

戦略諜報フェイズに 1 d 10 をプレイ、両陣営の戦略諜報レベルを決定し、左ボックスに連合軍の戦略諜報レベルマーカ―、中央に日本軍戦略諜報レベルマーカ―を裏返しに対戦相手に見せないよう配置します。

作戦陣営決定フェイズ⑮で作戦陣営と反応陣営が決定されます。

その後、作戦課報フェイズ⑰で反応陣営に回ったプレイヤーが自身の戦略課報レベルを参照し 1 d 10 をプレイ、**作戦課報局面を密かに決定します。対戦相手には見せません。**

決定したら右ボックスに局面マーカーを裏返しに配置します。

作戦課報テーブルの“ I ”が迎撃局面、“ S ”が奇襲局面、“ A ”が要撃局面、“ A * ”が CV-要撃局面です。

ご覧のようにダイスロール 0 でのみ、反応陣営は CV 要撃局面を得られます。

プレイヤー諸氏に於かれましては 0 が出ても、くれぐれもポーカーフェイスを忘れずに。

私見ですが、この上記 2 回の DR は相手に見せる訳にはいきません。10 面体ダイスを追加 3 個用意し、それぞれダイスロール後にダイスカップをかぶせて相手に見せないよう“証拠保存”した上でプレイなさるとよろしいかと思います。

本ゲームは秘匿が多いです。対戦相手との信頼関係無しにゲームは成立いたしません。

ルールを公正厳守しながら、対戦相手を出し抜き、騙し、追い詰めましょう。

人生は矛盾に満ちているのです。

日照ディスプレイ

円内上部白枠に入ったら 1 d 10 で次の日照条件をランダムに決定します。

砲戦距離応酬チャート

具体例で解説します。現距離がミディアムで、両陣営が砲戦距離の応酬で日本軍がミディアム、連合軍がロングに入札したとします。チャート中段、ミディアムの横列でミディアム－ロングを探すとロング－ミディアムが見つかります。両者は同一のものです。この横列を使用します。コラム右側、New Range の縦行に焦点をずらすと、ミディアムとあります。新たな砲戦距離はミディアムになります。

一方の陣営が Withdraw(水上撤退)に入札すると、相手はいかなる入札 (any) でも＊付の新たな砲戦距離になります。この＊の意味は水上追撃による一方的な艦砲射撃を 1 回プレイできる、という意味です。ただし両陣営が水上撤退を入札していた場合、もしくは【ラウンド 3 終了時の水上撤退】[29.2.8 ⑤]ではこの水上追撃射撃はできません。ご注意を（訳者はプレイ中の興奮のあまり調子に乗ってウツカリやりがちなので）。

なお、制限浅海ヘクスで水上戦闘している場合はご注意下さい。砲戦距離の応酬で選択できるのはショートか水上撤退の二択のみになってしまいます。

水上戦ディスプレイ

1 水上戦闘ラウンドにつき 4 個海軍ユニットをこのディスプレイ内に艦隊防御力の面を裏返しにして配置します。背負ったヒットマーカーも見せないで、敵はあと何ヒット与えればそのユニットを撃沈できるのか？ これが分からない仕様になっています。

							Initial Marker Placement	1	1	1	2	2	2	3	3	3	3	4	4	5
--	--	--	--	--	--	--	--------------------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----



Naval Movement (23.4, 23.5)

During the Operation Player contract Phase, the Operation player places the Operation Naval Movement marker in the zero space of the Naval Movement Track. Each time he moves his Task Forces one hex, he advances the marker one space. Each time the marker enters a tinted space, he advances the Day marker one space on the Day Track. During the Reaction Player Contact Phase, the Reaction player places the Reaction Naval Movement marker in the zero space of the Track. Each time he moves his Task Forces one hex, he advances the marker one space, without moving the Day marker. The Operation marker remains on the Track until the Reaction player finishes moving (see Movement Rules).

