

PACIFIC WAR

THE STRUGGLE AGAINST JAPAN 1941-1945



上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

文中の赤字記載：GMT 社公式サイト 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	5
1.1. 各ルールブックレットに関する留意点	5
1.2. シナリオタイプ	5
1.3. 用語の概念	5
2. コンポーネント	6
2.2. 戦闘ユニット	6
2.2.1 地上ユニット	6
2.2.2 航空ユニット	7
2.2.3 海軍ユニット	8
2.2.4 潜水艦	9
2.3. 軍事施設	9
2.3.1 基地ユニット	9
2.3.2 航空拠点	9
2.3.2.1 陸上航空基地	9
2.3.2.2 航空母艦	10
2.3.2.3 水上機基地	10
2.3.3 軍港、港湾、港湾用地、停泊地、乾ドック	10
2.3.4 要塞	11
2.4. ゲームマーカー	11
2.5. マップとディスプレイ	12
2.5.1 各種地形定義	12
2.5.2 陸上地形タイプ	12
2.5.3 水上地形タイプ	12
2.5.4 地勢	13
2.5.5 マップ構成	13
2.5.6 チャートスクリーン	13
2.5.7 オペレーションディスプレイ	13
2.5.8 プレイヤーディスプレイシート	13
2.5.9 TF & 部隊ディスプレイ	13
2.5.10 戦場の霧と秘匿マーカー	13
2.5.10.1 マップ配置が義務のカウンター	14
2.5.11 部隊マーカー	14
2.5.11.1 部隊ディスプレイ使用方法	14
2.5.12 TF マーカー	14
2.5.12.1 TF の水上再編成	14
2.5.12.2 TF 内のスタック制限	14
3. ユニット火力、損失、ヒットの割当	15
3.1. 海軍ユニットの損失と火力低下	15
3.2. 航空ユニットの損失と火力低下	15
3.3. 地上ユニットの損失と火力低下	15
3.4. ゼロ未満火力	15
4. 軍事施設と阻止状態	16
4.1. 航空基地の阻止状態	16
4.2. 停泊地、港湾、軍港の阻止状態	16
5. シークエンスオブプレイ	16
6. 気象	19
6.1. 無作為航空任務キャンセル	19
7. 戦略諜報	19
8. 戦略爆撃	20
8.1. 戦略爆撃ポイント	20
8.2. 戦略爆撃機マーカー	20
8.3. 戦略爆撃	20
8.4. 複数目標ヘクスへの戦略爆撃	21
8.5. 日本本土内地工業地帯ヘクスの破壊	21
8.6. 戦略爆撃ポイントの喪失	21
8.7. 戦略爆撃と戦略主導権	21
8.8. ドゥーリットル空襲	21
8.9. 原子爆弾	21
9. 商船損耗	22
9.1. 日本軍護衛割当	22

9.2. 連合軍潜水艦の優先目標	22
9.3. 商船損耗	22
10. コマンド	23
10.1. 日本軍 CP 生産	23
10.1.1 日本軍戦略予備	23
10.2. 連合軍 CP 決定	23
10.3. CP 割当	23
10.4. 攻勢計画	23
10.4.1 作戦権の応酬	23
11. 連絡線	24
11.1. 最終補給源	24
11.1.1 日本軍の最終補給源	24
11.1.2 連合軍の最終補給源	24
11.1.3 中華民国の最終補給源	24
11.2. HQ ユニット	24
11.2.1 HQ の機能	24
11.2.1.1 HQ への CP 割当	24
11.2.1.2 HQ による OSB 構築	24
11.2.1.3 戦闘中の HQ	24
11.2.1.4 HQ の任意解散	25
11.2.1.5 HQ 隷下の航空艦隊	25
11.2.2 潜水艦 HQ	25
11.3. 補給中継拠点	25
11.3.1 補給中継拠点の特性	25
11.5. 陸上連絡線	25
11.5.1 有効な港湾から 12MP 以内	25
11.5.2 有効な OSB から 12MP 以内	25
11.6. 連絡線遮断	26
11.7. 緊急連絡線	26
11.7.1 日本軍の東京急行	26
11.7.2 連合軍の航空輸送	26
11.7.3 緊急連絡線の CP コスト	26
11.8. CP コスト	26
12. 孤立状態	28
12.1. 航空ユニットの孤立	28
12.2. 半壊地上ユニットの孤立	28
12.3. 通常地上ユニットの孤立	28
12.4. 海軍ユニットの孤立	28
13. 戦略輸送	28
13.1. 戦略輸送手順	28
13.2. 戦略輸送能力	28
13.2.1 連合軍輸送能力	28
13.2.2 日本軍輸送能力	28
13.2.3 師団同等性	28
13.2.4 戦略輸送の辺境制限	28
13.2.5 大破した大破属性艦の輸送	28
14. 増援	28
14.1. 日本軍潜水艦	28
14.2. 連合軍潜水艦	28
14.3. 戦略爆撃ポイント（連合軍のみ）	28
14.4. 戦略爆撃機マーカー（連合軍のみ）	28
14.5. 商船ポイント（日本軍のみ）	29
14.6. HQ と潜水艦 HQ	29
14.7. 地上ユニット	29
14.8. 海軍ユニット	29
14.9. 航空ユニット	29
15. 海軍修理	29
15.1. 乾ドックのある港湾＝軍港	29
15.2. 部分修理と完全修理	30
15.2.1 完全修理可能な艦種	30
15.2.2 部分修理可能な艦種	30
15.2.3 水上戦隊改編	30

15.2.4	商船転用ステップ	30	23.1.1	陸上移動コスト	40
16.	補充	31	23.1.2	地上ユニットと BCM (作戦サイクル内移動)	40
16.1.	地上ユニットの補充	31	23.1.3	スタック制限	41
16.2.	戦闘強度 4 以下の再建	31	23.1.4	地上戦開始ヘクス	41
16.3.	航空ユニットの補充	31	23.1.5	蹂躪	41
16.3.1	航空補充ステップ	31	23.2.	航空移動共通原則	41
16.3.2	HQ、OSB、内地工業地帯ヘクスでの訓練	32	23.2.1	会敵、航空任務フェイズの航空移動共通原則	41
16.3.3	HQ、OSB、内地工業地帯ヘクス以外での訓練	32	23.2.2	会敵フェイズの航空移動共通原則	41
16.3.4	航空練度	32	23.3.	水上移動共通原則	41
16.4.	戦略シナリオ訓練期間ルール	32	23.3.1	会敵フェイズの水上移動共通原則	41
16.5.	日本軍 L 2 飛行教官就任	32	23.3.1.1	a b c 索敵移動サイクル	41
16.6.	連合軍訓練期間ボーナス	32	23.3.2	陸海移動フェイズの水上移動共通原則	42
16.7.	空戦空襲時の航空練度上昇	32	23.3.2.1	a b 索敵移動サイクル	42
16.8.	航空中継拠点	33	23.4.	陸海空移動順序の共通原則	42
16.9.	地上ユニットの分派と再統合	33	23.4.1	陸海空移動順序	42
17.	工兵	33	23.4.2	水上移動強制終了と未プレイの移動順序	42
17.1.	工兵ユニット	33	23.5.	作戦陣営会敵フェイズ移動	42
17.2.	航空基地と港湾修復	33	23.5.1	作戦陣営の航空移動	42
17.3.	補給中継拠点の修復	33	23.5.2	作戦陣営の地上移動	42
17.4.	共栄圏資源ヘクスの修復	33	23.5.3	作戦陣営の水上移動と日付進行	42
17.5.	日本軍の小規模基地構築	33	23.6.	作戦陣営水上移動の強制終了	42
17.5.1	飛行場用地の無い場合の基地構築	34	23.6.1	奇襲局面の作戦陣営水上移動強制終了	42
17.6.	連合軍の小規模基地構築	34	23.6.2	迎撃局面の作戦陣営水上移動強制終了	42
17.7.	日本軍の小規模基地拡張	34	23.6.3	要撃局面の作戦陣営水上移動強制終了	43
17.8.	連合軍の小規模基地拡張	34	23.7.	反応陣営会敵フェイズ移動	43
17.9.	連合軍の乾ドック構築	34	23.7.1	奇襲局面の反応陣営会敵フェイズ移動	43
17.10.	日本軍の乾ドック構築	34	23.7.2	迎撃局面の反応陣営会敵フェイズ移動	43
17.11.	敵航空基地の占領	34	23.7.3	要撃局面の反応陣営会敵フェイズ移動	43
18.	作戦陣営決定	34	23.8.	陸海移動フェイズ諸制限	43
18.1.	作戦陣営就任のルール上のメリット	34	23.8.1	陸海移動フェイズの地上移動	43
19.	戦略主導権	35	23.8.2	陸海移動フェイズの水上移動	43
19.1.	戦略主導権の記録	35	23.8.3	航空任務フェイズの航空移動	43
19.2.	戦略主導権の変動要因	35	23.9.	マップ外への退出	44
19.3.	艦船ポイント陣営差	35	23.10.	上陸輸送	44
19.3.1	艦船ポイント	35	23.10.1	緊急揚陸	44
19.3.2	艦船ポイントの戦略主導権への影響	35	23.10.2	警戒揚陸	44
19.4.	戦略主導権の獲得効果	35	23.10.3	DD と APD の上陸輸送	44
20.	作戦陣営活性フェイズの活性化	36	23.10.4	強襲上陸戦闘	45
20.1.	活性化	36	24.	索敵	45
20.1.1	非活性地上ユニットの制限	36	24.1.	探知	45
20.1.2	非活性航空ユニットの制限	36	24.1.1	TF と任務航空ユニットに対する探知	45
20.1.3	非活性海軍ユニットの制限	36	24.1.2	部隊マーカーと探知	45
20.1.4	活性化の資格	36	24.2.	解析	46
20.2.	補給継続期間	36	24.2.1	未探知の TF が友軍とスタックする時	46
20.2.1	カレンダー時間	36	24.2.2	解析グリーンルール	46
20.2.2	作戦単位コストと補給継続期間	36	24.3.	索敵手順	46
20.2.3	補給欠乏期間と非活性化	37	24.3.1	航空索敵	46
20.2.3.1	補給欠乏損耗	37	24.3.2	索敵可能なタイミング	46
20.2.3.2	非活性化優先順位	38	24.3.3	会敵フェイズの索敵	46
20.2.4	反応陣営の補給継続期間	38	24.3.4	陸海移動フェイズの索敵 (先攻&後攻)	46
20.2.5	HQ 作戦コスト	38	24.3.5	航空任務フェイズの索敵 (先攻&後攻)	46
20.3.	反応陣営活性フェイズの活性化	39	25.	潜水艦	47
20.4.	活性状態変更フェイズの活性化	39	25.1.	潜水艦哨戒	47
20.5.	上級シナリオの非活性化	39	25.2.	潜水艦の索敵と戦闘	47
20.5.1	会敵フェイズの非活性化	39	25.2.1	【米潜水艦 Mk14 魚雷問題】	48
20.5.2	補給欠乏期間の非活性化	39	25.3.	対潜攻撃	48
20.5.3	活性状態変更フェイズの非活性化	39	25.4.	大破艦と潜水艦攻撃	48
21.	作戦諜報	40	26.	日照条件	48
22.	作戦諜報 CV 要撃局面	40	26.1.	作戦サイクル 1 の日照フェイズ	48
23.	移動	40	26.2.	作戦サイクル 2 以降の日照フェイズ	48
23.1.	地上移動共通原則	40	26.3.	日照条件と航空任務	48
			26.4.	日照条件と対空火力	49
			26.5.	日照条件と水上戦闘	49
			26.6.	日照条件と索敵	49

27. 先攻陣営決定	49	31.2.3 退却の禁止	62
27.1. 作戦サイクル1の先攻陣営決定	49	31.3. 陸上追撃	62
27.2. 作戦サイクル2以降の先攻陣営決定	49	31.4. 戦闘強度判定	62
28. 航空任務	49	31.4.1 砲爆撃判定	62
28.1. 航空任務への参加条件	49	31.4.2 各判定まとめ	62
28.2. 航空任務のタイプ	49	31.5. 兵カステップ損失割当	62
28.2.1 手番陣営の可能な航空任務	49	31.6. 包囲	63
28.2.2 非手番陣営の可能な航空任務	50	31.7. 航空基地修復	63
28.2.3 航空派生任務	50	31.8. 回復	63
28.3. 航空任務とは	50	32. 非活性化	63
28.3.1 航空任務フローチャート	50	32.1. 地上ユニットの陸上撤退	63
28.3.2 航空任務準備手順	50	32.2. 索敵失効フェイズ	63
28.3.2.1 航空任務準備手順の解説まとめ	50	32.3. 日付マーカーと日付トラック	63
28.3.3 航空統制	50	33. 国家と策源地ヘクス	64
28.4. 航空任務移動	51	33.1. 共栄圏資源ヘクス	64
28.5. 索敵と警戒	51	33.2. 日本本土内地工業地帯ヘクス	64
28.5.1 任務航空ユニットに対する索敵	51	33.3.1 関東軍ルール	64
28.5.2 警戒手順	51	33.4. オランダ領東インド	64
28.6. 空戦	51	33.5. インド	65
28.6.1 一番機後続機ルール	51	33.6. 支那	65
28.6.2 空戦の発生パターン	51	33.7. マラヤ	65
28.6.2.1 両陣営共に航空射撃するケース	51	34. オプションルール	65
28.6.2.2 非任務陣営のみ航空射撃するケース	51	34.1. 日本軍 KRS 潜水艦ユニット	65
28.6.2.3 任務陣営のみ航空射撃するケース	52	34.2. 日本軍 STO 潜水艦ユニット	65
28.6.2.4 両陣営共に航空射撃できないケース	52	34.3. 大和と武蔵	66
28.7. 航空迎撃	52	34.4. ダミータスクフォース	66
28.8. 戦闘空中哨戒	52	34.5. 対ベテラン空対空火力低下	66
28.9. 強制帰投	52	34.6. タイプF陸軍機航空レンジ延伸	66
28.9.1 目標ヘクスでの強制帰投	52	34.7. 米軍タイプB航空ユニットの耐久性能	66
28.9.2 航空迎撃による強制帰投	52	34.8. 連合軍タイプB航空ユニットの索敵	66
28.10. 対空射撃	53	34.9. 連合軍 LRA 夜間空襲	66
28.11. 空襲	53	34.10. P-51 による B-29 エスコート	66
28.12. 航空ユニットへの損失割当	54	34.11. 夜間水上戦闘	66
28.13. 機銃掃射	55	34.12. レーダールール	67
28.14. 空母逆襲反撃選択権	55	34.13. 連合軍観測機ドクトリン	67
28.15. 空挺降下	55	34.14. 連合軍対潜掃討	67
28.15.1 強襲降下	56	34.15. 装甲優勢	67
28.16. 航空／海上救助	56	34.16. タイプF警戒飛行任務	67
28.17. 飛行	56	34.17. 日本軍大発動艇／連合軍 PT ボート	67
28.18. 航空任務完了手順	56	34.18. 特殊潜航艇・甲標的	67
28.19. 航空再編成	56	34.19. 特殊部隊	67
28.20. 神風特別攻撃隊	56	34.20. Tirpitz	68
29. 水上戦闘	57	34.21. Richelieu	68
29.1. 水上奇襲判定フェイズ	57	34.22. 日本軍 CVS / CVL 改装	68
29.2. 水上戦闘ラウンド	57	35. ソロプレイガイドライン	68
29.2.1 水上戦闘ラウンド1	57	36. 軍事施設防御力一覧表	68
29.2.2 水上戦闘ラウンド2	57	37. 索引	69
29.2.3 水上戦闘ラウンド3	57		
29.2.4 水上戦継続	58		
29.2.5 魚雷攻撃	58		
29.2.6 砲戦距離	58		
29.2.7 上陸輸送の損失	58		
29.2.8 水上撤退	58		
29.3. 艦対地艦砲射撃	59		
30. 破壊	59		
31. 地上戦闘	59		
31.1. 地上戦闘フェイズ	59		
31.1.1 地上戦闘宣言手順	60		
31.1.2 地上戦闘解決	60		
31.1.3 主力ユニットの戦闘強度修正	60		
31.2. 退却	61		
31.2.1 任意退却	61		
31.2.2 強制退却	61		

1. 総合イントロダクション

1853 年、米合衆国は日本に市場を世界へ開放させる条約を強要しました。この出来事は、日本帝国の創設に貢献した政治的、社会的、軍事的変革を促しました。92 年後、米国とその同盟国は、その同じ帝国を破壊し、始まったサイクルを閉じたのです。

太平洋戦争は、1941 年から 1945 年に至るまでの連合国と大日本帝国の闘争に関する“戦争ゲーム”です。この作品は、戦争が何故始まったか？ 連合国が何故軍事的に不意を突かれたのか？ 誰が不当な扱いを受けたのか？ これらに答えるために作られた訳ではありません。プレイヤーは、マッカーサー、ニミッツ、山本などの主要司令官を代表します。全体設計の重点は、運用と軍事戦略に焦点を当てています。各ターン、プレイヤーは利用可能な軍事資産、戦略情報、兵站の生産と輸送基盤を理解し、戦争に勝利するための戦略を実行する必要があります。*Pacific War* はカウンター数とゲームシステムの奥深さ故に、“モンスターゲーム”の評価を受けています。実際、本作のゲームシステムこそが、この大規模な闘争を特徴付ける 30 以上のシナリオをプレイ可能にしています。本作のデザインの主な焦点はキャンペーンシナリオに当てられています。確かにストーリーを終わらせるための戦略シナリオも収録はされていますが、時間の制約上、ほとんどの人にとってプレイ完遂の不可能なシナリオです。

デザイン上私が重点を置いたのは、プレイアビリティです。この単語を私は、通例通りの“複雑さ”ではなくプレイをためらわせない範囲内にに所要時間を納める、という意味で用いています。シナリオサイズが巨大化するにつれ、ゲーム内で機能するシステムも複雑化します。

初級シナリオでは、短い一方的な遭遇戦に焦点を当てています。主としてソロプレイ専用であり、それ単体で完全に独立した初級シナリオ専用ルールブックを用意してあります。*Pacific War* を初めてプレイするなら、ここでいったん立ち止まり、初級シナリオルールブックを読んで下さい。

次のレベルの中級シナリオは、珊瑚海海戦のシナリオなど、有名な海戦を題材としています。やはり完全に独立した、中級シナリオ専用ルールブックを用意してあります。目的は遭遇戦からのプレイヤー間による闘争を追体験することにあります。

本ルールブックは、全シナリオのプレイを可能にする完全なセットです。しかしその目指すところは、完全、最長、最大規模の戦略シナリオではなく、ガダルカナルシナリオなどのキャンペーンシナリオの方こそをプレイしてもらう点にあります。本作エディションは、元の Victory Games エディションを非常にプレイのし易いものにする、それでいながらゲームシステムに慣れたあとには、この上級ルールの魅力を十全に味わって頂くことにあります。ゲームシステムを一度習得すれば、この上級シナリオ専用ルールブックのみを手にとってプレイに臨むスタイルとなるでしょう。

戦略シナリオは、太平洋戦争の全貌を目の当たりにするためのシナリオです。米国の潜水艦戦、戦略爆撃、増援、補充、操縦士のトレーニングから戦略レベルのあらゆる決定を組み込んでいます。*Pacific War* は作戦級レベルの緻密さで各戦闘を再現しつつ、戦略レベルの戦線を用意しました。ですが、無理して戦略シナリオにトライする義務はありません。そのために複数のキャンペーンシナリオがあります。戦略シナリオは時間も労力も膨大なものを要求されます。挑まれるプレイヤー諸氏は自己責任で進めて下さい。

ゲームシステムは、作戦陣営の用意した作戦を遂行することで進行します。私のデザインしたもう一つの作品、*Empire of the Sun* をプレイされた方は、その起源が本作のこのシステムにあるの気づかれることでしょう。本作では 1 陣営が作戦陣営となり、兵站（コマンドポイントで表現されます）に基づき、ユニットの移動と戦闘を可能にすることで、戦争のできる“時間”をコマンドポイントで“買う”作業を繰り返すことになります。もう 1 陣営が反応陣営となり、現在の軍事情勢を諜報の観点から反撃を秘密

裏に策定し、多かれ少なかれ、カウンターパンチを叩き込むことを可能にしています。

日本軍の勝利の見込みはありません。連合軍の核兵器、無尽蔵の資源がそれを阻みます。私の目論見として、日本軍が和平交渉によるこの戦争の終結を試みる余地をいくつか提示することにより、ゲーム的な救済に努めた点を挙げます。これは連合軍にとっては“ピュロスの勝利”となるでしょう。日本軍はミッドウェイの悲劇を回避しつつ、強力な戦艦群を用いて英軍、中華民国、インドの打倒に成功すれば、戦争後半に至っても国力を維持できます。それでもなお、日本軍の最終的勝利の見込みは限りなく低いと言わざるを得ません。それは航空補給の限界、連合軍の資源の優位性、ミッドウェイのような情報戦の優劣の結果としての、破局的ターニングポイントの発生し得る、危機の蓋然性。

戦争後半の長期に及ぶであろうこの不均衡、ゲームバランスの不健全性は本作に膨大な数のシナリオを用意させるための原動力となりました。その多くは、42 年～43 年にわたる有名な戦闘、作戦に割かれています。この時期はまだ、両陣営のいずれにも勝利の光明はまだ、あり得たのです。あらゆるウォーゲーム同様、知的興奮の望むところは、己が独自の戦略を考案し、実行するところこそ、あるのです。こうしてゲームに相応しい作戦を立て、そのために本作のメカニズムを機動させることは即ち、太平洋戦争の歴史を私たちの手の中でもう一度検証し直す作業なのです。

～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。

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。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

本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せん。

連絡線

連絡線は、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（以下C P）を受領すべく、C Pの発生源まで連絡線が通ってなければなりません。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省略してある章も存在します。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すること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①1枚（F01～F20 + TF01～TF10）
連合軍部隊ディスプレイ②1枚（F21～F50）
連合軍部隊ディスプレイ③1枚（F51～F80）
連合軍部隊ディスプレイ④1枚（TF11～TF40）
日本軍部隊ディスプレイ①1枚（F01～F20 + TF01～TF10）
日本軍部隊ディスプレイ②1枚（F21～F50）
日本軍部隊ディスプレイ③1枚（F51～F80）
日本軍部隊ディスプレイ④1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種類のみに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。

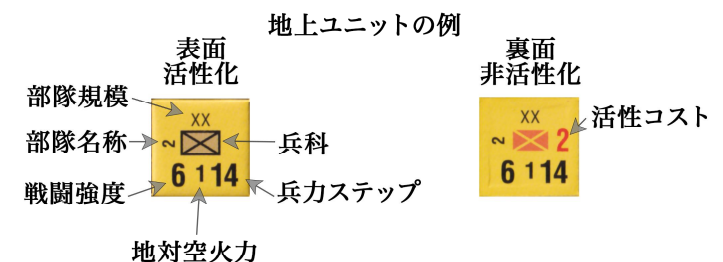
- 地上ユニット
- 航空ユニット
- 海軍ユニット
- 潜水艦哨戒ユニット

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	ガルフォース（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)
軍団	(XXX)
軍	(XXXX)
軍集団	(XXXXX)

※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

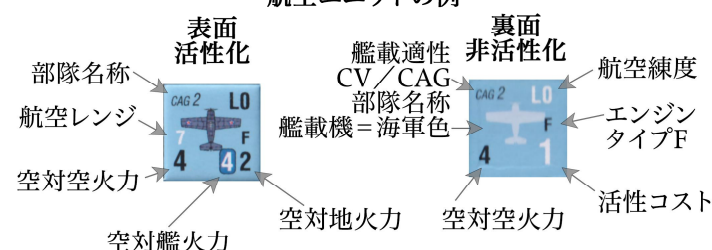
ユニットの部隊規模は輸送、分派、再統合の際に非常に重要です。

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。

歩兵	海兵隊	工兵	特殊部隊	空挺歩兵	機甲	基地

2.2.2 航空ユニット

航空ユニットの例



エンジンタイプ（エンジン搭載数による分類）

1 基 F (Fighter)	単発戦闘機
2 基 T (Tactical)	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を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。

- 航空ユニットが持つ航空ステップ
- エンジンタイプ
- 航空練度
- 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。
 - エンジンタイプが必ずFである
 - ユニットの背景色が必ず海軍色である
 - 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境界へ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。

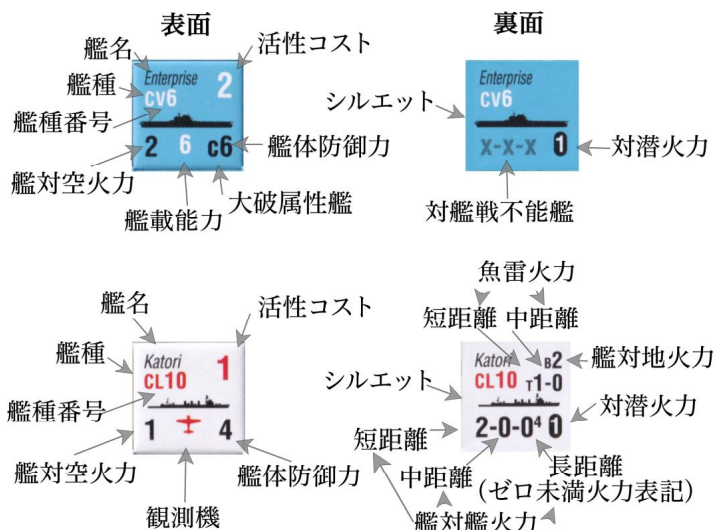
⑨ **航空練度**：地上ユニットの戦闘強度と同一の概念です。パイロットの技量、航空機の装備や運動性能の総合的評価値です。航空練度は補充、空戦、その様々なプレイに重大な影響を与えます。航空練度には最低値の L0 から L1、最高値の L2 までの 3 段階があります。

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 ユニットの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**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 ユニットの史実の艦艇 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 ユニットの史実の艦艇 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 ユニットの史実の 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。

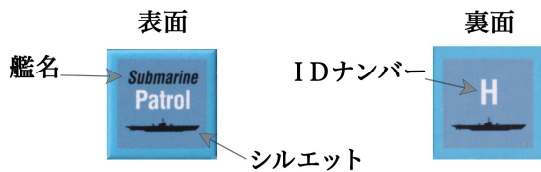
- 【移動制限】陸海移動フェイズ**中、移動可能ヘクスは 1 以下になります。
- 【撤退制限】**艦砲射撃中、撤退を試みることができなくなります。ただし以下の条件を全て満たすときに限り、撤退の試みが可能となります。**(僚艦曳航ルール)**
 - 全ての艦隊内に別の活性化した海軍ユニットがいる (= 曳航可能な僚艦がいる)
 - 曳航可能な僚艦も活性化していること
 - 曳航可能な僚艦自身は大破していないこと
 - 曳航可能な僚艦は**対艦戦不能艦**ではないこと (= 艦対艦火力が X-X-X ではない)
- 【潜水艦攻撃】**大破した海軍ユニットが**戦略セグメント**の**会敵フェイズ**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。
- 【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



