

Indian Ocean Region

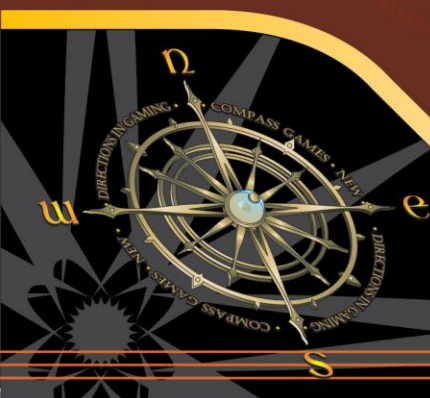
South China Sea: Volume II



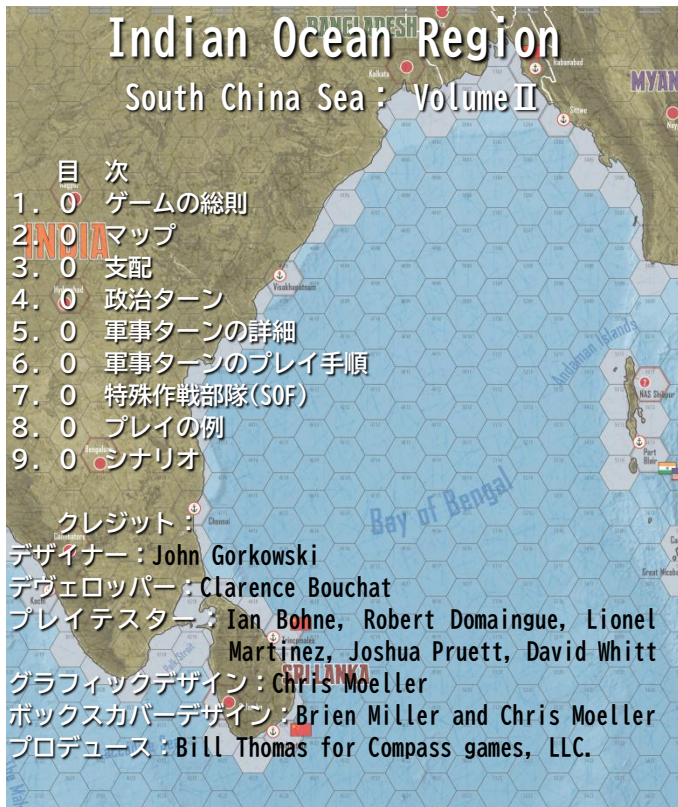
Modern Naval Conflict in the Indian Ocean



Designed by John Gorkowski



Compass Games
New Directions in Gaming



Indian Ocean Region[IOR]はこの地域の現代の競争や近未来の可能性のある紛争を描くボードゲームである。このゲームでは、最大3人のプレイヤーが、インド洋地域に関わる国家(勢力)を演じる。プレイヤーはカードやマップ上のコマを動かすことで自身の政治的・軍事的利益を追求し、暴力的な紛争を含むか否かに関わらず、ゲームの勝利を追求する。

1. 0 ゲームの総則

派閥[Factions]: 本ゲームでは各国が五つの派閥に分かれる。派閥内の全ての国家はお互いに友好的で、共にターンを行う。端的に、一つの連合チームとして活動する。ただしいくつかのルールでは派閥内の国家を指定し、そのルールが派閥全体ではなく特定国家のユニットにのみ適用されることに留意すること。五つの派閥とは: 非対称[Asymmetric]、中国[China]、印米[Indo-Am]、対称的ベンガル湾国群[Symmetric Bay States]、対称的湾岸諸国[Symmetric Gulf States]。

