	5	マップから除去
小規模基地ユニット	5	阻止状態
大規模基地ユニット	10	阻止状態
港湾／軍港	基地ユニット依存	阻止状態
共栄圏資源ヘクス	破壊成功により阻止状態	
内地工業地帯ヘクス	戦略爆撃1ヒット毎に1ポイント除去	



## 37. 索引

### 【あ行】

雨天 ..... [6.]  
1 航空任務―運托生ルール ..... [28.5.1]  
[訳者ネーミング]  
一番機[a designated unit] ..... [28.8.]  
一番機後続機ルール[訳者ネーミング] ..... [28.8.]  
移動順序[訳者ネーミング] ..... [23.4.1]  
インド降服 ..... [19.2.②]  
エンジンタイプ ..... [3.2.]  
エンジンタイプB ..... [3.2.][34.7.][34.8.]  
エンジンタイプF ..... [2.3.2.3][3.2.][28.2.][28.8.][28.6.][34.6.][34.16.]  
エンジンタイプT ..... [3.2.][28.8.][28.6.]  
オペレーションディスプレイ ..... [2.5.7]

### 【か行か】

海軍修理フェイズ⑩[naval repair phase] ..... [15.][23.9.]  
海軍ユニット ..... [2.2.3][23.3.][23.5.][23.7.][23.8.2][29.]  
海軍ユニット損失が戦略主導権に与える影響 ..... [19.3.]  
解析グリーンルール[訳者ネーミング] ..... [24.2.2]  
会敵フェイズの非活性化選択権 ..... [18.1.①][20.5.1][23.5.3 ④b]  
[訳者ネーミング]  
回復フェイズ⑩[rally phase] ..... [31.8.]  
海兵隊 ..... [2.2.1]  
外洋ヘクス[open sea hex] ..... [23.8.2][29.1.][29.2.6]  
活性化[activation] ..... [20.]  
活性コスト ..... [17.][20.][33.6.]  
活性状態変更フェイズ⑬ ..... [20.4.][20.5.]  
[joint activation deactivation phase]  
艦載適性[CV-capable] ..... [2.2.2][8.6.][28.19.][34.10.]  
環礁ヘクス[atoll] ..... [2.3.2.1 ⑧][2.3.3][2.5.1][17.7.]  
艦船ポイント[ship points] ..... [19.3.]  
完全修理 ..... [15.2.1][15.2.2]  
観測機[spotter] ..... [2.2.3 ⑩][34.13.]  
艦対艦火力[anti-naval strength] ..... [2.2.3 ⑤][2.3.4 ②][3.4.][29.][34.11.]  
艦対空火力[anti-air strength] ..... [2.2.3 ②][23.10.3 ②][26.3.③][28.10.]  
艦対地火力[anti-ground strength] ..... [2.2.3 ④][29.3.]  
艦対地艦砲射撃[bombardment] ..... [29.3.]  
艦対地艦砲射撃フェイズ⑥[bombardment phase] ..... [5.B ⑥][29.3.]  
艦体防御力[hit capacity] ..... [2.2.3 ⑦][3.1.]  
関東軍ルール[訳者ネーミング] ..... [33.3.1]  
乾ドック[dry doc] ..... [2.3.3][2.5.11][15.1.][17.9.]

### 【か行き】

期間倍数[time multiples] ..... [20.2.5 ③]  
機甲[armor] ..... [2.2.1 ⑦][23.1.1 ⑤][23.10.2 ⑤][34.15.]  
奇襲局面 ..... [20.3.③][22.][23.7.1 ①][23.7.2 ③][26.1.②][27.1.②]  
[suprise attack]  
機銃掃射[strafe] ... [2.2.2 ②][2.3.2.1 ⑤][28.12.② c ][16.7.①][28.11.①][2  
8.13.][34.10.⑥]

