

初めにお読みください（4、V2.0 の変更点について を追加しました）

1、本ゲームを翻訳する上での基本方針について

私の翻訳の最終目的は常に一貫して、プレイヤー諸氏の楽しく充実したプレイ体験を実現するため、です。
私は翻訳をこの目的実現のために行います。

- その上で私が採った手段は、
- A、ルールを正確に、克つ分かり易く平易に読者に伝えること
 - B、そのために必要なら意識を心がけること
 - C、翻訳者の独自解釈を決して本文に紛れ込ませないこと
 - D、索引を別途設け原文に対応する訳語を明確化し、以て翻訳者の誤訳発見を読者がし易いよう留意すること

私の採った方針には常に一定のデメリットがつきまといます。
それは万が一翻訳に誤訳のあった場合、読者が翻訳版と原文とを比較、査読する上で文章の突き合わせに労力を割かれる事態に陥るという点です。
こうした事態のリスクヘッジのため、ルールブック翻訳の公開版に関して私は索引を設けることでプレイヤー諸氏の負担軽減に努めるようにしております。

読んで下さる方々のために翻訳すること。
翻訳の目的は唯これ一つ
その実現のための翻訳の手段となると、これは複数あり得るんです。
すなわちデメリットを排除したければ、意識の方を控えれば良いのです。
これ故、意識を最小限に留め、あくまで原文に忠実であろうと心がける方針も一つの大切な手段であり、考え方です。

プレイヤー諸氏に於かれましては、どのようにお考えになるでしょうか？
読者の皆様お一人お一人のご判断に委ねさせて頂きたく、どうかお願い申し上げる次第です。

2、ルールブックの分冊の膨大さに面食らった諸氏への助言

どうか、ご安心ください。
本ゲーム 3 分冊のルールブックは、3 冊ともルールの内容は同一です。違いは初級、中級、上級の順番でルール情報の省略がなくなり読むべき項目が増えるだけで済みます。
このため上級を熟読された方は、初級と中級に書かれてあることも同じなので、この 2 冊を読む必要は無くなる訳です。
初級ルールブック（ENGAGEMENT SCENARIO MANUAL）
中級ルールブック（BATTLE SCENARIO MANUAL）
上級ルールブック（CORE RULES MANUAL）

3、どのカウンターをマップ配置すれば秘匿性とプレイアビリティを両立できるか？

2024 年現在、Board Game Geek の Forum に於いて、デザイナーの Mark Herman 氏は本年夏まで熱心にユーザの質問に回答してらっしゃいました。
ですが夏頃、ある一人のユーザから“基地ユニットはマップ配置を義務づけるべきだ。そうでなければプレイ模範例が成立しない”との意見が Forum に寄せられました。
これに対して Herman 氏はあくまでも基地ユニットはマップ配置を義務づけられてはいない。部隊ディスプレイ内に配置するかどうかはプレイヤーの任意である、とのデザイナーとしての解答が揺らぐことはありませんでした。
ところがこのユーザの主張態度はなかなか強硬なもので議論は平行線を辿ることになります。
この経緯があったため、Herman 氏は Forum への解答作業を夏以降今に至るまで停止されたままです。

このため以下のヴァリエントは Herman 氏の了解を経たものではない点に留意してください。
ですがその内容は秘匿性とプレイアビリティ両立のため極めて有用なものです。是非プレイの際御一考ください。

キーボードが使えるようになり、より簡単に入力できるようになりました。私は、これらの疑わしいカウンターをすべて同じように扱うことを明確にします。

可変だが一般的に静的なマーカーまたはユニット（HQ、サブコマンド、砦、基地、乾ドック、建設、OSB など）は、ゲームプレイを容易にするためにマップに配置する必要があります。ただし、対戦相手がその場所を知らない場合は、マップに配置する必要がある理由はありません。その場合部隊マーカーに入れてプレイできるようにします。

具体的な例として：

戦略シナリオ 1 では、すべての日本軍 HQ、潜水艦 HQ と基地ユニットはマップ上に配置されます。それらの場所が固定されており、連合軍プレイヤーに知られているためです。中国軍 HQ と中国軍 OSB は部隊マーカーに配置できます。連合軍が部隊マーカーに対して何らかの索敵結果を達成すると、マップに配置されます。他の HQ は固定されたセットアップがあり、マップに配置されます。すべての連合軍潜水艦 HQ と基地ユニットはマップに配置されます。SEACHQ と ANZACHQ は部隊マーカーに配置され、その他の HQ はマップ上に配置されます。撤退した HQ は、ゲームに戻ったときに部隊マーカーに配置されます（HQ が一度索敵成功されるとマップ上に移されます）。

構築マーカーは、索敵されるまで部隊ディスプレイ内に配置されます。新しく構築された基地は最初は部隊ディスプレイ内に配置されますが、索敵されると以後マップ上配置です。またそのヘクスで航空任務が開始または終了するまでの間のみマップ配置を義務づけます。（小規模から大規模へ）索敵済の小規模基地が新しく拡張された場合、旧情報（＝小規模基地の存在）は（大規模拡張後に改めて）再度索敵されるか、1 つの任務で 6 ステップを超える航空ユニットが基地を離れるまでは、小規模基地ユニットをマップ上に取えて（マーカープールが許す場合）残し続けます。

これらのいずれの場合も、一貫性やプレイのしやすさのために、コントロール プレイヤーは常に場所を公開するオプションがあります。これは、ルールでユニット以外のマーカーの多くについて具体的に説明されていない Fog of War の合理的な解釈に関する私の見解です。基地や要塞を含むすべてのユニットは部隊ディスプレイ内に配置できることに注意してください。ただし、基地はマップ上に配置するのが圧倒的に一般的です。

最後に、索敵チャートでは、プレイを容易にするために、マップ上にあるユニットに「索敵対象のヘクス内に複数のユニットが存在する」という修正を適用しないでください。



Stephen Rochelle 🇺🇸 ⚡ @lorn · Yesterday

Now that I have a keyboard and can type more easily, I will clarify that I would treat all of these questionable counters the same way.