非対称	イラン[Iran]、パキスタン[Pakistan]、カタール[Qatar]、ソマリア[Somalia]、イエメン[Yemen]
中国	中華人民共和国(PRC) [Peoples Republic of China]、真珠の首飾り[The String of Pearls]
印米	バーレーン[Bahrain]、インド[India]、合衆国(USA)[United States]、ディエゴ・ガルシア[Diego Garcia]、オーストラリア及び英国[Australia and Britain]
対称的ベンガル湾国群	バングラデシュ[Bangladesh]、ミャンマー[Myanmar]、スリランカ[Sri-Lanka]
対称的湾岸諸国	ジブチ[Djibouti](もちろん紅海に面していると承知[原意ママ])、オマーン[Oman]、アラブ首長国連邦(UAE)[United Arab Emirates]

派閥は何を表しているのでしょうか? 彼らは共通の関心事項を持つ国家の集まりです。非対称とは、現在の世界秩序に大きな変革を求めるアジェンダを推進すべく、テロリズムを含む一般的でない戦略・戦術に大きく依存している国家群を指します。中国は中央集権により「自由」市場での行動のカジ取りをしている。印米は既存の自由市場・民主主義の世界秩序を表しています。対称的ベンガル湾国群は中国からの投

資は望んでいるが、北京に従属しすぎることは嫌っている。対照的湾岸諸国は西側と長い交流の歴史を持つ自由貿易国です。なおこれらグループについて関連する複雑な問題を避けるため、宗教への言及は一切ありません。ゲーム・プレイの目的上、各派閥は一つの統一されたチームとして活動します。

プレイヤー: ゲームは最大三人までプレイできる。派閥はプレイ人数に応じ以下のようにプレイヤーに割り振られる。二人でプレイする場合、一人が「非対称」と「中国」を、もう一人が「印米」、「対照的ベンガル湾国群」、「対照的湾岸諸国」を操作する。三人でプレイする場合は、一人が「非対称」「中国」、二人目が「印米」、三人目が「対照的ベンガル湾国群」、「対照的湾岸諸国」をそれぞれ操作する。

グローバル勢力および地域勢力: IOR は PRC 及び USA をグローバル勢力と定義し、その他の国家は地域勢力と見なす。従って、中国および印米はグローバル勢力である。その他の派閥は地域勢力の派閥である。

陣営[Sides]: IOR には常に二つの「陣営」があり、三つになることもある。一つは中国であり、それに軍事協力するすべての派閥である。二つ目は印米と、それに軍事協力する全ての派閥である。三つめは中国とも印米とも軍事協力していない全ての中立派閥である。

真珠の首飾り[The String of Pearls]: グワダル[Gwadar](2102)、ハンバントタ[Hambantota](4521)およびラバーナバード[Rabatabad](5202)は、中国の完全かつ排他的な支配下(3. 0項)にある港湾ヘクスである。中国派閥のユニットは中国本土の一部であるかのごとく、これらに入退出・打撃をおこなえるが、これらヘクスへのセット・アップはシナリオ・ルールやカード・プレイの機能として行われる。これらヘクスにおける中国の存在は、ホスト国への侵略には当たらない。ホスト国のユニットは中国とホスト国が対立していない限り、これらヘクスに自由にセット・アップ、進入し、PRC ユニットと共に共存できる。中国とホスト国が敵対している場合、これらヘクスは中国本土として扱われる。

デザイン・ノート: 「真珠の首飾り」ルールは、複雑な政治ルールを要せず、これら地点の中国のプレゼンスの本質を真にとらえたものです。確かに技術的にはホスト国がこれら港湾の主権を有していますが、商業的・政治的な取り決めの網に絡めとられ、その重要インフラの実質的な支配権は中国にあります。実際ホスト国の小規模な軍隊や警官隊が偶発的に現れるかもしれませんが、ゲーム用語上は中国が「支配[Control]」し続けています。

シナリオ[Scenario]: IOR プレイのため、プレイヤーはシナリオを選択する必要がある。シナリオは事態の概要を提供し、プレイするターンの数や種類、勝利条件、戦力組成を含めて状況が定義されている。シナリオの指示に従ってプレイすること。

ターン[Turn]: IOR はターンにより進行する。ターンには政治ターンと軍事ターンがある。政治ターンは数週間(3~7週間)にわたる国際的な政治的活動/相互作用を表す。軍事ターンは、数時間の軍事活動を表す。ターン・トラック上のターン・マーカーで現在のターン数を管理する。

