

## 目次

- 1.0 イントロダクション
- 2.0 内容物
- 3.0 配置と支配
- 4.0 勝利条件
- 5.0 プレイの手順
- 6.0 ランダムイベント
- 7.0 スタック、移動制限、基地
- 8.0 活動(Ops)
- 9.0 移動
- 10.0 戦闘
- 11.0 朝鮮戦争
- 12.0 デザイナー&ディベロッパーノート

## 1.0 イントロダクション

## 1.1 背景

「Red Dragon Rising: 中国との戦争勃発」は起こりえる中華人民共和国とアメリカ主導の同盟国との間の戦争の最初の 30 日間を扱った作戦行動を下敷きにした戦略レベルの研究である。

仮想年代はそう遠くなく、現代から 2014 年の間である。中国側プレイヤーの立場は北京の国家指導部である。一方のプレイヤーの立場は西太平洋戦域における軍事的な司令官である。

このゲームは融通がきくのでソロプレイにも適している。

(省略)

## 1.2 ゲームの規模

殆どの陸上部隊は旅団(アメリカ軍では「旅団戦闘団(BCT)」)を表している。例外として 1) シンガポール軍は 1 個の駒で表されている。2) 台湾及びフィリピン軍は軍団規模で表されている。

航空ユニットの殆どは幾つかの機種が混在する戦闘飛行隊の構成で表されている。1) その中でも多くを占める機体がユニットには印刷されている。

長距離爆撃機はゲーム上の固有のタイプであり、その他の「戦術」航空部隊と合同で作戦を行うことはできない。

海軍ユニットの殆どは作戦任務別にグループ化された艦艇を表している。米軍の CVN 及び CGN、SSGN はそのタイプが表す艦艇 1 隻を表している。その他の潜水艦は「Subron」と呼ばれる集団である。

マップ上では 1 インチが約 100 マイルを表している。

## 1.3 戦場の霧の消滅

このゲームでは、両陣営が戦時に使用可能な各種情報機関、電子戦、およびサイバー戦争の要素を考慮して、戦場の霧が全く存在しない。これは、両プレイヤーはマップ上のユニットを敵、味方、中立、スタックしている

かいないかに関係なく自由に調べられるということである。例え、米軍の増援プールの中でも自由に両陣営が確認することができる。

## 2.0 内容物

2.1 「Red Dragon Rising」にはこのルールと地図 1 枚、176 個の駒が含まれている(駒のことは「ユニット」と呼ばれる)。

プレイヤーはこの他に戦闘解決やイベントの決定のために 6 面体のサイコロが必要である。

## 2.2 地図

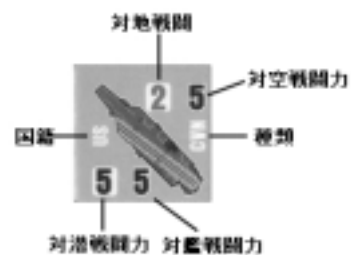
ゲームマップは、東アジア及び周辺地域での戦略的に重要な海域及び陸上エリアを強調するために作成されている。いかなる時も、ゲームに常に各ユニットは何れかの 1 つの海域か陸上のエリアにあるものとして扱われる。

## 2.3 駒

このゲームには 176 個の駒が用意されており、殆どが陸海空の戦闘部隊を表すユニットである。一部の駒は情報表示用のマーカーである。最低でもルールを 1 度通読してから注意深く駒を切断すること。ユニット角の「犬の耳」を切断しておくことでプレイ中の扱いも行きやすく見栄えも良くなるだろう。

## 2.4 戦闘ユニットの例

全ての戦闘ユニットには少なくとも 7 つの情報(多い場合には 8 つや 9 つ)が記載されている。各情報が記載されている場所は各タイプの全ユニット毎に同じように記載されている。



各ユニットでは中央にアイコンが置かれている。陸上ユニットの場合にはイラストのアイコンの代わりに NATO タイプの兵科記号が記載されている。8 つめ及び 9 個目の情報は幾つかの航空ユニットのみに存在し、それぞれ「StI: ステルス機」、「L.R: Long Range」と記載されている。

## 2.5 国籍と背景色

ユニットの国籍とゲーム中に所属する可能性がある陣営に関してはユニットの背景色で区別されている。幾つかの国家は中立の状態ゲームを開始することに注意すること。これらの国々はゲームの途中で参戦する可能性がある。

## 中国側ユニット

中華人民共和国：赤

## アメリカ及び連合国ユニット

オーストラリア：タン

日本：薄い青

台湾：灰色

アメリカ：白

## 中立国

北朝鮮：オレンジ

フィリピン：濃緑色

ロシア：黄色

シンガポール：濃い青

韓国：薄い緑

イギリス：茶色

## 2.6 国籍の略語

各ユニットには国籍の略語が記載されている。各略称の意味は以下の通りである。

Aus：オーストラリア

Jpn：日本

NK：北朝鮮

Phi：フィリピン

PRC：中華人民共和国

Ru：ロシア

SK：韓国

Sng：シンガポール

Twn：台湾

UK：イギリス

US：アメリカ

## 2.7 艦艇の種類略語

艦艇ユニットには艦を表すイラストに加えて種類を表す略語が記載されている。略語の意味は以下の通りである。

Amph：強襲揚陸艦

CVL：軽空母

CVN：米軍の原子力空母

SAG：海上活動グループ

SSK：通常推進攻撃型潜水艦

SSGN：原子力巡航ミサイル潜水艦

SSN：原子力潜水艦

## 2.8 航空ユニットの略語

航空ユニットには航空機イラストの他にそのユニットを構成する機種に関する略語(「B-2」や「F-35」「Su-27」等)が記載されている。

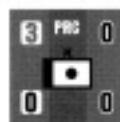
## 2.9 陸上ユニットの種類

このゲームの陸上ユニットは NATO タイプの兵科記号で種類が記載されている。陸上ユニットは更に「重部隊」と「軽部隊」の2つのカテゴリーに区別される。

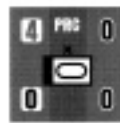
重部隊と軽部隊の区別はそのユニットの海上輸送や航

空輸送を行う際に重要である。各ユニットの意味とカテゴリーは以下の通りである。

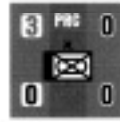
## 重装備ユニット



砲兵



機甲



機械化歩兵

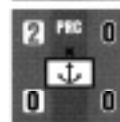


軽装備ユニット

空中機動(ヘリコプター歩兵)



空挺



海兵隊



歩兵



中国：偵察

アメリカ：ストライカー旅団

その他：諸兵科連合部隊

## 2.10 陸上ユニットの規模

このゲームに登場する各陸上ユニットの規模は兵科記号の上に記載されている。

もし、規模がカッコに囲まれている場合には、その部隊は記載されて規模相当の臨時編成部隊が編成途中であるか、近い規模の部隊であることを意味している。

各規模の意味は以下の通りである。

XXXX：軍

XXX：軍団

X：旅団、米軍の「旅団戦闘団」

## 2.11 海軍の水上艦艇と潜水艦

このゲームでの海軍ユニットは「水上艦艇」と「潜水艦」の2つのタイプに分類される。もし、ルール上「海軍ユニット」と記載されている場合、そのルールは水上艦艇と潜水艦の両方のタイプに対して適用される。もし、ルール内で「水上艦艇」「潜水艦」のどちらかで記載されている場合には、そのルールは記載されているタイプにのみ適用される。

SSK、SSN、SSGNは潜水艦であり、Amph、CVL、CVN、SAGは水上艦艇である。

初期配置表ではユニットの一般的なタイプのみ明記

されている。特定のタイプのユニットが明記されていて、それらが異なる能力値を持つ場合、ランダムにユニットを選択して配置する。

## 2.12 戦闘力

各ユニットは4種類の戦闘力を保有している。ユニットの「対地戦闘力」は、そのユニットが敵の陸上ユニットを射撃する際に使用される。ユニットの「対空戦闘力」はそのユニットが敵の航空ユニットを射撃する際に使用される。ユニットの「対潜戦闘力」はそのユニットが敵の潜水艦ユニットを射撃する際に使用される。ユニットの「対艦戦闘力」はそのユニットが敵の水上艦艇ユニットを射撃する際に使用される。

もし、ユニットの持つ戦闘力の中で「0」の値を持つ場合、そのユニットは「0」の値を持つ戦闘力で戦闘を行うタイプのユニットに対して射撃を行えない。この点に関しては逆は可能なので注意すること。例えば、対空戦闘力が「0」の潜水艦は航空ユニットを射撃できないが、対潜戦闘力を持つ航空ユニットはこの潜水艦ユニットを射撃できる。

ユニットが持つ様々な戦闘力の値は「ヒット」数である。例えば、戦闘力が2のユニットが射撃を行う場合、サイコロの出目が「1」か「2」以下の場合に「ヒット」を与える事ができるということである。詳細に関しては10.0項を参照にすること。

## 2.13 ステップ

「ステップ」とは長い間使われてきたウォーゲーム用語である。これは、ユニットが戦闘で除去されマップ上から取り除かれる前にどれだけ損害(ヒット)に耐えることができるかの能力を表している。このゲームでは殆どのユニットは「1ステップ」である。これは、ユニットは駒の片面にのみ能力が印刷されており、戦闘で1ヒットの損害を受けただけで除去されプレイ中には再利用できないことを意味している。このゲームの中では、米軍のCVNとシンガポール及び台湾の陸上ユニットのみが「2ステップ」ユニットである。