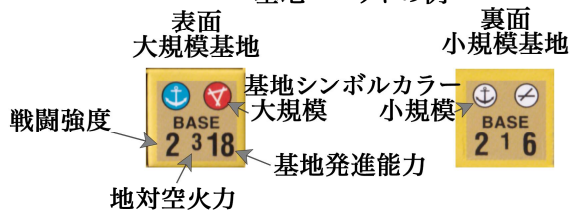
- ① 潜水艦の艦艇そのものを表すユニットは両陣営共にユニット化されていません（オプションルールの日本軍潜水艦ユニット2個を除く）。
- ② 潜水艦の存在はゲームを通じて、潜水艦のために割り当てられたCPによりプレイに影響を与える潜水艦の艦数（潜水艦ポイント）が決定します。
- ③ その後潜水艦は哨戒範囲または商船損耗のいずれかに割り当てられます。
- ④ 潜水艦の哨戒範囲に敵海軍ユニットが侵入すると、索敵が開始され、潜水艦による魚雷攻撃／対潜攻撃が発生し得ます。
- ⑤ オプションルール（34.1 項と 34.2 項を参照）として、日本軍の潜水艦が2個ユニット化されています（STO と KRS）。
- 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兵力ステップ**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す。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り当て可能です。
- 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えます。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きみなされます。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られません。
- ※ 記者駐：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

- ※ 記者駐：**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。

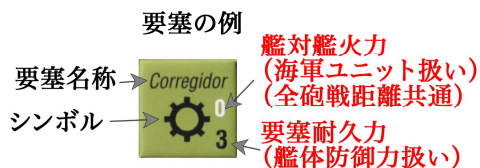


2.3.4 要塞

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います
- 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います
- 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

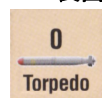
表面

裏面



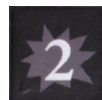
残存魚雷 1 (1～0)

残存魚雷 0



ヒットナンバー 1 (1～10)

ヒットナンバー 2



Oahu 潜水艦 HQ

Oahu 潜水艦ポイント



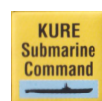
Townsville 潜水艦 HQ

Townsville 潜水艦ポイント



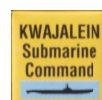
連合軍潜水艦 HQ

連合軍潜水艦ポイント



呉潜水艦 HQ

呉潜水艦ポイント



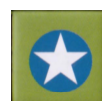
Kwajalein 潜水艦 HQ

Kwajalein 潜水艦ポイント



作戦サイクル内移動 1～2 BCM

作戦サイクル内移動 3～4 BCM



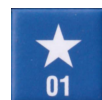
連合軍支配

日本軍支配



連合軍 TF (TF01～TF40)
未探知面

解析面



連合軍部隊 (01～80)
探知面

索敵面



日本軍 TF (TF01～TF20)
未探知面

解析面



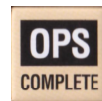
日本軍部隊 (01～80)
探知面

索敵面



空襲任務

制空任務



作戦完了

阻止状態



包囲








省略



連合軍地上侵入

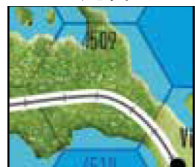
日本軍地上侵入



	砲戦距離・短距離面 (両陣営共に1枚ずつ)		砲戦距離・中距離面
	砲戦距離・長距離面 (両陣営共に1枚ずつ)		砲戦距離・撤退面
	日本軍水上奇襲		連合軍水上奇襲
	連合軍部隊半壊		日本軍部隊半壊
	連合軍戦略爆撃開始		省略
	航空任務目標		省略
	作戦陣営水上移動		省略
	反応陣営水上移動		省略
	日照条件		省略
	日付進行		省略
	月進行		省略
	フェイズ進行		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種の水上市形、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、陸上地形と水上市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市形と連続した水上市形を持つ隣接ヘクスへと退出していかねばなりません。

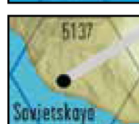
- ⑦ 地上ユニットは完全陸上ヘクスと水陸ヘクスにのみ侵入できます。
- ⑧ 地上ユニットは戦略輸送または上陸輸送を用いた場合に限り、完全水上ヘクスサイドを横断できます。
- ⑨ 航空ユニットはあらゆる種類のヘクスサイドを横断して、あらゆる種類のヘクスに侵入できます。

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(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
水上市形	 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す際にも計算に用いられます。

2.5.3 水上市形タイプ

- ① 水上市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CP（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①1枚（F01～F20 + TF01～TF10）
日本軍部隊ディスプレイ①1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②1枚（F21～F50）
連合軍部隊ディスプレイ③1枚（F51～F80）
連合軍部隊ディスプレイ④1枚（TF11～TF40）
日本軍部隊ディスプレイ②1枚（F21～F50）
日本軍部隊ディスプレイ③1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④1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

今月未だ活性化してないユニットはこの左ボックス内に配置

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

●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

●左下

Deactivated

Active side up 今月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配置可能】

CV, CVI

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, 【スクリーン内のみ配置可能】

CVE と他の非主力艦 (CA, CL, DD, DE, APD, ST)

※ **囲み艦種**：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。
（例外：オプションルール 34.4.のダミータスクフォースを参照）

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の被ります。
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、入港制限に空きがない限り、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

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**（上級シナリオのみ：オプション）
 - マップ上4つの気象ゾーンのそれぞれの気象条件を決定します。晴天はゲームに影響しません。悪天候は索敵、移動、航空任務に影響を与えます。
- ② **戦略諜報フェイズ**
 - 各陣営の戦略諜報レベルは、敵の一般的配置、意図に関する情報がどれだけあるかを抽象的に表現したものです。
- ③ **戦略爆撃フェイズ**（戦略シナリオのみ）
 - 連合軍は戦略爆撃を利用して、ゲーム全体を通じて、日本本土の工業ポイントレベルに影響を与えます。
- ④ **日本軍護衛フェイズ**（戦略シナリオのみ）
 - 日本軍は商船保護のため（CP割り当て）商船に護衛海軍ユニットを割り当てられます（9.1.）。割り当てられた護衛の数**商船損耗フェイズ**の結果に影響します。
- ⑤ **連合軍潜水艦目標フェイズ**（戦略シナリオのみ）
 - 日本軍CP供給低下のため、連合軍は潜水艦を通商破壊に割り当てます。
 - 当該フェイズでは潜水艦の主な目標が日本軍商船または護衛海軍ユニットいずれか決定します（連合軍潜水艦優先目標）。
- ⑥ **商船損耗フェイズ**（戦略シナリオのみ）
 - 連合軍戦略諜報レベル（7.）、日本軍護衛艦割当数、連合軍割当潜水艦ポイント数（前回の**増援フェイズ**⑩で）、連合軍潜水艦優先目標に基づき、商船ポイント、護衛艦、連合軍潜水艦が何隻撃沈されるか決定します（9.3）。
- ⑦ **コマンドポイントフェイズ**
 - 戦略シナリオでは、両陣営は最初に総合記録トラック上の未使用のCPを全削除し（将来の作戦プールにあるものを除く）、各自CPテーブルを参照し、現行月に受領するCPを決定します。
 - キャンペーンではCPは各月に割り当てられます。次に各陣営はHQポイントをHQに割当て、該当するなら将来の作戦プール（10.4）に割り当てます。
 - HQ／潜水艦HQの任意解散ができます（25.）。
- ⑧ **孤立フェイズ**
 - 連絡線の無い戦闘ユニットは悪影響を被ります（12.）。
- ⑨ **戦略輸送フェイズ**
 - 限られた地上ユニット、航空ユニットを安全な戦線後方で戦略的に移動させます。
- ⑩ **増援フェイズ**
 - 各シナリオでは各陣営が毎月得る増援ユニットが指定されています。
 - 増援には、潜水艦／戦略爆撃／商船ポイント、地上／海軍ユニットが含まれます（14.）。
 - 加えて修理された海軍ユニット（15.）、解散HQ（11.2.1.3）、補給欠乏期間の海軍ユニット（20.2.3）をプレイに再投入できることもあります。
 - 潜水艦司令部は連絡船の有効な港湾に設置できます（14.6）。
 - 潜水艦は潜水艦司令部または通商破壊（連合軍のみ）に割当可能です（14.1 & 14.2）。
 - 両陣営は既にプレイされた緊急連絡線を確立し、コストを消費します。

⑪ 海軍修理フェイズ

- 修理中の1修理フェイズ毎に海軍ユニットから1ヒットを取り除けます(15.)。
- 特定の海軍ユニット同士を水上戦隊改編できます(15.2.3)。
- 軍港ヘクスで当該フェイズを迎える日本海軍ユニットは修理対象になり得ます(15.1)。
- 軍港またはマップ端ホールディングボックスの連合軍海軍ユニットは修理対象になり得ます(15.1)。

⑫ 補充フェイズ

- シナリオの指示に従い、航空／兵力ステップを受け取ります。
- 補充ステップは一定制限下で(16.)既存ユニットのステップロスの回復、または新規ユニットの編成に使用します。
- 地上ユニットの分派と再編成ができます(16.9)。
- 航空ユニットの航空練度を変更できます(16.3.4 & 16.5)。
- 民間商船の徴用により、水陸両用艦 AA を増強できます。(15.2.4)

⑬ 工兵フェイズ

- 基地ユニット(17.1)、共栄圏資源ヘクス(11.3.1)、補給中継拠点(11.3.1 & 17.)の連絡線が有効なものは構築と修理ができます。

⑭ 潜水艦哨戒フェイズ

- 両陣営は全潜水艦哨戒ユニットをマップからいったん除去します。
- 両陣営は新たな潜水艦哨戒ユニットをマップに配置し、潜水艦ポイント数をマークし、その活性化のためコストを消費します。

ノート：ユニットの除去と新規の配置は二度手間です。プレイアビリティのため、両陣営は新規の潜水艦ポイント数を指定し、その増減分だけマップ上の潜水艦哨戒ユニット数を調整し、新規のコストを支払うだけで済みます。

⑮ 作戦陣営決定フェイズ

- 両陣営は作戦権獲得のため、この後の作戦サイクルで消費することになる CP の多さを競売の方式で競い合います(作戦権の応酬)(18.)。勝った側が作戦陣営となり、フリーの補給中継拠点(11.3.1)を受領します。提示した CP の消費は義務です。
- 両陣営共に作戦権を辞退すると当該月は即座に終了、気象フェイズ①に戻ります。

⑯ 作戦陣営活性フェイズ

- プレイヤーの役割(作戦陣営か反応陣営か)が決定したら、作戦陣営は⑮で提示した CP 数までを消費して、作戦開始します。作戦参加の全戦闘ユニット活性化のため、1作戦単位コスト(20.2)と期間倍数、HQ 作戦コストをこのフェイズで消費します。

⑰ 作戦諜報フェイズ

- 反応陣営は自身の戦略諜報レベルを参照し、現在の作戦諜報局面の種類を決定します(21.)。
- 反応陣営のみが作戦諜報局面の種類を知り得ます。
- 作戦諜報局面は、作戦陣営会敵フェイズ中の作戦陣営の水上移動中に開示されます。

⑱ 作戦陣営会敵フェイズ

- 作戦陣営は移動順序決定後、地上、航空、海軍ユニットの各移動をプレイします[23.5.]。
 - 両陣営が互いのユニットを索敵します。
 - 一切の戦闘は禁止されます。
 - 反応陣営は、知り得た作戦諜報局面に応じて、作戦陣営の水上移動中、当該水上移動の強制終了を宣言できます[23.6.]。
 - フェイズを通して作戦陣営は作戦水上移動マーカーの進行に合わせて、日付進行マーカーを進ませます。
 - 作戦陣営が会敵フェイズの非活性化選択権を行使すると；
- a, 【選択権行使による作戦陣営会敵フェイズ終了時、日付がゼロデイに進入または通過している場合】
月進行マーカーを1スペース進めた上、気象フェイズ①から

プレイを再開します。

b, 【日付が未だ当該月内なら】

作戦陣営決定フェイズ⑮からプレイを再開します。

c, いずれの場合でもこれからプレイする作戦陣営決定フェイズ⑮では、旧反応陣営側に作戦権が優先的に付与されます。

⑲ 反応陣営活性フェイズ

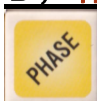
- 反応陣営が消費して良いおおよその CP は、作戦諜報局面の種類と作戦陣営の作戦レベルにより左右されます。
- 反応陣営は1作戦単位コストと HQ 作戦コストをこのフェイズで消費します。
- 反応陣営は期間倍数を消費しません。

⑳ 反応陣営会敵フェイズ

- 反応陣営は移動順序に従い地上、航空、海軍ユニットを移動させます[23.7.]。
- 両陣営は互いのユニットを索敵します。
- 反応陣営の地上、航空、海軍ユニットは、作戦諜報局面の種類と作戦陣営の TF が動いた水上ヘクス数により、限られたヘクス数のみ移動できます。

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かどうか判定します。

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クを除去します (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クを 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なくなった時点で作戦は終了します (20.5)。
- ② 【停泊地の蹂躞】停泊地ヘ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躞されていた場合、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

- ① カレンダー月は次の瞬間終了します。
 - a, **作戦陣営会敵フェイズ**に、作戦陣営の海軍による水上移動により日付進行マークが連動して進行し、日付進行トラック上、ゼロデイスペース (月開始) に進入したとき。
 - b, **作戦サイクルの日付アジャストフェイズ**に日付進行マークが 2 日進行することにより、日付進行トラック上ゼロデイスペースに進入するか、通過して 1 日スペースに進入したとき。
 - c, 作戦権の応酬で両陣営共に作戦権を求めないとき

ノート：日付進行マークは**日付アジャストフェイズ**で、2 スペース進行します。ゼロデイスを超過して 1 日スペースに進入し得ます (マークが 30 日スペースのときに**日付アジャストフェイズ**になった場合)。この状況ではカレンダー月が正式に終了する前、マークが 1 スペースに進んでいます。実際に次の月は 1 日分短くなります。

- ② カレンダー月が終了すると、現在進行中の作戦は即座にいったん中断されます。
- ③ 月進行マークが月進行トラック上で 1 スペース進行します。
- ④ 戦略セグメントを最初の**気象フェイズ①**から開始し、**潜水艦哨戒フェイズ⑭**までプレイします。
- ⑤ 先月の中断した状況に応じて、以下のいずれかの方法で作戦は再開されます。
 - a, 【**作戦陣営会敵フェイズ⑮**で中断し、未だ作戦陣営の活性ユニットが残っている】
先月の中断発生が、**作戦陣営会敵フェイズ**中であり、未だ作戦陣営側の活性ユニットが残っている状態であるなら；
↓
【**作戦陣営会敵フェイズ⑮**の作戦陣営の移動を再開する】
戦略セグメント①～⑭プレイ後、**作戦陣営会敵フェイズ⑮**の作戦陣営側の移動から再開する。
 - b, 【**作戦陣営会敵フェイズ⑮**で中断し、作戦陣営の活性ユニットはもう残っていない】
先月の中断発生が、**作戦陣営会敵フェイズ**中であり、作戦陣営の活性ユニットがもういないなら；
↓
【**作戦陣営決定フェイズ⑮**から再開する】
先月の**作戦陣営会敵フェイズ**は終了し、戦略セグメント①～⑭プレイ後、**作戦陣営決定フェイズ⑮**から再開する。
※ これは作戦陣営が**会敵フェイズ**の非活性化の選択権を行使したとき発生し得ます。このケースでは、ルール通り旧応敵陣営側が新たな作戦陣営になる権利を得ます。
 - c, 【**日付アジャストフェイズ⑮**で終了し活性ユニットがまだ残っている】
先月の中断発生が、**作戦サイクル**内の**日付アジャストフェイズ⑮**であり、活性ユニットが未だマップ上に残っている状態なら；
↓
【**日照フェイズ①**から再開する】
戦略セグメント①～⑭プレイ後、**作戦サイクル 1 の日照フェイズ①**から再開します。
 - d, 【**日付アジャストフェイズ⑮**で終了し活性ユニットはもう残っていない】
先月の中断発生が、**作戦サイクル**内の**日付アジャストフェイズ⑮**であり、両陣営の活性ユニットがもうマップ上に残っていない状態なら；
↓
【**作戦陣営決定フェイズ⑮**から再開する】
戦略セグメント①～⑭プレイ後、**作戦陣営決定フェイズ⑮**から再開します。
 - e, 【**終了月がシナリオ最後の月である**】
先月が、プレイに於けるシナリオ最後のカレンダー月であったなら、ゲームは終了しプレイヤーはゲームを再開するのではなく、シナリオ勝利条件を参照します。

6. 気象

ノート：気象フェイズのプレイは完全にオプションであり、プレイヤー諸氏の裁量に委ねられます。気象フェイズをプレイするならば、本章の全ルールをシナリオ全体で使用します。気象フェイズが省略されているときは、ゲームに気象の影響は全くありません。

- ① マップは東南アジア、アジア大陸、北太平洋、南太平洋の4つの気象ゾーンに分かれます。このゾーンの正確な境界は、マップAの地形図下、気象ゾーンマップに示されています。ゲームで気象ルールをプレイする場合、各気象ゾーンにつき、各気象ゾーン毎に、1d10をプレイします。気象ゾーン条件表を参照し、現行のカレンダー月とDRとを相互参照して、各ゾーンの気象を決定します。
そのゾーンの気象条件の、残りの月のリマインダーとして表のそのゾーンの適切な気象条件の下に気象マーカーを配置します。
- ② 晴天の影響
晴天はゲームに影響を及ぼしません。
- ③ スコールの影響
【敵海軍索敵+2】
敵海軍ユニットの索敵にDRM+2が付きます。
- ④ 霧の影響
【無作為航空任務キャンセル】
無作為航空任務キャンセル手順をプレイします。
【薄暮&夜間航空任務キャンセル】
薄暮または夜間の日照条件では航空任務をプレイできません。
- ⑤ 雨天の影響
【無作為航空任務キャンセル】
無作為航空任務キャンセル手順をプレイします。
【薄暮&夜間航空任務キャンセル】
薄暮または夜間の日照条件では航空任務をプレイできません。
【敵海軍索敵+2】
敵海軍ユニットの索敵にDRM+2が付きます。
【対連合軍機索敵+1】
日本軍の連合軍航空ユニット索敵にDRM+1が付きます。
【陸上移動1ヘクス】
雨天ヘクスで移動（会敵フェイズ／陸海移動フェイズ）を開始する地上ユニットは陸上移動が1ヘクスまでしかできません。
- ⑥ モンスーンの影響
【無作為航空任務キャンセル】
無作為航空任務キャンセル手順をプレイします。
【薄暮&夜間航空任務キャンセル】
薄暮または夜間の日照条件では航空任務をプレイできません。
【敵海軍索敵+3】
敵海軍ユニットの索敵にDRM+3が付きます。
【対連合軍機索敵+1】
日本軍の連合軍航空ユニット索敵にDRM+1が付きます。
【陸上移動1ヘクス】
モンスーンのヘクスでフェイズ（会敵フェイズ／陸海移動フェイズ）を開始する地上ユニットは陸上移動が1ヘクスまでしかできません。
【山岳／荒土移動禁止】
地上ユニットは、会敵フェイズ／陸海移動フェイズに上陸輸送を除き、山岳または荒土ヘクス（陸上輸送も含めて）に進入できません。
【山岳／荒土追撃禁止】
地上ユニットは地上戦闘フェイズに山岳または荒土ヘクスに退却できますが、追撃はできなくなります。

6.1. 無作為航空任務キャンセル

- ① 航空任務に参加する航空ユニットのいるヘクスが霧、雨天、モンスーンの場合、無作為航空任務キャンセルの対象になります。
- ② 影響を被る1ユニット毎に1d10をプレイします。
- ③ DRが、当該ユニットの航空練度の3倍値を超過するとき、当該ユニットは航空任務に参加できません。
- ④ この手順の判定に成功した航空ユニットは、通常通り航空任務をプレイできます。

ノート：L0ユニットはDRで0が出たときのみ飛行できます。L1は3以下、L2は6以下です。

7. 戦略諜報

デザインノート：第二次世界大戦ではエレクトロニクスを駆使した電子諜報戦が隆盛を見ました。第一次世界大戦以来、重視され始めた戦略兵器はその真価を発揮し始めたのです。“電子諜報”という用語は、ここではトラフィック分析（ゲームではレベル2）、信号諜報（レベル3）、暗号解析（またはコード解析、レベル4）を含む広い意味で使用されています。トラフィック分析は、送信されるメッセージ量とその他の戦術的諜報手段（レベル1）を使用して、敵がいつ作戦を開始するのかを推測するプロセスなのです。信号諜報（SIGINT）は、多種多様な部隊、司令部の呼び出し信号を解析することに基づいており、傍受側はメッセージの発信元と宛先、及び使用されているコードの種類を特定できます。暗号解読とは？ メッセージの暗号とメッセージの送信されるコードを実際に解読する一連の作業であり、その情報のおよそ15～85%を傍受側が理解できる水準を目指します。ミッドウェイ海戦は、日本軍の暗号解読（最大85%が解読されていた）と大胆かつ、幸運にも敢行された反撃作戦が連合軍の決定的勝利につながった、おそらく人類の戦史に於ける究極の例と言えましょう。他の多くの勝利に関しても、暗号解読情報が促してくれましたが、それにしてもミッドウェイは余りにも傑出した事例です。プレイヤーは、ゲームのこの部分を歴史的に可能であったこと以上には制御できません。そうでなければ、日本軍プレイヤーはシステムを利用して、歴史的には不可能であったろう結果を達成することでしょう。戦争中、日本軍は、連合軍に暗号とコードを解読されているのでは無いか？ そう自問自答しましたが、しかし常に結論として楽観的な見方に終始したのです。戦略情報に強く影響を受けるもう一つの分野は、日本商船に対する潜水艦作戦の有効性です。連合軍は船団のタイミングと位置を把握することで、潜水艦を待ち伏せ位置に配置することが可能でした。優位性は大幅に増大したのです。ゲームシステムでは、4つのレベルの戦略諜報が用意されています。これらすべては多大な貢献をしてきました。暗号の変更により、日本軍のJN25暗号が解読できなかったときでも、戦時中多くの低レベルの暗号は依然として解読されつづけていました。ゲームシステムでは各レベルを利用して各カレンダー月の主な情報提供者を示しています。



- ① 両陣営の戦略諜報レベルは、敵の通信を傍受、解読、及び対応する各種能力を表現しています。
ゲーム全体を通して、戦略諜報レベルは作戦諜報局面、日本の商戦損耗、及び間接的に水上戦闘の戦術的な結果までも影響を与えています。
- ② 戦略諜報フェイズ②では、両陣営は自身のプレイヤーディスプレイシートにある“月進行トラック”を参照し、現行月の自身の戦略諜報レベルを決定します。そしてオペレーションディスプレイの戦略諜報ボックスに裏向きで秘密裏に配置します。

8. 戦略爆撃

デザインノート：戦略爆撃は、太平洋戦争中の連合軍兵器庫の中でもおそらく最も決定的な要素でした。日本の産業目標に対する B-29 作戦計画は、高高度爆撃の法則により当初は比較的效果は限定的なものでした。ルメイが作戦の指揮を引き継いだとき、この男の分析により原則は低高度からの焼夷弾爆撃に豹変したのです。日本の都市建築の性質に合わせてカスタマイズされたこの手法により米国空軍は主要産業中心地の全てを文字通り焼き尽くすことが可能となったのです。原子爆弾が使用可能となった頃には、既に戦略爆撃と潜水艦作戦は戦争の帰趨を決定づけていたのです。ヒロシマナガサキのキノコ雲は、本土侵攻の惨禍を経ずして戦争を終結させるであろう、心理的要素を提供しました。

戦略シナリオでは、連合国が 1944 年 6 月に戦略爆撃作戦を開始、中断することなく継続することが許されれば、実質的に戦争は終結します。このデザインプランは、1945 年 7 月 31 日に第二次世界大戦を終結させます。戦略爆撃機が利用可能であれば、核時代の幕開けは 6 日後に始まるものと予想されます。



連合軍が日本本土の工業ポイントを減衰させる唯一の手段は戦略爆撃です。1944 年 5 月の増援フェイズ⑩から、連合軍は戦略爆撃ポイントを受領します。同カレンダー月には、

連合軍は戦略爆撃マーカー 1 個（第 20 爆撃集団）も受領します。

1944 年 11 月の増援フェイズには、連合軍はもう 1 個の戦略爆撃機マーカー（第 21 爆撃集団）を受領します。戦略爆撃機マーカーは連合軍ディスプレイシートのボックスに配置されます。戦略爆撃ポイントは連合軍総合記録トラック上に記録されます。各戦略爆撃フェイズ③に於いて、連合軍は戦略爆撃機マーカーを用いて日本本土の内地工業地帯ヘクスを攻撃できます。攻撃の強さは使用可能な戦略爆撃ポイント数に依存します。

8.1. 戦略爆撃ポイント

- ① 連合軍が戦略爆撃ポイントを受領する都度、戦略爆撃マーカーを用いて総合記録トラック上に記録します。

ノート：1944 年 5 月と 6 月には、第 21 爆撃集団マーカーが使用できないため、受領したポイントは第 20 爆撃集団に割り当てます。1944 年 11 月に受領するポイントは第 21 爆撃集団に割り当てる必要があります。その後受領する各ポイントはいずれのグループにも割当可能です。

- ② 戦略爆撃ポイントは使用されても消費されません。各 1 ポイントは除去されない限り、ゲームを通して 1 戦略爆撃フェイズにつき 1 回プレイできます。
- ③ 戦略爆撃ポイントは第 20 または第 21 爆撃集団に割り当てられると、他のグループに転用できません。

8.2. 戦略爆撃機マーカー

- ① **【戦略爆撃基地】** 増援フェイズ⑩に於いて、戦略爆撃機マーカーはマップ上に配置します。配置できるヘクス（**戦略爆撃基地**）は以下のすべての条件を満たさねばなりません。
 - a, 最低 1 ヘクスの日本本土内地工業地帯ヘクスから 15 ヘクス以内にある、連合軍大規模航空基地があること
 - b, 連絡線が有効で非阻止状態であること
- ② 連合軍は上記のようなヘクスを持つまでは、戦略爆撃機マーカーをマップ上に配置できません。
- ③ マップ上に配置できない、使用可能な戦略爆撃機マーカーの一時的配置場所として、連合軍ディスプレイシート上の戦略爆撃ボックスを利用します。
- ④ マップ上に配置した大規模航空基地が、阻止状態や孤立化してもマーカーは除去されません。
- ⑤ 戦略爆撃機マーカーのある戦略爆撃基地が日本軍地上ユニットに支配されたら、戦略爆撃機マーカーはマップから連合軍ディスプレイシートの戦略爆撃ボックスに移します。また戦

略爆撃ポイントは喪失しません。

- ⑥ 上記① b, 項の条件を満たす大規模航空基地がマップ上にまだあるなら、その後の増援フェイズ⑩に当該ヘクスへ配置し直せます。
- ⑦ 連合軍は、今現在戦略爆撃マーカーの配置されている戦略爆撃基地の状態（阻止状態、連絡線状態など）とは関わりなく、増援フェイズに於いてのみいつでもマップ上から戦略爆撃マーカーを任意で除去できます。
 - a, マップから除去するときは、部隊ディスプレイから戦略爆撃マーカーを取りだし、連合軍ディスプレイシートの戦略爆撃ボックスに移すだけです。
 - b, 次の増援フェイズに戦略爆撃基地があるなら戦略爆撃機マーカーを再びマップ上に配置できます。