既定国順[Default Order]: 派閥ごとにイベントを順番に行わなければならない場合、以下の「既定の順序」を使用する: 非対称、中国、印米、対照的ベンガル湾国群、対称的湾岸諸国(ACIBG)(訳注: 各派閥の頭文字)

カード: 政治ターン中、プレイヤーはカードを使用してゲー

INDIAN OCEAN REGION

ムを進行する。各カードは関連する一連の政治的動向を表す。

ユニットとステップ：四角い駒はおよそ1個大隊規模の地上軍、いくつかは海軍艦艇または24機の航空機を表している。それら下位の要素や断片は「ステップ」と呼ばれる。ほとんどのユニットは2個のステップで構成されるが、5ステップのユニットも存在する。

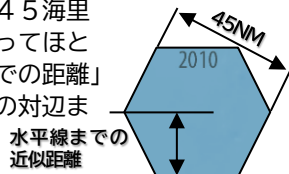
サイコロ振り：2個のサイコロ[Dice roll]や2d6は6面体サイコロを2個振り、その出目を加算することを意味する。1個のサイコロ[Die roll]や1d6は6面体サイコロ1個を振ることを表し、1はそのまま解釈する。

端数：すべての端数は計算の終わりまで使用し、ピースを動かすかサイコロをする前までに数学的に丸める。例えば、5の半分は2.5で、アクションが必要な時は3に丸められるが、その前には丸めない。

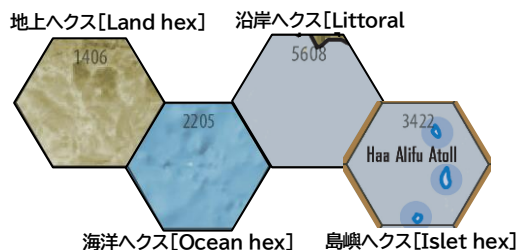
射程(射距離)[Range]：ゲームを通して、射程(射距離)は常にヘクス数で示され、原点のヘクスから、原点ヘクスを含めずに目標まで直線的なヘクス数を数える。

2.0 マップ

2.1 マップの各ヘクスの直径は45海里(ノートカル・マイル)である。従ってほとんどの海軍艦艇にとって「水平線までの距離」は、およそヘクスの中心からヘクスの対辺までの距離になる。



2.2 本ゲームのマップには4つの主ヘクス種別がある：海洋、地上、沿岸、島嶼。海洋ヘクスは水域のみが描かれている。これらは薄い青色。地上ヘクスは陸地のみが描かれている。これらは緑色。沿岸ヘクスは水域と陸地の両方が描かれている。これらは薄い灰色の背景色である。島嶼はモルディブ[Maldives]、ラッカディブ諸島[Lakshadweep]は、すべてが茶色に輪郭されている。これらは沿岸であるが、以下の制限がある：地上軍ユニット移動(2.3項、6.51項)、支配(3.3項)、スタック(5.34項)。



2.21 「海岸[COAST]」という用語は、国家の(緑色の)本土の沿岸ヘクスを指し、島嶼のそれではない。

2.22 国境線：陸地の白線は国境を表す。ディエゴ・ガルシアやモルディブなどの島嶼は茶色で囲まれている。

2.23 本領[Home country]：各国家の本土の地上・沿岸ヘクスは「本領」ヘクスである。本土は白い国境に囲まれた緑色の地上の区域(複数の場合も)であり、係争中の島嶼部は含まれない。

2.3 特定のヘクスサイドは特定のユニットには通行不能である。地上ユニットは空輸・海輸せずに完全海洋または島嶼ヘクスサイドを超えられない。艦艇ユニットは完全地上ヘクスを超えられない。