2ステップユニットが戦闘で1ヒットの損害を受けた場合には裏の減少戦力面になる。減少戦力面のユニットがその後1ヒットの損害を受けるか、1ヒット目の損害を受けた際に2ヒット目の損害も同時に受けた場合にはユニットは除去され再利用することはできない。

減少戦力面(損害を受けた)米軍CVNは修理することができる(8.8項参照)。減少戦力面の陸軍ユニットがゲーム中に復元することはない。

## 2.14 空母艦載機

全ての航空ユニットは陸上基地所属の航空部隊を表している。空母搭載の航空機の能力は空母ユニットの能力に組み込まれており、分離して使用することはできない。

## 2.15 固定陸上ユニット

このゲームのシンガポール、フィリピン、台湾の陸上ユニットは一度マップ上に置かれたならば移動すること

ができない。これは、マップ上に置かれたユニットは除去される以外には決して動けないということである。ただし、これらの国の海軍及び航空ユニットは移動可能なことに注意すること。

## 2.16 マーカー

上記の戦闘ユニットに加えて、駒には2種類の記録用マーカーが含まれている。

マーカーは以下の種類である。

- ・支配マーカー(3.5参照)
- ・ランダムイベントマーカー(6.23参照)

## 3.0 配置と支配

### 3.1 配置の順番

連合側プレイヤーが先に配置を行って配置を完了させ、その後中国側プレイヤーが配置を行う。

### 3.2 連合側側の配置と増援プール

連合側プレイヤーはマップ上に記載されている連合側初期配置表を参照にして米軍及び同盟国のユニットをマップ上に配置する。初期配置に使用されないユニットは、口が広く中が見えないボウルやコーヒーカップなどの容器に入れられる。容器の中のユニットは米軍の増援プールの中に有るものとして扱われる。詳細に関しては8.10項を参照にすること。

### 3.3 中立国の配置

連合側プレイヤーは初期配置時に中立国に所属する全てのユニットを配置する。

これは、全てのロシア軍ユニットをロシアの陸上エリアに置き、全てのシンガポールユニットをシンガポールの陸上エリアに置き、全ての韓国軍ユニットを韓国の陸上エリアに置き、全ての北朝鮮軍ユニットを北朝鮮の陸上エリアに置くことである。

残りの開始時の中立国に関しては、フィリピンは、ルソン、レイテ、パラワン、ミンダナオの複数の島(陸上)エリアから構成される。連合側プレイヤーはフィリピン軍の全ユニットをミンダナオカルソンに配置できる。

北朝鮮には西海岸と東海岸が存在することに注意すること。連合側プレイヤーが北朝鮮ユニットを配置したならば直ちに中国側プレイヤーは北朝鮮のSSKユニットを西海岸か東海岸のどちらに配置されるかを決定できる。

### 3.4 中国軍の配置

上記の連合側と中立国の配置が終わったならば中国側がマップ上に印刷されている中国側配置表に従って配置を行う。

中国側は、既に米軍の海軍ユニットが存在するエリアを含むマップ上のどの海域にでも中国軍の2つのSSNの片方もしくは両方を配置可能なことに注意すること。

### 3.5 支配

このゲームにはZOC(支配地域)は存在しない(もしあなたがこの用語の意味を知っているならば心配することはない)。

マップ上の海域はどちらのプレイヤーも決して支配することができない。両軍のユニットが同じ海域に存在していたり、お互いに相手側のユニットが存在する海域を通過することも可能である。

マップ上の様々な陸上エリアの支配状態はゲームに勝利を決定する条件を生み出したり(4.0 参照)、同様にどちらの陣営の部隊がそのエリア内の施設を使用できるかを決定する(7.0 参照)。

マップ上の各陸上エリアは以下のどれかの状態にある： 1)中立：どちらの陣営の支配下でもない。2)連合国側の支配下。3)中国側の支配下。4)競合状態

もし、両陣営の陸上ユニットが同時に同じエリア内に存在していたならば、そのエリアは競合状態となる。

競合状態の陸上エリアや敵支配エリアに片方の陣営の陸上ユニットのみが存在する状態になった時点で、その陸上エリアは陸上ユニットを置いている側の支配下になる。

各陸上エリアの支配権は中立状態からどちらかの支配下になったり、両陣営間で何度でも変更される。

ゲーム開始時に中国側プレイヤーは中国本土の3エリア(中国北部、中国中部、中国南部)だけを支配している。連合国プレイヤーは日本(本州、九州、四国、沖縄)、台湾、グアム/サイパンを支配している。

アメリカのマップ外基地ボックスはマップ東端の海域に直接隣接している陸上エリアとして扱われる。マップ外基地ボックスには中国側は進入できないことに注意すること。

全てのその他の陸上エリアはゲーム開始時には中立である。

### 3.6 地理上の固有ルール

Clelbes Isalnd(インドネシア)の東側の小さな海域はゲームでは一切使用されない。

中国南部沿岸の海南島はゲームでは一つの陸上エリアである中国南部の一部として扱われる。

サイパン等とグアム島はゲーム中では連続した一つの陸上エリアとして扱われる。

## 4.0 勝利条件

### 4.1 中国側の行動命令

このゲームではターンは記録されない。代わりに、片方もしくは両方のプレイヤーが相手に見えるように紙等にゲーム中に中国側が完了した行動の数を記録しておく。

もし、中国側が勝利を達成せずに中国側の行動数が30に達したならば、プレイは中断され連合国側が勝利を宣言できる(勝利に関しては以下のルールを参照)。

上記に関して、ダブルアクション(6.15 参照)が中国側プレイヤーに与えられた場合、ダブルアクションでは2回の行動を行えるが、終了までの行動回数のカウントでは1回の行動と見なされる。

### 4.2 中国側のサドンデス勝利

以下の3つの条件の内の1つが達成された場合、直ちにプレイは終了し中国側が勝利を宣言する。

1)マップ上から米軍のCVNユニットが存在しなくなる。

2)同時に台湾とSpratly 諸島の両方のエリアに中国軍の陸上ユニットだけが存在している。

3)サイパン/グアムエリアに中国軍の陸上ユニットだけが存在している。

上記の条件に関して、米軍マップ外保陣ボックス内に存在するCVNユニットはマップ上に存在するとは扱われない。

### 4.3 中国軍サドンデス敗北

ロシア軍ユニットが活動に使用されたターン毎(最初にロシア軍ユニットが使用された際を除いて)に中国側プレイヤーはサイコロを1個振る。出目が6以上の場合、戦闘はロシア周辺へ飛び火しユーラシア大陸全土が戦禍に巻き込まれてしまう。この場合、ゲームは終了し中国側は敗北する。もし、ランダムイベントの3-5か3-6が発生していたならば、このロシア判定には出目に「+1」の修正が加えられる。

### 4.4 中国側の勝利得点

もし、サドンデスでゲームが終了しない場合、中国側は勝利得点(VP)獲得での勝利を行える。VPの獲得や損失は中国側プレイヤーに対してのみ発生する。

中国側プレイヤーの活動終了時に12VP以上を保有している場合、中国側はVPによって勝利する。両プレイヤーは中国側プレイヤーの保有VPを認識し、VPの増減や新たに獲得可能なVP数の動向を意識しなければならない。

中国側プレイヤーはVP数「0」でゲームを開始する。中国側のVPはマイナスになる可能性もある。

### 4.5 中国側のVP獲得

+ / - 1VP：台湾、韓国、Spratly 諸島を除くゲーム開始時に連合国側か中立の陸上エリアを競合状態ではない支配下に置く毎に1VPを得る。同様に一度支配した連合国側か中立の陸上エリアの支配を失う毎に1VPを失う。支配下の各エリア毎に1VPを獲得する方法で獲得可能なVPの数に上限はない。

+ 1VP：ランダムイベント4-1、4-2、4-3の効果による。

+ 2VP：ゲーム中に米軍のCVNユニットを撃沈(除去)する毎に

+ / - 4VP：朝鮮戦争の地上戦に勝利/敗北した場合

+ / - 4VP：Spratly 諸島を支配下に置く毎に4VPを得る。Spratly 諸島の支配を失った場合に4VPを失う。

+ / - 6VP：台湾を支配下に置く毎に6VPを得る。台湾の支配を失った場合に6VPを失う。

上記の条件での支配とは競合状態は含まれない。

### 4.6 連合国側の勝利

マップ上に中国側のユニットが存在しなくなった場合、ゲームは直ちに終了し連合国側が勝利を宣言する。

もしくは、中国側プレイヤーが、全体的な状況を考慮して中国側の勝利を達成できないと判断し投了した場合にも、連合国側プレイヤーは勝利する。

最後に、連合国側プレイヤーは中国側が30回の行動を完了した時点で勝利を達成していない場合に勝利する(4.1参照)。

#### 4.7 引き分け

ランダムイベントの3-5や3-6でゲームが終了した場合には引き分けとなる(この場合、実質的には両者敗北と理解するべきだが)。これ以外では引き分けは無い。

### 5.0 プレイの手順

5.1 「Red Dragon Rising」のプレイは以下に記載されている手順で行われる。ステップ が完了する毎にプレイヤーは中国側の行動回数(4.1参照)を紙などに記録すること。