ノート：戦略爆撃機マーカーを増援フェイズに取り除くと、次に来る戦略爆撃フェイズにプレイできなくなります

- ⑧ 戦略爆撃機マーカーの配置された大規模航空基地が日本軍航空ユニットに空襲や機銃掃射を被ったら、日本軍は同マーカーに対して最大 1 ヒットまで与えられます。戦略爆撃機マーカーが同一基地ヘクス内に 2 個あるなら 1 ヒットずつを与えられます。
- ⑨ 戦略爆撃機マーカーの配置された戦略爆撃基地が日本軍の海軍ユニットに艦対地艦砲射撃を被ったら、日本軍は戦闘結果の許す限り、制限なくヒットを与えられます。
- ⑩ 戦略爆撃機マーカーが 1 ヒット被る都度、マーカーに付合する戦略爆撃ポイントマーカーにマークされた戦略爆撃 1 ポイントがプレイから永久除去されます。
- ⑪ 戦略爆撃機マーカーの方に影響はありません。戦略爆撃ポイントが 0 の戦略爆撃機マーカーはマップ上にそのまま残ります。
- ⑫ 戦略爆撃機マーカーは基地発進能力を圧迫しません。スタック制限も一切ありません。

8.3. 戦略爆撃

- ① 各戦略爆撃フェイズに於いて、連合軍は 1 個または両方の戦略爆撃機マーカーを用いて戦略爆撃を 1 回プレイできます。
- ② 戦略爆撃をプレイするには以下の条件をすべて満たさねばなりません。
 - a, 戦略爆撃基地に 1 個以上の戦略爆撃機マーカーが配置されている
 - b, 戦略爆撃基地は連絡線が有効で非阻止状態である
 - c, 戦略爆撃機マーカーに付合する戦略爆撃ポイントマーカーが最低 1 戦略爆撃ポイントを持っている
- ③ 1 戦略爆撃フェイズに可能な戦略爆撃はマーカー数に関わりなく 1 回のみです。
- ④ 戦略爆撃の目標ヘクスは日本本土の内地工業地帯 1 ～複数ヘクスです。
- ⑤ 爆撃する戦略爆撃機マーカーから 15 ヘクス以内の内地工業地帯ヘクスのみを爆撃の目標ヘクスにできます。

例：第 20 爆撃集団マーカーは佐世保から 15 ヘクスの距離です。他の全ての内地工業地帯ヘクスは 15 ヘクス以内にありません。第 21 爆撃集団マーカーは内地工業地帯ヘクス全 5 個全ての 15 ヘクス以内にあり、両マーカーにも戦略爆撃ポイントがあり、いずれも連絡線の有効な非阻止状態の条件を満たした戦略爆撃基地に配置されています。連合軍は以下のいずれかの方法で戦略爆撃できます。

- a, 両マーカー共、佐世保ヘクスを戦略爆撃する。（両グループが狙える唯一の内地工業地帯ヘクスです）
- b, 第 21 爆撃集団マーカーのみ用いて内地工業地帯ヘクス 5 個を全て戦略爆撃する。
- c, 第 20 爆撃集団のみ用いて佐世保ヘクスのみ戦略爆撃する。

- ⑥ 連合軍が爆撃に用いるマーカーを 1 個にするか 2 個にするか決定したら、使用する戦略爆撃ポイントを決めます。
 - a, 各マーカーは自身と付合する戦略爆撃ポイントマーカー

によって総合記録トラック上にマークされている戦略爆撃ポイントのみを使用できます。

- b, 各1戦略爆撃ポイントを使用する毎に、使用した戦略爆撃マーカーを指揮下に置く HQ に割り当てられてた2CPを消費します。

例(続き): 第20爆撃集団は戦略爆撃5ポイント、第21爆撃集団は戦略爆撃3ポイントを持ちます。連合軍は両グループを用いて佐世保ヘクスの戦略爆撃を決定します。

第20爆撃集団を指揮下に置く HQ は残余12CPです。戦略爆撃5ポイント全て使用するので10CPを割り当てます。

第21爆撃集団を指揮下に置く HQ には残余CPが5ポイントのみです。仕方ないので2戦略爆撃ポイントを使用します。従って4CPを割り当てます。

連合軍は7戦略爆撃ポイントを用いて爆撃します。

⑦ 【戦略爆撃手順】

- a, 連合軍は爆撃火力を合計します。
b, 1d10をプレイし、航空/海軍CRTを参照します。
c, 連合軍の戦略爆撃1ポイント以上を用いた空襲1カウント記録しておきます(総合記録トラック上で未使用の戦略爆撃機マーカーで代用します)。

※ ドゥーリットル爆撃はカウントされません。

d, 10カウントまでは【超高度昼間戦略爆撃】を用いて解決します。

e, 11カウント以降は【低高度夜間戦略爆撃】を用いて解決します。

f, 結果1ヒットにつき日本本土の内地工業地帯ヘクスが持つ1内地工業ポイントを減少させます。

ノート: 連合軍のDRが7~9の時、日本軍防空軍により戦略爆撃ポイントを喪失する可能性があります。

8.4. 複数目標ヘクスへの戦略爆撃



- ① 戦略爆撃目標ヘクスが複数の時、連合軍はヒット結果を任意の組み合わせで目標ヘクスに割り振れます。

例: 第20/第21爆撃集団の両方が佐世保ヘクスと呉ヘクス双方を15ヘクス以内に収めています。爆撃火力は合計7火力。

DRは1。2ヒットです。連合軍の判断で各ヘクスに1ヒットずつ、または1ヘクスに2ヒットを与えられます。

8.5. 日本本土内地工業地帯ヘクスの破壊

- ① 戦略爆撃により、日本本土の内地工業地帯1ヘクスに対して1ヒットする毎に、当該ヘクス内の1工業ポイントがプレイから永久除去されます。

- ② 日本軍は日本本土工業ポイントマーカーを調整します。

③ 【壊滅】

各内地工業地帯1ヘクスはそれぞれ工業ポイントを持ちます。自身の工業ポイントがゼロになった瞬間、その内地工業地帯は壊滅します。日本軍は自身の総合記録トラック上の壊滅ヘクスに該当するポイントマーカーを除去し、壊滅面に返して当該ヘクス内へ配置します。

- ④ 日本軍は内地工業地帯ヘクスの被害を一切修復できません。

ノート: 日本軍は特定の内地工業地帯ヘクスの残余工業ポイント数を連合軍に開示する義務を持ちません。連合軍が特定の内地工業地帯ヘクスに与えたヒット数を宣言すると、ヘクス壊滅に必要なヒット数よりも多く与えられたとしても、ヒットの割り振りは変更できません。従って、連合軍は、各ヘクスへのヒット数を自身で記録しておくことが最善です。

8.6. 戦略爆撃ポイントの喪失

- ① 戦略爆撃ポイントは使用しても消費されませんが、連合軍の戦略爆撃機マーカーの配備された戦略爆撃基地への日本軍の攻撃や、本土の内地工業地帯ヘクスに対する戦略爆撃の際の日本軍防空軍の反撃により除去される可能性はあります。

② 【日本軍防空軍ルール】

連合軍は以下の条件を満たすとき、戦略爆撃に用いた戦略爆撃機マーカー1個につき1戦略爆撃ポイントを喪失します。

a, 目標ヘクスのいずれかに、日本軍の艦載適性のない(=陸軍機)F-L1またはF-L2航空ユニットがいる。

b, 戦略爆撃のDRが7~9だったとき

③ 【緊急基地】

連合軍が目標ヘクスに指定した内地工業地帯ヘクスから7ヘクス以内に、連絡線の有効な非阻止状態の航空基地を持つとき(戦略爆撃機マーカーの配置された大規模基地と同一の基地であっても別であっても構いません)、戦略爆撃ポイントの損失を1ポイント軽減できます。これにより損失はゼロになり得ます。

- ④ 戦略爆撃ポイントの損失は全ての戦略爆撃解決後に喪失します。実際に当該ヘクスを戦略爆撃したマーカーのポイントから喪失させます。

8.7. 戦略爆撃と戦略主導権

- ① 日本本土の内地工業ポイントの合計値(内地工業レベル)が基のレベルから10%減衰する都度、(90や80に低下する都度)戦略主導権マーカーを左1スペースシフトします。

8.8. ドゥーリットル空襲

- ① 1942年4月、連合軍はCVホーネットの増援でドゥーリットル航空ユニットを受領します。

- ② ホーネットが日本の内地工業地帯ヘクスから7ヘクス以内に移動できた時、連合軍は進行中のいずれのフェイズ中でも1ポイントの戦略爆撃を宣言できます。

- ③ 空襲解決後、ドゥーリットル航空ユニットをマップから永久除去し、爆撃結果に関係なく戦略主導権マーカーを3スペース左にシフトします。

8.9. 原子爆弾

- ① 本作に原子爆弾は登場しません。しかしながらその間接的な影響の表現として以下の条件を全て満たすとき、ゲームは即座に連合軍の“史実的勝利”で終了します。

a, 連合軍の戦略爆撃機マーカーが、少なくとも日本本土内地工業地帯5ヘクスのうち最低4ヘクス以上に対し、15ヘクス以内の位置に配置されている

b, 1945年7月終了時点で少なくとも戦略爆撃1ポイントを持つ

9. 商船損耗



連合軍は、日本の商船損耗を企図して潜水艦攻撃を行いました。ゲーム内では日本軍の CP 生産が減少されることでこれを表現します。商船損耗は複数のフェイズの結果により解決されます。

デザインノート：日本の産業基盤が直面した難問の一つが、征服地からの膨大な資源の山を日本本土に持ち帰る手段の、目に覆わんばかりの貧相さでした。戦争初期、日本商船トン数は原材料を輸送する西洋船の喪失により、自動的に 40 %も減少していました。戦争初期に捕獲された約 120 万トンの船舶を以てしても、日本のこの情勢を大幅に改善するにはほど遠かったのです。戦争が進み、連合軍の諜報機関が日本軍のコード解読に成功すると、米軍潜水艦隊の有用性は向上しつづけます。とりわけ 1943 年に米海軍の魚雷の欠陥が克服されてからは、顕著なものとなります。日本軍にとって、船団護衛任務は“下の下”と見られた任務であったため、日本海軍の駆逐艦隊は、この責任重大な任務から逃げ回るためにあらゆる方策を講じたのです。結果、対潜水艦戦部隊の質、量共に日本海軍の中でも最悪の部類に入る始末でした。船団護衛が強化されたのは、事態が既に破滅した後、船舶の喪失が最早手の施しようのない事態に陥ってから後のことでした。日本軍がドクトリンの変更を開始したとき、護衛のための駆逐艦隊そのものも長期にわたってきた戦争のため損害を被っていたのです。米国海軍司令部はこの事実を冷徹に見極めており、しばらくの間、駆逐艦そのものへの攻撃の方が、護衛されている商船よりも優先されました。こうした方策が日本軍の商船護衛を崩壊に導いていきます。しかしながら、日本海軍主力艦船こそが、やはり依然として潜水艦哨戒に代表されるように、常に最大の獲物だったのです。

9.1. 日本軍護衛割当



① 日本軍は、連絡線の有効な DD、DE ユニットまたはステップを部隊ディスプレイのほうから取り除き、日本軍護衛割当ボックス内に配置するか、逆に護衛割当ボックス内の DD と DE ユニットを部隊ディスプレイ内に配置できます。

a, 護衛割当ボックスから DD、DE を戻す先の部隊ディスプレイは、連絡線の有効な HQ ユニットを含んでなければいけません。

② 同一の**日本軍護衛フェイズ**④で同一ユニットに対してこの配置転換を両方してはなりません。

ノート：オリジナル版所有者は、このメカニズムを悪用して駆逐艦ユニットを前進させることはできなくなりました。過去にその道を歩んだ者は、恥を知れ。

③ 日本軍は、護衛任務に就いているステップ数を示すため、総合記録トラック上の護衛割当マーカーを調整します。

9.2. 連合軍潜水艦の優先目標



① 連合軍は、潜水艦割当ボックス内に配置した潜水艦優先目標マーカーを、護衛優先面、または商船優先面に裏返します。

ノート：連合軍は**日本軍護衛フェイズ**中ではまだ潜水艦を護衛艦隊、または商船に対して割り当てません。実際の割当は**増援フェイズ**中のみプレイします。

9.3. 商船損耗

- ① 商船損耗テーブルは上下に分かれます。最初に上テーブルを使用します。
- ② 日本軍護衛割当ボックス内の護衛艦総ステップ数を、連合軍潜水艦割当ボックス内の潜水艦ポイント数で割った比率を算出します。これが用いる横列になります。
- ③ DR に付合するコラムの下段に並ぶ連合軍戦略諜報レベル（1～4）の 4 つのコラムの中から今現在のレベルに対応するコラムを参照します。これが用いるコラムになります。
- ④ 1 d 10 をプレイします。
- ⑤ 上記②の横列と③のコラムとを交差照合します。
- ⑥ 得られた文字コード（A～K までのアルファベット）が、商船損耗下テーブルで参照する横列になります。
- ⑦ 各文字コード横列は更にそれぞれ三列に分かれます。上の列が、連合軍の潜水艦優先目標で商船優先にしている場合、中央の列は護衛艦優先にしている場合、下の列は連合軍潜水艦の損失です。
- ⑧ 損耗表下テーブルのコラムは、三列に分かれます。上の列が 1941 年 12 月～1943 年 2 月まで使用する列です。中央の列が 1943 年 3 月～1945 年 7 月まで使用する列です。下の列、M/E の表記は M が商船、E は護衛艦の損害の案内表示です。現行月に付合する列の方を参照します。コラムの値は連合軍潜水艦ポイント数です。
- ⑨ ダイスロールはありません。⑦の横列と⑧のコラムを交差照合します。

例：現行月は 1943 年 12 月です。連合軍戦略諜報レベルは 3 です。連合軍の潜水艦優先目標は商船優先です。連合軍は通商破壊に 30 隻の潜水艦を割り当てています。日本軍は 15 ステップの護衛艦を割り当てています。護衛艦：潜水艦比率は 0.50 です。

連合軍の DR は 6。

参照するコラムは 6 のコラム内のレベル 3 です。

参照する横列は 0.50 になります。両者を交差照合すると、結果得られる文字コードは“C”です。

商船損耗下テーブルのコラムで 43 年 12 月の連合軍潜水艦ポイント数が 30 隻に該当するものは、左から 2 行目の“19-38”コラムです。

19-38 コラムと C の横列の更に商船優先の列を交差照合します。

結果は、商船撃沈数 5 / 1 護衛艦撃沈数

連合軍潜水艦撃沈数 1

以上の結果となりました。

※ 訳者註：Board Game Geek でも議論になっているのですが、原文にもある“連合軍潜水艦割当ボックス内の潜水艦ポイント数”という表現について。一体どうやってゲーム内でプレイするのか？ 明記されていません。具体的にはヒットナンバーマーカーをボックス内に配置して示すのか？ その場合ならその総数を表すマーカー類は用意されていないため、数値の管理が幾ばくか煩雑になります。

10. コマンド

デザインノート：ゲーム内のプレイヤーは太平洋戦域の各戦略方面最高司令官です（ニミッツの太平洋艦隊司令長官、ハルゼイの南太平洋方面司令官、ウェーベルの短命だった ABDA 司令部、山本五十六の連合艦隊司令長官）。ゲーム内の HQ はこれらの主要な司令部を表現します。司令部は、全ての指揮、兵站、諜報機能を管理するスタッフを表現しますが、下位レベルの指揮機能は、実際に作戦を実行する戦闘ユニットに組み込まれています。

全兵站、国家資源、活性機能は CP に等しく、**コマンドポイントフェイズ**中に決定され、ある陣営が現時点で可能な軍事行動の限界を表します。陣営の得る CP 数は、プレイヤーの戦略的決断とゲームの最新情勢により変動します。CP の正体は、戦闘ユニットを活性化させ、その有効性を維持させるに足るだけの指揮統制と労力、物資の総合評価です。

戦略シナリオでは、特定月に利用可能な日本軍 CP 数は商船ポイントと日本の内地工業地帯及び共栄圏資源ヘクスの現在の積です。連合軍 CP は現行月に応じて様々な量で供給されます。キャンペーンシナリオでは、両陣営の利用可能な CP は、シナリオの指示により各月毎にリストアップされています。CP を消費するために、戦闘ユニットや基地ユニット、軍事施設は、友軍の最終補給源（11.）からユニットのいるヘクスまで連絡線ヘクスを辿る必要があります。

10.1. 日本軍 CP 生産



① 戦略シナリオでは**コマンドポイントフェイズ**⑦に於いて日本軍は以下の手順に従います。

a, 【総合記録トラック上 CP 除去】

- HQ マーカーを取り除くことで総合記録トラック上の残余 CP（先月分の使い残し）をゼロにします。
- 将来の作戦に割り当てる予定の CP（**攻勢計画 CP**）の記録はそのまま残します。

b, 【内地工業レベルと共栄圏資源レベルのうち低い方のレベルを CP 生産レベルとして使用できる】

総合記録トラック上の二種類の策源地、内地工業地帯全 5 ヘクスの工業ポイント合計値（**内地工業レベル**・最大 100）と共栄圏資源全 16 ヘクスの資源ポイント合計値（**共栄圏資源レベル**・最大 100）双方を比較参照し、両者のうち低い方のレベルを**CP 生産レベル**として日本軍は使用できます。

c, 【商船ポイントレベル】

日本軍は総合記録トラック上の商船ポイント合計値（**商船ポイントレベル**）を参照、秘密裏に日本軍コマンドポイントテーブル（CP テーブル）を参照し、b 項の CP 生産レベルをテーブルの縦列（縦行）で、商船ポイントレベルをテーブルの横列で交差照合、現行月に生産可能な CP を決定、総合記録トラック上に記録します。

② キャンペーンシナリオではシナリオの指示に従い現行月の CP を受領します。

10.1.1 日本軍戦略予備

- 1941 年 12 月開始時から 1942 年 6 月終了時までの間、日本軍は内地工業地帯と共栄圏資源ヘクスの各合計値に関わらず、戦略予備の物資を消費することにより、CP テーブルの 100 列を自動的に使用できます。
- 1942 年 7 月より、日本軍は上記（10.1.）に従い CP を決定します。

10.2. 連合軍 CP 決定

① 戦略シナリオに於いては、連合軍は以下に従います。

a, 【総合記録トラック上 CP 除去】

- HQ マーカーを取り除くことで総合記録トラック上の CP をゼロにします。
- 将来の作戦に割り当てる予定の CP（**攻勢計画 CP**）の記録はそのままにします。

b, 【ダイスロールで CP 決定】

1 d 10 をプレイし、連合軍 CP テーブルを参照、現行月に使用可能な CP を決定、記録します。

ノート：連合軍のこの DR は現行戦略主導権の値により影響を被ることもあります（19.4.）。

② キャンペーンシナリオではシナリオの指示に従い現行月の CP を受領します。

10.3. CP 割当

- 消費可能な CP 決定後、両陣営は連絡線の有効な各 HQ に消費可能な CP を必要なだけ割り当てていきます。
- マップ上の HQ ユニットに付合する HQCP マーカーを総合記録トラック上の適切な数値スペース内に配置することで、当該 HQ に割り当てられた CP を記録します。

10.4. 攻勢計画



① 両陣営は、1 **コマンドポイントフェイズ**につき最大 50CP までを攻勢計画プールに割当可能です。

② プールを確立するには、攻勢計画月マーカーを現行月から最大 4 ヶ月先の月進行トラックに秘密裏に配置して記録します。

例：現行月が 1943 年 3 月の場合、攻勢計画月マーカーを 1943 年の 4 月、5 月、6 月、7 月のいずれかに配置可能です。

- 攻勢計画プールマーカーを総合記録トラック上、攻勢計画 CP に該当する値のスペースに配置します。
- 攻勢計画月までの間の各月に於いて、最大 50CP を当該月に消費せず、攻勢計画月のために取っておくことができます。
- 一度割り当てた攻勢計画 CP の値は変更できません。他のいかなる目的にも転用できません。
- 攻勢計画月になったら、攻勢計画プール内の全 CP を 1 HQ のみに割当可能です。
 - 攻勢計画月に於いて当該 HQ に割り当てられた CP がもしあれば、攻勢計画 CP に合算できます。

10.4.1 作戦権の応酬

- 攻勢計画月の**作戦陣営決定フェイズ**に於いて、両陣営は作戦権の応酬をプレイします。この時、競売方式の応酬第 1 回目では、陣営は、攻勢計画月の攻勢計画プールに記録された CP 数以上の値を申告せねばなりません。
- 応酬第 1 回目で勝利できなければ、作戦権は敵陣営に“競り落とされた”こととなります。この時、応酬の敗北陣営が消費する CP は自身の攻勢計画プールの記録に関わらず、制限無しに決定できるようになります（19.4 も参照）。
- 両陣営共、同時に複数の攻勢計画プールを確立できません。また以前の予定作戦月が現行月の場合、現行月に於いて即座には新たな攻勢計画マーカーを月進行トラックに配置できません。

11. 連絡線

※ 本章で“有効な”という表現を用いるとき、それは“(非阻止状態で連絡線の) 有効な”という意味を為しています。

- ① 戦闘ユニットと軍事施設が最大限に機能を発揮するためには、国籍問わず、有効な友軍 HQ から彼らのいるヘクスまで、有効なヘクス列を辿ればなりません。具体的には以下の制限に従います。
 - a, 【戦闘ユニットと軍事施設が水陸ヘクスにいる】
国籍問わず、非阻止状態の友軍 HQ からその水陸ヘクスまで、その HQ の補給レンジ以内の連続した水上ヘクス列を辿れるとき、戦闘ユニットと軍事施設は有効です。
 - b, 【戦闘ユニットと軍事施設が完全陸上ヘクス(内陸)にいる】
いずれも有効な、非阻止状態の友軍港湾または友軍補給中継拠点(以下 OSB) から 12MP 以内の陸上連絡線を辿れるとき、戦闘ユニットと軍事施設は有効です。
- ② 全ての友軍連絡線ヘクス(連絡線の辿れる有効なヘクス)は、以下のヘクス通過ができなくなります。
 - a, 敵の連絡線の有効な航空ユニットの 2 ヘクス以内(航空 2 ヘクスゾーン)
ただし友軍のタイプ F 航空ユニットから 2 ヘクス以内であれば通過可能になる
 - b, 敵支配下ヘクス
 - c, 敵(いかなるタイプでも)の占めるヘクス
- ③ 有効でないヘクス、そのヘクス内の友軍カウンターは全て孤立状態とみなされます。

※ 以下、本章内では可読性を考慮し、文中の有効な全ての HQ、港湾、OSB は非阻止状態の前提で解説されています。

11.1. 最終補給源

11.1.1 日本軍の最終補給源

- ① 日本軍支配下で、残余工業ポイントのある内地工業地帯ヘクスは日本軍の最終補給源です。

11.1.2 連合軍の最終補給源

- ① 以下の条件を全て満たすヘクスは連合軍の最終補給源です。
 - a, 東部、南部、西部のあらゆるタイプの水上地形マップ端ヘクスであること
 - b, 日本軍の有効な海軍ユニットが存在しないヘクスであること(日本軍潜水艦哨戒 3 ヘクスゾーンは除く)
 - c, 日本軍の有効な航空ユニットが 2 ヘクス以内に存在しないこと。ただし有効な友軍タイプ F 航空ユニットが 2 ヘクス以内にいれば c 項を無視できる。

11.1.3 中華民国の最終補給源

- ① 中華民国正規軍である国府軍の最終補給源は、以下のいずれか 1 つを満たしたヘクスです。
 - a, SEAC など連合軍 HQ から有効な連絡線
 - b, 有効な港湾ヘクス内の連合軍 OSB
 - c, 連合軍の有効な OSB と基地ユニットの構築された支那緊要地勢
 - d, 上記 c、項の OSB は、連合軍航空輸送終了マークがそのヘクス内にあれば有効とみなされます(11.7.2)。
- ② 連合軍支配下の支那緊要地勢内にある、上記いずれかの条件を満たした OSB は全ての国府軍と連合軍ユニットの最終補給源となります。
- ③ 国府軍ユニット活性化のための CP は、中華民国の最終補給源まで有効となる連合軍 HQ に割り当てられた CP に限られます。

例：連合軍 SEACHQ は有効な港湾の Calcutta (5610) に設置されています。そこから、非阻止状態の基地ユニットと航空輸送北部開始マークを持つ Jorhat (5014) までは 10MP です。重慶 (5120) には航空輸送北部終了マークのある OSB が

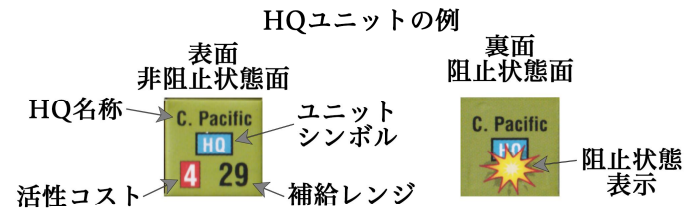
設置されており、対となる開始マークのある Jorhat から 8 ヘクス離れています。重慶には基地ユニットと OSB があります。この OSB は究極の中華民国最終補給源となります。重慶の OSB から 12MP 以内の全国府軍ユニットまたは OSB は有効になります。従って EACHQ からの CP を利用して、活性コスト 4 の国府軍ユニットを活性化するには、計 8 CP が必要です。

ノート：航空輸送緊急連絡線(11.7.3)を用いると、この連絡線を介して消費される CP 毎に、追加 CP コストが発生します。

- ④ 八路軍ユニットは、支配下の支那緊要地勢から 5 MP 以内にいると有効になります。究極の中華民国最終補給源まで有効な八路軍ユニットは国府軍同様に活性化できます。

11.2. HQ ユニットの

- ① マップ上の HQ ユニットの必ず友軍港湾ヘクス(基地ユニット構築済みの港湾用地ヘクス)内に設置されねばなりません。
- ② 連絡線は、起点の戦闘ユニットのいるヘクスから辿り始め、次にその戦闘ユニットを指揮下に収める HQ のいるヘクスを経由して、終点の最終補給源まで辿れねばなりません。
- ③ 三者の関係性をまとめると以下の通り。
 - A, 【戦闘ユニット/軍事施設】
↓ 12MP 以内の完全陸上ヘクスの連なり
 - B, 【OSB and/or 非阻止状態の友軍港湾ヘクス】
↓ HQ の補給レンジ以内の水上ヘクスの連なり
 - C, 【非阻止状態の HQ】
↓ 無制限の水上ヘクスの連なり
 - D, 【最終補給源】



- ④ 上記 A、からは C、を必ず経由せねばなりません。B、の経由は任意であり、あっても無くても構いません。ただし無い場合、戦闘ユニット/軍事施設は必ず HQ の補給レンジ範囲内の水陸ヘクスに位置する必要があります。

11.2.1 HQ の機能

11.2.1.1 HQ への CP 割当

- ① コマンドポイントフェイズ⑦で陣営の獲得した CP は、次にマップ上の各友軍 HQ に割り当てられます。更に攻勢計画 CP として、最大 4 ヶ月先までの攻勢計画プールのために割当可能です。
- ② CP は現行月の間、割り当てられた HQ を機能させつづけます。HQ が有効なら、その HQ から有効な連絡線を設定している各ユニットを活性化できます。

11.2.1.2 HQ による OSB 構築

- ① OSB は以下の制限内で構築できます。
 - a, 有効であり、かつ非阻止状態の友軍港湾または緊要地勢ヘクス内に構築できます。
 - b, 有効であり、かつ非阻止状態の HQ のみ構築できます。
 - c, 各陣営が 1 工兵フェイズ⑬につき 1 個 HQ 毎に 1 個 OSB のみ構築できます。
 - d, 1 HQ は、ゲームに用意されたカウンターの範囲内で同時に複数の OSB を(月をまたぐことで)構築できます。

