

<RESEARCH GAMES, INC. - RGI/ATHOL GAMES CO. 1974>

Major Campaigns of General Douglas MacArthur

Three realistic, historical battle games.
World War II and Korean War

ユニットの配置場所

- ・ユニットは町(道路が交差するサークル)に配置。
- ・1つの町には最大10ユニットまでスタック可。大型ユニットでも小型ユニットでも、両者混合でもよいが、全て同一陣営のこと。
- ・あるプレイヤーのターン終了時に10ユニットを超えていると、そのプレイヤーが超過ユニット除去(ゲームから除外。戦闘で喪失と同様)。

移動デッキ

- ・カードは(キャンペーンのルールに従い)両プレイヤーに配分。各プレイヤーは自軍カードをシャッフルし、裏面で自分の前に置く。
- ・青軍は、自軍山札の一番上のカードを表にし、その山札の横に置く。その数値は、青軍が第1ターンに使用できる移動ポイント数。
- ・青軍のターン完了後に、赤軍は自軍の一番上のカードを表にする。この数値と青軍の表の数値を合計したものが、赤軍が第1ターンに使用できる移動ポイント数。
- ・次に青軍は一番上の新カードを表にし、この数値と赤軍の表の数値を合計して、青軍の第2ターンに使用できる移動ポイント数を算出。以下同様。
- ・ゲーム終了前に自軍の山札を全て表にしたなら、表にしたカードをシャッフルせずに裏返して再使用。

移動ポイントの使用法

- ・町から隣の町へ、1ユニット(大型または小型)を移動させるには、用いた道路に応じた移動ポイントを消費：

実線道路	—————	1 移動ポイント
破線道路	-----	2 移動ポイント
点線道路	3 移動ポイント
- ・少数のユニットを長距離、または多数を短距離、または任意に組み合わせて移動ポイントは使用可。

- ・移動ポイントは全て消費し尽くす必要はない。
- ・1ターン中に1道路区画は最大5ユニットまでしか使用不可。

戦闘

- ・敵軍占拠の町へ1ユニット以上移動させると、町の郊外で停止(ただし町に入ったかの様に移動ポイントは消費)し、戦闘する。
- ・その戦闘結果は、参加したユニット数に応じて両軍がサイコロを幾つか振って決定。
- ・複数の道路から町へ接近させた攻撃側のユニットは、サイコロの数の計算に関して、1つの部隊とみなす。
- ・大型ユニット毎にサイコロ1個、小型ユニット2個毎にサイコロ1個振る。小型ユニット1個ではサイコロ数の合計に加えない。(備考: New Guinea は例外で、大型や小型に無関係にユニット毎にサイコロ1個。)
- ・1プレイヤーが振るサイコロ数は最大5個。追加ユニットは戦闘能力を増加しない。(一方の側は白色サイコロ5個、他方は赤色サイコロ5個用いる。)
- ・小型ユニット1個しかいない防御側はサイコロを振らない。しかし攻撃側はやはり振る。
- ・自軍ターンに複数の街を攻撃するプレイヤーは、戦闘の解決順序を選択可。ただし最初の戦闘を開始する前に全ての移動を完了すること。

損害

- ・サイコロ1個振るプレイヤーは、6の目で相手へ1損害。
- ・2個以上振るプレイヤーは、

同数のサイコロ2個ごとに相手へ1損害。
同数のサイコロ3個で相手へ2損害。
同数のサイコロ4個で相手へ3損害。
同数のサイコロ5個で相手へ4損害。
- ・被った損害ごとに小型ユニット1個除去。十分な数の小型ユニットがいなければ、2損害ごとに大型ユニット1個除去。
- ・1損害被ったが、小型ユニット1個がいなければ大型ユニット1個除去(「お釣り」はもらえない)。(備考: New Guinea では、大型や小型に無関係に1損害毎に1ユニット除去。)

退却

- ・全ての損害(もしあれば)を除去した後、振ったサイコロの目を合計し、合計が少ない側は退却(多い側より多く損害を与えていても)。

KOREAN WAR

特別ルール

開始時部隊：

・国連軍(青色)は、大型(機甲)ユニット1個と小型(歩兵)18個。「Pusan 橋頭堡」内の7町に自由配置(勿論、1町に10個まで)。

・北朝鮮軍(赤色)は、大型(機甲)ユニット2個と小型(歩兵)18個。国連軍の配置完了後に、「Pusan 橋頭堡」に隣接する5町の各々に4ユニット配置。

予備部隊：

・国連軍は歩兵4個で開始。潜在的予備として機甲1個と歩兵3個も。各ターン終了時にサイコロ1個振り、6では機甲を予備部隊に入れる。5か4では歩兵1個を入れる。

・予備部隊のユニットは、任意のターンに4つある上陸エリアの内の1つに洋上から上陸可。

・北朝鮮軍には予備部隊なし。

補給：

・戦闘に含まれる北朝鮮軍は、北端(矢印がある5つの道路の内の1つ)へ国連軍がいない道路を引いて補給下であること。この補給路が引けなければ、北朝鮮軍が振ることができるサイコロ数が1減。