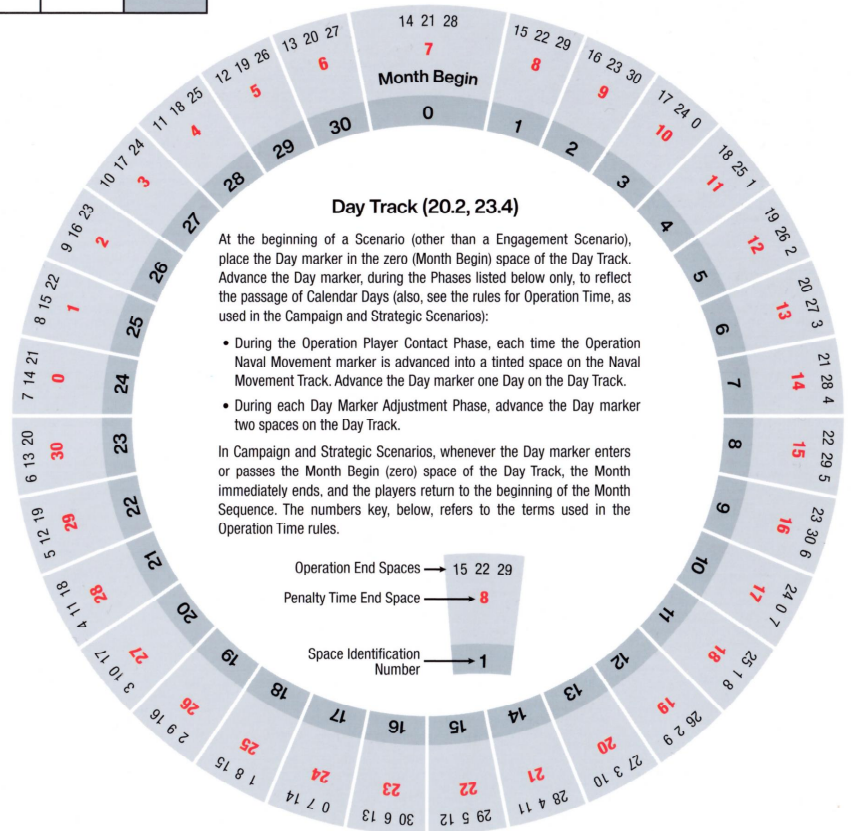
Range Determination Table (26.5)

ater	Day/Dusk	Night	Determine the Phase 1 Range on the chart at left. Bid for the Range in Phases 2 and 3, placing Bid markers in the boxes provided.	Allied Range Bid
pen	Long	Medium		
oastal	Medium	Short		
restricted	Short	Short		

JAPANESE NAVAL UNITS



WITHDRAW



砲戦開始距離テーブル

この小さな表で水上戦闘ラウンド 1 の最初の砲戦距離を自動で決定します。
表の左は、“Open”外洋、“Coastal”浅海、“Restricted”制限浅海です。

中央ボックス“Surprise”には水上奇襲マーカの備忘のための配置枠です。

日付進行トラック

具体例で解説します。

カレンダーの日付がボックス下段の黒数字です。今現在が 16 日なら下段 16 のスペースに日付進行マーカを配置します。16 スペースをご覧ください。上段には 3 個の数字、30 6 13 とあります。これは作戦終了日の早見のための表記です。作戦開始が本日 16 日で補給継続期間 2 週調達の場合、補給継続期間終了日が左側、30 日になります。中央 6 が 3 週調達、右 13 が 4 週調達した場合の翌月またぎの日付です。（ゼロデイの存在で 1 日余分に挟まります）

初級以外の全シナリオで、日付進行マーカをゼロデイに初期配置します。本ゲームのカレンダー月の方は 12 月なら実際の 12 月の枠（マップ上のターン進行表、両陣営の月進行トラック上の計三箇所）に記録しますが、日付進行はあくまで、実際の日付というよりは『シナリオ開始日からの経過日時』の表記になっている、と理解した方が良さそうです。

このため戦略シナリオ 1 の場合でもプレイ開始は 12 月の 8 日の枠ではなく、12 月のゼロデイ、となります。

ボックス中段の赤字が現在の日付から一週後の日付を表しています。補給欠乏期間の今から一週間後最終日を表しています。