気象フェイズ①[weather phase] ..... [6.]  
基地発進能力 [2.3.1][2.3.2.1][4.1.⑤][8.2.⑩][23.2.2 ⑤][28.1.②][28.5.2]  
[launch capacity]  
基地防御力[hit capacity] ..... [4.①][36.]  
基地ユニット[base unit] ..... [2.3.1][4.][11.][17.][23.1.5][28.10.][  
29.3.][30.][31.2.2 ④]  
給油可能ヘクス[訳者ネーミング] ..... [34.1.]  
共栄圏緊要地勢[named location] ..... [2.5.1]  
共栄圏資源ヘクス ..... [10.1.①b ][17.4.][19.2.①][23.1.5 ②a ][33.1.]  
[co-prosperity sphere resource]  
共栄圏資源レベル[訳者ネーミング] ..... [10.1.]  
強襲降下[訳者ネーミング] ..... [28.15.1]  
強襲上陸戦闘[amphibious assault] ..... [23.10.4]  
強制帰投ルール[aborted] ..... [3.2.⑥][23.8.3 ③b ]  
強制退却[retreat] ..... [31.2.][32.1.]  
緊要地勢[named location] ..... [2.5.1 ③][2.5.4][11.2.1.2 ②][11.3.]  
魚雷[torpedoes] ..... [2.2.3 ⑥][25.2.⑩②][29.2.5][34.11.]  
霧[fog] ..... [6.]  
緊急基地[emergency base] ..... [8.6.③]  
緊急揚陸[訳者ネーミング] ..... [23.10.1]  
緊急連絡線[emergency command links] ..... [11.7.]

### 【か行く】

空襲火力合算禁止ルール[訳者ネーミング] ..... [28.11.④]  
空襲任務[air strikes] ..... [28.11.]  
空戦 ..... [28.6.]  
空戦空襲時の航空練度上昇[combat experience] ..... [16.7.]  
空対艦火力 ..... [2.2.2 ④][23.8.3][26.3.③][28.11.][28.20.]  
[anti-naval strength]

空対空火力[anti-air strength] ..... [2.2.2 ②][28.8.][28.6.][28.20.][34.5.]  
空対地火力[anti-ground strength] ..... [2.2.2 ③][2.3.4 ②b ][28.11.]  
空挺降下[paradrop] ..... [28.15.]  
空母逆襲反撃選択権[simultaneous strike] ..... [28.14.]  
軍港[dry doc port] ..... [2.3.3][4.2.][15.1.][17.9.]  
軍事施設 ..... [2.3.][2.5.11][4.][11.][17.][24.3.2][28.11.][29.3.][36.]  
[installation]

### 【か行け】

警戒[alerted] ..... [2.3.2.1 ②⑮][2.3.2.2 ④][28.12.② c ][4.][20.1.][23.8.3]  
[28.5.2][28.8.][28.13.][34.16.]  
警戒揚陸[訳者ネーミング] ..... [23.10.2]  
迎撃局面[intercept] ... [20.3.][22.][23.7.1 ②][23.7.2 ④][26.1.②][27.2.③]  
構築マーカー[construction marker] ..... [17.][36.]

### 【か行こ】

コアボックス[core box] ..... [2.5.12.2]  
工業ポイント[resource points] ..... [8.5.][11.1.1][33.2.]  
護衛（商船護衛）[escort] ..... [9.]  
護衛（航空護衛）[escort] ..... [28.][34.6.][34.10.]

### 【か行こうくう】

航空移動 ..... [23.2.][23.5.1][23.7.2][23.8.3][28.4.]  
航空／海上救助[air/sea rescue] ..... [28.16.]  
航空艦隊陸上ルール[訳者ネーミング] ..... [11.2.1.5]  
航空基地修復フェイズ⑨[airbase repair phase] ..... [4.1.⑦][31.7.]  
航空基地へのとばっちり1ヒットルール[訳者ネーミング] ..... [2.3.2.1 ②]  
[28.12.②b ][4.1.⑨]

航空拠点[air installations] ..... [2.3.2][16.3.2][16.5.][16.6.][16.8.]  
[23.2.1][24.3.][28.]