11.2.1.3 戦闘中の HQ

- ① HQ は戦闘ユニットではなく、いかなる種類の戦闘ユニットからも攻撃されません。
- ② 地上ユニットとして、または戦略輸送を使って移動できませ

- ん。
- ③ HQ は、有効な非阻止状態の港湾ヘクス内にのみ設置できます。
 - ④ HQ のある港湾ヘクスの方は攻撃され得ます。これにより基地ユニットが阻止状態に陥れば、同一ヘクス内の港湾も、航空基地も、そして HQ も全て阻止状態とみなします。
 - ⑤ **【HQ 強制解散】**
 - a, HQ のいるヘクスが、敵地上ユニットのみが占めるヘクスとなったら（蹂躪）、HQ は強制解散せねばなりません。
 - b, 強制解散した HQ はマップから除去され、陣営のプレイヤーディスプレイシートにある HQ 強制解散ボックス内に配置されます。**コマンドポイントフェイズ**中、20CP を消費すれば、強制解散ボックスから月進行トラック上の3ヶ月後の増援として登場できる月スペース内に配置できます。

11.2.1.4 HQ の任意解散

- ① HQ は自発的な解散も可能です。**コマンドポイントフェイズ**中マップから取り除き、陣営のプレイヤーディスプレイシートの HQ 任意解散ボックス内に配置します。
- ② **コマンドポイントフェイズ**中、10CP を消費すれば、任意解散ボックスから月進行トラック上、1ヶ月後の増援として登場できる月スペース内に配置できます。
- ③ HQ の港湾ヘクスが阻止状態に陥っている場合、自発的に解散できますが、この場合は強制解散とみなされ、強制解散のルールが適用されます。
- ④ 解散された HQ は所有陣営の望む限り、強制／任意解散ボックス内に残しておけます。

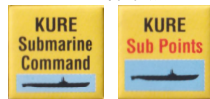
ノート：連合軍のインド、マラヤ、オランダ領東インドが降服すると、SEAC、マラヤ、ABDAHQ はそれぞれプレイから永久除去されます。

11.2.1.5 HQ 隷下の航空艦隊

- ① **【航空艦隊陸上ルール】**
ある1作戦に於いて、各 HQ 1個につき、**基地ユニットに配置されている航空ユニットを8個まで活性化**できます。航空ステップはフルの6ステップ×8ユニット分で48航空ステップを活性化できる計算になります。

デザインノート：このエディションに於ける *Pacific War* の重要な変更点として、より現実的な航空作戦を再現しようとした点が挙げられます。このため航空ユニットは活性化すると抽象的に HQ の指揮下に入ります。基本的に、8個の航空ユニット各グループは米国陸軍航空隊（第5航空軍など）または同等の日本軍組織（第5航空師団／第21航空小隊）で構成されます。このような HQ 指揮下への配置行為は戦争中、さらには同一作戦中に於いてすら頻繁に変動しました。故にこれをリアルに再現することによるプレイアビリティの悪化を防ぎつつ、航空作戦参加兵力の限界をシミュレートするための措置として現状のルールとしました。

11.2.2 潜水艦 HQ



- ① 日本軍には2個潜水艦 HQ が、連合軍には3個潜水艦 HQ があります。潜水艦 HQ は有効な港湾に設置されねばなりません。
- ② 各潜水艦 HQ は指揮下の潜水艦ポイントを持ちます。指揮下の潜水艦ポイント数は**増援フェイズ⑩**や戦闘による損失により増減し得ます。
- ③ 潜水艦 HQ は、自身のいる港湾が阻止状態になるか、またはその基地ユニットが除去されると強制解散されます。
- ④ 潜水艦 HQ は**増援フェイズ**にマップから任意解散できます。
- ⑤ いずれの解散でも、翌カレンダー月の**増援フェイズ**に於いて25CP の消費で有効な友軍港湾ヘクスに再配置できます。
- ⑥ 解散した潜水艦 HQ 指揮下の潜水艦は哨戒任務を継続できます。
 - a, 索敵は継続できます。
 - b, 解散した潜水艦 HQ 指揮下だった潜水艦は新たな潜水艦 HQ の指揮下に入らねばなりません。この時、マップ上

でその新たな潜水艦 HQ ヘクスから今現在配置されている潜水艦哨戒ユニットまで連絡線ヘクス数を辿り直します。

- c, その結果、利用可能な潜水艦司令部のないとき、その潜水艦哨戒ユニットの潜水艦戦力はゼロになります。索敵だけはひきつづき可能です。

デザインノート：潜水艦 HQ は、関連する特殊兵器と兵站を備えた主要な潜水艦司令部を抽象的に表現します。配置後の移動は困難になるようデザインしており、潜水艦 HQ の実際のマップ移動はコストを要します。安易に前進させて効果を高めようとするのは慎むべきです。移動は戦争中頻繁にする必要はありません。

ノート：上記の新たな潜水艦 HQ ヘクスには当然有効な港湾があるはずです。その港湾を用いて連絡線ヘクス数を辿り直すこととなります。

11.3. 補給中継拠点



- ① 補給中継拠点（OSB）はいずれも有効なヘクス内の緊要地勢または友軍港湾に構築できます。

11.3.1 補給中継拠点の特性

- ① OSB は連絡線確立の重要な一角として利用されます。OSB は以下のいずれかの方法で構築されます。
 - a, 1 **工兵フェイズ⑬**に於いて1個 HQ 毎に1個 OSB のみ構築できます。コストは1個 OSB につき設置ヘクスまで有効な HQ から10CP を消費します。
 - b, 陣営が作戦陣営権を獲得すると、フリーの1個 OSB を受領します（ユニットが残ってる場合のみ）。
 - i, このフリーの OSB は、作戦陣営の始めた強襲上陸戦闘が共栄圏緊要地勢ヘクスの時に、作戦陣営側（攻撃側）が強制退却せずに済んだ場合、当該ヘクス内に構築できます。
 - ii, フリーの OSB が作戦終了までにマップ上に配置されずに終わった場合、この OSB はトレイに戻されます。
- ② 有効な港湾に構築された OSB の補給レンジは水上地形なら20ヘクス、陸上地形なら12MP の範囲内にある戦闘ユニット、軍事施設を有効にします。
- ③ 友軍 OSB は**工兵フェイズ⑬**にマップから任意に除去できます。
- ④ OSB は5**防御力**を持つ軍事施設の種類です。敵から攻撃され得ます。OSB が修理を受ける前に、敵の空襲と対地艦砲射撃で5ヒットの損失を蓄積するとマップから除去されます。
- ⑤ 各**工兵フェイズ⑬**に於いて、累積ヒット4以下の有効な OSB は修理されヒットナンバーを取り除けます。
- ⑥ OSB は移動、退却、陸上撤退できません。
- ⑦ 友軍 OSB 構築ヘクスを敵地上ユニットのみが占めたとき（蹂躪）、OSB は即座にマップから除去されます。
- ⑧ 破壊に成功すると OSB はマップから除去されます。
- ⑨ 何らかの理由で OSB が有効でなくなっても、マップから除去されません。

11.4. 水上連絡線

- ① 有効な友軍 HQ からその補給レンジ内の全ての水陸ヘクスは有効化します。
- ② 有効な OSB が友軍の非阻止状態の港湾ヘクスにある場合、20水上ヘクス以内の水陸ヘクスは有効化されます。

11.5. 陸上連絡線

11.5.1 有効な港湾から12MP以内

- ① 有効な、非阻止状態の友軍港湾から12MP以内の陸上ヘクスは全て有効化されます。

11.5.2 有効な OSB から12MP以内

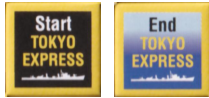
- ① 有効な友軍 OSB から12MP以内の陸上ヘクスは全て有効化

されます。

11.6. 連絡線遮断

- ① 水上／航空連絡線は敵の有効な航空ユニットの2ヘクス以内（航空2ヘクスゾーン）のヘクス内に進入はできませんが、通過できません。
 - a, 友軍タイプ F 航空ユニットの2ヘクス以内（航空タイプ F 2ヘクスゾーン）であれば、敵航空2ヘクスゾーンによる連絡線遮断を相殺し、通過できるようになります。
- ② 水上連絡線は敵海軍ユニットのいる水上ヘクス内に進入はできませんが、通過できません。
 - a, 友軍海軍ユニットも当該ヘクス内にいるならば、通過できるようになります。
- ③ 陸上連絡線は敵地上ユニットの占めるヘクスに進入はできませんが、通過できません。

11.7. 緊急連絡線



11.7.1 日本軍の東京急行

- ① 日本軍は東京急行のカウンターを開始と終了1個ずつを持ちます。
- ② 増援フェイズ⑩に、日本軍は5 CP の消費で東京急行を確立できます。
- ③ 開始マーカーを配置するヘクスには、有効な港湾ヘクスに非活性 DD を最低6ステップ含む海軍スタックが必要です。終了マーカーは、開始マーカー配置ヘクスから8水上ヘクス以内の任意の水陸ヘクス内に配置できます。
- ④ 東京急行による緊急連絡線は連合軍によって遮断されませんが、非活性 DD が連合軍の攻撃により6ステップ未満になると、両方のマーカーをマップから除去します。

11.7.2 連合軍の航空輸送



- ① 連合軍は航空輸送マーカーを2ルート分持ちます。一方には北部、もう一方には南部の表記があり、それぞれ開始／終了マーカーの計2枚になっています。
- ② 増援フェイズに、連合軍は5 CP の消費で航空輸送1ルートを確認できます（10CP 消費で同時に双方確認できます）。
- ③ 1ルートの確立のためには、開始マーカーを有効な、非阻止状態の航空基地（規模を問わず）に配置します。終了マーカーを、日本軍のタイプ F 航空マーカーから2ヘクス以内ではない、開始マーカーから8ヘクス以内の非阻止状態の友軍航空基地に配置します。
- ④ 終了マーカーまで6MP 以内で辿れるヘクス内にいる連合軍ユニットは、終了マーカーのある航空基地ヘクス同様有効になります。

※ 訳者註：中華民国最終補給源（終了マーカー + OSB + 基地ユニット）の場合、OSB のルール通り 12MP 以内で辿れば有効です。

- ⑤ 航空輸送は連絡線遮断ルールに従い敵航空ユニットにより遮断され得ます。
- ⑥ 両方の開始マーカーまたは両方の終了マーカーを同一ヘクス内に配置できません。
- ⑦ 一方の終了マーカーともう一方の開始マーカーを同一ヘクスに配置することで航空輸送の8ヘクスレンジをさらに拡張できます。

11.7.3 緊急連絡線の CP コスト

- ① 緊急連絡線確立後の各増援フェイズでは、所有陣営は同連絡線維持のため、緊急連絡線からの連絡線を引いている HQ に割り当てられた CP から2 CP 消費します。
- ② CP 消費が無ければ、即座に連絡線は消滅、マーカーをマップから取り除きます。
- ③ ユニットや軍事施設の活性化に緊急連絡線を使う場合、通常 CP に加えて追加で通常 CP と同一値の CP を消費します。

例：活性コスト2の戦闘ユニットが緊急連絡線を介して活性化する時、2 + 2 で計4 CP を消費します。

11.8. CP コスト

- ① プレイ中の各アクションにより消費される CP コストは、当該ユニット活性化のためのコストならユニットに記載されています。
- ② プレイ中その他のアクションによる消費 CP コストに関しては、両陣営のディスプレイシート上にあるコマンドポイントコスト表を参照ください。



有効な連絡線の例：

連合軍。画像左下、ヘクス 0135 にある連合軍南太平洋司令部（補給レンジ 17 ヘクス）HQ ユニットの有効です。同ヘクスの港湾は非阻止状態で、南部マップ端水上ヘクス（連合軍最終補給源）と有効だからです。

連合軍全ユニットは南太平洋司令部から 17 ヘクス以内にあり、水陸ヘクスを占めるため、0722、1134、1328 は有効です。

1134 との連絡線ヘクス列に障害はありません。

1328 も障害はクリアされています。なぜなら当該ヘクスの 1 ヘクス手前で敵 1427 航空ユニットの航空 2 ヘクスゾーン内に入るため、連合軍連絡線の通過ができなくなります。本来なら連絡線はそのヘクスで遮断されますが、しかし同時に友軍 1330 タイプ F 航空ユニットの航空 2 ヘクスゾーン内でもありますので、この問題はクリアされます。

0722 への連絡線は障害がありません。

0223 の連合軍地上ユニットは有効な港湾から 12MP 以内のため有効です。

0922 の OSB と 0135HQ はちょうど 17 水上ヘクスの距離ですが、0922 は港湾用地です。基地ユニットがないため港湾になれません（停泊地の状態）。よって 0135 の HQ とは水上を介して直接有効ではありませんが、0722 から陸上 12MP 以内の連絡線が有効です。

0922 の OSB は 1121 の連合軍地上ユニットを有効にします。0722 の OSB から 20 水上ヘクス以内に 1618 連合軍地上ユニットがいますので、日本軍海軍ユニットが 1523 と 1623 にいなければ、水上から有効になり得ます。

0135 の HQ から 1426 の連合軍小規模基地ユニットへの水上連絡線は、敵の航空 2 ヘクスゾーンが 1427 から伸張してくるので、1 ヘクス手前で通過禁止になります。1426 に連合軍タイプ F 航空ユニットがいれば、相殺できました。

2432 の日本軍 HQ ユニットの（南洋司令部）は日本軍最終補給源（最低 1 工業ポイントを持っている内地工業地帯ヘクス）との連絡線は有効です。

日本軍 HQ ユニットの 15 補給レンジを持ちます。

1432 と 1630 は有効になります。

1432 の日本軍タイプ T 航空ユニットの 2 ヘクスゾーンでは連合軍航空 2 ヘクスゾーンを相殺できません。タイプ F ではないからです。従って緊急連絡線ルール（東京急行）を用いない限り、日本軍 HQ と 1134 との間に連絡線を有効にできません。

日本軍は 1630（開始）と 1134（終了）の間に緊急連絡線ルールを適用します。最大水上 8 ヘクスまでの経路を遮断できません。こうして 1134 の日本軍は有効化します。

ノート：水上連絡線と陸上連絡線の複数の組み合わせで遠隔地の内陸部にまで到達できる OSB のチェーンによる連絡線が構築できます。

12. 孤立状態

- ① プレイ中、ルールで有効な連絡線の必要なとき、連絡線が有効では無い戦闘ユニットは、孤立状態です。
- ② 孤立状態の戦闘ユニットは活性化できません。
- ③ 孤立フェイズ⑧に孤立状態の地上、航空ユニットは孤立損耗します。
- ④ 孤立判定（孤立の戦闘強度判定）は1ユニット毎に判定されます。また失敗時の1ステップロスも1ユニット毎に発生します。

12.1. 航空ユニットの孤立

- ① 2航空ステップ以上を持つ航空ユニットが孤立フェイズに孤立状態の時、1ユニットにつき1航空ステップ損失します。
- ② 補充フェイズ⑫に孤立状態の航空ユニットは補充を受領できません。

12.2. 半壊地上ユニットの孤立

- ① 半壊状態の地上ユニットが以下の条件を満たすとき、孤立判定せねばなりません。
 - a, 今現在が孤立フェイズである。
 - b, 2兵力ステップ以上を持つ
- ② 当該地上ユニットが戦闘強度判定に失敗すると、1ユニットにつき1兵力ステップ喪失します。
- ③ 回復フェイズに孤立状態の半壊地上ユニットは、回復判定（回復の戦闘強度判定）ができません。
- ④ 補充フェイズ⑫に孤立状態の半壊地上ユニットは、補充を受領できません。

12.3. 通常地上ユニットの孤立

- ① 孤立フェイズに孤立状態の地上ユニットは孤立判定（孤立の戦闘強度判定）せねばなりません。失敗すると半壊します。
- ② 補充フェイズ⑫に孤立状態の地上ユニットは補充を受領できません。

12.4. 海軍ユニットの孤立

- ① 海軍修理フェイズ⑪に（孤立フェイズでは無しに）孤立状態の海軍ユニットは、蓄積されたヒットを取り除けません。

13. 戦略輸送

13.1. 戦略輸送手順

- ① 戦略輸送フェイズに於いて、両陣営は地上ユニットと航空ユニットを再配置します。いずれも連絡線の有効な港湾から港湾へ戦略輸送できます。
- ② 戦略輸送は以下の手順に従います。
 - a, 【起点】地上、航空ユニットは戦略輸送フェイズ開始時点で、連絡線の有効な、非阻止状態の友軍支配下港湾ヘクスにいない限りはなりません。
 - b, 【侵入禁止】地上、航空ユニットは、連続した水上ヘクスの連なりに沿って移動します。この時、敵航空2ヘクスゾーン内には侵入できません。
 - i, 連絡線の有効な敵海軍ユニットのいるヘクスまたは敵潜水艦3ヘクスゾーン内は通過できます。
 - c, 【終点】地上、航空ユニットは、連絡線の有効な、非阻止状態の友軍支配下港湾ヘクス内でのみ移動終了できます。

ノート：連絡線遮断とは異なり、敵航空2ヘクスゾーンを友軍タイプF航空2ヘクスゾーンで相殺できません。戦略輸送は安全の担保された戦線後方での移動であり、ユニットを競合ヘクスにねじ込む手段では無いからです。そしてそれは通常の移動手段が担っています。

13.2. 戦略輸送能力

13.2.1 連合軍輸送能力

- ① 連合軍は1戦略輸送フェイズにつき、3個師団相当まで戦略輸送できます。

13.2.2 日本軍輸送能力

- ① 日本軍は1戦略輸送フェイズにつき、1個師団相当まで戦略輸送できます。

13.2.3 師団同等性

- ① 1個師団相当の輸送能力を用いることで、以下のユニットを輸送できます。
 - 1個師団 = 3個連隊／旅団
 - = 9個大隊
 - = 9個航空ステップ

13.2.4 戦略輸送の辺境制限

- ① 以下の地域の戦略輸送は、陸上輸送ルートかあるいは平地のみを用いて1個師団相当のみ輸送できます。
 - a, インド国内
 - b, ラングーンと中華民国間
 - c, オーストラリアのケアンズ南部

13.2.5 大破した大破属性艦の輸送

- ① 大破した大破属性艦（以後大破艦）も戦略輸送できます。ただし、敵潜水艦哨戒10ヘクスエリア内に侵入した場合、敵潜水艦により攻撃され得ます。

ノート：HQユニットは戦略輸送できません。

14. 増援

- ① 上級シナリオでは、各陣営は増援フェイズ⑩に増援を受領します。ユニットの種類により以下に従います。

14.1. 日本軍潜水艦

- ① 増援の日本軍潜水艦ポイントは2個の潜水艦HQのいずれかに即座に割り当てられます。いずれの潜水艦HQもマップ上に無い時、その増援の潜水艦は失われます。

14.2. 連合軍潜水艦

- ① 増援フェイズに連合軍は増援の配置と既にプレイ中の潜水艦の再配置の両方ができます。この時以下のいずれかを選択します。
 - a, 【通商破壊と哨戒任務に配置】
増援潜水艦の一部を通商破壊任務に配置し、総合記録トラック上のマーカーに反映させる。残りを哨戒任務に割り当てる。
※ 哨戒任務に割り当てられた潜水艦ポイントは任意の潜水艦HQに割り当てられ、さらに指揮下の潜水艦哨戒ユニットに割り当てられます。
 - b, 【哨戒任務のみに配置】
増援潜水艦の全てを哨戒任務のみに配置する。既に通商破壊任務に配置されている潜水艦を何ポイントでも哨戒任務に再配置できる。
 - c, 【通商破壊のみに配置】
増援潜水艦の全てを通商破壊任務のみに配置する。既に哨戒任務に配置されている潜水艦を何ポイントでも通商破壊任務に再配置できる。

14.3. 戦略爆撃ポイント（連合軍のみ）

- ① 増援の戦略爆撃ポイントは、増援スケジュールで指定された戦略爆撃機マーカー（第20または第21爆撃集団）に配置されるため、総合記録トラック上の付合する戦略爆撃ポイントマーカーに反映させます。
- ② 指定が無ければいずれかの戦略爆撃機マーカーに配置できます。

14.4. 戦略爆撃機マーカー（連合軍のみ）

- ① 連合軍は増援フェイズに以下のいずれか1項目をプレイできます。
 - a, 連合軍がマップ上に戦略爆撃基地を持つ場合、増援の戦略爆撃機マーカーを戦略爆撃基地ヘクスに配置する。
 - b, 持っていない場合、連合軍ディスプレイシートの戦略爆撃ボックスに増援のマーカーを配置する。

- c, マップ上の戦略爆撃基地に既にある戦略爆撃機マーカーを戦略爆撃ボックスに移す。
- d, 逆に、戦略爆撃ボックスからマップ上の戦略爆撃基地にマーカーを移す。

14.5. 商船ポイント（日本軍のみ）

- ① 増援の商船ポイント（MSP）は 1 MSP につき 3 CP で購入できます。
- ② MSP を購入したら、日本軍ディスプレイシート上の商船トラック上のマーカーに反映します。
- ③ 増援登場月に購入されなかった MSP はプレイから永久除去されます。

14.6. HQ と潜水艦 HQ

- ① HQ を増援として配置、または自発的／強制的解散により再配置するとき、最終補給源まで連絡線の有効な、非阻止状態の友軍支配下港湾に配置できます。
- ② 潜水艦 HQ とスタックした基地ユニットが阻止状態になった結果、または自発的に除去された、または増援の潜水艦 HQ は 25CP のコストで連絡線の有効な、非阻止状態の友軍支配下港湾に配置できます。

14.7. 地上ユニット

- ① 増援の地上ユニットは、連絡線の有効な、非阻止状態の友軍 HQ のある港湾ヘクスに配置できます。
- ② 1 ヘクスにつき 1 陣営 48 ステップ以内のスタック制限は常に有効です。

14.8. 海軍ユニット

- ① 増援の海軍ユニットは、連絡線の有効な、非阻止状態の友軍 HQ のある港湾ヘクスに配置できます。

ノート：以下のユニットも全て増援フェイズに投入できます。
 修理から復帰する海軍ユニット
 補給欠乏期間の非活性化優先順位のための除去から復帰する海軍ユニット
 自発的／強制的解散から復帰する HQ ユニット

14.9. 航空ユニット

- ① 増援フェイズに投入される航空ユニットは、航空母艦の海軍ユニットの増援に伴って登場するとき、または戦略爆撃、ドゥーリットル空襲で登場するユニットのみです。
- ② 新たな航空ユニットの増援は全て補充から構築されます。
- ③ 一部のシナリオでは航空ユニットは補充ステップとして使用可能です。

15. 海軍修理

- ① 損傷した海軍ユニットのはほぼ全ては、以下に説明するように、修理、再編成、増援のいずれかにより完全に、または少なくとも一部ステップを取り戻せます。

ノート：修理と再編成は海軍修理フェイズ⑪に於いてのみプレイされます。増援は増援フェイズ⑩に於いてのみプレイされます。

15.1. 乾ドックのある港湾＝軍港

- ① 全ての修理（再編成、増援では無い）は乾ドックのある港湾＝軍港でのみプレイできます。
- ② 各陣営の軍港の位置、1 海軍修理フェイズに修理できる海軍ユニットのステップ数は以下の通りです。
- ※ 訳者註：マップ上の軍港は青い碇マークが全て四角い形状で表記されています。通常の港湾用地は丸い形状の碇マークです。
 - a, 【日本軍の軍港】
本土の、最低 1 工業ポイントを持つ内地工業地帯ヘクスに於ける修理能力は 1 海軍修理フェイズ毎に 1 ヘクスにつき 2 ヒットを取り除けます。
 - b, 日本軍が連合軍の軍港を支配したら、乾ドックを修理のため使用できますが、修理能力は 1 海軍修理フェイズ毎に非主力艦の 1 ヒットを取り除けるだけに限定されます。

ノート：CVS / CVL 改装オプションルールも参照（34.22）

- c, 連合軍の軍港は以下の通りです。

Oahu 島	(2860)
Manila	(3819)
Trincomalee	(5402)
Colombo	(5502)
Singapore	(3908)
Soerbaja	(3006)

東部、西部、南部マップ端の外側：乾ドックの港湾があるものとみなします。

- ③ 連合軍は、工兵フェイズ⑬に構築される移動式乾ドックユニットを 2 個持ちます。移動式乾ドックユニットを持つ港湾は修理能力を持つ軍港と同様の機能を果たします。
- ④ 日本軍が、連合軍移動式乾ドックマーカーのある軍港ヘクスを支配したら、乾ドックマーカーはプレイから永久除去されます。日本軍は利用できません。
- ⑤ 1 海軍ユニットから 1 ヒットを取り除くためには、当該ユニットが軍港ヘクス内で海軍修理フェイズを開始する必要があります。
- ⑥ マップ上の軍港には連絡線の有効な、非阻止状態の友軍基地ユニットが必要です。さらに以下の条件を満たす必要があります。
 - a, ヘクス内に軍港用港湾用地がある（四角形の青い碇マーク）
または、
 - b, ヘクス内に通常の港湾用地がある（丸く青い碇マーク）
- c, 連合軍移動式乾ドックユニットを持つ
- ⑦ マップ上、マップ外の連合軍軍港の修理能力は、連合軍ディスプレイシート上の連合軍乾ドック容量一覧にある通りです。
- ⑧ 各乾ドックの修理能力は、1 海軍ユニットから 1 ヒットを取り除く能力が、1 海軍修理フェイズの間に、同時に何ユニット分あるのかを表しています。従って特定の 1 海軍ユニットのヒットを複数一斉に取り除くことはできません。
- ⑨ 【連合軍マップ端ホールディングボックス】
 - a, 水上移動によりマップ端の外に退出した連合軍 TF を、東部、西部、南部の各マップ端に対応したホールディングボックス内の進入（Enter）ボックスに配置します。
 - b, 増援フェイズ⑩になる都度、ボックス内の各 TF を 1 ボックス分進行させます。
 - c, TF が“修理ボックス（Repair）”かまたは“修理または復

帰ボックス (Repair or Return) ”内で**海軍修理フェイズ** ⑩を開始すると、1 海軍ユニットにつき 1 ヒットを当該マップ外軍港の修理能力範囲内で各ユニットから取り除けます。

- d, TF が“修理または復帰ボックス (Repair or Return) ”内で**増援フェイズ**を開始するとき、他の増援と共にマップ内に復帰するか、ホールディングボックス内にそのまま留まり、修理をつづけるか選択できます。

15.2. 部分修理と完全修理

- ① 海軍ユニットには完全修理可能な艦種、部分修理可能な艦種、修理が不可能で再編成の可能な艦種があります。

15.2.1 完全修理可能な艦種

a, 【主力艦】(1 ユニット = 1 隻)

以下の艦種は撃沈されない限り、全ヒットを完全に取り除けます (完全修理)。

CV
CVL
CVS
BB
BC

b, 【特定非主力艦】(1 ユニット = 1 隻)

以下の特定の非主力艦は 1 ユニット 2 隻ではなく 1 隻で表されている艦になります。

米海軍

CA9 Houston
CA10 Wichita

英海軍

CA4 Exeter

オランダ海軍

CA1 DeRuyter
CL1 Tromp

オーストラリア海軍

CL2 Perth

日本海軍

CL4 球磨
CL8 夕張
CL15 大淀

15.2.2 部分修理可能な艦種

- ① 以下の艦種は、蓄積したヒットが艦体防御力の半数未満で済んでいる場合に限り、全ヒットを完全に取り除けます。

CVE
CA
CL

- ② 蓄積したヒットが艦体防御力の半数以上に達した場合、プレイを通して、艦体防御力の半数を超える修理は一切できません (部分修理)。
- ③ 本ルール理由は、上記非主力艦が 1 ユニット = 2 隻を表しており、艦体防御力半数以上のヒットは僚艦 1 隻の撃沈を意味するからです。