ステップ の完了する度に、ステップ からの手順が再び行われる。

この一連の手順はどちらかの陣営が勝利するか、イベント結果3-5か3-6によってゲームが引き分けで終了するか、中国側が30回の行動を完了するまで繰り返される。

#### 5.2 実際の手順

- ・中国側のランダムイベント発生確認
- ・中国側のランダムイベント判定(必要があれば)
- ・中国側の行動
- ・連合国側のランダムイベント発生確認
- ・連合国側のランダムイベント判定(必要があれば)
- ・連合国側の行動

5.3 一度、各ステップの完了を宣言したならば、相手側の了解無しに巻き戻して前のフェイズで行うべき事を行ったり、行動のやり直しを行えない。

### 6.0 ランダムイベント

#### 6.1 ランダムイベントの発生確認

新たにステップ (5.2参照)が開始されたならば、中国側はランダムイベントの確認のためにサイコロを1個振る。

もし出目が3から6の間の場合にはこの時点ではランダムイベントは発生しない。この場合、続いてステップ (8.0参照)が開始される。

しかしながら、もし出目が1か2の場合にはステップ が開始され、実際のイベントの内容を決定する判定が行われる(6.3から6.22参照)。

新たにステップ (5.2参照)が開始されたならば、連合国側はランダムイベントの確認のためにサイコロを1個振る。

もし出目が3から6の間の場合にはこの時点ではランダムイベントは発生しない。この場合、続いてステップ (8.0参照)が開始される。

しかしながら、もし出目が1か2の場合にはステップ が開始され、実際のイベントの内容を決定する判定が

行われる(6.3から6.22参照)。

ステップ II 及びVでの判定では、両陣営が同じランダムイベント表を使用する。(マップ上参照)。発生したイベントによって、判定を行った陣営に対して効果を持つものや、両陣営に効果を持つものや、相手側陣営にのみ効果も持つものがそれぞれ存在することに注意すること。幾つかのイベントはゲームに何度でも発生するが、ゲーム中に一度のみ発生するイベントも有る。どちらの場合でも詳細に関しては以下のイベント内容の説明を参照にすること。

#### 6.2 ランダムイベント判定の手順

ランダムイベントの判定を行う必要があるプレイヤーはサイコロを2個振る(もしくは1個を2回振る)。結果はそれぞれのサイコロの出目の組み合わせになるので予めどちらのサイコロを前の数字にするかを決めておくこと(この為、出目は1-1とか6-6になる)。出目を確認したら、数字の組み合わせと同じ番号をランダムイベント表で確認し結果を直ちに適用する。

例えば、サイコロを2個振り、前の数字用のサイコロの出目が「3」で、もう片方のサイコロの出目が「5」の場合には、発生するイベントは「ランダムイベント3-5/3-6：中東で大規模地域紛争勃発」となる。

#### 6.3 ランダムイベント 1-1/1-2：フィリピンが連合国側で参戦

フィリピン軍ユニットとフィリピン内の基地機能が直ちに使用可能になる。

フィリピン軍ユニットは通常のルールに従って直ちに制限無く使用可能になる。

もし、このイベントの発生が2回目の場合、このイベントの結果は「効果無し」として扱われる。

#### 6.4 ランダムイベント 1-3/1-4：イギリス軍部隊の登場

連合国側プレイヤーは直ちに3個有るイギリス軍ユニット全てをシンガポール(参戦済みで、競合状態に無い自軍支配下である場合)がグアム/サイパンに配置する。イギリス軍ユニットは上記の方法でマップ上のどちらか一方か両方に配置されなければならない。もし、両方のエリアが使用できない場合にはイギリス軍ユニットは連合国側マップ外基地ボックス内に置かれる。

何処に配置された場合でもイギリス軍ユニットは以降の連合国側のユニットが行動可能な際に通常のルールに従って制限無く使用できる。もし、このイベントの発生が2回目の場合、イベントの結果は「効果無し」として扱われる。

#### 6.5 ランダムイベント 1-5/1-6：シンガポールが連合国側で参戦

シンガポール軍ユニット及びシンガポール内の基地機能が直ちに使用可能となる。

シンガポール軍ユニットは直ちに通常のルールに従って制限無く使用可能になる。もし、このイベントの発

生が2回目の場合か既にシンガポールが参戦している場合、このイベントの結果は「効果無し」として扱われる。

#### 6.6 ランダムイベント 2-1/2-2 ベトナムが連合国側で参戦

以後、ベトナムの基地機能を連合国側の航空ユニット及び海軍ユニットが使用可能となる(陸上ユニットは使用できない)。もし、このイベントの発生が2回目の場合、このイベントの結果は「効果無し」として扱われる。

#### 6.7 ランダムイベント 2-3/2-4 イランが中国側で参戦

連合国側プレイヤーはサイコロを1個振り、出目を半分にする(端数切り上げ)。その数(1~3)と同じだけのユニットを増援プールから中を確認せずに引く。引かれたユニットは中東へ送られる。

もし、この時点で増援プール内に十分な数のユニットがない場合には、直ちにマップ上から足りない分だけユニットを取り除かなければならない。マップ上から取り除くユニットは連合国側プレイヤーが選択できる。

中東に送られたユニットは、イベント結果2-5/2-6でマップ上に戻ってくる可能性がある。

もし、このイベントの発生が2回目の場合、このイベントの結果は「効果無し」として扱われる。ユニットを中東に送ることで連合国側の活動を使用したことにはならない。

#### 6.8 ランダムイベント 2-5/2-6 インドが連合国側で参戦

このイベントがイベント2-3/2-4の前に発生したならば、単にこのイベントが発生した事実を覚えておくこと。この場合、イベント発生時点では特に何も発生しない。しかしながら、このイベント発生後にイベント2-3/2-4が発生したならば、インドが中東戦線を支援するので連合国プレイヤーは部隊を中東戦線に送る必要が無くなる。

もし、このイベントがイベント2-3/2-4の発生後に発生したならば、連合国側プレイヤーは直ちに中東に派遣したユニットを連合国側のマップ外基地ボックスに移すことができる。この中東から保持ボックスへの移動は連合国側の行動を使用したことにはならない。

#### 6.9 ランダムイベント 3-1/3-2 新疆ウイグル自治区のイスラム教徒が中共に対して蜂起する。

中国側プレイヤーはサイコロを1個振り、出目を半分にする(端数切り上げ)。その数(1~3)と同じだけの自軍陸上もしくは航空ユニットをマップ上から取り除く。

どのユニットを取り除くかは中国側が決定できる。取り除かれたユニットはゲーム中に再利用できない。

取り除かれるユニットは中国本土の3エリア内に存在しているものでなければならぬ(ユニットを取り除くことで中国側の行動を使用したことにはならない)。

もし、出目の数だけの該当のユニットが中国本土の3エリア内に存在していない場合にのみ、足りない分の該

当する中国側ユニットをマップ上の他のエリアから取り除く事ができる。

もし、このイベントの発生が2回目の場合、このイベントの結果は「効果無し」として扱われる。

#### 6.10 ランダムイベント 3-3/3-4 ベネズエラとキューバが中国側で参戦

連合国側プレイヤーはサイコロを1個振り、出目を半分にする(端数切り上げ)。その数(1~3)と同じだけのユニットを増援プールから中を確認せずに引く。引かれたユニットはカリブ戦線に送られゲームの残り期間中は使用できない(カリブ戦線へユニットを送ることは連合国側の活動を使用したことにはならない)。

もし、この時点で増援プール内に十分な数のユニットがない場合には、直ちにマップ上から足りない分だけユニットを取り除かなければならない。マップ上から取り除くユニットは連合国側プレイヤーが選択できる。

もし、このイベントの発生が2回目の場合、このイベントの結果は「効果無し」として扱われる。

#### 6.11 ランダムイベント 3-5/3-6 中東での大規模地域紛争勃発

中国側プレイヤーはサイコロを1個振る。もし、出目が6以上の場合には新たな戦争は核戦争を誘発しゲームは引き分けで終了する。

もし、イベント2-3/2-4が既に発生していた場合には出目に「+1」の修正が加えられる。

この判定はイベント3-5/3-6が発生する度に行われる。

その後の判定は、中東での大規模地域紛争の拡大を判定するものである。

#### 6.12 ランダムイベント 4-1/4-2/4-3 中国企業が重要な公共交通路であるパナマ運河をブロック

中国側プレイヤーは1VPを得る。もし、このイベントの発生が2回目の場合、このイベントの結果は「効果無し」として扱われる。

#### 6.13 ランダムイベント 4-4 台湾が戦争から脱落

直ちに全ての台湾軍ユニットがマップ上から除去される。中国側は6VPを獲得する。もし、このイベントの発生が2回目の場合、このイベントの結果は「効果無し」として扱われる。

もし、このイベントが発生した時点で台湾に連合国側のユニットが存在した場合、そのユニットは直ちに支配下のグアム/サイパンか連合国側マップ外基地ボックスに移される(連合国側は各ユニット毎に行き先を決定できる)。この位置変更は連合国側の活動を消費しない。

降伏した台湾エリアは連合国側に攻撃されたり、連合国側の再侵攻を受ける可能性がある。

#### 6.14 ランダムイベント 4-5/4-6 チベットの対中蜂起

中国側プレイヤーはサイコロを1個振り、出目を半分にする(端数切り上げ)。その数(1~3)と同じだけの自軍

陸上もしくは航空ユニットをマップ上から取り除く。どのユニットを取り除くかは中国側が決定できる。取り除かれたユニットはゲーム中に再利用できない。

取り除かれるユニットは中国本土の3エリア内に存在しているものでなければならぬ(ユニットを取り除くことで中国側の行動を使用したことにはならない)。

もし、出目の数だけの該当のユニットが中国本土の3エリア内に存在していない場合にのみ、足りない分の該当する中国側ユニットをマップ上の他のエリアから取り除く事ができる。