航空再編成[air unit reorganization] ..... [28.19.]  
航空索敵1ヘクス1回ルール[訳者ネーミング] ..... [28.5.1]  
航空侵犯ですルール[訳者ネーミング] ..... [23.2.2]  
航空ステップ ..... [3.2.④][12.1.①][16.][28.]  
航空タイプF2ヘクスゾーン ..... [11.6.]  
航空中継拠点[air bridge] ..... [16.8.]  
航空統制[coordination] ..... [28.3.3]  
航空統制サマリー ..... [2.5.8 ③]  
航空2ヘクスゾーン ..... [11.6.]  
航空任務フローチャート ..... [28.3.1]  
航空母艦[aircraft carriers] ..... [2.2.3 ⑧⑩][2.3.2.2]  
航空母艦へのとばっちり1ヒットルール[訳者ネーミング] ..... [2.3.2.2 ④]  
[28.12.②]

航空四大任務[訳者ネーミング] ..... [28.2.]  
空襲任務[air strikes] ..... [28.11.]  
制空任務[air supremacy] ..... [28.2.][28.6.]  
飛行任務[ferry] ..... [28.17.][34.16.]  
空挺降下任務[para drop] ..... [28.15.]  
航空練度[status level] ..... [2.2.2 ⑨][2.3.2.3 ④][6.1.③][16.3.4][16.4.][16.  
7.][26.3.②][28.2.③][28.3.3 ③][28.16.][34.5.][34.6.][34.7.]  
航空レンジ[range] ... [2.2.2 ⑦][16.8.②][23.2.1][23.5.1][23.7.2 ④⑤][28.  
4.][28.20.][34.1.][34.6.][34.16.]

後攻航空任務フェイズ⑫ ..... [23.8.3][28.][28.15.]  
[disadvantage air mission phase]

後攻陸海移動フェイズ⑬ ..... [23.1.][23.8.][23.10.]  
[disadvantage movement phase]

攻勢計画[future operation] ..... [10.4.][18.⑤ i]  
甲標的[midget submarine] ..... [34.18.]  
工兵フェイズ⑬[engineer phase] ..... [17.]  
工兵ユニット[engineer unit] ..... [17.1.]  
港湾[port] ..... [2.3.3][4.2.][11.5.1][15.1.][17.2.]  
港湾用地[port location] ..... [2.3.3]  
国籍カラーガイド ..... [2.5.8 ③ g ]  
国府軍[nationalist chinese] ..... [11.1.3][33.6.]

### 【か行こまんど】

コマンドポイントフェイズ⑦[command point phase] ..... [10.]  
コマンドポイントコスト一覧 ..... [2.5.8 ③m]  
コマンドポイントテーブル ..... [2.5.8 ③ j ]  
孤立フェイズ⑧[isolation penalty phase] ..... [12.]

### 【さ行き】

最終補給源[ultimate command resources] ..... [11.1.]  
策源地ヘクス[resource hexes] ..... [2.5.4 ①][10.1.][33.][36.]  
作戦権の応酬[bidding for determination] ..... [18.⑤]  
作戦サイクル[battle cycle] ..... [5.B ]  
作戦終了セグメント[operation end procedure] ..... [5.C ]  
作戦陣営会敵フェイズ⑭[operation player contact phase] ..... [23.2.2]  
[23.5.][23.7.][24.3.3]

作戦陣営活性フェイズ⑩	[operation player activation phase]	[20.]
作戦初期コスト	[訳者ネーミング]	[20.2.5]
作戦陣営決定フェイズ⑮	[operation player determination phase]	[18.]
作戦単位コスト	[訳者ネーミング]	[20.2.2]
作戦諜報局面	[operational intelligence conditions]	[21.]
作戦諜報テーブル	[operational intelligence table]	[21.]
作戦諜報フェイズ⑰	[operational intelligence phase]	[21.]
作戦レベル	[operation level]	[20.2.5] [20.3.]
索敵	[search]	[24.]
索敵失効フェイズ⑭	[detection removal phase]	[32.2.]