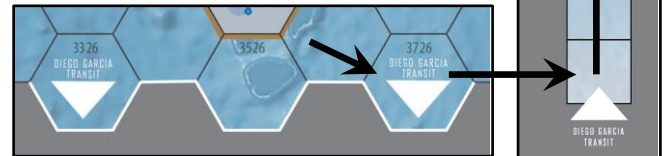
2.31 艦艇ユニットが島、半島、または1ヘクス内に地

上と海洋を有するヘクスにいる場合、どちら側にいるかを指定し、同一移動中は継続しなければならない。言い換えれば、艦艇ユニットは「長く細い島」を航行する際、島の両側の海面を利用することはできない。

2.32 マップ北端沿いのわずかな陸地や海面ヘクスはプレイ可能である。しかしながら、灰色の半分のヘクスは境界の外である。ユニットの進入は不可である。

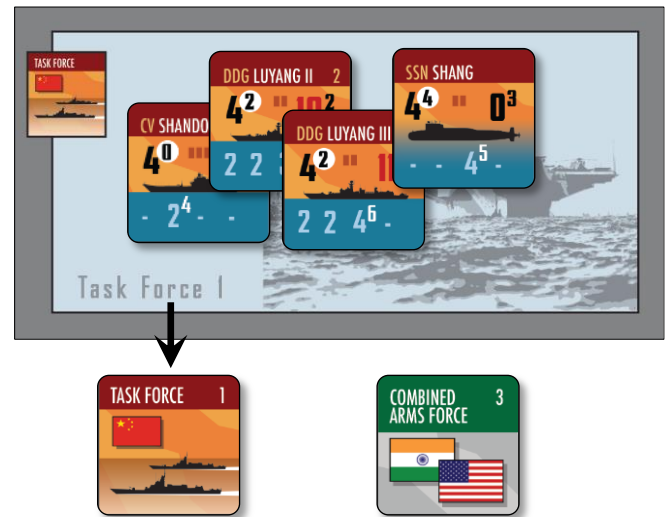
2.4 ディエゴ・ガルシア進出トラック[Transit Tracks]

航空・艦艇ユニット並びに輸送中の地上軍ユニットは、洋上や沿岸ヘクスのようにこれらトラック上で移動し戦える。トラックの各ボックスは洋上ヘクスと港湾を有する最終的な行き先である(島嶼ヘクスでない)沿岸ヘクスを表す。ユニットは対応するマップ端を通過することで進出トラックとの間で入域が行う。



2.5 任務部隊および諸兵連合部隊

中国および印米は各々対応するマーカーを持つ自軍の任務部隊[Task Force](TF)ボックスをそれぞれ有する。地図上のスタックや混雑を緩和するため、マップ上の対応するマーカーで表される、これらボックスを使用してユニットを保持できる。一般にTFマーカーとそのボックスは、艦艇ユニットとその貨物を代表させるために使う。諸兵連合部隊[Combined Arms Force](CA)マーカーは地上ユニットのスタックに同じ機能を持たせるためのものであり、これは盤外の都合の良い場所に置かねばならない。



2.6 勝利得点(VP)トラック

2.61 プレイヤーどちらがゲームに勝利するかを決するため勝利得点トラック[Victory Point Track]を使用する。各ルールに従い、カードの指示や軍事力の損失に伴い、トラックに沿って勝利得点マーカーで変動状況を揭示する。中国の有利には加算し、印米の有利には減点する。トラックは0未満にはならず、20を超えることはない。その範囲外の調整は無視する。調整を要するイベントの直後は常にVPトラックを調整する。もし2つのイベントがトラックに影響する場合、「トリガー」となった既定国順に従ってVPマーカーを動かす。例として、PRC艦艇ユニットとUS艦艇ユニットが同時に攻撃判定により撃破された場合、PRCユニットの損失で最初に(-1)され、次にUSユニットを損失で(+1)するようトラックを調