15.2.3 水上戦隊改編

- ① 以下の艦種は修理が一切できず、**水上戦隊改編** (同一艦種同士) のみ可能です。

DD
DE
APD
ST

- ② 水上戦隊改編するには、そのステップの受け渡しを互に行う全ユニット同士が、連絡線の有効な、非阻止状態の友軍支配下の同一港湾ヘクスにいない限りはなりません。

- ③ 同一港湾ヘクス内にいる同一艦種 (DD なら DD 同士で) 2 個またはそれ以上のユニット同士で、ステップの受け渡しを実行します。ステップを渡す側のユニットのヒットナンバーを増加させ、ステップをもらう側のユニットのヒットナンバーを減少させます。

- ④ もらう側のユニットは自身の艦体防御力までステップをもらえます。
- ⑤ ステップをもらう側のユニットの方が、ステップを渡す側のユニットよりも、以下の火力が**同値以下**でなければなりません。

【ステップをもらう海軍ユニット ≤ ステップを渡す海軍ユニット】

- a, 艦隊艦火力 (短距離)
b, 魚雷火力 (短距離)
c, 対潜火力

ノート：水上戦隊改編によりステップがゼロになった海軍ユニットはプレイから永久除去されます。

15.2.4 商船転用ステップ

- ① 増援をユニットではなくステップ数/ポイント数で受領するのはそれぞれ AA (水陸両方艦) と潜水艦のみです。
- ② 潜水艦増援は増援ルール (14.) で説明されています。

ノート：増援ルールに記載のあるように、潜水艦ポイントは**増援フェイズ**でのみ受領し、**補充フェイズ**⑫では受領しません。

- ③ 日本軍 AA の商船転用ステップ

- a, 日本軍が AA の補充ステップを捻出するためには**海軍修理フェイズ**⑩で以下をプレイします。
- i, 商船トラックから商船 1 ポイントをプレイから永久除去する。
- ii, 総合記録トラックから 3 CP を消費する。
- b, **補充フェイズ**⑫に於いて、連絡線の有効な、非阻止状態の日本軍支配下港湾にいる AA ユニットに、この補充ステップ (商船転用ステップ) を充当する。
- c, 日本軍商船転用ステップ諸制限
- i, 日本軍が 1 **海軍修理フェイズ**に購入できる商船転用ステップ数に制限はない。
- ii, 1 個 AA ユニットにつき艦体防御力までしかステップは充当できない。
- iii, ゲームで用意されたユニット数までしかプレイで使用できない。

- ④ 連合軍 AA の補充ステップ

- a, 連合軍が AA の補充ステップを得るためには、**海軍修理フェイズ**⑩でいずれかの HQ に割り当てられた CP のうち 3 CP を消費する。
- b, **補充フェイズ**⑫に於いて、連絡線の有効な、非阻止状態の連合軍支配下港湾にいる AA ユニットに、この補充ステップを充当する。
- c, 連合軍 AA 補充ステップ諸制限
- i, 連合軍は 1 **海軍修理フェイズ**に 3 ステップまで AA 補充ステップを購入できる。
- ii, 1 個 AA ユニットにつき艦体防御力までしかステップは充当できない。
- iii, ゲームで用意されたユニット数までしかプレイで使用できない。

16. 補充

- ① 上級シナリオの**補充フェイズ**では、各陣営は地上ユニットの兵力ステップ、航空ユニットの航空ステップの補充を受領し、補充記録シートに記録します。
- ② **補充フェイズ**で各陣営は、補充記録シートに記録された兵力／航空補充ステップを用いて、既存のユニットのステップ数を増やすか、新規にユニットを編成できます。

ノート：兵力の補充ステップまたは新規地上ユニットは、1ヘクスにつき1陣営 48 ステップのスタック制限を守らねばなりません。

16.1. 地上ユニットの補充

- ① 既存の地上ユニットは、カウンター記載の兵力ステップ数まで補充ステップを受領できますが、以下の制限に従います。
 - a, 連合軍は、適切な国籍の兵力補充ステップが補充記録シートに用意されている必要がある。
 - b, 兵力補充ステップに種類はない（歩兵、機甲、工兵）。いずれのタイプのユニットにも兵力補充ステップは受領できる。
 - c, 半壊ユニットではないこと
 - d, 地上戦継続ヘクス内ではないこと
 - e, 連絡線の有効なユニットであること
 - ② **【OSB / HQ のある港湾ヘクスなら3ステップ】**
上記①項の条件を全て満たし、なおかつ補充を受領するユニットが友軍支配下で非阻止状態の **OSB または HQ ユニットの**ある**港湾ヘクス**にいれば、1ユニットにつき**3兵力補充ステップ**まで受領できます。
 - ③ 日本軍の場合、上記②項に該当せずとも支配下の内地工業地帯ヘクスにいる地上ユニットなら補充を受領できます。
 - ④ **【OSB / HQ のある港湾ヘクスで無ければ1ステップ】**
地上ユニットが①項を全て満たしているが、②項を満たしていなければ、1ユニットにつき1ステップまでしか受領できません。
- ※ 訳者註：HQ は港湾ヘクス（港湾用地＋基地ユニット）に配置義務がありますが、OSB は緊要地勢ヘクスなら配置できます。

16.2. 戦闘強度4以下の再建

- ① 以下の条件を満たす地上ユニットは、新規のユニットをマップ上に配置できます。
 - a, ユニット記載の戦闘強度が4以下である。
 - b, 1**補充フェイズ**につき、3兵力補充ステップ（連合軍の場合適切な国籍）まで用いて再建して良い。
 - c, 再建する各ユニットの兵力ステップ上限は守ること。
- ② 新規に再建された地上ユニットは、以下の条件を全て満たすヘクスに配置できます。
 - a, 連絡線の有効で非阻止状態の友軍支配下港湾ヘクスである
 - b, OSB または HQ がヘクス内にある
 - c, 日本軍の場合上記 b, 項の代わりに内地工業地帯ヘクスでも良い

ノート：戦闘強度4以下の地上ユニットの再建は、主として工兵ユニットを復活させるために有用です。

16.3. 航空ユニットの補充

デザインノート：1942 年に始まる連合軍の攻勢の勢いに貢献した主な要因の一つに、日本軍機操縦士の補充の質的低下と、米軍機操縦士の質的向上が挙げられます。戦前の日本軍操縦士、とりわけ海軍機操縦士の訓練システムは、信頼に足るバックアップを育成しない、現場にいる第一線のエリート頼みの編成につながっています。この脆弱なエリート編成は通常の作戦損耗、ひいてはより破局的なミッドウェイのような決定的敗北に直面すると木っ端微塵に吹っ飛ばすような有様でした。

現在進行形の戦時体制の重圧下で、この訓練過程は戦闘に投入される前に、交替する操縦士達に十分な時間と兵站支援とを与えることができませんでした。結果、日本軍機操縦士達の質は見る間に低下していき、フィリピン海海戦（俗称、マリアナの七面鳥撃ち）で目撃されたように、彼らの消耗率は更に悪化していきます。最終的には、日本軍の解決策は戦争終盤に神風特別攻撃隊を編制することに帰結します。それに引き換え、米軍の補充状況はひきつづき良好な状態を維持していました。米軍のシステムは戦争初期の退役軍人らを多数飛行教官に任命し、大規模な訓練システムを稼働させていきます。これが最終的には、訓練の行き届いた大量の航空兵、さらには改良を重ねた新型の航空機の大量生産により、日本軍を圧倒していきます。

米軍は、戦時中撃墜された操縦士を回収するため大変な労力を払ってきました。これは、潜水艦が待機していて、航空任務で損失が生じれば、一定数の航空ステップ損失を補充として戻せるルールに結実しています。

日本軍の操縦士らは、搭乗機が海上に墜落したら最期、死亡する以外に道は無く、既に述べたような絶望的に貧弱な訓練システムで育てられた補充兵を最前線に放り込みつづけるだけでした。戦争の長期にわたり、多くの日本の非常に技量の優れたエリート操縦士達は、安全な日本本土に帰国して優秀な教官となり、秀でた弟子達を大量に育成する道を断たれていました。代わりに彼らに用意されていたのは、海に墜落すればそのまま救助されることなく戦死する道だったのです。航空ユニットに記された航空練度は、2種類の品質の総合評価です。即ち、一つは航空機の品質評価～戦争初期に於いてはゼロ戦とワイルドキャットの質的な差異～。もう一つが操縦士練度の品質評価です。

本作の補充ルールは、両陣営共に、航空機の補充搭乗員と新規に生産される航空ユニットの質を自身で決定できます。日本軍プレイヤーが損失を抑え、虎の子のエリート達（航空練度 L 2）の航空部隊を適切なタイミングで編隊に分散させ、さらには交代要員に十分な訓練を施すことさえできれば、歴史書に書かれた日本軍の様な惨状はおそらく改善されることでしょう。

連合軍プレイヤーが頭を悩ませる問題点としては、初期の損失により、史実で経験したよりも、大幅に高い割合で交代要員を動員せざるを得ない事態に追い詰められた場合のみです。本作 *Pacific War* には意図的な生産システムこそ用意してありませんが（多くのデザイナーにとってほぼ必須のようです）、以下の航空補充ステップルールは、プレイヤー諸氏が自身の航空ユニットの種類と質を決定できる唯一のチャンスです（少なくとも戦略シナリオでは）。

16.3.1 航空補充ステップ

- ① 航空補充ステップは、新規の航空ユニットを生産し、既存の損傷した航空ユニットをフルの6ステップに戻すために使用されます。
- ② 上級のキャンペーンシナリオの航空補充ステップは、航空練度の航空ステップ数として指定されているか、あるいは航空ユニットのエンジンタイプと航空練度の双方で指定されているか、このいずれかです。
- ③ 戦略シナリオでは、航空補充ステップの生産と操縦士訓練ルールが用いられます。

16.3.2 HQ、OSB、内地工業地帯ヘクスでの訓練

- ① **補充フェイズ**開始時点で、以下いずれかの航空拠点ヘクスにいる航空ユニットは、1～5航空補充ステップを受領できます。
 - a, 連絡線の有効なHQまたはOSBのあるヘクス
 - b, 内地工業地帯ヘクス
- ② 神風特別攻撃隊ユニットについては28.20.を参照してください。
- ③ さらに**補充フェイズ**に於いて、以下のヘクスに新規の航空ユニットを1～6航空補充ステップで生産できます。
 - a, 連絡線の有効なHQまたはOSBのあるヘクス
 - b, 内地工業地帯ヘクス内の航空基地または航空母艦
- ④ シナリオ指示で使用可能な航空補充ステップが、特定の航空ユニットタイプとして指定されていないとき、プレイヤーは、航空補充ステップで生産する航空ユニットのタイプを自由に選択できます。

16.3.3 HQ、OSB、内地工業地帯ヘクス以外での訓練

- ① **補充フェイズ**開始時点で、以下の条件を全て満たすヘクスの航空拠点1ヘクスにつき、1航空補充ステップを受領できます。
 - a, 受領する航空ユニット側のヘクスには、連絡線の有効なHQ、OSBが存在しない。また内地工業地帯ヘクスでもない。
 - b, 受領する航空ユニットのいるヘクスが、連絡線の有効なHQ、OSBまたは内地工業地帯ヘクスのいずれかと連絡線が有効である。
 - c, 上記a, bの間に航空中継拠点(16.8.を参照)がある。
- ② HQまたはOSBの存在しない、内地工業地帯以外のヘクスでは新規の航空ユニットを配置できません。

16.3.4 航空練度

- ① 新規に生産する航空ユニットと、そのために使用される航空補充ステップの航空練度は同値になります。
- ② L2航空ユニットはL2航空補充ステップのみ受領できます。
- ③ L1航空ユニットは、任意の航空練度の補充ステップを受領できますが、1**補充フェイズ**毎に、補充前の残余ステップ数の半数を超過する数のL0ステップを受領すると、L1からL0に劣化します。(航空ユニットをL0ユニットに置き換えます)
- ④ L0航空ユニットはいずれの航空練度の補充ステップでも受領できますが、常にL0のままです。
- ⑤ 航空ユニットの航空練度は、より高い航空練度の航空補充ステップを受領しても上昇しません。

16.4. 戦略シナリオ訓練期間ルール

- ① 戦略シナリオに於いては、航空補充ステップはシナリオの指示に従い受領します。
- ② 各航空補充ステップの航空練度は、使用されることなく補充記録シート上で訓練に費やされた月数により決定されます。
- ③ **【訓練期間12ヶ月以下】**
シート上で訓練期間が12ヶ月以下のままプレイに登場させると、任意のエンジンタイプのL0航空補充ステップになります。
- ④ **【訓練期間13ヶ月～24ヶ月】**
シート上で訓練期間が13ヶ月～24ヶ月をかけてプレイに登場させると、任意のエンジンタイプのL1航空補充ステップに成長しています。
- ⑤ **【訓練期間25ヶ月以上】**
シート上の訓練期間が25ヶ月以上費やしてプレイに登場させると、任意のエンジンタイプのL2航空補充ステップに成長してくれます。
- ⑥ **【最低3ヶ月】**
神風特別攻撃隊以外の全ての航空補充ステップは、プレイ登

場前に最低でも3ヶ月はシート上で訓練期間が必要となります。

例：1942年7月受領の航空補充ステップは1942年10月終了まで(3ヶ月後に相当)補充記録シート上に留まらねばなりません。

- ⑦ 神風特別攻撃隊ユニットについては28.20.を参照してください。
- ⑧ **【補充を出すなら訓練期間最長のステップから出す】**
補充を出すときは、補充記録シート上で複数の航空補充ステップが訓練中の時は、その中で最も訓練期間最長のステップから優先的に補充に出さねばなりません。各1ステップがどのぐらい長く補充記録シート上で訓練してきたかは、訓練開始の月ナンバーから今現在の月ナンバーを差し引いて調べます。

例：1942年11月(月ナンバー33)が現行月です。
1942年2月(月ナンバー42)から訓練開始したステップA、
1941年12月(月ナンバー44)から訓練開始のステップBがあるとき、どうしても補充ステップが必要になったら、
Aが42-33で9ヶ月間、Bが44-33で11ヶ月間訓練中です。Bから最優先に送り出さねばなりません。ステップBの航空練度はL0です。

16.5. 日本軍L2飛行教官就任

- ① **補充フェイズ**に於いて日本軍は、連絡線の有効な航空拠点にいるL2航空1ステップを取り除く毎に、補充記録シート上で現在訓練中のL0ステップ2個をL1に即引き上げて補充ステップとしてプレイに登場させることができます。
- ② この時のL0ステップは、L0の中で最も訓練期間の長いステップから選ばねばなりません。
- ③ 除去したL2ユニットのエンジンタイプと異なるタイプのステップにできます。
- ④ L0ステップは少なくとも3ヶ月間訓練しているステップでなければなりません。

16.6. 連合軍訓練期間ボーナス

- ① 1943年2月から1945年7月まで、受領する全ての連合軍航空補充ステップは航空機の優れた品質を考慮し、訓練期間に6ヶ月を加算します。
- 例：1944年3月(月ナンバー17)が現行月です。
1942年8月(月ナンバー36)に訓練開始したステップをプレイに出すことに決定しました。
 $36 - 17 = 19$ 。これに+6で25です。L2ステップとしてプレイに登場できます。

16.7. 空戦空襲時の航空練度上昇

- ① 空戦の一番機(後続機は不可)または空襲、機銃掃射の各航空ユニットによる**航空射撃DRで0を出した時**、彼らの航空練度がL0またはL1だったならば、彼らは航空練度1レベルアップの資格を得ます。
- ② 資格を得た航空ユニットは、当該航空任務で強制帰投の可能性がなくなった瞬間、即座にレベルアップします。
- ③ L0はL1にアップします。L1はL2にアップします。L2に効果はありません。
- ④ 1航空任務フェイズにつき、各1ユニットが1レベルのみアップの可能性を持ちます。
- ⑤ 同一エンジンタイプに航空練度のレベルアップしたユニットがゲームに用意された範囲でもう無いとき、レベルアップは無効になります。

※ Board Game Geek上に於けるMark Herman氏による明確化を反映させてあります。要は空戦の一番機か、空襲任務の各ユニット、いずれかのダイスロールでゼロを出し、強制帰投せずに済んだ航空ユニットは資格を得ます。

16.8. 航空中継拠点

- ① 既に 16.3.3 で触れたように、以下 a, b 項の間には**航空中継拠点**が存在しない限り、a, ヘクス内の航空ユニットは1航空補充ステップを受領できません。
 - a, 受領する航空ユニット側のヘクスには、連絡線の有効な HQ、OSB が存在しない。また内地工業地帯ヘクスでもない。
 - b, 受領する航空ユニットのいるヘクスが、連絡線の有効な HQ、OSB または内地工業地帯ヘクスのいずれかと連絡線が有効である。
- ② 航空中継拠点とは、上記のヘクス a とヘクス b 間に位置した航空拠点のことです。その互いのヘクス距離は、これから補充1ステップを受領する航空ユニットの航空レンジ範囲内に収まっていなければなりません。航空中継拠点は a, b 間に複数あっても構いません。
- ③ 航空中継拠点が無い場合、ヘクス a 側では航空補充1ステップを受領できなくなります。

16.9. 地上ユニットの分派と再統合

- ① 補充フェイズに於いて、米軍と日本軍の地上ユニットで戦闘強度6以上の師団は連隊を分派する能力を持ちます。米軍以外の連合軍国籍地上軍ユニットはできません。
- ② 分派は、親ユニットのいるヘクス内に分派ユニットを新たに配置し、その分派ユニットの兵力ステップに等しいヒットナンバーを親ユニットに新たに配置します。
- ③ 再統合するには、分派ユニットと親ユニットを同一ヘクス内にスタックさせます。分派ユニットをマップ上から取り除き、同時に分派ユニットの持っていた兵力ステップに等しいヒットナンバーを親ユニットからは取り除きます。
- ④ 分派ユニットが除去された場合、再度親ユニットを**補充フェイズ**で分派することにより、分派ユニットを再利用できます。これらのユニットを各陣営のプレイヤーディスプレイシートの“ユニット分派”スペース内とマップ上で配置をやりとりします。
- ⑤ シナリオで増援指定されていた分派ユニットが、既にマップ上で分派により使用されていた場合、シナリオの指示の方を無視します。
- ⑥ 分派の結果、親ユニットが兵力ステップゼロになると、親ユニットを**プレイから永久除去**します。

ノート：同一**補充フェイズ**に於いて、親ユニットの分派による兵力ステップ減少は別途、兵力補充ステップの受領により元に戻せます。

- ⑦ 米軍の第1, 第2, 第3海兵師団は、利用可能な3個海兵連隊のうち1個以上の連隊（戦闘強度8、兵力ステップ3）を分派できます。
- ⑧ 米軍の戦闘強度6以上の歩兵師団は、利用可能な歩兵連隊（戦闘強度6、兵力ステップ3）のうち1個以上の連隊を分派できます。
- ⑨ 日本軍の戦闘強度6以上の歩兵師団は、利用可能な歩兵連隊（戦闘強度6、兵力ステップ3）のうち1個以上の連隊を分派できます。
- ⑩ 日本軍の戦闘強度7以上の歩兵師団は、利用可能な歩兵大隊（戦闘強度7、兵力ステップ1）のうち1個以上に分派できます。
- ⑪ 米軍と日本軍、各陣営ディスプレイシート上のユニット分派ボックス内にユニットカウンター画像付きで、未使用時の分派ユニットを待機する所定位置が用意されています。

17. 工兵



- ① 両陣営は**工兵フェイズ**⑬に於いて以下をプレイできます。
 - a, 基地ユニットの構築と修復
 - b, 補給中継拠点（OSB）の構築と修復、自発的撤去（11.3.1）
 - c, 共栄圏資源ヘクスの修復
 - d, **構築マーカーの修復**（17.8.ノートの記載からの類推です）

17.1. 工兵ユニット

- ① 工兵ユニットを必要とする全ての軍事施設の構築の際には、以下の制限が課されます。
 - a, **工兵フェイズ**の開始時、構築作業する工兵は連絡線が有効であり、なおかつ半壊状態でない必要があります。
 - b, 構築マーカーとスタック中の工兵ユニットが、地上戦闘（攻撃側、防御側双方共に）に参加するかまたは何らかの理由で半壊状態となったとき、構築マーカーは除去され、構築途中の軍事施設は最初から全て構築をやり直させねばなりません。

- ※ 訳者註：Board Game Geek に於ける質疑応答による補足を付けます。構築マーカーの修復の際には、そもそも構築マーカーを配置しつづけること自体に工兵ユニットは必要です。
- a, 連絡線の有効な、半壊状態では無い工兵ユニットが当該ヘクス内に必要なケース
 - i, 小規模基地ユニットの構築
 - ii, 小規模基地ユニットの大規模基地への拡張構築
 - iii, 共栄圏資源ヘクスの修復
 - iv, 連合軍移動式乾ドックの構築
 - b, 工兵ユニットが当該ヘクス内に必要の無いケース
 - i, 基地ユニットの修復（規模を問わず）
 - ii, 補給中継拠点（OSB）の構築と修復

17.2. 航空基地と港湾修復

- ① ヘクス内の基地ユニットが阻止状態に陥ると；
 - a, ヘクス内に飛行場用地があるなら、ヘクス内の航空基地が阻止状態に陥ります。
 - b, ヘクス内に港湾用地があるなら、ヘクス内の港湾が阻止状態に陥ります。
- ② **工兵フェイズ**開始時、連絡線の有効な、友軍支配下の基地ユニットに蓄積されたヒットマーカーと阻止状態マーカーは、所有陣営の判断で全て除去できます。

17.3. 補給中継拠点の修復

- ① **工兵フェイズ**開始時、連絡線の有効な補給中継拠点に蓄積されたヒットマーカーは、所有陣営の判断で全て除去できます。

17.4. 共栄圏資源ヘクスの修復

- ① **工兵フェイズ**開始時、阻止状態の共栄圏資源ヘクスに友軍工兵がいるならば、**ヘクス内資源ポイント値の2倍の CP**を消費することで、阻止マーカーを取り除けます。

ノート：連合軍は共栄圏資源ヘクスの破壊行為に多大な労力をつぎ込むことになるので、日本軍が阻止マーカーを取り除くためにこの行動を取る可能性は低いでしょう。

17.5. 日本軍の小規模基地構築

- ① 日本軍が小規模基地ユニットを構築するためには、以下の手順に従います。
 - a, **工兵フェイズ**開始時、敵ユニットが占めておらず、基地ユニット未設置の飛行場用地ヘクスに日本軍工兵ユニットがいなければなりません。
 - b, 日本軍は5 CP を消費して、ヘクス内に小規模面を表にした基地ユニットを配置します。その上に構築マーカーの2面を表にして配置します。
 - c, 現行月の残りの間、日本軍工兵ユニットは移動、地上戦闘に（攻撃防御共に）参加すれば構築マーカーを除去せねばなりません。

- d, 1ヶ月後の**工兵フェイズ**に、日本軍は5 CP を消費して構築マーカーを1面に裏返します。工兵はひきつづき移動と地上戦闘に関して上記c項の制約下にあります。
- e, 2ヶ月後の**工兵フェイズ**に、日本軍は構築マーカーを取り除けます。小規模基地の完成です。
- f, ヘクス内に飛行場用地があれば、航空基地として機能します。ヘクス内に港湾用地があれば、港湾として機能します。

17.5.1 飛行場用地の無い場合の基地構築

- ① ヘクス内に飛行場用地のない場合、日本軍は小規模航空基地構築に**6ヶ月**（2ヶ月ではありません）を要します。
- ② 1ヶ月毎に5 CP を消費するため、合計 30CP を必要とします。
- ③ 飛行場用地のないヘクスの小規模基地ユニットを大規模基地ユニットには拡張できません。

17.6. 連合軍の小規模基地構築

- ① 連合軍の小規模基地ユニット構築は、手順は日本軍と同一ですが、期間は1ヶ月後に完成します。最初から構築マーカーを1面で配置し、5 CP を消費します。1ヶ月後の**工兵フェイズ**に完成です。
- ② ヘクス内に飛行場用地がない場合、小規模基地ユニットの構築に**2ヶ月間**かかります。
- ③ 連合軍も飛行場用地のないヘクスの小規模基地ユニットを大規模基地には拡張できません。

デザインノート：リアリティを保つため両陣営共、Ndeni (0837) と Gardner Island (3055) には小規模基地ユニットを構築できません。水上機基地なら設置可能です。Ndeni は致命的な蚊媒介細菌の生息地であり、Gardner Island は地理的に構築が不可能です

17.7. 日本軍の小規模基地拡張

- ① 日本軍が小規模基地ユニットを大規模基地ユニットに拡張するためには、以下に従います。
- ※ 環礁ヘクスは小規模基地ユニットまでしか設置できないルールに留意。
- a, **工兵フェイズ**開始時に、敵ユニットの占めていない、飛行場用地のある陸上ヘクス内に小規模航空基地ユニットと工兵ユニットがいること。
- b, 日本軍は10CP を消費せねばなりません。消費 CP 以外は小規模基地ユニット構築時と同一です。工兵が構築途中で移動、地上戦闘に参加すれば全て最初から構築も CP 消費もやり直しになります。大規模基地ユニットは2ヶ月後に完成します。
- c, 大規模基地ユニットの完成までは、ヘクス内の基地はあくまでも小規模の航空基地のままです。

17.8. 連合軍の小規模基地拡張

- ① 連合軍が小規模基地ユニットを大規模基地ユニットに拡張するためには、日本軍と同様の手順を踏みますが、構築期間は1ヶ月のみであり、10CP を1回消費するだけの点が違います。

ノート：構築マーカーは空襲や艦対地艦砲射撃の対象になります。構築マーカーの防御力は5ヒットまでです。1ヶ月の間に5ヒットを被るとマップから除去されます。

17.9. 連合軍の乾ドック構築



- ① 連合軍の移動式乾ドックマーカーは2枚とも戦略シナリオで1943年3月増援で登場します。登場後すぐ構築のために使用できます。
- ② 移動式乾ドックマーカーの構築方法は、連合軍の小規模基地ユニットの大規模基地ユニットへの拡張と同一ですが、15CP を消費します。
- ③ 15CP 消費したら、移動式乾ドックマーカーと構築マーカーの1面をヘクスに配置します。
- ④ 現行月の間、工兵ユニットは移動、地上戦闘（攻撃、防御双方とも）に参加したら、CP 消費も構築も最初からやり直しになります。

- ⑤ 移動式乾ドックマーカーは連合軍の大規模基地ユニットの構築された港湾用地ヘクスにのみ構築できます。

17.10. 日本軍の乾ドック構築

- ① 日本軍は乾ドックを構築できません。連合軍の移動式乾ドックマーカーのある軍港を支配したら、乾ドックマーカーはプレイから永久除去されます。
- ② 日本軍はマップ上の既存の連合軍軍港を支配したときのみ、敵陣営の乾ドックを利用できます。

17.11. 敵航空基地の占領

- ① 敵航空基地ユニットのあるヘクスを攻撃、支配すると敵基地ユニットは除去されますが、この時、友軍工兵ユニットがいれば、友軍の小規模基地ユニットに即座に変換できます。敵基地が大規模でも、友軍の基地に変換後は小規模基地ユニットになります。