## 【さ行し】

資源ポイント	[resource points]	[17.4.] [33.1.]
死守命令	[訳者ネーミング]	[31.2.2 ③ b ii]
支那	[china]	[33.6.]
主力艦	[capital ships]	[2.2.3 ⑧] [2.5.12.2]
商船損耗フェイズ⑤	[merchant shipping attrition phase]	[9.]
商船転用ステップ	[AA replacement step]	[15.2.4]
商船ポイント	[merchant shipping points]	[2.5.9 ③] [10.1.①] [14.5.]
蹂躪	[overrun]	[23.1.5]
小規模基地	[small base]	[2.5.1 ①] [4.1.①] [17.] [23.1.5 b] [36.]
上級シナリオ専用ルールブック	[core rules manual]	
上陸輸送	[amphibious transport]	[23.10.]
初級シナリオ専用ルールブック	[engagement scenarios rules manual]	

## 【さ行す】

水上移動トラック	[naval movement track]	[20.2.1] [23.5.3] [23.7.1] [32.3.]
水上機基地	[seaplane bases]	[2.3.2.3] [17.6.DN]
水上奇襲判定フェイズ⑥	[naval combat determination phase]	[29.1.]
水上再編成	[reorganization of task forces]	[2.5.12.1]
水上戦火力合算禁止ルール	[訳者ネーミング]	[29.2.1 ⑤ b]
水上戦隊改編	[recombination]	[15.2.3]
水上戦闘ディスプレイ		[2.5.7 ④ h] [29.2.1 ①]
水上戦闘ミニサイクル⑤	[naval battle cycle]	[29.]
水上戦闘ラウンド	[naval combat]	[29.2.1] [29.2.2] [29.2.3]
水上追撃	[訳者ネーミング]	[29.2.8 ⑤]
水陸ヘクス	[shoreline hex]	[2.5.③]
スクリーンボックス	[screen box]	[2.5.12.2]
スクオール	[squal]	[6.]

## 【さ行せ】

制空任務	[air supremacy]	[28.2.] [28.6.]
制限浅海ヘクス	[restricted water]	[2.3.2.3 ⑥] [2.3.3 ②] [2.5.1 ⑤] [23.8.2 ①] [29.1.③ b ii] [29.2.6 ④ c] [34.1.②]
晴天	[clear weather]	[6.]
ゼロ未満火力	[strength less than zero]	[2.3.4 ④] [3.4.]
浅海ヘクス	[coastal water]	[2.3.2.3 ⑥] [23.8.2] [29.1.③ b ii] [29.2.6 ④ b c]
先攻航空任務フェイズ④	[advantage air mission phase]	[23.8.3] [28.]
先攻陣営決定フェイズ②	[advantage determination phase]	[19.4.①] [27.]
先攻陸海移動フェイズ③	[advantage movement phase]	[23.1.] [23.8.] [23.10.]

## 【さ行せんすいかん】

潜水艦攻撃回数	[submarine attack strength]	[25.2.⑩]
潜水艦哨戒フェイズ⑭	[submarine patrol phase]	[25.]
潜水艦哨戒 3 ヘクスゾーン		[11.1.2] [23.8.2] [23.10.1] [24.3.3] [24.3.4] [25.2.] [28.16.]
潜水艦哨戒 10 ヘクスエリア		[13.2.5] [25.4.]
潜水艦ポイント		[9.3.] [11.2.2] [14.1.] [14.2.] [25.]
潜水艦 HQ		[11.2.2] [14.1.] [14.2.] [14.6.] [25.]

## 【さ行せんとう】

戦闘強度	[troop quality]	[2.2.1 ④] [2.3.1 ③] [12.2.] [12.3.] [16.2.] [16.9.] [23.10.4] [28.11.⑧] [28.15.①] [29.3.⑥] [30.] [31.1.] [31.2.] [31.3.] [31.4.] [31.8.]
戦闘強度判定	[troop quality check]	[31.4.]
戦闘強度 4 以下の再建	[訳者ネーミング]	[16.2.]
戦闘空中哨戒		[28.12.②] [20.1.2] [23.8.3] [26.3.] [28.2.] [28.5.2] [28.8.]
	[CAP combat air patrol]	
戦闘航空ユニット	[combat air unit]	[3.2.]
戦闘ユニット	[combat unit]	[2.2.]