・国連軍には補給要件なし。

ゲームの期間：

・移動デッキから「ゲーム終了」カードを除外し、国連軍に15枚、北朝鮮軍に8枚配る。

・国連軍の裏面の山札の一番下に「ゲーム終了」カードを置き、これを表にするとゲーム終了。よって、各プレイヤーは15ターン行うことになる。(注意：北朝鮮軍は自軍カードを再使用する必要あり。)

目的：

・「ゲーム終了」カードを引いた時に、Seoul と Pusan の両方にユニットを有す側が勝利。

・両軍共に両都市にユニットを有していなければ、引分け。

・同数ではどちらかの側は自主的に退却可。両軍退却しなければ、被った損害に応じてサイコロの数を調整して再戦闘。

・一方の側が完全に除去されると、相手側は目の合計が少なくても退却する必要なし。

・退却を強制された(または同数で選択した)攻撃側は、その道路に沿って隣接する町へ戻る。

・退却を強制された(または同数で選択した)防御側は、敵ユニットが全くいない道路(種類不問)を選択し、5ユニットまでを隣接する町へ移動(5個を越えるユニットは除去)。複数の道路があると、ユニットを分けて異なる町へ退却可。

・攻撃を受ける町へ退却した防御側は、元からその町にいたユニットに加わるが、防御側が振るサイコロ数決定には数えない。また、損害適用もできない。

・防御側が退却を強制された場合、道路上の敵ユニットか、道路沿いの隣接する町にいる敵ユニットによって全ての道路が遮断されていると、ユニットは全て降伏して除去。

上級者用の選択退却ルール

・退却を強制された防御側は、包囲されていると(または戦略的理由で望めば)、敵ユニット占拠の町へ向かう道路沿いに退却可。

・この町で通法に従い戦闘を行うが、敵ユニットのサイコロの数は2増し、退却側のサイコロの合計数が少ないと(そして退却地がなければ)除去。

・退却側は、道路上の敵ユニットへは戦闘不可。

洋上からの上陸

・三角形の上陸エリア(沿岸町へ矢印あり)にユニットをまず配置することで上陸させる。上陸エリア内の数値は1ターンに扱えるユニット数。

・上陸エリアに配置するユニット(大型または小型)毎に1移動ポイント必要。

・敵が占拠していない繋がった町へは、ユニットは追加移動ポイントなしで移動。占拠ならば、その街を巡って通法に従い戦闘実行(追加移動ポイントなし)。ただし上陸側の合計の出目が小さい場合、上陸を試みたユニットは全て除去。

・上陸したターンに、そのユニットは道路沿いの移動不可。ただし既に上陸しているユニットは、上陸ユニットが行う戦闘の支援するために移動も可。

NEW GUINEA

特別ルール

開始時部隊：

・連合軍(青色)は小型(歩兵)ユニット 6 個。Uberi に 1 個、Port Moresby に 2 個、そして Port Moresby に隣接する町に 3 個配置。

・日本軍(赤色)は小型(歩兵)ユニット 6 個。Buna に 1 個、Kokoda に 2 個、そして Ioribawa に 3 個配置。

予備部隊：

・連合軍は小型(歩兵)ユニット 1 個と大型(空挺歩兵)ユニット 2 個で開始。各ターン終了時にサイコロ 1 個振り、6 では空挺歩兵 1 個を予備部隊に入れる。5、4、または 3 では歩兵 1 個を入れる。使用できる予備部隊の数には制限なし。

・連合軍予備部隊のユニットは幾つでも任意のターンに洋上から上陸可。Port Moresby に通法に従い、またはゾーンⅡの 2 つの上陸エリアの一方へ「嵐の危険」を冒して上陸可。サイコロ 1 個振り、1 か 2 では上陸を試みたユニットは除去。

・連合軍予備部隊はゾーンⅠの 3 つの上陸エリアには上陸不可。

・空挺歩兵予備ユニットは、飛行場(飛行機の絵がある町)に降下することも可。1 ターンに 1 飛行場に 1 ユニットまで。その飛行場は連合軍が占拠か、または非占拠で隣接する町に日本軍がないこと。降下後の空挺歩兵は普通の歩兵と同じ能力を有す。

・日本軍は小型(歩兵)ユニット 1 個で開始。各ターン終了時にサイコロ 1 個振り、5 か 6 では歩兵 1 個を予備部隊に入れる。使用できる予備部隊の数には制限なし。