18. 作戦陣営決定

- ① 前回の作戦陣営が**作戦陣営会敵フェイズ**⑮中に全友軍ユニットを非活性化した場合、反応陣営は活性化せず、作戦は終了します。ルールに従い（5.C, 作戦終了セグメント参照）、プレイを再開します。
- ② 更にこの場合、以前の反応陣営は任意で作戦権の応酬を経ずに、**作戦陣営決定フェイズ**で作戦陣営に就任できます。
- ③ 以前の反応陣営が上記②項の選択権を行使したなら、任意のCP 消費を宣言できます。
- ④ この選択権を行使しないとき、通常通り以下の作戦権の応酬を経て、作戦陣営を決定します。

⑤ 【作戦権の応酬】

- a, 両陣営は秘密裏にこれから開始される作戦で自身が行使したい CP 数を決定し“競売方式”で作戦権を競り落とします。
- b, いずれかの陣営が戦略主導権を持つ場合（戦略シナリオのみ）、競り落とすための CP 数にさらに戦略主導権レベルの5倍の値を加算して有利にできます。

ノート：戦略主導権のこの追加の値は、CP の追加の獲得ではありません。あくまでも作戦権の応酬で、作戦権を競り落とすための自分の CP 値を“水増し”ができるだけです。

- c, 競り落とすための CP 数の高かった陣営が作戦権を獲得し、作戦陣営に就任、作戦を開始する義務を負います。
- d, 競り落としに用いた CP 数はそれだけ必ず消費せねばなりません。
- e, ただし、CP 数だけのユニットを必ず活性化する義務は一切ありません。“作戦権が欲しかったから、必要以上に高い CP 数で作戦権の応酬に臨んだが、それほど CP 数の高い=規模の巨大な作戦を望んでいない”場合もあります。この場合実際に活性化する友軍戦闘ユニットと HQ の CP 合計の方を低くしても全く構いません。ですが未使用のまま終わる差額の CP はそのまま消費し失われます。
- f, 競り落としの入札 CP 数が同数だった場合（戦略主導権5倍の水増し加算後）、戦略主導権を持つ陣営が作戦陣営に就任します。
- g, 入札 CP 数が同数で両陣営共に戦略主導権を持たない場合、再度紙に CP 数を書いて競り落としをプレイします。
- h, 万が一、再び同数で行き詰まったら現行月を終了します。
- i, もしも現行月が、その陣営にとって攻勢計画の月であった場合、陣営の入札 CP 数は少なくとも、攻勢計画プール内に溜めてある CP 数以上でなければいけません。
- j, 両陣営共、作戦権の応酬を辞退できます。両者辞退のときは現行月を即座に終了します。

18.1. 作戦陣営就任のルール上のメリット

- ① **【会敵フェイズの非活性化選択権】**（20.5.1）
反応陣営は自身の会敵フェイズをプレイできなくなります。作戦サイクルは省略され、次の作戦に移行します。
- ② **【日照進行権】**（26.2.）
- ③ **【フリーの1個 OSB 受領権】**（11.3.1 ①b）

19. 戦略主導権

デザインノート：太平洋戦争では戦略的に有利で主導権を握っている側に“勝利への勢い”が存在していました。この概念は、戦略主導権を持つ陣営の意志決定プロセスに対し、その勢い、無形のメリットを与えます。戦争序盤は、日本軍の快進撃がつづきます。戦前の予想を超える巨大な成功を前に、日本軍は戦略主導権を握ったと言えるでしょう。連合軍は、日本軍の「あ号作戦」（第一段作戦）に対して弱々しい反応しかできませんでした。戦争が進行するにつれ、米国は日本側の作戦に反応できるようになっていきます。そして珊瑚海海戦、ミッドウェイ海戦により、日本軍の戦略主導権の勢いを押し止めることに成功します。以後、ガダルカナルの連戦を経て米軍が主導権を握ります。戦争後半それを維持しつづけました。戦略主導権は、この勢いを反映した作戦権の応酬により、成功した作戦のもたらす相対的利点を反映するために用いられます。神風特別攻撃隊など、その他様々なゲーム機能は、戦略主導権のレベルに連動して発動します。戦争がその陣営にとって絶望の域、もしくは優位に達したとき可能となる意志決定の種類を反映しています。

19.1. 戦略主導権の記録

- ① 戦略シナリオに於いてのみ、戦略主導権レベルがゲーム全体を通してオペレーションディスプレイ上の戦略主導権トラックに記録されます。陣営は、敵海軍ユニットにヒットを与え、特定ヘクスを占領し、以下に指定する様々な行動により戦略主導権マーカーをトラック上、左右にシフトさせます。
- ② 戦略主導権マーカーがトラック上の日本軍エリアにあるなら、日本軍は、マーカーの占めるスペースの数値に対応するレベルの戦略主導権を掌握しています。
- ③ 戦略主導権マーカーがトラック上、連合軍エリアにあるなら、連合軍が、マーカーの占めるスペースの数値に対応するレベルの戦略主導権を掌握します。
- ④ マーカーがトラック上中央エリアにあるとき、両陣営共戦略主導権レベルを持ちません。戦略主導権マーカーを日本軍有利にシフトさせるときは、マーカーを右シフトさせます。連合軍有利にするときは、マーカーを左シフトさせます。

19.2. 戦略主導権の変動要因

- ① **【共栄圏資源ヘクス支配】**
敵支配下の共栄圏資源 1 ヘクスを支配する毎に、自陣営有利にマーカーを 1 スペースシフトします。
- ② **【インド降服ルール】**
インドが降服した瞬間、マーカーを右 3 スペースシフトします。（日本軍有利に）
- ③ **【中華民国降服ルール】**
中華民国が降服した瞬間、マーカーを右 3 スペースシフトします。（日本軍有利に）
- ④ **【Bangkok 占領ルール】**
日本軍が Bangkok を支配すると、マーカーを右 1 スペースシフトします。（日本軍有利に）
- ⑤ **【日本軍基地失陥ルール】**
連合軍の攻撃または日本軍の破壊により日本軍基地ユニット（規模は問わない）が除去される毎に、マーカーを左 2 スペースシフトします。（連合軍有利に）
このシフトは、シナリオを通して 1 ヘクス（飛行場用地ヘクス and/or 港湾用地ヘクス）につき 1 回のみ発生し得ます。その後の二度目の再支配などは考慮に入れません。
- ⑥ **【ドゥーリットル空襲ルール】**
連合軍がドゥーリットル空襲を開始した瞬間、空襲結果を問わずマーカーを 3 スペース左シフトします。（連合軍有利に）
- ⑦ **【ビー公ルール】**
日本本土資源レベルポイントが元の値から 10 % 低下する毎に、マーカーを左 1 スペースシフトします。（連合軍有利に）
- ⑧ **【ダウンフォール作戦ルール】**
敵支配下の日本本土内地工業地帯ヘクスを支配する毎に、マーカーを 1 スペース左もしくは右にシフトします（33.2）。
- ⑨ **【艦船ポイント陣営差】**
19.3.を参照ください。

19.3. 艦船ポイント陣営差

19.3.1 艦船ポイント

- ① 毎回の C、作戦終了セグメントに於いて、両陣営は、敵の海軍ユニットに与えたヒットナンバーを比較し合います。1 作戦中の敵海軍ユニットへのヒットナンバー合計値は、戦略主導権のシフト目的に於いて、艦船ポイントに変換されます。

撃沈した敵の艦種		獲得する艦船ポイント
a, CV	1 ユニットにつき	2 ポイント
b, BB	1 ユニットにつき	1 ポイント
c, BC	1 ユニットにつき	1 ポイント
d, CVL	1 ユニットにつき	1 ポイント
e, CVS	1 ユニットにつき	1 ポイント

敵に与えたヒットナンバー合計

- f, 連合軍が日本海軍に 10 ヒット与える毎に 1 ポイント
- g, 日本軍が連合軍海軍に 15 ヒット与える毎に 1 ポイント
（いずれも端数は無視します）

19.3.2 艦船ポイントの戦略主導権への影響

- ① 両陣営が敵に与えた艦船ポイントを集計し、高い集計値から低い集計値を差し引きします。

結果	自陣営に有利なシフト
a, 両陣営の差が 7 ポイント以上ある	3 スペースシフト
b, 両陣営の差が 4 ~ 6 ポイントある	2 スペースシフト
c, 両陣営の差が 2 ~ 3 ポイントある	1 スペースシフト
d, 両陣営の差が 0 ~ 1 ポイントある	シフト無し

19.4. 戦略主導権の獲得効果

① 【作戦権応酬 5 倍ボーナス】

戦略主導権を持つ陣営は自身の選択で、作戦権の応酬の際に“競り落としの入札 CP 数”に用いる値に**戦略主導権レベル数の 5 倍の値**を増しして提示できます。

- a, この、戦略主導権レベル数の 5 倍の値は、実際の作戦時にそれだけの CP 数を獲得できる訳ではありません。あくまでも作戦権の応酬に於いて、作戦権獲得のためだけにその提示額を増し可能にするだけです。

例：日本軍の戦略主導権レベルが 3 の時、作戦権の応酬で提示額を 15 ポイント分増し加算できます。

② 【連合軍 CP 判定 DRM】

連合軍のみが、**コマンドポイントフェイズ⑦**に於けるコマンドポイント判定のダイスロールに戦略主導権レベル数による DRM を持ちます。

- a, 連合軍が戦略主導権レベルを持つとき、レベル数の値だけ**連合軍のコマンドポイント判定ダイスロール**に DRM として加算できます。
- b, 日本軍が戦略主導権レベルを持つとき、レベル数の値だけ**連合軍のコマンドポイント判定ダイスロール**を DRM として減算します。
- c, 戦略主導権レベルが中立エリアにあるとき、連合軍の DRM は発生しません。

③ 【神風特別攻撃隊創設】

連合軍が戦略主導権レベル 2 以上を持つとき、**補充フェイズ**に於いて日本軍は、連合軍戦略主導権レベル数の最大 3 倍の値で神風特別攻撃隊ステップを生産できます。

④ 【戦略主導権陣営に対する索敵 + 1】

被索敵陣営の側が戦略主導権レベルを持つとき、索敵陣営はダイスロールに **DRM + 1** を加算せねばなりません。

20. 作戦陣営活性フェイズの活性化

- ① 作戦陣営は、**作戦陣営決定フェイズ**⑤の作戦権の応酬で CP 数を消費せねばなりません（戦略主導権ボーナス分を除く）。提示した CP 数を超過して消費はできませんが、提示した CP 数よりも、実際のプレイでユニットの方を低い CP 分までしか活性化せずにおくことも可能です。この場合、活性化のためには未使用に終わった CP 分は提示通りの数まで失われます。
- ② このフェイズに活性化する全ユニットは、（非阻止状態で同じく連絡線の有効な）HQ まで有効な連絡線が必要です。

20.1. 活性化

- ① 戦闘ユニットが全機能を発揮するには、活性化せねばなりません。非活性ユニットは以下の制限下にあります。

20.1.1 非活性地上ユニットの制限

禁止【陸上移動・陸上輸送・攻撃・陸上追撃・陸上撤退】

非活性地上ユニットは陸上移動できません。
地上戦闘で攻撃できません。
敵退却時に追撃できません。

許可【索敵・防御・対空射撃・任意退却・強制退却】

索敵、防御、対空射撃、陸上撤退はルール通りプレイできます。地上戦闘では通常通り防御、任意／強制退却できます。

20.1.2 非活性航空ユニットの制限

禁止【航空移動・空襲任務・制空任務・飛行任務・空挺降下任務】

上記は全て**航空任務フェイズ**で手番陣営側のみがプレイできる任務です。

禁止【航空迎撃】

左は**航空任務フェイズ**で非手番陣営側のみがプレイできる任務です。

許可【索敵・警戒・戦闘空中哨戒】

警戒と戦闘空中哨戒はいずれも**航空任務フェイズ**で非手番陣営側のみがプレイできる任務です。

20.1.3 非活性海軍ユニットの制限

禁止【水上移動・水上戦闘開始・水上撤退】

水上戦闘を開始できませんが、敵陣営の開始した水上戦闘では通常通り参加して艦砲射撃、魚雷攻撃、4 海軍ユニットの追加投入をプレイできます（29.）。
砲戦距離の応酬で水上撤退を選択できません。

許可【索敵・対潜攻撃・対空射撃・水上戦闘参加】

これらは通常通りプレイできます。
敵潜水艦から魚雷攻撃された場合、非活性海軍ユニットも対潜攻撃できます。

20.1.4 活性化の資格

- ① 戦闘ユニットを活性化するには有効な連絡線が必要です。
- ② 戦闘ユニットの残余ステップ数を問わず、常にユニット記載の活性コストの値に等しい CP を消費せねばなりません。
- ③ 1 戦闘ユニットは 1 カレンダー月毎に 1 回活性化できます。
- ④ 作戦陣営は、自身が作戦権を持つ作戦を終了させるためには、活性化させた全友軍ユニットを非活性化せねばなりません。
- ⑤ 秘匿させておきたい海軍ユニットを活性化したら、部隊ディスプレイから必ず TF ディスプレイに移さねばなりません。
a, 活性海軍ユニットを移した TF ディスプレイと同一番号の TF マーカーをマップ上、現在当該海軍ユニットの存在するヘクスに正確に配置します。
- ⑥ 秘匿させておきたい地上ユニット、航空ユニットを活性化したら、部隊ディスプレイ内の非活性ボックス側から活性ボックス側へ移し替えます。
a, 各カウンターを活性面の表に返します。
- ⑦ 【艦載機】
CV、CVL、CVE を活性化したら、艦載機の航空ユニットも活性面にします。追加コストはありません。

ノート：オプションルール 34.1、34.2 に従い、日本軍の KRS、S TO ユニットの活性化したら、それらを部隊ディスプレイから取り去り、マップ上部隊マーカーで表されていたヘクス内に配置します。

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

- ① シナリオ開始時、日付進行マーカーを日付進行トラック上、ゼロデイ（月開始）スペースに配置します。日付進行マーカーにカレンダー日を反映させるため、以下に指示されたタイミングに於いてのみ、正確にスペース上を進捗させます。
 - a, 【**作戦陣営会敵フェイズ**⑩】
作戦陣営水上移動マーカーが水上移動トラック上、色付きスペースに進入する都度、日付進行マーカーを日付進行トラック上 1 スペース進行させます。
 - b, 【**作戦サイクルの日付アジャストフェイズ**⑮】
日付進行マーカーを日付進行トラック上、2 スペース進行させます。
 - c, 【**ゼロデイスペース**】
日付進行マーカーが日付進行トラック上、ゼロデイスペースに進入するか通過したとき、現行レンダー月は即座に終了し、両陣営は月進行セグメント開始時に戻ります。

20.2.2 作戦単位コストと補給継続期間

- OP
BEGIN

OP
END
- ① **作戦陣営活性フェイズ**⑥の作戦開始時、作戦陣営は作戦開始マーカーを日付進行マーカーと同一スペースに配置します。
 - ② 作戦陣営は**補給継続期間**（1 作戦遂行のため活性化させたユニットが活性状態を許される期間）を CP の消費により調達＝“購入”せねばなりません。
 - ③ 【**作戦単位コスト**】
作戦陣営の 1 作戦中、活性化させた全戦闘ユニットの活性コスト合計値を**作戦単位コスト**といいます。
 - ④ 作戦陣営は補給継続期間を 2 週間（要 1 作戦単位コスト）、3 週間（要 2 作戦単位コスト）、4 週間（要 3 作戦単位コスト）の 3 種類から秘密裏に選択します。
 - ⑤ 作戦終了マーカーは 3 つあります。いずれも裏面に 1 枚は“

- 作戦終了”と記載があり、残る2枚は“ダミー”とあります。
- ⑥ 作戦陣営は日付進行トラック上、秘密裏に今現在の日付に補給継続期間の週数分だけ足した日付＝作戦終了日付のスペースに作戦終了マーカーを裏面を隠して配置します。
- ⑦ 残り2枚も裏面を隠した状態で、選択した週数とは別の週数に該当する日付スペースに配置します。
- ⑧ 【日付進行トラックの見方】円形の日付進行トラック記載の三段階の数値は、円の中心から外側に向かって、
a, カレンダー日付
b, 補給欠乏期間終了日付
c, 補給継続期間終了日付(2週日付 3週日付 4週日付)となっています。

例：カレンダー日付の7日に作戦陣営が作戦開始します。作戦開始マーカーを日付進行トラック上、下段の7日に配置します。作戦陣営は補給継続期間を3週と決定したため、本物の作戦終了マーカーをスペース内の3週目に当たる日付に配置します。スペースを参照すると(21 28 4)から中央の28日のスペースに配置すれば良いことが分かります。他の2枚のダミー作戦終了マーカーを左の値(2週後の日付)の21日スペースに、3枚目を右の値(4週後の日付)の4日スペースに配置します。現時点では、作戦陣営のみが本当の作戦終了日を知っています。日付進行マーカーが、3枚の作戦終了マーカーの配置された日付スペースに進入するか通過する都度、マーカーを表に返します。情報が“ダミー”ならトラック上から取り除きます。情報が“作戦終了”だったら、作戦陣営は即座に作戦を終了するか、追加CPの消費により**補給欠乏期間**を購入せねばなりません。

ノート：作戦陣営が作戦を終了させる唯一の方法は、マップ上の全活性ユニットを非活性化させることです。

20.2.3 補給欠乏期間と非活性化

- ① 日付進行マーカーが本物の作戦終了マーカーの置かれたスペースに進入するか通過した瞬間、現時点で未だに活性状態の全友軍ユニットの合計活性コストを追加で即座に消費せねばなりません。

※ 訳者註：本来なら、作戦終了までに全活性ユニットが非活性化状態になって作戦自体を、購入した補給継続期間内終了の手前で終わらせるゲームなのです。ところが計画にズレが生じたり、戦闘が白熱して終わらせたくてもうまく行かなくなり、結果こうした事態も生じかねない訳です。

- ② 作戦陣営は以下A, B項いずれかに従います。

A, 【未だ活性化のユニット分合計 CP コストを消費できる残余 CP を作戦陣営が持っている】

残余 CP に余裕のある限り、必ず消費して補給欠乏期間を1週分調達せねばなりません。

または、

B, 【作戦陣営の残余 CP が必要な合計 CP コストに足りない】 以下のb 1 またはb 2のいずれかを選択します。

b 1 【補給欠乏期間1週を“ツケ”で調達する】

“ツケ”で費用を調達中の間、未だ活性化のユニットは自発的には非活性化できなくなります。補給欠乏期間中、未だ活性化であるにも関わらず、必要な活性コストを消費できていないユニットは下記[20.2.3.1]項の補給欠乏損耗を1週被る対象となり続けねばならないためです。

または、

b 2 【この時点で即座に、非活性化優先順位に従う】

[20.2.3.2]非活性化優先順位に従い、未だ活性化のユニットを非活性化させていきます。残ったユニットの活性コスト合計が消費できる残余 CP に収まったら、CP を即座に消費して、補給欠乏期間を1週分調達します。

b 2 * 【優先順位に従い全ユニット非活性化できたら】

反応陣営の全ユニットも非活性化しているなら作戦終了になります。

上記b 2 *以外、いずれのケースもC, 項に進みます



- C, 即座に補給欠乏期間終了マーカーを、作戦終了マーカーの配置された日付スペースからさらに1週後の日付スペースに配置し、不要となった他の作戦終了マーカーをトラック上から全て取り除きます。

補給欠乏期間最初の1週以内に全ユニットの非活性化を、
できた場合、**D, 項に進む** できなかった場合、**E, 項に進む**

↓

※訳者註：b 1だと強制的にE, 項へ

- D, 【補給欠乏期間1週以内に全ユニットを非活性化できたら】
補給欠乏期間中の活性コストをきちんと消費できているユニットであるならば、当然自発的に非活性化していける訳です。反応陣営も全て非活性化しているなら作戦終了になります。

E, 【日付進行マーカーが補給欠乏期間終了マーカーのスペースに進入するか通過する毎に】

- a, ここからは非活性化優先順位の適用が選択ではなく強制になります。
b, 優先順位の適用で全ユニット非活性化できた時、反応陣営も全ユニット非活性化していれば、作戦終了です。
c, 未だ活性化のユニットの活性コスト合計が残余 CP に収まったら CP を消費し、この残りの活性化ユニットのために再び補給欠乏期間を1週分調達します。
d, 補給欠乏期間終了マーカーをさらに1週後の日付スペースに配置します。
e, 補給欠乏期間は本来の補給継続期間と同一の週数までしか調達できません。(補給継続期間が3週の作戦の場合、追加できる補給欠乏期間も3週までとなります)
f, 追加できる補給欠乏期間内に月またぎで**戦略セグメントのコマンドポイントフェイズ⑦**が訪れたら、再び獲得したCPで未払い分のツケを消費します。



マップ上の全ユニットが非活性化するまでE, 項を繰り返します

20.2.3.1 補給欠乏損耗

- ① 補給欠乏期間中、未だ活性化の戦闘ユニットは、**期間中の活性コストを消費済みか否かに関わりなく、補給欠乏損耗の対象**となります。

※ 訳者註：このため、活性コストを消費して自発的に非活性化できるユニットであるならば、早急に非活性化できるようにします。前記b 1ルートは1週間の間、非活性化できないため損耗が強制になる訳です。

- a, 補給欠乏期間中に未だ活性化の戦闘ユニット(地上、航空、海軍)が6ユニット以上いるとき、**作戦サイクル内の活性状態変更フェイズ⑩**が訪れる毎に、いずれか1ユニットを1ヒット損失させます。
b, 補給欠乏期間中の戦闘ユニットが5ユニット以下の場合、
i, 5ユニットなら各ユニット毎に2ヒット損失です。
ii, 4ユニットなら各ユニット毎に3ヒット損失です。
iii, 3ユニットなら各ユニット毎に4ヒット損失です。
iv, 2ユニットなら各ユニット毎に5ヒット損失です。
v, 1ユニットなら6ヒット全て損失させます。

※ **21世紀のプレイヤー諸氏へのメモ**：私は35年の歳を取り、無実のフリをしながら時間ルールを悪用する人に対しては、以前ほど寛容では無くなりました。“ルールの特権家”が時間を稼ごうと考案したあらゆる詐術を私は見聞きしてきたのです。そこで私は想像し得る限りの厳しい解決策を考案しました。本ルールは歴史的にはほとんど根拠はなく、一部の方々が“ゲームっぽい”と呼ぶ“可愛い戦術”で遊ばれる方々におあつらえ向きです。小規模の戦闘ユニットを“ワザと”活性化したままにしておくことで、次の作戦の開始まででただけ時間稼ぎをしようとする魂胆に対する追加ペナルティの理由は、それでもまだ、他の抜け穴を探して本作のシステムを操縦しようとする貴殿のチャレンジをシャットダウンするためです。部隊はすぐ消滅します。故にフルステップの駆逐艦ユニットを犠牲にしてペナルティタイムを1**作戦サイクル**追加で

購入してください。時間ルールを回避しようとするなら、私は貴殿を罰します。それが私のやり方です。警告しました。

20.2.3.2 非活性化優先順位

※ 訳者註：ツケ払いのせいで非活性化禁止のユニットもこの非活性化優先順位では非活性化を許されます。

a, 【航空ユニットの非活性化】

総活性コストが消費可能な残余 CP に収まるまで、未だ活性化の航空ユニットを非活性化します。航空母艦の艦載機は含めません。全活性化航空ユニットを非活性化しても、残る地上ユニットと海軍ユニットの CP 分が不足するときは、b, 項に進みます。それ以外は f, 項に進みます。

b, 【地上ユニットの非活性化】

総活性コストが消費可能な残余 CP に収まるまで、未だ活性化の地上ユニットを非活性化します。全活性化地上ユニットを非活性化しても、残る海軍ユニットの CP 分が不足するときは、c, 項に進みます。それ以外は f, 項に進みます。

c, 【港湾または停泊地の海軍ユニットを非活性化】

総活性コストが消費可能な残余 CP に収まるまで、港湾または停泊地に入港中で、未だ活性化の海軍ユニットを非活性化します。上記の活性海軍ユニットを非活性化しても、残る港湾、停泊地にいない海軍ユニットの CP 分が不足するときは、d, 項に進みます。それ以外は f, 項に進みます。

d, 【港湾、停泊地にいない海軍ユニット①】

港湾または停泊地におらず、敵海軍または航空戦闘ユニットから攻撃され得ないヘクスにいる海軍ユニットを非活性化してマップからいったん除去します。これにより総活性コストを消費可能な残余 CP に収めます。

この方法で除去された海軍ユニットは、現行月より3ヶ月後の月進行トラック上に配置され、同月の増援フェイズ⑩に再登場できます。

それでもまだ、敵航空、海軍ユニットに攻撃され得るヘクス内にある海軍ユニットの CP 分が不足するときは、e, 項に進みます。それ以外は f, 項に進みます。

e, 【港湾や停泊地にいない海軍ユニット②】

港湾または停泊地におらず、活性または非活性化の敵航空ユニットから2ヘクス以内、または敵海軍ユニットと同一ヘクス内にいる海軍ユニットを、総活性コストが消費可能な残余 CP に収まるまで、プレイから永久除去します。

f, 【補給欠乏期間中の制限】

補給欠乏期間中、作戦陣営は戦闘を開始できませんが、潜水艦攻撃はプレイできます。作戦陣営は、**活性状態変更フェイズ⑬**でルール通り、追加で友軍ユニットを活性化できますが、元々の**補給継続期間倍数**を消費せねばなりません。

ノート：この制限により、作戦陣営の TF は敵海軍ユニットのいるヘクスに侵入もできなくなります。適切な計画と最小限の不運で済むなら、作戦陣営は補給欠乏期間に突入せずに済みます。補給継続期間完了前に全ユニットを非活性化できるはずです。

20.2.4 反応陣営の補給継続期間

① 反応陣営が**反応陣営活性フェイズ**で友軍ユニットを活性化したら、即座に反応陣営終了マークを作戦開始マークの配置スペースから**2週先のスペース**に配置します。

② 作戦が継続される限り、反応陣営は日付進行マークが反応陣営終了マークのスペースに進入するか通過する都度、現在活性中の友軍ユニットの総活性コストを追加消費することで、向こう1週分の補給継続期間を追加調達できます。

例：作戦開始マークが7のスペースにあるとき、反応陣営は**反応陣営活性フェイズ**中、活性化した全友軍ユニットの合計活性コストを即座に消費します。反応陣営終了マークを21日のスペース（7日スペースの2週先に相当）に配置します。日付進行マークが21日スペースに進入したとき、作戦陣営側の作戦が未だ継続中なら、反応陣営は今現在活性中の全友軍ユニットの総活性コストを再度消費して、反応陣営終了マークを21日スペースから1週分追加の28日スペースに配置し直します。

- ③ 作戦陣営が最後のユニットを非活性化して作戦終了すると、反応陣営は最大5回の**作戦サイクル**を用いて友軍ユニットの非活性化をしていきます。
- ④ これら5回の追加サイクルのうち最初のサイクルでは戦闘の開始が可能です。
- ⑤ 残る4回の**作戦サイクル**では戦闘の開始以外、全てのプレイが可能です。
- ⑥ この5回のサイクル全てを使用するなら、反応陣営は追加の補給継続期間の調達が必要になります。
- ⑦ 5回の**作戦サイクル**終了時、反応陣営の未だ活性中の戦闘ユニットは前記の20.2.3の作戦陣営の補給欠乏期間ルールに従い、非活性化します。これにより活性中の反応陣営ユニットも消耗する危険性に直面します。