## 【さ行せんりゃく】

戦略主導権	[strategic initiative]	[19.]
戦略主導権アジャストサマリー		[2.5.8 ③ n]
	[strategic initiative ajust summary]	
戦略主導権トラック	[strategic initiative track]	[2.5.7 ④ a]
戦略主導権の獲得効果		[19.4.]
作戦権応酬 5 倍ボーナス		[19.4.①]
連合軍 CP 判定 DRM		[19.4.②]

神風特別攻撃隊創設		[19.4.③]
戦略主導権陣営に対する索敵 + 1		[19.4.④]
戦略主導権の変動要因		[19.2.]
共栄圏資源ヘクス支配		[19.2.①]
インド降服		[19.2.②]
中華民国降服		[19.2.③]
Bangkok 支配		[19.2.④]
日本軍基地失陥		[19.2.⑤]
ドーリットル空襲		[19.2.⑥]
ビー公ルール	[訳者ネーミング]	[19.2.⑦]
ダウンフォール作戦ルール	[訳者ネーミング]	[19.2.⑧]
艦船ポイント陣営差		[19.3.]

## 戦略セグメント

戦略セグメント	[strategic phase]	[5. A]
戦略諜報フェイズ②	[strategic intelligence phase]	[7.] [9.] [21.]
戦略諜報レベル	[strategic intelligence level]	[7.]
戦略爆撃	[strategic bombing]	[8.]
戦略爆撃基地	[訳者ネーミング]	[8.2.①] [8.3.] [8.6.] [14.①]
戦略爆撃機マーカー	[strategic bomber marker]	[8.] [14.4.]
戦略爆撃フェイズ③	[strategic bombing phase]	[8.]
戦略爆撃ポイント	[strategic bombing points]	[8.1.]
戦略輸送フェイズ⑨	[strategic transport phase]	[13.]
戦略輸送の辺境制限	[route limits]	[13.2.4]

## 【さ行そ】

増援フェイズ⑩	[reinforcement phase]	[14.]
総合記録トラック		[2.5.8 ③ b] [8.] [9.1.③] [10.] [14.] [15.2.4 ③] [33.2.] [general record track]
装甲優勢	[armor advantage]	[34.15.]
阻止状態	[interdiction]	[2.3.2.1 ⑩] [4.] [11.] [17.]

## 【た行た】

対艦戦不能艦	[no gunnery strength]	[2.2.3 ⑨]
対潜火力	[Anti-Submarine warfare strength]	[2.2.3 ③] [25.3.] [34.14.]
大規模基地	[large base]	[2.3.3 ⑥] [4.1.②] [17.7.] [17.7.] [17.8.] [17.9.] [36.]
大地形島嶼ヘクス	[multiple-hex island]	[2.5.1 ④]
大破艦の戦略輸送	[crippled naval units]	[13.2.5] [25.4.]
大破属性艦	[crippled]	[2.2.3 ⑨] [13.2.5]
タイプ F 警戒飛行任務	[fighter patrol]	[34.16.]
タイプ F 陸軍機航空レンジ延伸	[extended fighter range]	[34.6.]
対ベテラン空対空火力低下	[defensive pilot skill]	[34.5.]
ダウンフォール作戦ルール	[訳者ネーミング]	[19.2.⑧]
タスクフォース	[task force]	[2.5.10] [2.5.12]
ダミータスクフォース	[dummy task forces]	[34.4.]

## 【た行ち】

地上侵入マーカー	[entry hexside marker]	[23.1.4] [32.1.]
地上戦開始ヘクス	[訳者ネーミング]	[23.1.4] [31.1.]
地上戦継続ヘクス	[contested hex]	[16.1.① d] [23.1.2 ⑦]
地上戦継続ヘクスからの通常移動退出禁止		[23.1.4 ⑦] [32.1.]
地上戦膠着ルール	[訳者ネーミング]	[31.2.1 ① d]
地上戦追加投入ヘクス	[訳者ネーミング]	[31.1.]
地上戦闘解決	[ground combat resolution]	[31.1.2]
地上戦闘フェイズ⑧	[ground combat phase]	[31.]
地上ユニット分派	[breakdown]	[16.9.]
地上ユニット再統合	[recombination]	[16.9.]
地対空火力	[anti-air strength]	[2.2.1 ②] [2.3.1 ③] [26.4.] [28.10.]
地勢	[terrain features]	[2.5.]
秩序ある退却	[訳者ネーミング]	[31.2.2 ③ b i]
チャートスクリーン	[japanese/allied screen]	[2.5.6]
着水ヘクス	[訳者ネーミング]	[2.3.2.3 ⑥]
中華民国降服		[19.2.③] [33.6.]
中級シナリオ専用ルールブック	[battle scenario rules manual]	
諜報ボックス		[2.5.7 ④ b]
超高高度昼間戦略爆撃	[normal bombing line]	[8.3.⑦]