・日本軍予備部隊のユニットは任意のターンに洋上から上陸可。ゾーンⅠのいずれかの 3 上陸エリアに通法に従い、またはゾーンⅡの 2 つの上陸エリアの一方へ上記の「嵐の危険」を冒して上陸可。

・日本軍予備部隊は Port Moresby には上陸不可。

戦闘と損害：

・一般ルールに記載の通り、本キャンペーンでは、両軍は大型や小型に関わりなく、ユニット毎にサイコロ 1 個振る。

・各損害で大型や小型に関わりなく 1 ユニット除去。

ゲームの期間：

・移動デッキから「ゲーム終了」カードを除外し、連合軍に 10 枚、日本軍に 13 枚配る。

・連合軍が表にした山札を裏返した時に、一番下に「ゲーム終了」カードを置く。よって、各プレイヤーは最大 20 ターン行うことになる。

目的：

・連合軍は、日本軍の任意のターン終了時に Gona と Buna に連合軍ユニットがいると勝利。

・日本軍は、「ゲーム終了」カードが出るまでに上記を阻止すると勝利。

BATAAN RETREAT

特別ルール

開始時部隊：

・連合軍(青色)は、大型(米軍)ユニット 16 個と小型(フィリピン軍)40 個。ゾーンⅠの1~3個の上陸エリアの町に最低限、米軍3個と比軍6個を配置。同様にゾーンⅡの沿岸防御に米軍3個と比軍6個を配置。そしてゾーンⅢに。Mariveles (Bataan 半島拡大盤内)に米軍1個、Bataan 半島内に比軍2個を配置(注意:Olongapo と Layac は Bataan 半島内ではない)。残りの連合軍は好きな様に配置。

・日本軍(赤色)は、大型(熟練兵)ユニット 16 個と小型(未熟兵)40 個。連合軍が配置する前に、部隊配備表にて5つのゾーンに秘密裡にユニット(熟練兵と未熟兵)を好きな様に割当ててる。ただし Bataan 半島には割当て不可。連合軍が配置した後に、部隊配備表を公開して指定ゾーンの洋上に配置し、手順に従い洋上からの上陸を行う。

- ・連合軍には予備部隊なし。
- ・日本軍は後半から得る(後述)。

日本軍の制空権：

・飛行場がある3町にユニットを配置できた日本軍は、全ての戦闘で普通に振ることができるサイコロ数が1増(最大5個まで)。この利点は3町を占拠している限り継続。ただし Bataan 半島内の戦闘には適用しない。

Manila の無防備都市化：

・日本軍が Manila の連合軍を攻撃すると、その連合軍は戦闘をせずに退却すること。
・連合軍は Manila の日本軍を攻撃できない。

Bataan 半島：

・ユニットは Olongapo と Layac (メイン盤と拡大盤の両方にあり) から Bataan 半島へ入る。
・Bataan 半島に一旦入ったユニットは Olongapo や Layac へは戻れない。
・Olongapo か Layac、またはその両方にユニットを有す連合軍は、全移動ポイントをメイン盤と、もし望めば、再度全移動ポイントを Bataan 半島への移動、及び/または Bataan 半島内での場所変更で使用可。
・Olongapo か Layac を占拠していなければ、通常の全移動ポイントしか得られず、メイン盤、または Bataan 半島、または両者間で分けて使用可。

・日本軍が Olongapo と Layac の両方を占拠すると、連合軍は Bataan 半島外(メイン盤)の全ての戦闘で普通に振ることができるサイコロ数が1減。

ゲームの期間：

・移動デッキから「ゲーム終了」カードを除外し、連合軍に12枚、日本軍に11枚配る。
・連合軍が表にした山札を裏返す2回目に、一番下に「ゲーム終了」カードを置く。よって、各プレイヤーは最大36ターン行うことになる。

日本軍の予備部隊：

・連合軍が表にした山札を裏返す2回目の後に、日本軍は、各ターン終了時にサイコロ1個振り、6か5では熟練兵1個得る(2個まで)。4~2では未熟兵1個得る(5個まで)。
・予備部隊は、任意のターンに任意の上陸エリアに洋上からの上陸を行う(Bataan 半島内の2エリアも含む)。

目的：

・日本軍は、連合軍の任意のターン終了時に Manila と Mariveles ユニットの有すと勝利。

・連合軍は、「ゲーム終了」カードが出るまでに上記を阻止すると勝利。

Credits

Game system と Bataan Ret. - Sid Sackson
New Guinea と Korean War - Robert Champer



■ Errata:

- ・未発見。

Pakfront/YSGA 2015年1月例会配布用

脱稿 8, XII, 2014

抄訳 パック1号