もし、このイベントの発生が2回目の場合、このイベントの結果は「効果無し」として扱われる。

#### 6.15 ランダムイベント 5-1/5-2/5-3/5-4 このイベントを発生させたプレイヤーは行動を2回行える。

2回目の行動の際には再度のランダムイベントの確認や判定は行われぬ、このイベントはゲーム中何度でも発生する。4.1に従い、2回目の行動は中国側の行動回数にはカウントされない。

#### 6.16 ランダムイベント 5-5/5-6

このイベントを発生させた側のプレイヤーの政府が国連への停戦調停を行っている。この結果、このプレイヤーは直後の活動で攻撃を行うことができなくなる。このイベントはゲーム中何度でも発生する。

#### 6.17 ランダムイベント 6-1 ロシアが戦争より脱落

もし、ロシアが既に中国側に立って参戦しているならば、即座に全てのロシア軍ユニットがマップ上から取り除かれる。取り除かれたユニットはゲーム中に再利用できない。ロシアの陸上エリアはゲームの残り期間中どちらの陣営も使用できなくなる。もし、このイベントが発生した瞬間に中国側がロシアエリアにユニットを置いていた場合、そのユニットは直ちに中国北部エリアに移される。この位置変更は中国側の活動を消費しない。

もし、ロシアが参戦する前にこのイベントが発生したならば、以後プレイ中にロシアが参戦することは無い。もし、このイベントの発生が2回目の場合、このイベントの結果は「効果無し」として扱われる。

#### 6.18 ランダムイベント 6-2 日本が戦争より脱落

即座に全ての自衛隊ユニットがマップ上から取り除かれる。取り除かれたユニットはゲーム中に再利用できない。以後、ゲームの残り期間中、どちらの陣営も日本のエリア(沖縄、本州、九州、四国)を使用できない。

もし、このイベントが発生した時点で日本国内のエリアに中国側ユニットが存在した場合、そのユニットは直ちに支配下のグアム/サイパンが中国側マップ外基地ボックスに移される(中国側は各ユニット毎に行き先を決定できる)。この位置変更は中国側の活動を消費しない。

もし、このイベントが発生した時点で中国側の陸上ユニットが沖縄に存在していた場合、それらのユニットは直ちに中国中部か中国北部のどちらかに移される(存在

するユニットを纏めてどちらかへ移す。どちらに移すかは中国側プレイヤーが決定する)。このイベントが発生する前に中国側が沖縄の支配によるVPを得ている場合、中国側ユニットが沖縄からいなくなっても中国側は沖縄の支配による1VPをゲーム終了時まで保持できる。

日本の全ての戦闘ユニット及び日本国内のエリアはゲームの残り期間中、完全にどちらの陣営も使用することができない。

もし、このイベントの発生が2回目の場合、このイベントの結果は「効果無し」として扱われる。7.12も参照にすること。

#### 6.19 ランダムイベント 6-3 オーストラリアが戦争から脱落

即座に全てのオーストラリア軍ユニットをマップ上から取り除く。取り除かれたユニットはゲーム中に再利用できない。

もし、このイベントの発生が2回目の場合、このイベントの結果は「効果無し」として扱われる。

#### 6.20 ランダムイベント 6-4 米軍特殊部隊の大規模襲撃が成功

連合側プレイヤーは直ちにマップ上の任意のエリアに存在する中国側の海軍もしくは航空ユニットを1個除去できる。

もし、中国側が朝鮮戦争の地上戦を開始しており、地上戦が継続中の場合、連合側プレイヤーは中国軍ユニットの代わりに北朝鮮の海軍もしくは空軍ユニットを1個除去しても構わない。

もし、中国側がロシアを参戦させており、イベント6-1が発生していない場合、連合側プレイヤーは中国側ユニットの代わりにロシアの海軍もしくは空軍ユニットを1個除去しても構わない。

この除去の結果によって、エリア内の守備隊が完全に除去されエリア内に中国側ユニットが存在しなくなったとしても、中国側ユニットが存在しなくなったエリアに連合側が自軍ユニットを進入させるまで、そのエリア分のVPは中国側が保持する。

このイベントはゲーム中に何度でも発生する。

#### 6.21 ランダムイベント 6-5 米軍の「神の杖」攻撃が成功

米軍は衛星からの運動エネルギー兵器による攻撃に成功した。連合側プレイヤーは直ちにマップ上の任意の場所に存在する敵ユニット(陸上ユニットを含む)を1個除去できる。除去されたユニットはプレイ中再利用することができない。中国軍ユニットの代わりに北朝鮮やロシアのユニットを除去する場合には、6.20の制限が適用される。

このイベントはゲーム中何度でも発生する。

#### 6.22 ランダムイベント 6-6 中国軍特殊部隊の大規模襲撃が成功

中国側プレイヤーは直ちにマップ上の任意のエリアに

存在する連合国側もしくは中立国の海軍もしくは航空ユニットを1個除去できる。中立国のユニットが除去された場合、ユニットを除去された国は直ちに連合国側で参戦する。

中国側プレイヤーが未だ朝鮮戦争の地上戦を開始していない時点でこのイベントの結果を使用して韓国軍ユニットを除去したならば、朝鮮戦争の地上戦は開始され、中国側は直後の活動では朝鮮戦争の地上戦開始を選択しなければならない。

中国側は連合国側マップ外基地ボックス内のユニットを除去することはできない。

このイベントはゲーム中に何度でも発生する。

## 6.23 ランダムイベント記録マーカー

どのイベントが発生したかを表示するためのマーカーが用意されている。例えば、ランダムイベント4-5/4-6(6.14)が発生したならば、イベント発生を表示するために「Tibet Revolt」マーカーが中国本土のエリアを置く。

## 7.0 スタックと移動制限、基地

7.1 スタックとは以下で記載されている、同時に同じ海域や陸上エリア内に複数の自軍ユニットを存在させることである。

一般的にスタック制限は3つのエリアを除いて制限は無い。各例外は以下である。

1) 沖縄とシンガポールに同時に存在できるのは最大で陸上ユニット3個と航空ユニット3個と海軍ユニット3個迄である。

2) 同様に Spratley 諸島には最大で同時に陸上ユニット1個と海軍ユニット1個迄を置くことができる(Spratley 諸島には基地機能は無い事に注意すること。その為、航空ユニットはこのエリアを基地にすることはできない：9.4 参照)。

同じエリア内に両陣営のユニットが存在する場合、スタック制限はそれぞれの陣営毎に適用される(各陣営がそのエリアのスタック制限一杯までユニットを置ける)。

## 7.2 スタック制限違反のペナルティ

もし、どちらかの陣営が上記7.1のスタック制限が存在するエリアでスタック制限を違反していた場合、ペナルティとして超過分のユニットは即座に除去される(どのユニットを除去するかは違反していた側のプレイヤーが選択する)。

## 7.3 侵攻時のスタック制限

沖縄またはシンガポールへの1回の上陸作戦(0p19：8.21 参照)には3個迄の陸上ユニットが参加できる。同様に Spratley 諸島への1回の上陸作戦に参加できる陸上ユニットは1個迄である。もちろん、これらのエリアに対してゲーム中に行える上陸作戦の回数には制限は無い。尚、上陸作戦の支援に戦闘力を使用するために参加できる海軍ユニットの数には制限は無いことに注意すること(8.21 参照)。

7.4 基本的に、陸上、航空、海軍の主要な3つのカテゴリに属するユニットはマップ上の陸上エリアや海域にスタックする能力を有している。「内陸」の海域や進入禁止のエリアは存在しない。

他の移動制限に関しては、ユニットの種類よりむしろ基地の国籍に基づいて以下を参照すること。また、以下の国籍制限は特定の国籍のユニットに対してのみ影響することに注意すること。通常、対象国以外の連合国側のユニットは通常どおり、そのエリアに進入したり、そのエリアから出たり、そのエリアを通過する事ができる。

## 7.5 台湾軍の制限

台湾軍の陸上ユニットは除去された場合を除き台湾エリアを離れることができない。台湾軍の航空及び海軍ユニットは台湾海峡(Taiwan Strait)と東シナ海(East China Sea)でのみ作戦を行える。

## 7.6 シンガポール軍の制限

シンガポール軍の陸上ユニットは除去された場合を除きシンガポールエリアを離れることができない。シンガポールの航空及び海軍ユニットはシンガポールかシンガポールに隣接する海域でのみ作戦を行える。

## 7.7 フィリピン軍の制限

フィリピンの海軍ユニットはフィリピン国内の島に隣接する海域でのみ作戦を行える。フィリピン軍の陸上ユニットは除去された場合を除き移動を行えない。

## 7.8 北朝鮮及び韓国軍の制限

北朝鮮及び韓国の海軍と航空ユニットは日本海(Sea of Japan)、黄海(Yellow Sea)でのみ作戦を行える。南北朝鮮の海軍及び航空ユニットはそれぞれ、「大きな戦争」によって攻撃される可能性がある(11.0 参照)。しかしながら、それは別の行動である。北朝鮮、ロシア、中国のユニットは朝鮮戦争の地上戦を解決する試みを除いて、一緒に移動したり戦闘を行うことはできない。