## 【た行つ】

月進行セグメント	[month end procedure]	[5.D]
月進行トラック	[month track]	[2.5.8 ③ a] [5. D] [7.] [10.4.] [11.2.1.3 ⑤] [11.2.1.4 ②] [20.2.3 ④] [32.3.③]
月ナンバー	[number of months]	[16.4.⑧] [16.6.]

## 【た行て】

低高度夜間戦略爆撃	[fire-bombing line]	[8.3.⑦]
停泊地		[2.3.3] [2.5.1 ⑤] [4.2.] [5. C ②] [20.5.3] [23.1.5 d] [32.①] [anchorage]
停泊地入港制限		[2.3.3 ③ ⑤]
停泊地の蹂躪	[訳者ネーミング]	[5. C ②] [23.1.5 d]

## 【た行と】

ドーリットル特別航空ユニット		[8.8.] [19.2.⑥]
----------------	--	-----------------



特殊部隊[*special forces*] ..... [2.2.1 ⑦] [34.19.]

【な行な】  
内地工業地帯ヘクス [8.2.] [11.] [15.1.② a] [16.] [19.2.⑧] [23.1.5 ②] [33.2.]  
[*japanese homeland resource hexes*]  
内地工業レベル ..... [10.1.]  
内地緊要地勢ヘクス ..... [33.2.]

【な行に】  
二重海岸線ヘクス [*double shoreline hex*] ..... [2.5.④]  
日照進行権 [*once-per-operation option*] ..... [26.2.]  
日照条件 [*lighting condition*] ..... [26.]  
日照ディスプレイ ..... [26.2.③]  
日照フェイズ① [*lighting phase*] ..... [26.]

【な行にほんぐん】  
日本軍基地失陥ルール ..... [19.2.⑤]  
日本軍護衛フェイズ④ [*japanese escort phase*] ..... [9.]  
日本軍 CVS / CVL 改装 [*CVS/CVL conversion*] ..... [34.22.]  
日本軍商船護衛割当ボックス [*escort allocation box*] ..... [2.5.8 ③ e]  
日本軍商船ポイントトラック [*merchant shipping points track*] ... [2.5.9 ③]  
日本軍戦略予備 [*japanese strategic reserves*] ..... [10.1.1]  
日本軍大発動艇 [*japanese barges*] ..... [34.17.]  
日本軍東京急行 [*tokyo express*] ..... [11.7.1]  
日本軍特殊潜航艇・甲標的 [*midget submarine*] ..... [34.18.]  
日本軍 L 2 飛行教官就任 ..... [16.5.]  
[*japanese flight instrutors/squadron leaders*]  
日本軍防空軍ルール [*japanese defence forces*] ..... [8.6.] [34.10.]

任意退却 [*optinal retreat*] ..... [31.2.1]

【は行は】  
破壊フェイズ⑦ [*demolition phase*] ..... [30.]  
爆装か？ 雷装か？ルール [*訳者ネーミング*] ..... [28.1.② b]  
薄暮 [*dusk*] ..... [6.] [26.] [29.2.6 ④] [34.11.]  
八路軍 [*communist chinese*] ..... [11.1.3 ④] [33.6.]  
半壊状態 [*broken*] ..... [12.2.] [17.1.①] [30.] [31.1.3] [31.4.] [31.8.] [32.1.]  
反応陣営会敵フェイズ⑳ [*reaction player contact phase*] ..... [23.7.] [24.3.3]  
反応陣営活性フェイズ⑱ [*reaction player activation phase*] ..... [20.3.]