20.2.5 HQ 作戦コスト

① 作戦陣営が、作戦で活性化する全ユニットの活性コスト合計値に応じて、それらを指揮下に置く HQ も、HQ 自身の活性コストとして追加の CP を消費する場合があります。

a, 【作戦単位コストが0～10CP】レベル0

作戦陣営の作戦単位コスト（補給継続期間1週分の活性コスト。活性化する全ユニットの活性コストの合計値に等しい）が0～10CPまでのとき、**作戦レベル**はゼロで、HQ 作戦コストはゼロです。追加の消費はありません。

b, 【作戦単位コストが11～20CP】レベル1

作戦陣営の作戦単位コストが11～20CPのとき、作戦レベル1となります。HQ 作戦コストは、HQ ユニットに記載された活性コストの1倍を消費します。

c, 【作戦単位コストが21～30CP】レベル2

作戦陣営の作戦単位コストが21～30CPのとき、作戦レベル2です。HQ 作戦コストは、HQ ユニットに記載された活性コストの2倍を消費します。

d, 【作戦単位コストが31CP～】レベル3

作戦陣営の作戦単位コストが31CP以上のとき、作戦レベル3です。HQ 作戦コストは、HQ ユニットに記載された活性コストの3倍を消費します。

② HQ 作戦コストはあくまで1作戦単位コストを基に計算します。以下に述べる期間倍数（決定された補給継続期間の全ての週数）を加味しません。

③ 期間倍数

作戦陣営が調達できる補給継続期間は2週、3週、4週の3種類です。ここでの計算はHQ 作戦コストを加味しません。

a, 2週調達の場合

補給継続期間が2週の場合、各1ユニットの活性コストはユニット記載の額面值通りです。期間倍数は不要で、1作戦単位コストを必要とします。

b, 3週調達の場合

補給継続期間が3週になると、各1ユニットの活性コストは2倍になります。全体としては2作戦単位コストが必要となる訳です。

c, 4週調達の場合

補給継続期間が4週だと、各1ユニットの活性コストは3倍です。全体としては3作戦単位コスト必要になってきます。

④ 作戦初期コスト

作戦陣営による1作戦に必要な、**作戦陣営活性フェイズ**中に消費しておく CP（**作戦初期コスト**）は以下の通りです。

+ 1 作戦単位コスト × 期間倍数

+ HQ 作戦コスト（複数の HQ を活性化する場合それらの合計）

= 作戦初期コスト

作戦陣営が補給欠乏期間をプレイする場合は以下の通り。

+ 作戦初期コスト

+ 1 作戦単位コスト（補給欠乏期間を追加1週ごとに）

= 作戦陣営が1作戦で消費した総コスト

20.3. 反応陣営活性フェイズの活性化

- ① 反応陣営は、まだ活性化されている作戦陣営のユニットがある場合のみ、友軍ユニットを活性化できます。反応陣営にユニットを活性化する義務はありません。
- ② 反応陣営がユニットを活性化するとき、作戦陣営の決定した作戦レベルと作戦諜報局面の種類により変化します。
- ③ 反応陣営が活性化できる最大作戦レベルは以下になります。

作戦諜報局面 \ 作戦陣営の 作戦レベル	0			
	0	1	2	3
奇襲局面	0	0	0	1
迎撃局面	0	0	1	2
要撃局面 / CV 要撃局面	0	1	2	3

- ④ 反応陣営は連絡線の有効な非阻止状態の HQ からの CP を用いて作戦陣営と同一手法でユニットを活性化し、作戦レベルを上記のチャートを基に決定、HQ 作戦コストを消費します。
- ⑤ 反応陣営は、作戦陣営とは異なり作戦初期コストで期間倍率は消費しません。

+ 1 作戦単位コスト
+ HQ 作戦コスト (複数の HQ を活性化する場合それらの合計)
= 作戦初期コスト
+ 作戦陣営に応じた 3 週目 1 作戦単位コスト
+ 作戦陣営に応じた 4 週目 1 作戦単位コスト
+ 5 回の作戦サイクルのためのコスト (最大 10 日分)
= 反応陣営が敵の 1 作戦中使用した総コスト

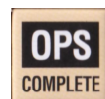
20.4. 活性状態変更フェイズの活性化

- ① 各陣営は、当該フェイズ中、最大 10CP まで消費して戦闘ユニットを追加で活性化できます。
- ② 作戦陣営がこのフェイズで活性化する各 1 ユニットの、他の当該作戦参加ユニットと同一の活性コスト×期間倍率を消費せねばなりません。

例：作戦陣営が補給継続期間 3 週の作戦を決定した場合、活性コスト 2 の地上ユニット活性化には 4 CP 必要になります。この時、活性コスト 2 の地上ユニット 3 個の活性化は禁止されます。4 × 3 = 12CP が必要になるためです。

- ③ 反応陣営のこのフェイズ中の活性化は、活性化させたい有効なユニットを CP を消費して単純に活性化させるだけです。
- ④ 作戦陣営のこのフェイズ中の活性化は、1 フェイズ中、1 HQ の指揮下にあるユニットのみに限定されますが、毎回の活性状態変更フェイズ⑬に於いて異なる HQ 指揮下のユニットを選択できます。

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；
 - a, 【選択権行使による作戦陣営会敵フェイズ⑭終了時、日付がゼロデイに進入または通過している場合】月進行マーカーを 1 スペース進めた上、気象フェイズ①からプレイを再開します。
 - b, 【日付が未だ当該月内なら】作戦陣営決定フェイズ⑮からプレイを再開します。
 - c, いずれの場合でもこれからプレイする作戦陣営決定フェイズ⑮では、旧反応陣営側に作戦権が優先的に付与されます。

20.5.2 補給欠乏期間の非活性化

- ① 各陣営共、補給継続期間を過ぎても未だ活性状態の戦闘ユニットはその活性コストを追加消費せねばなりません。
- ② 1 回の追加消費で活性期間は 1 週延長されます。
- ③ 陣営の残余 CP がこの追加消費に足りない場合、以下のいずれかに従います。(20.2.3 を参照)
 - a, 活性期間 1 週を「ツケ払い」で調達する。この時自発的な非活性化は禁止される。(1 週にわたり補給損耗を被りつづけねばならないため)
 - b, 非活性化優先順位に従い、未だ活性状態のユニットを非活性化させていき、残余 CP の消費で収まる範囲内まで減らす。収まったら追加消費する。(残っている活性ユニットは自発的に非活性化できるようになる)

20.5.3 活性状態変更フェイズの非活性化

- ① 非活性化のほとんどはこの活性状態変更フェイズ中に起きます。両陣営は当該フェイズに任意のユニットを非活性化できます。(例外：強襲上陸戦闘 23.8.4 空挺降下 28.14. 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している必要があります。
- ④ 非活性化失敗については補給継続期間 20.2. を参照ください。
- ⑤ ユニットが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⑬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. 作戦諜報

デザインノート：太平洋戦争は戦略目標達成を期して実行された戦争でした。陣営は各最高司令官の立場から軍隊とリソース（CP）を用いて、課せられた制約下で作戦を遂行します。連合軍は多種多様な無線探知、呼び出し信号解析、日本の JN25 コードの解読を表す情報ダイスロールをプレイします。情報ダイスロールの結果により作戦が奇襲か？ 迎撃か？ 待ち伏せなのか？ 決定されます。奇襲は戦争序盤、日本軍により達成され、真珠湾攻撃やフィリピン侵攻につながりました。迎撃は戦争中常に一般的に見られた軍事情勢であり、無線トラフィックの増加とセキュリティの低いコードから得られた小さな情報の蓄積で敵の作戦開始の準備が進行しつつある事が突き止められていました。迎撃局面で発生した実例は珊瑚海海戦や東ソロモンの戦いが挙げられます。要撃局面だと、日本軍主要コードが突破されたとき、または効果的無線方向探知技術の開発により発生し、ミッドウェイやフィリピン海の戦いのような決定的なターニングポイントにつながります。これらすべての諜報は反応陣営側が敵の作戦に素早く反応できるか否かを決定します。上手く行けば、作戦陣営は目標到達前に迎撃され得ます。

- ① 上級シナリオでは両陣営が作戦諜報局面の種類を決定します。
- ② 作戦諜報フェイズ⑦に於いて、反応陣営は作戦諜報テーブルを参照し、1 d 10 をプレイします。DR と現行月の自陣営の戦略諜報レベルとを交差照合します。
- ③ 作戦諜報局面の判定結果は、作戦陣営による**作戦陣営会敵フェイズ**の水上移動を強制終了させるまでは、秘匿されます。
- ④ 作戦諜報局面を判定後、反応陣営は適切な作戦諜報局面マーカーをオペレーションディスプレイ内の所定のスペース内に未探知面を表にして配置します。

22. 作戦諜報 CV 要撃局面

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

作戦諜報局面	作戦サイクル1の先攻陣営自動決定
a, 奇襲局面	自動的に作戦陣営が担当
b, 迎撃局面	DR 判定で高い値の側が担当
c, 要撃局面	自動的に反応陣営が担当
d, CV 要撃局面	”
(27.の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 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を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、活性化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 活性化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 20.2.）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(32.1.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、地上戦闘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⑩、反応陣営会敵フェイズ⑪、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⑩、反応陣営会敵フェイズ⑪**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⑩、反応陣営会敵フェイズ⑪**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⑩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⑩、反応陣営会敵フェイズ②⑨の両会敵フェイズに於ける移動の共通原則です。
- 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⑩、反応陣営会敵フェイズ②⑨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⑩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②⑨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、次のシーケンスに進みます。

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, 作戦陣営は「会敵フェイズの非活性化、選択権を行使できます(20.5.1)。これが行使されると、次の作戦権は自動的に反応陣営が獲得できます。
 - 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 の敵潜水艦哨戒 3 ヘクスゾーンへの侵入】**
TF は敵潜水艦哨戒 3 ヘクスゾーン内に侵入しても、水上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)。また敵哨戒 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、A A 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①b, 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搜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搜索弧の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の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

デザインノート：セカンドエディションでは潜水艦ルールが大変改良されています。



- ① ゲームに登場する潜水艦はユニット化されておらず、それ自体は移動しませんが、上級ルールでは**潜水艦哨戒フェイズ**⑭で各潜水艦哨戒ユニットに割り当てられます。
- ※ 日本軍 KRS、STO 潜水艦ユニットはオプションルール (34.1. 及び 34.2.) で説明されます。
- ② 日本軍は潜水艦 HQ を 2 個持ちます。連合軍は戦略シナリオでは 3 個を持ち、キャンペーンシナリオでは通例 1 個持ちます。
- ③ 潜水艦 HQ と同一ヘクス内の連絡線の有効な基地ユニットが、戦闘により阻止状態になるか除去されると、潜水艦 HQ も除去されます。次の**増援フェイズ**⑩で再配置可能です。
- ④ 両陣営は**コマンドポイントフェイズ**⑦で潜水艦 HQ を任意解散もできます。その後次のカレンダー月の**増援フェイズ**⑩でマップ上に 25CP の消費で再配置できます。
- ⑤ **潜水艦哨戒フェイズ**⑭開始時、マップ上の潜水艦哨戒ユニットをいったん全て取り除き、1 潜水艦哨戒ユニットにつき最低でも 6 潜水艦ポイントを割り当てた上、必要な活性コストを消費すれば再びマップ上に再配置できます。
- ⑥ 潜水艦 HQ に割り当てられた、非活性化の潜水艦ポイントは港湾内の他の非活性化の海軍ユニットと同様に、空襲の目標ユニットとして攻撃され得ます。水上戦闘、艦対地艦砲射撃では攻撃され得ません。

25.1. 潜水艦哨戒

- ① 上級シナリオでは**潜水艦哨戒フェイズ**に各陣営は CP の消費により潜水艦ポイントを活性化し、マップ上に配置されている潜水艦哨戒ユニットに割り当てていきます。
- ② **潜水艦哨戒フェイズ**は以下の手順に従います。
- a, 【連合軍】
先に連合軍がマップ上の潜水艦哨戒ユニットを取り除きます。
- b, **増援フェイズ**で哨戒任務に割り当てられた潜水艦ポイントは、既にいずれかの連合軍潜水艦 HQ に割り当てられ済みのはずです (14.2.)。
- c, 1 潜水艦 HQ の指揮下に、最大 8 個潜水艦哨戒ユニットを割り当てできます。
- d, 1 潜水艦 HQ 割当の潜水艦ポイントを各指揮下の潜水艦哨戒ユニットにさらに割り当てていきます。1 潜水艦哨戒ユニットに 6 潜水艦ポイントを割り当てる毎に 1 CP 消費します。(端数切上)
- ※ 訳者註：例えば 2 個潜水艦哨戒ユニットそれぞれに 7 潜水艦ポイントずつ割り当てると 4 CP 消費になります。
- e, 1 潜水艦哨戒ユニットにつき最低 6 潜水艦ポイントは割り当てねばなりません。
- f, 各潜水艦マーカーをマップ上に配置します。(潜水艦 HQ と指揮下の潜水艦哨戒ユニットの連絡線の距離は無制限ですが、5 ヘクス毎に潜水艦哨戒ユニットの**潜水艦攻撃回数**が低下します。25.2.で後述します)
- g, 【日本軍】
次に日本軍が同様の手順をプレイします。

25.2. 潜水艦の索敵と戦闘

- ① 敵移動フェイズ中、敵 TF の 1 ヘクス移動直後に当該 TF が**潜水艦哨戒 3 ヘクスゾーン**内に侵入していれば、(TF は敵哨戒 3 ヘクスゾーン内では 1 ヘクス移動をつづけねばなりません) 当該 TF は潜水艦哨戒ユニットにより索敵判定できます。
- ② 探知された場合、または既に解析面の状態で当該 TF が哨戒 3 ヘクスゾーン内に侵入してきた場合、潜水艦の攻撃を受ける可能性があります。
- ③ 潜水艦哨戒ユニットの**潜水艦攻撃回数**が最低でも 1 以上あるなら、当該潜水艦哨戒ユニットは索敵できます。
- ④ 潜水艦の索敵判定は以下に従います。
- a, 索敵チャートの夜間を用いる

- b, 同一ヘクス内を用いる
- c, “海軍ユニットを索敵する”枠を用いる
- ⑤ DR が 6 以上は索敵失敗です。また潜水艦攻撃回数が 1 未満だと索敵をプレイできません。
- ⑥ 1 **陸海移動フェイズ**中、1 潜水艦哨戒ユニットは 1 ヘクスにつき 1 回まで索敵判定できます。
- a, 同一ヘクス内に複数の敵 TF がいても 1 ヘクスにつき 1 回のみです。
- b, 【TF ワンチャンスルール】
1 **陸海移動フェイズ**中、敵 1 TF を索敵対象にできるのは、1 回のみです。同様に攻撃目標対象にできるのも 1 回のみです。
- ※ 訳者註：会敵フェイズでは潜水艦は大破属性艦への攻撃を除き、行動できません。
- ⑦ **陸海移動フェイズ**の水上移動は、2 回の海軍 1 ヘクス移動の前後に両陣営の索敵チャンスを 1 回ずつ設けたゲーム手順になっています。このため 1 潜水艦哨戒ユニットは 1 **陸海移動フェイズ**中、敵海軍ユニットの海軍 1 ヘクス移動毎に 1 回、計 2 回索敵判定できます。
- ただし敵 TF ワンチャンスルールは忘れないでください。
- ⑧ 1 潜水艦哨戒ユニットは、索敵同様、敵海軍 1 ヘクス移動毎に 1 回潜水艦攻撃できます。ただしこの場合も、敵 1 TF は 1 **陸海移動フェイズ**中、1 回のみ攻撃対象にされ得ます。
- ⑨ 探知成功している敵 TF に対し潜水艦攻撃できます。陸海移動フェイズの潜水艦攻撃は、敵海軍 1 ヘクス移動の直後にプレイします。
- ⑩ **潜水艦攻撃手順**
a, 【潜水艦ポイント ÷ (潜水艦 HQ までのヘクス数 ÷ 5)】 = **潜水艦攻撃回数**
i, 攻撃する 1 潜水艦哨戒ユニットと、マーカーを指揮下に置く友軍潜水艦 HQ の連絡線のヘクス数を 5 で割ります。
(端数切上します)
ii, 潜水艦哨戒ユニットに割り当てられた潜水艦ポイント数を上記のヘクス数を 5 で割った値で割ります。
(今度は端数切捨します)
iii, 得られた値が**潜水艦攻撃回数**です。
- 例：6 潜水艦ポイントを割り当てられた潜水艦哨戒ユニットが、連絡線を持つ潜水艦 HQ まで 30 ヘクスの距離があるとき、
 $6 \div (30 \div 5) = \text{潜水艦攻撃回数は } 1 \text{ になります。}$
もしも 31 ヘクス離れていたら、最終結果は切捨になるので、
 $6 \div (31 \div 5) = \text{潜水艦攻撃回数ゼロになります。}$
この潜水艦哨戒ユニットは索敵、潜水艦攻撃、共に不可能になります。
- b, 【潜水艦は魚雷火力“2”で潜水艦攻撃回数まで敵各 1 ユニットの 1 回の攻撃を繰り返す】
i, 航空/海軍 CRT 上で、潜水艦の魚雷火力は常に**火力 2** コラムを用います。
- ii, 【海軍/潜水艦 **魚雷火力** **海軍**】
の横列を用います。
- iii, 敵 TF 内の海軍各 1 ユニットの 1 回ずつ潜水艦攻撃回数まで**2 魚雷火力**で攻撃します。
- iv, 潜水艦攻撃回数の方が敵 TF 内の海軍ユニット数より多い場合、余剰回数分は使えずに終わります。
- ⑪ 潜水艦攻撃回数の上限値は 1 **陸海移動フェイズ**中、1 潜水艦哨戒ユニットにつき**6 まで**です。
- ⑫ 潜水艦哨戒ユニットは、敵港湾ヘクス内の非活性化海軍ユニットを潜水艦攻撃できません。水上移動していないためです。

25.2.1 【米潜水艦 Mk14 魚雷問題】

- ① 米軍の潜水艦 HQ から連絡線を設定する潜水艦攻撃は、全て米潜水艦 Mk14 魚雷問題を抱えたまま上級シナリオをプレイします。
- ② 1941 年 12 月から 1943 年 2 月までの間、この問題の影響下にある潜水艦攻撃のダイスロールに DRM + 1 加算せねばなりません。
- ③ ダイスロールが 0 の場合のみ + 1 しません。そのままクリティカル扱いとなります。

25.3. 対潜攻撃

- ① ヘクス内で最後の潜水艦攻撃のプレイされた直後、ヘクス内で生存した海軍ユニットは攻撃を被ったかどうかに関わりなく、対潜攻撃で反撃できます。
- ② **対潜攻撃手順**
 - a, ヘクス内の全 TF の全ての海軍ユニットの対潜火力を合計します。TF が異なっても合計できます。
 - b, 実際に実行された、敵の潜水艦攻撃回数と同数の対潜攻撃をプレイします。
 - c, 1 d 10 をプレイ、航空／海軍 CRT を参照します。
 - d, 【海軍 **対潜火力** 潜水艦】の横列を用います
 - e, 合計対潜火力を戦力コラムに用います
 - f, 各対潜潜水艦攻撃後、即座に潜水艦ポイント数を減らします。
 - g, クリティカルは無視します。
 - h, 潜水艦哨戒ユニットに割り当てられた潜水艦ポイントがゼロになったら、現行月の残りの間、当該マークをプレイから除去します。

ノート：潜水艦攻撃回数がゼロだったときは対潜攻撃も発生しません。

25.4. 大破艦と潜水艦攻撃

- ① ユニットの C 表記のある大破属性艦が大破状態の時、潜水艦攻撃を被るとダイスロールに DRM - 2 されます。
- ② **戦略輸送フェイズ**中、敵の大破艦が水上移動中、潜水艦哨戒ユニットから 10 ヘクス以内（潜水艦哨戒 10 ヘクスエリア内）に侵入したら、潜水艦哨戒ユニットは大破艦に対して 1 回潜水艦攻撃できます。
 - a, 索敵は必要ありません。
 - b, ダイスロールに DRM - 2 されます。
- ③ 米潜水艦 Mk14 魚雷問題による DRM + 1 加算がもしあるなら通常通り適用します。

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 **作戦諜報局面が要撃局面**（または **CV 要撃局面**）の場合、反応陣営の方が日照マーク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】** 作戦諜報局面が**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ク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の後を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クを配置します。

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ク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クは自動的に時計回りに 1 スペースだけ進みます。
- ③ 日照マーク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クを配置し直します。

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 作戦諜報局面が要撃局面（または CV 要撃局面）の場合、反応陣営が先攻陣営です。
- ② 作戦諜報局面が奇襲局面の場合、作戦陣営が先攻陣営です。
- ③ 作戦諜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 作戦諜報局面が要撃局面（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 作戦諜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 作戦諜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と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

- 50 -

例：参加航空ユニットが全てL 2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L 1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HQ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HQ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ユニットがいます。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 VS. 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 がいないか出したいくない場合、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 VS. 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 がいないか出したいくない場合、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います。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帰投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 ユニットの他機に指定する
→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はいない
 - 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向かいます。途中、また敵タイプ F のいる航空拠点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-L 1、(3) T-L 1、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 がいまして、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-L 1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。で航空統制下です。交差照合した結果、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額面值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。額面の空対空火力 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 ユニットの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。額面の空対艦火力は 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 ユニットの各 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に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**ブレイ後 (後攻陣営は、これから帰投してくる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。

※ 記者註：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 ユニットの中心で）**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 T F 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 ユニットの集めることで、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和戦術的性質は、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めます。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】**
 - a, 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。
 - b, 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】**
 - c, 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。
 - d, 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。
- ⑥ 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。
- ⑦ 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。1 d 10 で解決します。
- ⑧ 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。
- ⑨ 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にひきつづき、**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

- ① 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。
- ② 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。
- ③ 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



- ① ユニットの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。
- ② 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回のみです。
- ③ 日本軍は1海軍ユニットにつき2回まで射撃できます。
- ④ 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。
 - a, 連合軍海軍ユニットは即座に0面を配置する
 - b, 日本軍海軍ユニットは1回目で1面を配置、2回目で0面をすること
- ⑤ 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

- ① **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。
 - ② 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。
 - ③ **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。
- ④ 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。

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

29.2.7 上陸輸送の損失

- ① 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）
- ② 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）
- ③ 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 やダミーの TF マーカー（34.4.）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 TF 1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 AA 1 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

- ① 連絡線の有効な、半壊状態ではない地上ユニットは、破壊フェイズに於いて基地ユニット、共栄圏資源ヘクスに対して破壊判定を試みることができます。地上ユニットは当該ヘクス内で破壊フェイズを開始せねばなりません。またヘクス内に敵ユニットが占めていてはなりません。
- ② 基地ユニットは、自身に対する破壊判定のみできます。
- ③ 破壊判定は実行ユニットの戦闘強度判定を用います。
- ④ 判定に成功すると、基地ユニットは除去されます。共栄圏資源ヘクスには阻止状態マーカーが配置されます。
- ⑤ 1破壊フェイズに1ヘクスにつき1回のみ破壊判定ができます。

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、作戦の本質を再現する点にあります。戦闘システムは1ヶ月間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。十分な航空、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 を全て除くせねばなりません。

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（＝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, 【主力同士の間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 34.15.）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があります。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に適用します。
 - 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、非活性化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 ユニットの毎に、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。

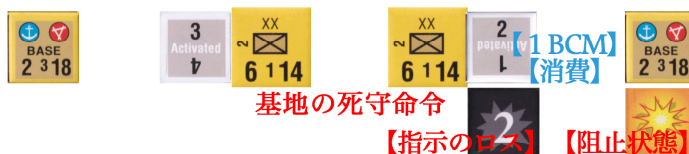
非活性ユニット退却判定禁止



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行います。
 - 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

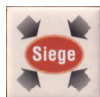
- ※ 孤立のみ各ユニット毎に判定する
- ※ 1 SL = 1 ステップロス

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。

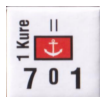
例：壊滅的な結果となった攻撃のため、連合軍は5ヒットを被っています。連合軍3個地上ユニットの残存兵力ステップはそれぞれ、主力3ステップ、2ステップ、2ステップです。最初の1ステップは必ず主力から。次に主力が残余1ステップになるまで割り当てられます。それでも未だ3ヒット割り当てねばなりません。よって他の地上ユニットに1ステップずつ割り当てます。残り1ステップはルールに則り主力ユニットを最初に除去することでようやく割当が終わります。

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2倍を被ります。3×2=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クを除去できます。失敗したら、半壊マークはそのままでユニットは非活性状態になります。

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。
- ④ 上級シナリオの活性化と非活性化の詳細は作戦陣営活性フェイズ⑬の章の非活性化（20.5.）を参照してください。

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マークは全てマップから除去されます。

32.3. 日付マークと日付トラック

- ① 1作戦中、日付進行マ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

作戦水上移動マークが水上移動トラック上、色付きスペース内に入ると、日付進行マ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

本章は上級シナリオのプレイに関係します。戦略シナリオでは、日本軍はコマンドポイント生産のため内地工業地帯ヘクスと共栄圏資源ヘクスに依存します。


33.1. 共栄圏資源ヘクス

-  ① 戦略シナリオ開始時、シナリオの指示にあるように16個の共栄圏資源ヘクスのうち、支那大陸と台湾の計4資源ヘクス（計10資源ポイント分）に日本軍支配マーカーを配置し、東南アジア一帯の12資源ヘクス（計90資源ポイント分）に連合軍支配マーカーを配置します。
- ② 日本軍地上ユニットが、連合軍支配下の共栄圏資源ヘクスを蹂躪する都度、支配マーカーを日本軍支配面に返し、戦略主導権マーカーを1スペース右シフトします。（日本軍有利に）
- ③ 連合軍地上ユニットが、日本軍支配下の共栄圏資源ヘクスを蹂躪する都度、支配マーカーを連合軍支配面に返し、戦略主導権マーカーを1スペース左シフトします。（連合軍有利に）

ノート：連合軍が共栄圏資源ヘクスを支配していても、破壊成功による阻止状態マーカー配置の効果は生じません。

- ④ 日本軍は、阻止状態でない、友軍支配下の共栄圏資源ヘクスに限り、その資源ポイントを利用できます。
- ⑤ 破壊により阻止状態にされた共栄圏資源ヘクスは、**工兵フェイズ**⑬の修復で連絡線が有効なら阻止状態を取り除けます。ただし他の修復と違い、工兵ユニットがヘクス内にいなければなりません。修復には当該ヘクス資源ポイント表記の2倍のCPを消費せねばなりません。

33.2. 日本本土内地工業地帯ヘクス

-  ① マップ全体に拡がる黒いドットの共栄圏緊要地勢とは別個の存在として、日本本土には6個の内地緊要地勢ヘクスがあります。うち、大湊以外の東京、名古屋、大阪、呉、佐世保計5ヘクスは内地工業地帯ヘクスを兼ねており、各ヘクスが独自の**内地工業地帯マーカー**を持ちます。
- ② 戦略シナリオ開始時、日本本土の内地工業地帯ヘクス全5個（計100工業ポイント分）はいずれも日本軍支配下です。
- ③ 連合軍地上ユニットが、日本軍支配下の内地工業地帯1ヘクスを支配する毎に以下をプレイします。
- a, 当該ヘクスに連合軍支配マーカーを配置する
- b, 日本軍ディスプレイシートの総合記録トラックにある、各当該ヘクスに付合する内地工業地帯マーカーをトラック上から除去し、壊滅面に返してマップ上の当該ヘクスに配置します。
- c, 戦略主導権マーカーを1スペース左シフトします。
- ④ 日本軍地上ユニットが、連合軍支配下の内地工業地帯1ヘクスを奪還して支配すると、戦略主導権マーカーを1スペース右シフトします。
- a, 壊滅マーカーは取り除けません。