韓国軍ユニットは上記の作戦地域の制限の範囲で通常どおり米軍や他の連合国のユニットと一緒に移動や戦闘を行える。

一度、朝鮮戦争が発生したならば(0p2：8.4 参照)、どちらの陣営も 0p11 を使用した総攻撃以外の攻撃を朝鮮半島内で行うことができる。しかしながら、No11 を使用した場合でのみ「朝鮮戦争」に「勝利」できる。

## 7.9 ロシア軍の制限

ロシア軍の航空ユニットはロシアエリアからのみ移動を開始できる。同様にロシア軍の海軍ユニットは陸上エリアとしてはロシアにだけ進入できる。海域ならばロシアの海軍ユニットは通常のルールで進入できるマップ上のどの海域にでも進入できる。全ての種類のロシア軍ユニットは通常どおりマップ上の任意の陸上エリアや海域を攻撃できる。ロシア軍ユニットは決して北朝鮮や中国軍ユニットと共同で行動を行えない。



## 7.10 基地

一部のマップ上の陸上エリアには空海軍基地機能(以後は「基地」と記載する)のマークが印刷されている。もし、どちらかの陣営が中立国や敵支配下の基地が存在するエリアを支配した場合、その陣営はその基地も支配する。

ゲーム上、基地は破壊されることはない。

基地の支配権はゲーム中に何回でも変更される可能性がある。

航空ユニットは基地が存在する陸上エリアからのみ作戦を行える。損害を受けた米軍のCVNユニットは基地が存在する陸上エリアでのみ修理を行うことができる(Op6:8.8参照)。連合プレイヤーは「軽装備」の陸上ユニットのみを基地が存在するエリアから基地の存在するエリアへ空輸できる(Op7:8.9参照)。

競合状態(3.5参照)のエリアに存在する基地はそのエリアに敵が侵入する前に支配していた側の支配下として扱われる。

## 7.11 中国本土制限

連合側陸上ユニットは中国本土の3エリア(中国北部、中国中部、中国南部)に侵入したり、攻撃を行えない。連合側の海軍ユニットは中国本土のエリアを攻撃できるが進入することはできない。連合側の航空ユニットは中国本土のエリアを攻撃したり進入することができる(通常のOpsの制限の範囲内:8.0参照)。

## 7.12 関門海峡

北太平洋(North Pacific Ocean)と日本海(Sea of Japan)の間を移動する全ての艦艇を関門海峡を通過する。

従って、中国側の海軍ユニットはランダムイベント6-2(6.18)が発生するまで北太平洋(North Pacific Ocean)と日本海(Sea of Japan)の間を直接移動できない。

同様に、一度ランダムイベント6-2が発生したならば、ゲームの残り期間中、連合側の海軍ユニットは関門海峡を通過できない(それよりも先に、中国側は妨害無しにそうするだろう)。

訳注:原文では「Kyushu Strait」の記載ですが、「関門海峡」と訳しています。

## 7.13 サラワクとブルネイ

実際の世界ではサラワク州とブルネイは政治的にはボルネオから分離されている事に注意すること。しかしながら、このゲームの規模ではボルネオから分離するほどの効果を持たないのである。

## 7.14 インドネシア

インドネシアは中国側が自国領土内に進入する迄は中立である。侵略を受けた時点でインドネシアは参戦し、連合側はインドネシア領土へ侵入したり、インドネシア内の支配下の基地を利用できるようになる。中国は決してジャワ島にある基地に侵入、支配することはできない。

ない。

## 8.0 行動(Ops)

「行動(OPとも呼ばれる)」はゲームの進行中に行われる基本的な移動や戦闘(もしくは両方)の行動を行う意味で使用される。このゲームには20種類の行動がある。幾つかの行動はどちらか片方の陣営のプレイヤーしか行えなかったり、両方の陣営が行えるものも有る。使用可能な行動の内容を纏めたリストはマップ上の行動/OP表に記載されている。以下には各行動の内容の詳細が記載されている。

デザインノート: プレテスト中、一部のメンバーは「OP」という用語が気に入り、他のメンバーは「行動」という用語が気に入っていた。それぞれの呼び方は非常に強く保持していたので、我々はプレイヤーにどちらかの呼び方を強要しないと決めたのである。ルール上、「活動」と「OP」の2つの用語は全く同じ意味であることに注意すること。

8.2 プレイの進行中、ステップの開始時毎に中国側プレイヤーは今から行うステップで行う行動を宣言する。連合側プレイヤーも同様に、各ステップの開始時にそのステップで行う行動を宣言しなければならない。どちらのプレイヤーも相手側だけが可能な行動を行うことはできない。上記の制限の範囲で、ランダムイベントの5-5/5-6(6.16参照)等の何度でも発生するイベントと同様に、どちらのプレイヤーも同じ行動を何度でも選択しても構わない。ゲーム中に行える全20種類の行動の詳細に関しては以下に説明が記載されており、マップ中の行動/OP表には各行動の要約が記載されている。

### 8.3 Op No 1:ロシア参戦

この行動は中国側プレイヤーがゲーム中1回だけ行える。この結果、ロシアは中立から中国側に立場を変更し、中国側の国家として作戦可能になる。6.17と7.9も参照すること。

### 8.4 Op No 2:朝鮮での地上戦が勃発

この行動は中国側プレイヤーがゲーム中1回だけ行える。一度朝鮮戦争の地上戦が開始されたならば、朝鮮戦争地上戦解決表でのみ地上戦は終了する。戦争を勃発させて直ぐに中国側プレイヤーが朝鮮戦争地上戦解決表を使用できないことに注意すること。朝鮮戦争は個別に行われる。詳細に関しては11.0を参照にすること。

### 8.5 Op No 3:中国本土内の任意のエリアに存在する中国軍陸上ユニットを中国本土内か北朝鮮の任意のエリアに移動させる。

この行動は中国側プレイヤーのみ行える。この行動はゲーム中何度でも行える。この行動で北朝鮮に送られるユニットは空挺か空中機動ユニットでも構わない。この行動では、朝鮮戦争の地上戦勃発前に北朝鮮にユニットを送ることができる。

一度、北朝鮮に送られた中国軍ユニットは除去されるまで北朝鮮から離れることはできない。この行動に関して、例えば台湾が中国の支配下であった場合でも台湾は決して中国の一部とは見なされない。

#### 8.6 Op No 4 : 中国中部エリアに存在する空挺及び空中機動ユニットを台湾に移動させる。

この行動は中国側プレイヤーがゲーム中1回だけ行える。もし、空挺及び空中機動部隊が台湾へ移動するならば、このOpが行われた時点で中国中部エリアに存在する全ての空挺及び空中機動ユニットと一緒に台湾に移動しなければならない(幾つかの空挺や空中機動ユニットは先に北朝鮮や新疆ウイグル自治区、チベットに派遣されているかもしれない)。もし、移動を行った時点で台湾に敵の陸上ユニットが存在したならば、移動した空挺と空中機動ユニットのみで敵ユニットを攻撃しなければならない(他の中国軍ユニットは参加できない)。この戦闘はこの行動の一部として行われる。

#### 8.7 Op No 5 : 中国中部エリアから台湾を空襲する(中国中部から移動を開始し、台湾エリアに入り、中国中部エリアに戻る)。

この行動は中国側プレイヤーのみ行える。この行動はゲーム中何度でも行える。この行動は、中国中部エリアに存在するLRユニットではない任意の数の航空ユニットが一時的に台湾に移動することで行われる。この場合、中国側は台湾に存在する敵ユニットに対して、移動を行った航空ユニットだけを使用して通常どおり攻撃を行わなければならない。攻撃の解決後(通常通り敵の反撃を含む)、生き残った全ての中国側航空ユニットは中国中部エリアに戻る。

#### 8.8 Op No 6 : 友軍基地で損害を受けた原子力空母(CVN)を修理する。

この行動は連合国プレイヤーのみが行える。この行動はゲーム中何度でも行える。この行動の効果を得るためには、損害を受けたCVNユニットが基地機能を持つ自軍支配下の陸上エリアに存在していなければならない。修理を行う陸上エリアは修理を行う時点で競合状態であっても良い。修理が行われた場合、減少戦力面のCVNユニットは表の完全戦力面に戻される。

#### 8.9 Op No 7 : 自軍基地に存在する自軍軽装備陸上ユニットを他の自軍基地に空輸する。

この行動は連合国プレイヤーのみが行える。この行動はゲーム中何度でも行える。この行動ではマップ上の任意の自軍支配下の基地機能を持つ陸上エリアに存在する「軽装備」(2.8)の自軍陸上ユニットを他の自軍支配下の基地機能を持つ陸上エリアに移動させることができる。

移動元及び移動先のエリアは移動の時点で競合状態にない自軍支配下のエリアでなければならない(3.5)。移動先のエリアは条件を満たせばマップ上の何処で構わないし、移動先、移動元のどちらかが連合国マップ外基地ボックスでも構わない。

#### 8.10 Op No 8 : 増援要請

この行動は連合国プレイヤーのみが行える。この行動は増援プール(3.2)内にユニットが存在しなくなるまでゲーム中何度でも行える。連合国プレイヤーは直ちにサイコロを1個振り、出目と同じ数だけのユニットを増援プールから引く。引かれたユニットは連合国マップ外基地ボックスに置かれる。マップ外基地ボックスに置かれた増援ユニットは以後通常どおり使用することができる。CVNユニットが引かれた場合、完全戦力面でマップ外基地ボックスに置かれる。