【は行ひ】  
非活性化 [*deactivation*] ..... [20.5.3] [32.]  
非活性化優先順位 [*priority schedule*] ..... [20.2.3 ④]  
非活性海軍ユニットの水上撤退禁止 ..... [29.2.8 ⑦]  
非主力艦 [*non-capital ships*] ..... [2.2.3 ⑧]  
飛行 [*ferry*] ..... [28.17.]  
飛行場用地 [*airfield location*] ..... [2.3.1] [2.3.2]  
ピーグルール [*reduced by 10% of its original*] [*訳者ネーミング*] ... [19.2.⑦]  
日付アジャストフェイズ⑮ [*day marker ajustment phase*] ..... [5. B]  
日付進行トラック [*day track*] ..... [2.5.7 ④ j]  
日付進行マーカー [*day marker*] ..... [2.4.]  
ヒットナンバー [*hit number*] ..... [3.]

【は行ふ】  
フェイズトラック [*phase track*] ..... [2.5.8 ③ i]  
部隊ディスプレイ [*force display*] ..... [2.5.9]  
部隊マーカー [*force marker*] ..... [2.5.10] [2.5.11]  
プレイヤーディスプレイシート [*player display sheet*] ..... [2.5.8]

【は行へ】  
米潜水艦 Mk14 魚雷問題 [*defective US torpedoes*] ..... [25.2.⑫]  
兵カステップ [*steps*] ..... [2.2.1 ③]

【は行ほ】  
包囲 [*siege*] ..... [31.6.]  
砲戦開始距離テーブル [*range determination table*] ..... [29.2.6]  
砲戦距離 [*range*] ..... [2.2.3 ⑤] [26.5.] [29.2.6]  
砲戦距離応酬チャート [*range bid chart*] ..... [2.5.7 ④ f]  
砲戦距離の応酬 [*range bid*] ..... [29.2.6]  
補給継続期間 [*operation time*] ..... [20.2.]  
補給欠乏期間 [*penalty time*] ..... [20.2.3]  
補給中継拠点 [*offensive support base*] ..... [2.5.4 ④] [11.①] [11.3.]  
補充記録シート [*replacement record sheets*] ..... [16.]  
補充フェイズ⑫ [*replacement phase*] ..... [16.]

【ま行】  
マラヤ [*malaya*] ..... [33.7.]  
モンスーン [*monsoon*] ..... [6.]  
無作為航空任務キャンセル [*訳者ネーミング*] ..... [6.1.]

【や行】  
夜間 [*night*] ..... [6.] [26.] [29.2.6] [34.9.] [34.11.]  
夜間水上戦闘 [*night combat*] ..... [34.11.]  
夜間対空火力半減 ..... [26.4.]  
大和と武蔵 [*Yamato and Musashi*] ..... [34.3.]  
ユニット分派ボックス [*unit breakdown*] ..... [2.5.8 ③ d]  
要撃局面 [*ambush*] ..... [20.3.] [23.7.] [26.1.] [27.]  
要塞 [*fortifications*] ..... [2.3.4]

【ら行り】  
陸上スタック制限 ..... [2.3.4 ⑤] [8.2.⑫] [14.7.] [23.1.3] [31.2.3]  
離島ヘクス [*one-hex island*] ..... [2.5.1 ②]  
僚艦曳航ルール [*訳者ネーミング*] ..... [2.2.3 ⑨] [29.2.8 ⑦]  
陸上追撃 [*pursuit*] ..... [20.1.1] [31.3.]  
陸上撤退 [*ground unit withdrawal*] ..... [11.3.1] [20.1.1] [32.1.]  
陸上輸送 [*訳者ネーミング*] ..... [13.2.4 ①] [20.1.1] [23.1.1] [23.10.2 ⑤]  
陸路会撃 [*訳者ネーミング*] ..... [23.10.4 ④] [31.1.③]

【ら行れ】  
レーダールール [*radar and improved aircraft intercept doctrine*] ..... [34.12.]