- ⑤ 連合軍の戦略爆撃1ヒットにつき、日本軍総合記録トラック上の目標ヘクスに付合した内地工業地帯マーカーが1減少します。
- ⑥ 日本軍は、内地工業地帯マーカーの被るヒットナンバーを修復できません。
- ⑦ 内地工業地帯マーカーがゼロになると、上記①b項を適用します。
- ⑧ 日本軍が最終補給源として利用可能な内地工業地帯ヘクスは友軍支配下で、なおかつ付合する内地工業地帯マーカーが1以上ある（＝ヘクス内工業ポイントが1以上ある）ヘクスのみです。

33.3. ソビエト連邦

- ① 連合軍ユニットが支那-ソ連邦国境線を越境してソ連領内ヘクスに侵入した、またはソ連領内ヘクスに上陸したユニットはプレイから永久除去されます。（無慈悲な抑留）
- ② 日本軍ユニットはソ連領内に侵入できません。

③


ノート：ソ連派1945年8月参戦します。ゲームでは1945年8月を扱いません。よって以下のルールは満州国に常に脅威を与えつづけたソ連邦に対処すべく、日本軍が駐屯軍を維持する必要性をシミュレートしたものです。

33.3.1 関東軍ルール

- ① **【関東軍ルール】**日本軍は支那-ソ連邦国境線ヘクスサイドから4ヘクス以内に一定数の地上、航空ユニットを配置しつづければなりません。
- ② 関東軍ルール内では、師団以外の地上ユニットは**15兵カステップ毎に1個師団相当**とされます。
- ③ 関東軍の1個師団としてカウントするためには、1個師団ユニットにつき5ヒット以下の必要があります。
- ④ 毎月指定の関東軍規模を**1個師団**または**6航空ステップ**下回る毎に、日本軍が当月プレイ可能な**CP数が3ポイント減少**します。
- ⑤ 毎月配置しつづければならない関東軍の師団数と航空ステップ数は以下の通り。
- a, 【1941年12月～1942年12月まで】
12個師団相当 30航空ステップ
- b, 【1943年01月～1943年12月まで】
15個師団相当 30航空ステップ
- c, 【1944年01月～1944年12月まで】
20個師団相当 30航空ステップ
- d, 【1945年01月～1945年07月まで】
34個師団相当 30航空ステップ

ノート：上記のリストは日本軍ディスプレイシート上の月進行トラックに記載があります。

33.4. オランダ領東インド

-  ① オランダ領東インドはジャワ島の複数ヘクスの島嶼部として定義します。日本軍がジャワ島の全ヘクスを支配し、ジャワ島に連合軍地上ユニットまたは航空ユニットのいないとき、オランダ領東インドは即座に降服します。
- ② オランダ領東インドが降服すると、連合軍ABDAHQ及び全オランダ軍ユニットがプレイから永久除去されます。

33.5. インド



- ① インドは、インドの緊要地勢（オレンジ色の★）を含む 10 ヘクスと定義します。
- ② 日本軍が 10 都市全てを支配し、地上ユニット 80 兵力ステップを西部マップ端ヘクス列 5801 ~ 5812 から退出させると、インドは即座に降服します。
- ③ インド降服はゲームに以下の影響を与えます。
 - a, 以後プレイを通して今現在及びこれから登場予定の英軍補充ステップ全てが登場しません。
 - b, インド降服時点でプレイに登場している英軍ユニットは全てそのままプレイに残ります。
 - c, 英軍の SEACHQ は**プレイから永久除去**されます。
 - d, 日本軍のマップ外に退出した 80 兵力ステップはプレイ中再度マップ内には戻れません。（インド駐留日本軍となります）

33.6. 支那

- ① 支那（中華民国及び満州国）に於ける中華民国領土は、Hanoi を除く支那緊要地勢（赤い★）とその 2 ヘクス以内の連続した陸上ヘクスと定義します。
- ② 支那に於ける日本軍ユニット活性コストは常に 3 倍に増えます（期間倍数のコスト計算の前に行われます）。支那で日本軍ユニットが消費する CP は全て支那派遣軍 HQ に割り当てられた CP から捻出します。
- ③ 日本軍が支那緊要地勢を全て支配すると、中華民国は即座に降服します。
- ④ 中華民国が降服すると、連絡線（緊急連絡線以外の）の有効でない全支那ユニット（国府軍と八路軍）は即座に**プレイから永久除去**されます。中華民国の補充は今現在及びこれから登場予定のステップ全てが登場しません。
- ⑤ 以後、中華民国の緊要地勢が連合軍に奪還、支配されてもこれらの影響はそのまま維持されます。国府軍と八路軍の永久除去されたユニットは二度と復活しません。
- ⑥ 中華民国が降服しても、日本軍は支那に駐屯軍を置く必要はありません。ただし関東軍は 33.3.ソ連邦、関東軍ルールの影響下に置かれつつづきます。
- ⑦ 中華民国降服の際、プレイから永久除去されず残存した支那の残存ユニットは他の連合軍ユニットと同等に扱われます。中華民国降服による支那ユニットの除去はプレイを通して 1 回限りです。
 - a, ただし残存支那ユニットは連合軍補充ステップを受領できません。以後新規の支那補充ステップも来ません。
- ⑧ 支那ユニットには 2 種類あります。中華民国正規軍の国府軍と共産党八路軍です。両者はスタックできません。
- ⑨ 退却により両者がスタックせざるを得ない場合、適切な退却ヘクスはありません。

ノート：国府軍航空ユニットは、国民党軍 HQ と連絡線の有効な場合のみ航空補充ステップを受領できます。

33.7. マラヤ



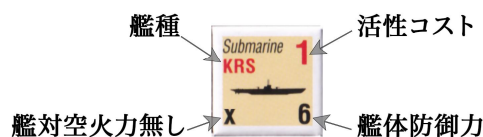
- ① マラヤ（英国領マラヤ＝現代のマレーシア）は Singapore（ヘクス 3908）から 4 ヘクス以内の連続した陸上ヘクスと定義します。
- ② Singapore が日本軍に支配されると、マラヤは即座に降服し、英軍マラヤ HQ は即座に**プレイから永久除去**されます。

34. オプションルール

本章内以下ルールはプレイに際し、各 1 節毎に個別もしくは任意に複数の節を同時採用できる仕組みとなっています。これら各 1 節＝各オプションルールの多くは、初級／中級／上級いずれのシナリオでも、両陣営同意の下に採用可能です。

34.1. 日本軍 KRS 潜水艦ユニット

日本軍 KRS 潜水艦ユニット解説

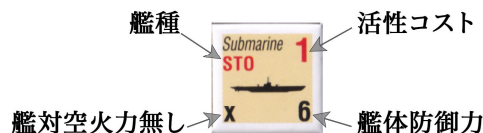


- ① 日本軍は、火力を持たない KRS 潜水艦 1 ユニットの持ちます。KRS は LRA（長距離偵察機）の特別な給油ポイントとして機能します。
- ② **【給油可能ヘクス】**
LRA 1 ユニットの、以下の全ての条件を満たすヘクスに進入した瞬間、自身が直近の飛行で使用した航空レンジが未使用の状態（＝給油で再度満タン）になり、当該ヘクスから更に自身の航空レンジ範囲内で飛行できます。
 - a, ヘクス内に KRS がいる
 - b, 浅海または制限浅海ヘクスである
 - c, いかなる敵ユニットも存在しない
- ③ 上記②項により、航空拠点を発進した LRA は 16 ヘクス以内（片道飛行）で KRS のいる給油可能ヘクスに進入し、そこからさらに 8 ヘクス以内の敵を索敵し、8 ヘクス以内でまた KRS のいる給油可能ヘクスに進入（往復飛行）、そこから 16 ヘクス以内（片道飛行）の航空拠点到達まで飛行できます。
- ④ **【KRS の CP コスト】**
日本軍は KRS の活性化に 1 CP 消費します。この 1 CP は日本軍の 1 作戦単位コストには算入しません。よってこの 1 CP 分に関しては期間倍数も消費しません。日本軍の作戦レベルは、この消費した 1 CP を無視して計算、決定されます。
- ⑤ KRS は海軍ユニットとして水上移動します。ただし友軍の 1 **陸海移動フェイズ**中、海軍 1 ヘクス移動は 2 回ではなく 1 回しかできません。
- ⑥ KRS は修復も水上戦隊改編も補充の受領もできません。
- ⑦ **【作戦終了時の停泊地蹂躪】** 作戦終了時、KRS のいる停泊地ヘクスが敵地上ユニットに蹂躪されていた場合、KRS は撃沈されます。

例：KRS はヘクス 2956（フランス軍フリゲート環礁）にあり、LRA ユニットのヘクス 2942（Wake 島）にいます。移動フェイズに於いて、LRA はフランス軍フリゲート環礁まで 14 ヘクス飛行し、フランス軍フリゲート環礁から 5 ヘクス離れた 2860（Oahu 島）を索敵します。索敵終了後、LRA は同一フェイズで 14 ヘクス飛行して Wake 島に帰投します。

34.2. 日本軍 STO 潜水艦ユニット

日本軍 STO 潜水艦ユニット解説



- ① 日本軍の STO 潜水艦は、プレイ中の通常戦闘で使用可能な火力を持ちません。
- ② STO は水上機の艦載能力を持ち、限定的な索敵をプレイできます。
- ③ **【STO の CP コスト】**
日本軍は STO の活性化に 1 CP 消費します。この 1 CP は日本軍の 1 作戦単位コストには算入しません。よってこの 1 CP 分に関しては期間倍数も消費しません。日本軍の作戦レベルは、この消費した 1 CP を無視して計算、決定されます。
- ④ STO は海軍ユニットとして水上移動します。ただし友軍の 1

陸海移動フェイズ中、海軍1ヘクス移動は2回ではなく1回しかできません。

- ⑤ STOは修復も水上戦隊改編も補充の受領もできません。
- ⑥ 【作戦終了時の停泊地蹂躪】作戦終了時、STOのいる停泊地ヘクスが敵地上ユニットに蹂躪されていた場合、STOは撃沈されます。
- ⑦ 【Panama 運河攻撃】
1941年12月開始の戦略シナリオに於いて、STOが東部マップ端の任意のヘクスにいたり、日本軍は即座にSTOがPanama 運河攻撃作戦を執行した旨、宣言できます。
- ⑧ 攻撃宣言後、日本軍は2d10をプレイします。DRがゼロのゾロ目だった場合に限り、Panama 運河の閘門は損傷し、1942年1月から12月に登場予定の全ての米軍増援ユニットは1ヶ月登場が遅れます。
- ⑨ ゼロのゾロ目以外全て失敗とみなし、STOは撃沈されます。
- ⑩ これがプレイ中Panama 運河攻撃できる唯一の機会です。

34.3. 大和と武蔵



- ① 大和と武蔵は歴史上、世界最大の戦艦であると同時に戦争期間を通して常に連合艦隊司令部としてもありつづけました。
 - ② 日本軍の作戦/反応陣営活性フェイズ
- ⑩に於いて、連合艦隊HQが活性化しなかった場合、大和と武蔵も活性化できません。
- ③ 連合艦隊HQが活性化すれば、大和と武蔵も活性化できます。

34.4. ダミータスクフォース

- ① 両陣営は作戦/反応活性フェイズに於いて、ダミーTFを結成できます。
- ② 結成でできるダミーTFの個数は当該陣営の作戦レベルにより決定されます。

作戦レベル	結成可能なダミー個数
0	2
1	4
2	6
3	8

- ③ ダミーTFは当該陣営の活性フェイズ中、連絡線の有効な、非阻止状態の港湾に配置できます。
- ④ ダミーTFは探知されると当該作戦の残りの期間、プレイから一時除去されます。ダミーは索敵できません。
- ⑤ 作戦途中にダミーTFは結成できません。

34.5. 対ベテラン空対空火力低下

- ① 空戦の際、航空練度の低い一番機が、航空練度の高い敵一番機を射撃するとき、後続機等全てのDRM適用後、双方一番機の航空練度の値の差をさらに空対空火力から差し引かねばなりません。

例：L0一番機がL2敵一番機を射撃するとき、L0一番機の空対空火力は後続機のDRMを適用後-2せねばなりません。

34.6. タイプF陸軍機航空レンジ延伸

- ① 日本軍の航空練度L2でタイプFの非艦載機(=陸軍機)航空ユニットは、制空、空襲、護衛任務に参加時、航空レンジに2追加されます。

デザインノート：ゼロ戦については、航続距離の延伸を可能にする、経験豊富な操縦士によるエンジンスロットルスキルをシミュレートしたものです。

- ② 連合軍の航空練度L2でタイプFの非艦載機(=陸軍機)航空ユニットは、制空、空襲、護衛任務に参加時、航空レンジに4追加されます。

ノート：航空レンジ延伸は、航空機の増槽をシミュレートしたものです。航空機本来の性能を超える航続距離を実現します。

34.7. 米軍タイプB航空ユニットの耐久性能

- ① 航空練度がL0~L1の全米軍タイプB航空ユニットに対する日本軍の航空射撃は、L2航空ユニットに対する射撃としてDRMを被ります。
- ② 本オプションルールは34.5節、対ベテラン空対空火力と併用せねばなりません。

34.8. 連合軍タイプB航空ユニットの索敵

- ① 連合軍タイプB航空ユニットが以下の条件全てを満たすとき、LRAとして索敵できます。
 - a, タイプB航空ユニットが活性化していること
 - b, 航空任務で航空移動していないこと
- ② 本節の連合軍タイプB航空ユニットを次節オプションルール[34.9.]のLRAとしては利用できません。

34.9. 連合軍LRA夜間空襲

- ① 連合軍LRA航空ユニットが日本軍TFを夜間探知したとき、当該LRAはこの日本軍TFに対して夜間の空襲任務をプレイできます。
- ② この夜間の空襲に対して、TF側は目標に指定された海軍ユニットのみが対空射撃できます。ただし当該LRAの探知に成功する必要なく、先に対空射撃できます。
- ③ このLRA航空ユニットは1ヒット被ると除去されます。
- ④ 敵海軍ユニットの対空射撃を生き延びると、当該LRAは航空/海軍CRTの【タイプF空襲 空対艦 海軍ユニット】の横列と火力0コラムを交差照合し、判定します。

34.10. P-51によるB-29エスコート

- ① 1945年04月に連合軍は航空ユニット(6)F-L2航空ユニットのP-51を増援として1ユニット受領します。
- ② P-51は常に活性状態化にあります。
- ③ P-51ユニットの補充はL2ステップでのみ可能です。
- ④ 戦略爆撃フェイズに於いて、目標ヘクスのいずれかに日本軍の艦載適性のない(=陸軍機)F-L1またはF-L2航空ユニットがいる場合[8.6.②日本軍防空軍ルール]、P-51は護衛任務の一番機(連合軍側に後続機はいません)として日本軍の戦闘空中哨戒との空戦をプレイします。
- ⑤ P-51は以下の使用射撃横列を用いて空戦を解決します。
【航空・統制下 空対空 CAP・航空】
P-51の護衛任務は常に航空統制下です。
- ⑥ 目標ヘクス内に日本軍防空軍ルールを適用し得るタイプF陸軍機航空ユニットがいないとき、目標ヘクス内の任意の航空基地に対して機銃掃射をプレイできます。
- ⑦ P-51ユニットは護衛任務、警戒、戦闘空中哨戒に参加できますが、空襲には参加できません。

34.11. 夜間水上戦闘

- ① 海軍ユニットの艦対艦火力は、水上戦闘ラウンド2~3に於いては、日照条件が夜間または薄暮の時、現在の戦略主導権の所有陣営に応じて修正されます。
- ② 戦略シナリオ以外の他のシナリオで本節オプションルールを採用するとき、本ルールの目的上の意味に於いて、各シナリオの戦略主導権は以下の通り規定されます。

シナリオ	戦略主導権
初級シナリオ1~4	日本軍
初級シナリオ5~8	連合軍
中級シナリオ1~3	日本軍
中級シナリオ4~12	無し
キャンペーンシナリオ1~3	日本軍
キャンペーンシナリオ4~9	連合軍

- ③ 戦略主導権をいずれの陣営が持つかによって以下に従います。
 + 1 : 当該陣営の艦対艦火力と魚雷火力を + 1 する
 - 1 : 当該陣営の艦対艦火力と魚雷火力を - 1 する

戦略主導権を持つ陣営	日本軍への影響	連合軍への影響
日本軍が持つとき	日本軍 + 1	連合軍 - 1
両陣営共持たないとき	日本軍 + 1	影響なし
連合軍が持つとき	影響なし	連合軍 + 1

34.12. レーダールール

- ① 1943 年 01 月からゲーム終了まで、連合軍の索敵判定を - 2 DRM します。
 ② 1944 年 01 月からゲーム終了まで、日本軍の索敵判定を - 1 DRM します。

34.13. 連合軍観測機ドクトリン

- ① 連合軍の観測機を持つ海軍ユニットは、連合軍が戦略主導権（レベル問わず）を持つまでは、自身の占めるヘクスを超えて索敵できません。
 ② 連合軍が戦略主導権を一度でも持つと、戦略主導権が喻え日本軍に戻った場合でも、ゲームを通して以後ルール通り観測機を使用できます。

34.14. 連合軍対潜掃討

- ① 1943 年 01 月以降、米軍 DD、DE ユニットは対潜掃討任務をプレイできるようになります。
 ② 対潜掃討任務手順は以下に従います。
 a, 連合軍陸海移動フェイズ中、米軍 DD、DE が任意の日本軍潜水艦哨戒 3 ヘクスゾーン内のヘクスに移動します。
 b, 1 d 1 0 をプレイ、DR が当該日本軍潜水艦哨戒ユニットの潜水艦攻撃回数以下であれば、DR の値に等しい攻撃回数の対潜掃討をプレイできます。
 c, 対潜掃討の戦闘解決は対潜攻撃のルールと同一です。
 【海軍】 対潜火力 潜水艦】
 の使用射撃横列を用います。
 d, 合計対潜火力を火力コラムに用います
 e, 各対潜水艦攻撃後、即座に潜水艦ポイント数を減らします。
 f, クリティカルは無視します。
 g, 潜水艦哨戒ユニットに割り当てられた潜水艦ポイントがゼロになったら、現行月の残りの間、当該マークをプレイから除去します。
 ③ 連合軍対潜掃討が終わると、日本軍が 1 回だけ潜水艦攻撃をプレイできます。生き延びた潜水艦ポイント数は問いません。喻え今当該日本軍潜水艦哨戒ユニットの潜水艦ポイントがゼロになっているとしても 1 回のみプレイできます。

34.15. 装甲優勢

- ① ゲームを通して、地上戦闘で装甲優越を持つ陣営は、地上 CRT で用いられる戦闘強度コラムを 1 コラムシフトできます。
 ② 一方の陣営のみ機甲ユニットが地上戦闘に参加しているとき、当該陣営が 1 コラムシフトできます。
 ③ 【米軍防御優勢ルール】
 攻撃側：【日本軍機甲または非機甲地上ユニット】VS.
 防御側：【米軍非機甲地上ユニット】
 米軍の“非、機甲地上ユニットが防御側の場合に限り、攻撃側日本軍の機甲ユニットの存在に関わらず、両陣営共に装甲優勢を得られなくなります。
 ④ 両陣営共に機甲ユニットが地上戦闘に参加中なら、1 コラムシフトは両陣営とも得られません。

34.16. タイプ F 警戒飛行任務

- ① エンジンタイプ F 航空ユニットに限り、警戒飛行任務に参加できます。これに参加したタイプ F 航空ユニットは、敵航空ユニットの探知に失敗しても、警戒状態からの戦闘空中哨戒をプレイできます。
 ② 以下の条件を満たしたタイプ F 航空ユニットのみが警戒飛行任務に参加できます。
 a, 先攻陣営のタイプ F 航空ユニットのみ参加できます。
 b, 航空拠点 1 ヘクスにつき 1 航空ユニットのみ参加です。
 c, 参加するタイプ F は、先攻航空任務フェイズ④に於いては航空レンジ半数以内の飛行任務のみ許されます。
 d, 当該作戦サイクル内の後攻航空任務フェイズ⑩になったら、警戒飛行任務に参加中のタイプ F は、敵後攻陣営航空ユニットの探知に失敗しても、自動的に今いる航空拠点ヘクス内で戦闘空中哨戒に参加できます。
 e, 当該航空拠点ヘクス内の他のタイプ F 航空ユニットは、通常ルール通り探知成功の場合に限り警戒状態に入り、一緒に戦闘空中哨戒に参加できます。

34.17. 日本軍大発動艇／連合軍 PT ボート

- ① 戦略輸送フェイズ⑨に於いて日本軍は 1 個師団相当までの地上ユニットを今いる水陸ヘクスから水上ヘクスサイド越しに隣接する水陸ヘクスへ 1 ヘクスのみ大発移動できます。
 ② 連合軍は毎年カレンダー月の 6 月増援フェイズ中、PT ボート配置ヘクスを受領します。連合軍は秘密裏に任意のヘクスを PT ボート配置ヘクスに指定し、記録しておきます。
 a, 日本軍が大発移動で PT ボート配置ヘクスに侵入する毎に、連合軍は記録を開示します。大発移動した日本軍地上ユニットは、PT ボート配置ヘクスへ大発移動で侵入する毎に 1 兵力ステップを損失します。
 b, 連合軍は各増援フェイズに PT ボート配置ヘクスを再配置できます。

34.18. 特殊潜航艇・甲標的

- ① 戦略シナリオ 1941 年 12 月の日本軍航空任務フェイズ中、日本軍は空襲任務で空襲開始直前に、連合軍港湾内の非活性海軍ユニットに対し潜水艦攻撃 1 回をプレイできます。

34.19. 特殊部隊



- ① 地上ユニットの兵科の一つ、特殊部隊は通常の地上ユニットとしてのプレイもできますが、襲撃任務のプレイも可能です。
 ② 特殊部隊は最大 1 ユニットの襲撃任務をプレイできます。
 ③ 特殊部隊が上陸輸送で敵地上ユニットの占める水陸ヘクスで下船した場合、または陸上ヘクスから侵入した場合、強襲上陸戦闘に於いては、特殊部隊の戦闘強度は半減しません。自動的に 0 ~ 5 の戦闘強度コラムを用いて解決します。
 ④ 戦闘解決後、特殊部隊が生存していたら、即座に輸送艦に乗船するもしくは陸上ヘクスを介して当該ヘクス内から退出せねばなりません。
 ⑤ 特殊部隊がヘクス内の全適地上ユニットを除去できたとき、ヘクス内の全軍事施設と共栄圏資源ヘクスは全て破壊に成功したものとみなされます。

34.20. Tirpitz



① 1944 年 01 月増援フェイズに於いて、日本軍が戦
略主導権を持っていると、ナチスドイツ海軍ユニット
の BB1、Tirpitz を受領できます。

34.21. Richelieu



① 戦略シナリオのセットアップ時、フランス海軍ユ
ニットの BB1、Richelieu を Nouméa (0135) に配置し
ます。

34.22. 日本軍 CVS / CVL 改装

- ① 日本軍 CVS 2 の千歳、CVS 3 の千代田は、CVL 8 の千歳と
CVL 9 の千代田に改装できます。
- ② 改装するには、日本軍は、6 ヶ月間連続で利用可能な、日本
軍支配下軍港内に CVS 1 ユニットまたは両方を配置しつづ
けねばなりません。
- ③ 当該ユニットがヒットナンバーを被っていると改装に入る前
に全ヒットナンバーを取り除いていなければなりません。
- ④ 6 ヶ月に及ぶ改装期間が何らかの理由で中断されたら、改装
は最初の 1 ヶ月目からやり直さねばなりません。

35. ソロプレイガイドライン

- ① Pacific War をソロプレイするには (ソロプレイ専用に設計
されている初級シナリオ以外)、以下の指示以外通常ルール
を用いてプレイできます。
- ② 作戦陣営会敵フェイズ¹⁸の全移動を事前に計画しておかねば
なりません。
- ③ 作戦陣営海軍ユニットは作戦諜報局面を問わず、反応陣営の
索敵成功時に限り、その事前に計画済みの移動を強制終了さ
せます。
- ④ 上級シナリオに於いては、作戦陣営海軍ユニットに対する索
敵成功後に、作戦諜報局面を決定します。
- ⑤ 作戦陣営決定フェイズに於ける作戦権の応酬は、以下の応酬
表を用います。
- ⑥ 両陣営の消費可能な CP 数の差を比較します。両陣営の差を
表す最も適切なコラムを参照します。

例：連合軍 CP が 284、日本軍 CP が 140 の時、参照コラムは 2
x になります。

- ⑦ 作戦陣営が決定したら、プレイヤーの望むだけの CP を 1 作
戦単位コストに投入し、任意の期間倍数を決定します。

ソロプレイ作戦権応酬テーブル						
CP 数の大きい陣営と小さい陣営の CP 数の差						
DIE	1-10	11-20	21-30	2 x	3 x	4 x
0-4	H	H	H	H	H	H
5	L	H	H	H	H	H
6	L	L	H	H	H	H
7	L	L	L	L	H	H
8	L	L	L	L	L	H
9	L	L	L	L	L	L
H：CP 数の大きい陣営側が作戦権を獲得する						
L：CP 数の小さい陣営側が作戦権を獲得する						

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	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 航空任務一連托生ルール [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 ④ b]
[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 ⑩] [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]
[surprise attack]
機銃掃射[raze] [2.2.2 ②] [2.3.2.1 ⑤] [28.12.② c] [16.7.①] [28.11.①]
[28.13.] [34.10.⑥]

気象フェイズ①[weather phase]

基地発進能力 [2.3.1] [2.3.2.1] [4.1.⑤] [8.2.②] [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 [10.1.① b] [17.4.] [19.2.①] [23.1.5 ② a] [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 ③ b]
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] [25.2.①②] [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 ② b] [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 ⑫⑮] [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]
[28.12.② b] [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]
航空侵犯でするルール[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

[disadvantage air mission phase] [23.8.3] [28.] [28.15.]

後攻陸海移動フェイズ⑩

[disadvantage movement phase] [23.1.] [23.8.] [23.10.]

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 ③ m]

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⑬[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⑩[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] [33.6.]
支那[china] [2.2.3 ⑧] [2.5.12.2]
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] [23.10.]
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]
スコール[squall] [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[streghth 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 determinaton 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[troup 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[troup 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]
ドゥーリットル空襲 [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[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[atrategic 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 ⑬] [4.] [11.] [17.]

【た行た】
対艦戦不能艦[no gunnery strength] [2.2.3 ⑨] [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[graound 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 ③⑤]
停泊地の蹂躪[訳者ネーミング] [5.C ②] [23.1.5 d]

【た行と】
ドゥ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 改裝[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⑩[reaction player contact phase][23.7.][24.3.3]
反応陣営活性フェイズ⑨[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]
ビーグルール[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⑤[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][25.2.⑩]
兵力ステップ[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][8.2.⑩][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]
陸路合撃[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.]

【ら行れんどうぐん】

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

© 2021 GMT Games, LLC

日本語翻訳：三島幸一

June 2, 2025

05:24:44

- 72 -