#### 8.11 Op No 9 : 外交による中立国の参戦

この行動は連合国プレイヤーのみが行える。この行動はゲーム中何度でも行える。

連合国側は以下の国の中から1つの国を選択して指名する。次にサイコロを1個振り、出目が1から3の間ならば指名した国は直ちに連合国側で参戦する。出目が4から6の場合、その国は中立のままである。

指名可能な国: インドネシア、ベトナム、フィリピン、マレーシア、**シンガポール**

判定に失敗した場合でも、別の行動時にこのOpを選択した際に一度判定に失敗している国を再度指名できる。もし、中立国が連合国側で参戦した場合、直ちにその国の国内の全ての陸上エリアと基地、戦闘ユニットは連合国側として扱われる。一度連合国側で参戦した国はゲームの残り期間中連合国側に留まり続ける。

#### 8.12 Op No 10 : 中国軍航空部隊の基地変更を迎撃

この行動は連合国プレイヤーのみが行える。この行動はゲーム中何度でも宣言可能で中国側がOp No16(8.12)かOp No18(8.20)を使用した時点で際に行われる。

もし、中国側航空ユニットが移動中に迎撃の条件を満たすエリアに進入した場合、連合国側は迎撃可能なエリア内の米軍ユニット(同盟国は不可)を使用して、移動中の中国側航空ユニットを攻撃できる。迎撃可能なユニットが複数の場合には迎撃に参加する米軍ユニットを一纏めにして攻撃が行われる。

(訳注: この場合、直後の連合国側のOpを先に行うことになるので、続く同じターン中のステップ及びのランダムイベントの判定は行われるが、ステップでの連合国側のOpは行われない。同様に、1度に行えるOpは1回だけなので、中国側の移動中の任意の1エリアで1回だけ迎撃は行える: ComsimWorIdRDRフォーラム#1108より)。

・迎撃の条件:

・中国側ユニットが、米軍航空ユニットやCVNユニットが存在するエリアに進入する。

・中国側ユニットが、米軍航空ユニットやCVNが存在するエリアに隣接したエリアに進入する。

・迎撃に参加可能な米軍ユニット

・中国側が移動を終了した陸上エリアに存在する米軍

航空ユニット(同盟国の航空ユニットは不可)

・中国側が移動を終了した陸上エリアに隣接する陸上エリアや海域に存在する米軍航空ユニット及び CVN ユニット。

迎撃を受けた中国側の航空ユニットが Op No 18 で行動していた場合、この米軍の迎撃は中国軍やロシア軍の LR ユニットが攻撃を行う前に解決される。

#### 8.13 Op No11 : 朝鮮戦争の地上戦解決の試み

この行動は両プレイヤーがゲーム中何度でも行える。この行動は中国側が Op No2 を行った後にのみ行える(8.4 参照)。朝鮮戦争の地上戦が解決したならば(11.0 参照)、この行動を残りのゲーム中に行うことはできない。

#### 8.14 Op No12 : 何れか一つの基地機能を持つ陸上エリアに存在する海軍ユニットを隣接する何れか一つの海域に移動させる。

この行動は両プレイヤーがゲーム中何度でも行える。もし、この行動による移動で敵ユニットが存在する海域に進入した場合、この行動の一部として戦闘を行うことができる。詳細は 9.0 と 10.0 を参照すること。

#### 8.15 Op No13 : 何れか一つの海域に存在する海軍ユニットを隣接する何れか一つの自軍支配下の陸上エリアが競合状態の陸上エリアに移動させる。

この行動は両プレイヤーがゲーム中何度でも行える。もし、この行動による移動で敵ユニットが存在する陸上エリアに進入した場合、移動を行った海軍ユニットはこの行動の一部として攻撃を行う事ができる。加えて、海軍ユニットが移動先にした陸上エリアに既に存在していた自軍ユニットの一部もしくは全てがこの攻撃に参加できる。

#### 8.16 Op No14 : 何れか一つの海域に存在する海軍ユニットを隣接する何れか一つの海域に移動させる。

この行動は両プレイヤーがゲーム中何度でも行える。海域間の移動では海域の境界線の角のみが隣接している海域にも移動可能である。また、沖縄、シンガポール、Spratly 諸島を支配しているか、競合状態の場合には、沖縄、シンガポール、Spratly 諸島を通過して隣の海域に移動できる。

もし、この行動による移動で敵ユニットが存在する海域に進入した場合、移動を行った海軍ユニットはこの行動の一部として進入した海域内の敵ユニットに攻撃を行える。加えて、海軍ユニットが移動先にした海域に既に存在している自軍海軍ユニットもこの攻撃に参加できる。

#### 8.17 Op No15 : 何れか一つの海域に存在する海軍ユニットを用いて同じ海域内の敵ユニットが、海軍ユニットが存在する海域に隣接する何れか一つの陸上エリアに存在する敵ユニットを攻撃する。

この行動は両プレイヤーがゲーム中何度でも行える。詳細に関しては 10.0 を参照にすること。この行動で攻撃を行った陸上エリアが競合状態で味方ユニットが存在し

たとしても、攻撃目標エリア内の味方ユニットはこの攻撃には参加できない。

#### 8.19 Op No16 : 何れか一つの陸上エリアに存在する航空ユニットを他の自軍支配下の基地機能を持つ陸上エリアに移動させる(基地変更)。

この行動は両プレイヤーがゲーム中何度でも行える。この移動では距離に関係なく移動できる。

中国側がこの行動を行う場合、航空ユニットは具体的に通過するエリアや海域を辿って移動しなければならない。これは、連合国側が Op No10(8.12)を行っている場合にどのエリアで迎撃を行かを決定できるようにする為である。

連合国側がこの行動を行う場合、単に移動先のエリアに航空ユニットを移せば良い。

どちらの陣営のプレイヤーも、この行動では競合状態の陸上エリアから移動を開始できるが、移動先を混在状態の陸上エリアにする事はできない。

また、連合国側はこの行動の移動元や移動先としてマップ外基地ボックスを使用できる。

この行動で移動した航空ユニットはこの行動の一部として攻撃、防御を問わず戦闘に参加できない事に注意すること。これは、この行動で移動中の中国側航空ユニットが連合国側の迎撃で攻撃された場合に反撃を行えないことを意味する。

#### 8.19 Op No17 : 何れか一つのエリアに存在する航空ユニットが隣接する何れか一つの海域に存在する敵海軍ユニットを攻撃する。

この行動は両プレイヤーがゲーム中何度でも行える。詳細に関しては 10.0 を参照すること。もし、この行動での攻撃を競合状態の海域に対して行う場合、その海域内に存在する自軍海軍ユニットは、この行動での攻撃に参加することはできない。

#### 8.20 Op No18 : マップ上の任意のエリアから LR ユニットの移動させ攻撃を 1 回行う。

この行動は両プレイヤーがゲーム中何度でも行える。中国側の LR ユニットは連合国側のマップ外基地ボックスを攻撃することはできない。中国側の LR ユニットは中国本土の 3 エリアの何れから移動を開始しなければならない。ロシアの LR ユニットは常にロシアから移動を開始する。連合国側の LR ユニットは常に連合国側のマップ外基地ボックスから移動を開始する。どちらの陣営もこの LR ユニットによる攻撃を他の自軍ユニットと共同で行うことはできない。

中国側の LR ユニットは米軍航空ユニットの迎撃を受ける。そしてその迎撃の解決は、移動中の中国側 LR ユニットによる攻撃の解決を行う前に行われる(8.12 参照)。

1 回のこの Op では、この Op を実施した陣営の全ての LR ユニットがそれぞれ異なった目標エリアに移動して攻撃することは決してできない。しかしながら、基地機能を持つ同じエリア内に存在する複数の LR ユニットが同じエリアに移動し同じ目標ユニットを攻撃することは

可能である。

#### 8.21 Op No19: マップ上の何れか 1 つの海域に存在する海上の陸上ユニットを使用して、そのエリアに隣接する揚陸可能な敵支配下の陸上エリアの何れか一つに強襲上陸を行う。

この行動は両プレイヤーがゲーム中何度でも行える。中国側が中立国の揚陸可能なエリアに対して強襲上陸を行った場合、その中立国は直ちに連合国側で参戦する。この強襲上陸の行動には、強襲揚陸を行う陸上ユニットが居る海域に存在している自軍の海軍ユニットが参加する戦闘が含まれている。強襲上陸を行うことができるエリアには強襲上陸可能な事を示す印が付いていることに注意すること。この制限は両プレイヤーに対して適用される。

強襲上陸が可能ではない敵支配下のエリアには他の種類のユニットも進入できない。

強襲上陸が可能ではない敵支配下のエリアには他の種類のユニットも進入できる場合がある。このことから、このゲームの他の側面から強襲揚陸マークがない場所が安全な訳ではない。

訳注:このOp では強襲上陸の戦闘に参加した海軍艦艇は海域に留まります。戦闘終了後に参加した海軍艦艇ユニットは上陸した陸上ユニットと共に上陸目標の陸上エリア内には進入しません: Comsim World RDR フォーラム#1079)。