【ら行れんごうぐん】  
連合軍移動式乾ドックマーカー [*mobile dry doc marker*] ... [15.1.③] [17.9.]  
連合軍観測機ドクトリン [*float plane doctrine*] ..... [34.13.]  
連合軍乾ドック容量 [*dry doc port capacity*] ..... [2.5.8 ③ o]  
連合軍航空輸送 [*air transport*] ..... [11.1.3 ①] [11.7.2]  
連合軍潜水艦優先目標 [*allied submarine priority*] ..... [9.2.] [9.3.]  
連合軍潜水艦割当ボックス [*submarine allocation box*] ... [2.5.8 ③ c] [9.3.]  
連合軍対潜掃討 [*ASW sweeps*] ..... [34.14.]  
連合軍潜水艦目標フェイズ⑤ [*allied submarine priority phase*] ..... [9.2.]  
連合軍訓練期間ボーナス [*allied high technology aircraft*] ..... [16.6.]  
連合軍非活性ユニット能力サマリー ..... [2.5.8 ③ p]  
[*non-activated unit capability summary*]  
連合軍 PT ボートヘクス [*allied PT-boat*] ..... [34.17.]  
連合軍マップ端ホールディングボックス ..... [15.1.⑨]  
[*mapedge allied holding box*]

【B】  
Bangkok 支配 ..... [19.2.④]  
BANZAI ルール [*訳者ネーミング*] ..... [31.2.3 ③ b ii]  
BCM [*battle cycle move*] ..... [23.1.2]

【C】  
CP 生産レベル [*the lower resource point level*] ..... [10.1.]  
CV 要撃局面 [*ambush-CV*] ..... [22.] [23.7.1 ③] [23.7.2 ⑤]

【F】  
F タイプ水上機 [*F-CV-L0 air unit*] ..... [2.3.2.3 ④ b]

【H】  
HQ [*headquarters*] ..... [11.2.]  
HQ 強制解散ボックス ..... [2.5.8 ③ k] [11.2.1.3 ⑤]  
[*HQ involuntarily disbanded box*]  
HQ 作戦コスト [*headquarters operation cost*] ..... [20.2.5]  
HQ 任意解散ボックス ..... [2.5.8 ③ k] [11.2.1.3 ⑤]  
[*HQ voluntarily disbanded box*]

【L】  
LRA ..... [2.2.2 ⑩] [2.3.2.3 ④ a] [3.2.①] [34.1.] [34.8.] [34.9.]  
[*long range airplane*]  
LRA タイプ水上機 [*LRA air unit*] ..... [2.3.2.3 ④ a]

【M】  
MSP [*merchant shipping point*] ..... [14.5.]

【O】  
OSB [*offensive support base*] ..... [2.5.4 ④] [11.①] [11.3.]

【P】  
Panama 運河攻撃 ..... [34.2.]  
P-51 ..... [34.10.]

【T】  
TF 水上再編成 [*reorganization of task forces*] ..... [2.5.12.1]  
TF 内のスタック制限 ..... [2.5.12.2]  
TF ワンチャンスルール [*訳者ネーミング*] ..... [24.3.4] [25.2.⑥]

## CREDITS

The following people have been responsible for the design and production of *Pacific War*:

**Game Design:** Mark Herman

**Editorial Development:** Robert Ryer

**Technical and Research Assistance:** Tony Curtis, Gary Gonzalez

**Research Assistance:** Al Nofi, David Isby, Jack Radey

**GMT Edition Playtesting:** Gary Gonzalez, Markus Stumptner and a host of Consimworld and convention players over the last 35+ years

**Original Edition Playtesting:** David Herman, Howard Herman, Gary Gonzalez, Tony Curtis, Eric Lee Smith, Joseph Balkoski, Nick Karp, John P. Brisson, Robert Ryer

**GMT Edition Developers:** Gary Gonzalez and Marcus Stumptner

**GMT Edition Rules Editing:** Kai Jensen and David Wilkinson

**Project Oversight (both editions):** Lara Herman

**Art Director:** Rodger B. MacGowan

**Map:** Olivier Revenu

**Counters:** Mark Simonitch

**Manuals:** Charles Kibler and Justin Martinez

**Production Coordination:** Tony Curtis



**GMT Games, LLC**

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

[www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)

© 2021 GMT Games, LLC

日本語翻訳：三島幸一

April 17, 2025

09:54:39

- 43 -