Any variable but generally static marker or unit (HQs, Sub Commands, forts, bases, dry dock, construction, OSBs, etc.) should be placed on the board to ease gameplay. HOWEVER, I see no reason that they need to be placed on the board if the opponent does not know their location; in those cases, I play that they can go in Force Markers.

By way of specific examples:

In Strategic Scenario 1, all Japanese HQs Sub Commands and Bases are placed on the board, because their locations are fixed and known to the Allied player. The China HQ and China OSBs may be placed in Force Markers. Once the Allied player achieves any search result against their Force Marker, they are placed on the board. The other HQs have fixed setups and are placed on the board. All Allied Sub Commands and Bases are placed on the board. The SEAC and ANZAC HQs are placed in Force markers; the other HQs are placed on the board. HQs that are withdrawn are placed into Force Markers when they return to play (and are placed on the board if/when searched).

Construction markers go into Force Markers until searched. Newly-constructed bases go into Force Markers until searched or an Air mission begins or ends in the hex. Newly-upgraded bases leave the small base on the map with a large base in the Force (marker pool permitting) until searched or more than 6 steps of Air leave the base on a single mission.

For any of these, the controlling player always has the option to reveal the location for consistency or ease of play. This is just my take on a reasonable interpretation of Fog of War, which the rules don't specifically cover for many of the non-unit markers. Note that all *units*, including Bases and Forts, can be in Force markers – even though the convention is overwhelmingly to put Bases on the map.

Finally, on the Search charts, do *not* apply the modifier for "more than one unit in the hex searched" for any units that are on the board for ease-of-play purposes.

👍 3 © Tip

Reply Quote ...

Rochelle 氏のヴァリエントをまとめます。

○マップ配置義務のあるカウンター

TF マーカー	TF marker
部隊マーカー	Force marker
潜水艦哨戒ユニット	Submarine patrol unit
支配マーカー	Control marker
包囲マーカー	Siege marker
地上侵入マーカー	Entry hexside marker

○条件付きでマップ配置推奨になるカウンター類

A, 基地ユニットを以下の場合に限りマップ配置推奨にする

- 索敵されると
- 航空任務開始時から終了時まで一時的に

B, 索敵された小規模基地が拡張された場合、新情報（大規模基地の存在）が改めて索敵成功されるか、あるいは当該ヘクスから 6 ステップを超える（＝大規模基地の発進能力を発揮した）場合に旧情報を新情報に切り替えます。
（マップの小規模基地ユニットを取り除き部隊ディスプレイ内の大規模基地ユニットを代わりにマップ配置します）

C, 構築マーカー：索敵成功後マップ配置推奨です

D, HQ（以下潜水艦 HQ も含む）についてプレイ中、新たに配置した HQ は最初は部隊ディスプレイ内へ配置します。
索敵成功されるとマップ配置推奨です。

E, 初期配置時

a, 日本軍：HQ と基地ユニットを全てマップに初期配置する

連合軍基地ユニット：全てマップに初期配置する

連合軍 HQ：

以下は部隊ディスプレイ内に初期配置する

○中華民国領内の連合軍 HQ と OSB

○SEACHQ

○ANZACHQ

それ以外の連合軍 HQ は全てマップに初期配置する

4, V2.0 の変更点について

- 2.2.2 航空ユニット ⑤エンジンタイプ 誤訳を修正しました。海軍機タイプ F はすべて艦載機扱いです。大変申し訳ありませんでした。
- 2.3.4 要塞 カウンター右下の値は要塞耐久力（艦体防御力扱い）です。
- 2.5.11.1 部隊ディスプレイ使用方法を追加しました。
- 2.5.12.2 TF 内のスタック制限 地上ユニット輸送時のみ Core ボックス配置可能な艦種は日本が DD、APD、連合軍は APD のみです。
- 11.7.2 連合軍の航空輸送 欠落していた記述を完訳しました。
- 23.10.4 強襲上陸戦闘 記述を明確化しました。
- 24.2.1 未探知の TF が友軍とスタックする時 GMT 公式サイト経由で Mark Herman 氏に質問メールをお送りして、頂戴した回答から判明したエラッタを反映しました。
- 24.2.2 解析グリーンルール 誤訳を訂正しました。
- 28.1 航空任務への参加条件 Board Game Geek に於ける質問や議論を経て明確化しました。
- 28.5.2 原文に明確な記述がありませんが、航空ユニットのアラートは作戦サイクル終了時に解除されるものと思われます。
- 30 破壊 基地ユニットによる破壊を明確化しました。
- 31.1. 地上戦闘フェイズ ルールの記述全体を見直しました。
- 31.1.5 強襲上陸戦闘ヘクス 記述を明確化しました。
- 31.4.3 各判定まとめの項を追加しました。

2025 年 4 月 17 日 三島幸一