#### 8.22 Op No20: 何れか一つの競合状態の陸上エリア内に存在する自軍ユニットを使用して同じエリア内の敵を攻撃する。

この行動は両プレイヤーがゲーム中何度でも行える。詳細に関しては 10.0 を参照すること。

## 9.0 移動

9.1 一般的に、移動は連続した陸上エリアや海域の間で行動の内容の範囲で行われる。連合国側には 8.9、8.18、8.20、中国側には 8.5、8.6、8.7 を除いて、移動中に陸上エリアや海域を飛ばす事はできない。

### 9.2 境界線の角で接する海域間の移動

角移動とは、**海域**の境界線がその境界線の角(頂点)でのみ接している海域間での移動の事である。角でのみ設定している海域間でも辺で隣接している海域同様に移動が可能である。

### 9.3 島を越える移動。

移動を行う側が支配しているか、競合状態だが自軍陸上ユニットが存在している場合、海軍ユニットは上記の条件を満たしている沖縄、シンガポール、Spratley 諸島を通過して移動できる。これは、例えば海軍ユニットが移動可能な行動で上記の島に隣接している海域から同じ島に隣接する別の海域に直接移動できるということである。

### 9.4 Spratley 諸島の特殊性

現在、Spratley 諸島の支配に関しては国際紛争上の問題となっている。その点をゲームに反映するためにマップ上の Spratley 諸島は一つの中立エリアとなっており、中国軍が進入するより前に連合国側が支配することも可能である。これは、Spratley 諸島がゲーム開始時には両陣営が進入可能と言うことである。しかしながら、中国側が何らかの方法で一旦 Spratley 諸島を実際に支配する迄、このエリアから VP が発生することはない。

### 9.5 陸上基地所属の航空ユニット

このゲームの航空ユニットは全て陸上基地を使用する航空部隊である。航空ユニットは基地機能を持つ陸上エリアが連合国側マップ外基地ボックスからのみ行動を行える。通常、ゲームに登場する LR ユニット以外の航空ユニットは基地変更(Op No16: 8.18)でのみ移動することができる。緊急基地変更は強制的に行われる(緊急基地変更には Op は消費されない)。緊急基地変更は同じエリア内の自軍陸上ユニットが敵陸上ユニットによって除去され支配を失った場合の基地変更である。その他の航空ユニットの移動は Op No5(8.7)及び Op No18(8.20)が行われた際に行われる。

### 9.6 陸上エリア内の海軍ユニット

一般的に、このゲームが扱う戦争初期の期間に関しては海軍艦艇に関して陸上基地はそれ程重要ではない。これは、このゲームの海軍ユニットが表している海軍艦艇はゲームの扱う期間中に必要な燃料などの洋上に留まる為に必要な物資を保有しているからである。

海軍ユニットを陸上エリアに入れる利点、別の言い方で言えば海岸付近へ展開させたり、港に入港させた場合、具体的には Op No6(8.8)や Op No13、Op No20(8.15 及び 8.22)である。しかしながら、海軍を海岸付近に展開させた場合には欠点も存在することに注意すること(10.5 参照)。また、陸上エリアに存在する海軍ユニットもランダムイベントや戦闘による緊急基地変更の影響を受ける。

### 9.7 緊急基地変更の手順

緊急基地変更が発生した場合、最初にプレイヤーはルールでユニットの移動先が指定されているかを調べる(6.17 及び 6.18 を参照)。もし、指定された移動先があればユニットはそこへ移動する。

もし、ルールで指定された移動先が決まっていない場合、緊急基地変更を行うユニットが所属する陣営のプレイヤーは最も近い自軍支配下もしくは競合状態の基地機能を持つ陸上エリアに緊急基地変更を行うユニットを移動させなければならない(対象となるユニットをひとまとめにして)。

もし、対象となるエリアが複数有る場合、どのエリアに移動するかは相手側プレイヤーが決定する。中国側が緊急基地変更を行う場合には米軍の迎撃を受けない。

### 9.8 海上の「軽装備」陸上ユニット

海域に移動するには(その後、任意の期間海上に留まる

可能性がある)、「軽装備の陸上ユニット」は裏面の「At Sea」面になる必要がある。これは、ゲームにはユニットとして用意されていない小型の輸送船に搭載されていることを表している。軽装備の陸上ユニットを海域に置くことに対する唯一の制限は、**どちらの陣営も同時に3個より多くのユニットを「At Sea」面で海域上に置けないことである。**

軽装備の陸上ユニットを「At Sea」面にするだけで行動を消費することは無い。「At Sea」面への変更は単に海域に移動した際に行われる(恐らく他の海軍ユニットと一緒に移動を行うと思われるが)。海域に存在している間、「At Sea」面の軽装備の陸上ユニットは移動や戦闘に関して戦闘力が全て「0」の海軍ユニットとして扱われる。「At Sea」面の陸上ユニットは「保護された目標」(10.4)で有ることに注意すること。

### 9.9 海上の「重装備」陸上ユニット

「重装備」の陸上ユニットは自軍の強襲揚陸艦(Amph)ユニットに搭載された場合のみ海域に進入できる。各強襲揚陸艦ユニットは最大で3個の重装備の陸上ユニットを搭載できる(3個の兵科の組み合わせに制限は無い)。重装備ユニットが搭載されている事を表すため、搭載されている重装備ユニットは搭載されている強襲揚陸艦ユニットの下に置かれる。また、強襲揚陸艦に搭載されること自体が別の行動ではないことに注意すること。強襲揚陸艦に搭載されることは重装備の陸上ユニットが海域へ移動することの一部である(恐らく、他の海軍ユニットと一緒に移動することになるだろう)。海域に存在している間、重装備の陸上ユニットは移動や戦闘に関して搭載されている強襲揚陸艦ユニットの一部として扱われる。これは、もし、強襲揚陸艦ユニットが攻撃を受けた場合、搭載されている陸上ユニットは別のユニットとして攻撃の目標にされないということである。搭載されている陸上ユニットは単に搭載している強襲揚陸艦と運命を共にするのである。強襲揚陸艦ユニットも「保護された目標」(10.4)であることに注意すること。

重装備の陸上ユニットは任意の期間だけ強襲揚陸艦に搭載されて海域上に留まることができる。

陸上部隊を輸送している強襲揚陸艦ユニットが陸上エリアに進入した際に、陸上エリアへの移動の一部として即座に搭載されている陸上ユニットは降ろされる。

もし、強襲揚陸艦ユニットが強襲上陸(敵支配下のエリアか競合状態のエリアへの移動)に参加していた場合、陸上部隊を輸送している強襲揚陸艦ユニットはその行動での戦闘で行われる敵ユニットの反撃の目標にはならない。

## 10.0 戦闘

通常、戦闘は自発的なものであり、同じ陸上エリアか海域に存在する敵ユニットとの間で行われる。

以下の場合には戦闘は強制される。

- 1)強襲上陸の最初の上陸時
- 2)中国側の空挺及び空中機動ユニットが台湾への移動を行った場合
- 3)中国側の航空ユニットが台湾への移動-戦闘を行った

場合

「強襲上陸の最初の上陸時」の条件は敵支配下の陸上エリアに進入した際に、そのエリアに自軍ユニットがそのユニットしか存在しない場合にも適用される。2番目と3番目の詳細に関しては8.6と8.7を参照すること。

その他の場合には、敵ユニットが存在する陸上エリアや海域に移動した際に戦闘を任意で行える(行動しているプレイヤーが戦闘を行うかを決定する)。このような場合には、同じ陸上エリアや海域に敵ユニットが同時に存在することは可能なので、攻撃を行うかは活動側のプレイヤー次第である。

移動の結果、その陸上エリア内に存在する陸上ユニットが自軍ユニットだけになった場合、戦闘は発生しない。自軍の陸上ユニットだけが存在するエリア内の敵航空ユニット及び敵海軍ユニットは緊急基地変更の対象となる。どのエリアに移動するかは、その陸上エリアに単独で陸上ユニットを置いた側が決定できる。

陸上エリアや海域の境界線を越えた戦闘はOp No15及びOp No17(8.17及び8.19)が行われた際にのみ行われる。

### 10.2 戦闘の手順

戦闘に参加するユニットは、攻撃側でも防御側でも敵ユニットに対して射撃を行う。1回の戦闘では参加する各ユニットは1個の敵ユニットに対して射撃を行える。これは、言い換えれば射撃を行った自軍ユニットはその戦闘中に複数の敵ユニットから射撃を受ける可能性が有るということである。通常、戦闘を行った陸上エリアや海域内に存在する自軍ユニットの一部だけを戦闘に参加させないことはできない。しかしながら、この点に関して10.4の例外が存在することに注意すること。

全ての戦闘での射撃は両陣営のユニット間で同時に行われるものとして扱われる。

この為、相手より先にサイコロを振っても戦闘上の利点は存在しない。全ての戦闘のサイコロが振られ、戦闘の結果が判明してからユニットの除去やステップロスが適用される。損害適用に関しては2.11に詳細な説明が記載されている。

形式上、戦闘解決が行われる行動を行っている側が先に射撃を行う。この射撃は10.4の保護された目標のルール制限の範囲で、同じ敵ユニットに対して複数の自軍ユニットで射撃を行うことができる(訳注:どのユニットでどの敵ユニットを射撃するかを先に宣言する必要があります)。しかしながら、複数のユニットで同じ目標を射撃した場合、そのユニットに対して射撃を行ったユニットの中で先に射撃を行ったユニットの射撃結果によって目標の敵ユニットが除去されることになっても、未だサイコロを振っていなかった別の自軍ユニットの射撃で除去されてしまった敵ユニットを目標にしていたユニットで別の敵ユニットを射撃することはできない。オーバーキルだった場合、ヒットを与えたユニット以外は単に無駄になるだけである。

このゲームでは複数ラウンドにわたる戦闘は行われないうちに注意すること。各戦闘で各陣営毎に1回だけ射撃を行って終了する。その後、新たな行動でそのエリア

での戦闘が再び行われるまで、そのエリアでの射撃は実施されない。

### 10.3 米軍の原子力空母(CVN)

極端に大きなサイズと装備の技術的な先進性から米軍の CVN ユニットには特別ルールが適用される。CVN ユニットはゲーム中唯一の2ステップを持つ海軍ユニットである。CVN ユニットが1ヒットを受けると裏面の減少戦力面に裏返される(減少戦力面には表面より低い戦闘力が記載されている)。減少戦力面の CVN ユニットは Op No6(8.8 参照)で修理を受けるまで減少戦力面のままである。減少戦力面の CVN が更に1ヒットを受けた場合に除去される。

加えて、全ての中国側の航空ユニットは CVN ユニートを攻撃する場合には対艦攻撃力が「1」減少する。例えば、対艦戦闘力「3」の航空ユニットが CVN を攻撃する場合、この影響で対艦攻撃力は「2」として扱われる。この効果は CVN ユニットが減少戦力状態でも適用される。

加えて、CVN ユニットは「保護された目標」である(以下参照)。

### 10.4 保護された目標

米軍の CVN、両陣営の「At Sea」状態の軽装備の陸上ユニット、両陣営の強襲揚陸艦ユニット(搭載している重装備の陸上ユニットを含む)は敵ユニットから攻撃を受けた際に「保護された目標」として扱われる。これは攻撃時に「保護された目標」は、そのエリアもしくは海域内の「保護された目標」以外の全ての自軍水上艦艇ユニットが射撃を受けていなければ射撃を受けない。

### 10.5 陸上エリアの海軍ユニット

海軍ユニットが陸上エリアに存在している場合、その海軍ユニットを攻撃目標にする敵ユニットの戦闘力は「1」上昇する(戦闘力が「5」のユニットを除く。戦闘力「5」のユニットの戦闘力は「6」以上に増加しない)。この修正は他の修正に累積するが、修正後の戦闘力が「5」より大きくなることは無い。

### 10.6 米軍のステルス機(StI)

ゲームに登場する幾つかの米軍航空ユニットはステルス機(StI)である。ステルス機を射撃するユニットの対空戦闘力は一律「1」とみなされる。ステルス機を射撃する際には対空戦闘力が「1」分減少するのではなく、対空戦闘力が「1」になるのである。

## 11.0 朝鮮戦争

11.1 このゲームのスケールでは、朝鮮半島での新たな地上戦を行うには不整合が出てしまう。ゲーム中に朝鮮戦争での地上戦が開始されたならば、以下に記載されている朝鮮戦争用の固別のルールを使用して解決される。

### 11.2 開始時の朝鮮半島の状況

ゲーム開始時には朝鮮半島では戦争は開始されていない。この時点では、北朝鮮及び韓国のユニットは移動や

攻撃(種類を問わない)を行えない。

戦争が開始される前に米軍ユニット(米軍以外の連合国側ユニットは不可)だけが韓国のエリアへ進入したり、韓国エリアから移動を開始したり、韓国エリアに留まることができる。同様に中国軍ユニット(ロシア軍は不可)は北朝鮮エリアに進入したり、北朝鮮エリアに留まることができる。繰り返すが、朝鮮半島で戦争が勃発していない状況では、どちらの陣営も朝鮮半島のエリアから攻撃を行うことはできない。これにより、北朝鮮はゲーム開始時には中国寄りの中立国であり、韓国は連合国寄りの中立国である。

### 11.3 朝鮮戦争の開始

朝鮮半島での戦争は、中国側プレイヤーが Op No2 の実行を宣言することで勃発する(8.4)。一度 Op No2 が行われた場合、その効果は以下に記載されている朝鮮戦争の結果が決定されるまで持続する。中国側プレイヤーは決して Op No2 の実行を強要されず、連合国側プレイヤーが Op No2 を実行することはできない。

Op No2 はそれ自体で1回の行動である事に注意すること。これは、Op No2 の行動の「朝鮮戦争の勃発」には、朝鮮戦争の解決の判定を行うことまでは含まれていないということである。

### 11.4 朝鮮戦争の解決

一度、中国側プレイヤーが Op No2 の実行を宣言すれば、以後どちらの陣営のプレイヤーもプレイの進行の手順中の該当箇所(中国側はステップ、連合国側はステップ)に自由に Op No11(8.13)を選択することができる。

Op No11 が行われた場合、両プレイヤーはマップ上に記載されている朝鮮戦争解決表を確認し、記載されている手順で解決を行うこと。どちらのプレイヤーも先に Op No2 が行われたからと言って、必ずしも Op No11 を行う必要は無いことに注意すること。一度、中国側の Op No2 の使用によって朝鮮戦争が発生したならば、Op No11 によってのみ朝鮮戦争は終結する。

例え、朝鮮戦争が発生している状態にて、何らかの方法で朝鮮半島の各エリアにどちらか片方の陣営のユニットのみが存在したとしても、そのエリアの勝利得点は獲得できない。Op No11 を用いて朝鮮戦争の結果が完全に決定されるまで朝鮮半島の各エリアの支配による VP は獲得できない。

### 11.5 サイの目修正

朝鮮戦争解決判定のサイコロを振る前に、中国側プレイヤーは北朝鮮エリア内に存在する北朝鮮軍と中国軍ユニットの対地戦闘力の値を合計する。加えて中国側は中国北部エリアに存在する中国軍航空ユニットの対地攻撃力を合計し、両方の値の合計値を算出する。次に、連合国側プレイヤーは韓国エリア内に存在する米軍と韓国軍ユニットの対地戦闘力の値を合計する。更に連合国側プレイヤーはこの合計値に九州と本州に存在する自軍航空ユニットの対地戦闘力と黄海及び日本海に存在する CVN ユニットの対地戦闘力の値を合計する。

上記で算出した対地戦闘力の合計値は判定のサイの目修正に使用される。

連合国側の対地戦闘力「5」毎に「-1」の修正が加えられる(端数切り捨て)。例えば、連合国側が対地戦闘力の合計を「13」保有していた場合、「-2」の修正が加えられる。同様に中国側の対地戦闘力「5」毎に判定の出目に「+1」の修正が加えられる(端数切り捨て)。例えば、中国側の対地戦闘力合計が「16」の場合には「-3」の修正が加えられる。両陣営の対地戦闘力による修正から最終的な修正が算出される。上記の例だと、連合国側「+2」、中国側「-3」なので差し引き「+1」が最終的な修正になる。

Op No11 を行った側のプレイヤーはサイコロを1個振り、出目に上記の修正を加えて最終的な結果を確認する。ユニットの除去の結果が出た場合には、結果に従って各プレイヤーは自軍ユニットを除去する(どのユニットを除去するかは、除去されるユニットが所属する陣営を担当するプレイヤーが選択する)。

#### 11.6 朝鮮戦争の最終的解決

もし、Op No11 が行われ、判定の結果が「0」以下もしくは「7」以上になった場合、朝鮮戦争は終結する。

もし、中国側が朝鮮戦争に勝利したならば、中国側は4VPを得る(4.5)。もし、中国側が朝鮮戦争に敗北した場合、中国側は「4」VPを失う(4.5)。

戦争に勝利した陣営はゲームの残り期間中、戦争終了時に朝鮮半島に存在する自軍の陸上ユニットを朝鮮半島から外に移動させることはできない。

同時に、勝利した陣営の航空及び海軍ユニットは、もう片方の朝鮮半島エリアに移動してそのエリアの基地機能を使用することが可能になる。

一度、朝鮮戦争の地上戦が解決されたならば、どちらの陣営も新たな陸上ユニットを朝鮮半島に進入することができる。しかしながら、航空及び海軍ユニットによって朝鮮半島の外側から、朝鮮半島内のエリアが攻撃されることもあり得る。

一度、朝鮮戦争が終結した後の朝鮮半島での戦闘はOp No11ではなく通常のルールに従って行われる。もし、朝鮮半島に存在する両軍のユニットがOp No 11の判定によって全て除去されても、どちらかの陣営の勝利の結果が出ない限り、ゲーム終了時まで朝鮮戦争は終結しないことに注意すること。この場合、どちらかの陣営が朝鮮半島に新たなユニットを送った上で、再度Op No11による朝鮮戦争の解決判定をしない限り朝鮮半島からはVPは発生しないのである。

#### 12.0 デザイナー及びディベロッパーノート(省略)

##### エラッタ(Pdf ルール記載)

- ・中国側空挺ユニットの裏面が「Need Amph」と印刷されているが、これは正しくは「Special move」である。
- ・マーカーの「SINKIANG REVOLT」の裏面の綴りが「SIRKIANG REVOLT」と間違っている。綴りは表面と同じである。
- ・マップ上の「Malaya」の記載は「Malaysia」である。

- ・英軍のSAGユニットの対空力が「1」と印刷されているが、実際には「4」である。

2008/07/15 08/7/7 版 eRule 改訂を反映

2008/06/17 初版作成

訳：篠原 史也