整する。シナリオに定義されている通り、最終ゲームターンの最後に常に勝利を決定する。したがって、ゲーム中盤に「勝利」していても、最終的に敗北することはあり得る。

0-5 = 印米の勝利: 世界は合衆国のリーダーシップのもと、自由市場・民主主義モデルの優位を再確認した。

6-8 = 対照的湾岸諸国の勝利: PRC と対等の関係性にありつつも合衆国がわずかに優位を持つ状況は競争的なグローバル市場で成功しているこれらの諸国に有利に働く。

9-11 = 対照的ベンガル湾国群の勝利: 中国とインドの利害関係の行き詰まりで、これら諸国は両国から思いがけない援助を受け取る。

12-14 = 非対称諸国の勝利: 合衆国と対等の関係性にありつつも PRC がわずかに優位を持つ状況は、現状を覆したいこれら諸国に有利に働く。

15-20 = PRC の勝利: 世界は PRC のリーダーシップのもと、統制経済モデルの優位を認識する。

2.62 最初の政治ターン開始時、マーカーは「10」の位置から開始する。政治ターン中、マーカーはプレイされたカードの指示に従って移動する。政治カード・プレイが武力衝突を引き起こさない場合、ゲームは終了し、勝利は最後の政治ターンの終わりに決定される。しかしながら政治ターン中、特定のカードにより武力衝突を引き起こす可能性がある。

2.63 武力衝突が勃発するとゲームは軍事ターン[Military Turn]に変更される。これが起きたら、マーカーを10に1個だけ近づけてマーカーを「リセット」し、シナリオで定義された一連の軍事ターンを開始する。軍事ターン中、マーカーは次のように動く。

軍事イベント[Military Event]

ゲーム終了時にグワダル港[Gwadar Port](ヘクス 2102)が破壊されている。	-3
PRC の CV が撃破されるごとに	-3
PRC のタンカー(VLCC)が鹵獲されるごとに	-1
PRC のタンカー(VLCC)が撃破されるごとに	-1
PRC の航空機、非 CV 艦艇、地上軍ユニットが撃破されるごとに	-1
ゲーム中、中国の先制攻撃で火蓋が切られたなら	-1
ゲーム中、印米の先制攻撃で火蓋が切られたなら	+1
印米の航空機、非 CVN 艦艇、地上軍ユニットが撃破されるごとに	+1
ディエゴ・ガルシアの港湾がゲーム終了時に破壊されている	+3
合衆国の CVN が撃破されるごとに	+3

ユニットは最後のステップが敵の攻撃で除去されたとき「撃破[destroyed]」される。ユニットから戦闘以外で一部を失ったが全部のステップを失っていない、再編成を容易にするため自発的にマップから除去されたユニットは「撃破」とは見なさない。港湾における「破壊」とは、少なくとも5個のクレーター[craters]を現状保持している状態のことである。

水上艦艇ユニットは敵 VLCC (タンカー) と同一ヘクスを占めており、同ヘクスにその VLCC の友軍たる水上艦艇ユニットが存在しない場合、「鹵獲」される。簡略化のため、鹵獲された VLCC は直ちにマップから除去し、ゲーム終了時に勝利得点を計算するために保持しておく。潜水艦は水上艦艇ではないた

め、その存在でタンカーの鹵獲を阻止できないことに留意。

なお軍事イベントでは、派閥のユニットと派閥内の特定国のユニットが区別される場合がある。例として、「印米」はインドと合衆国のユニットを意味し、「各合衆国空母[each US CVN]」は合衆国の CVN のみをカウントするという意味である。

2.7 ゲームの内容物

3/4 インチのカウンターシート 3枚

28 “×65” 中 28 “×22” をプレイに使うマップ 3枚

41 枚のカードデッキ 1組

36 ページのルールブック 1冊

同一内容のプレイヤー支援カード 2枚

6面体サイコロ 2個

箱および蓋 1組

3.0 支配

3.1 支配とはどの派閥がヘクスを「所有」しているかを意味する。領有権(支配)は航空基地、退却、勝利条件に影響する。シナリオ開始時、一つの派閥は本領に含まれる全てのヘクスを支配し、加えて、その国家の識別色によって示された島や島嶼ヘクスも支配している。

3.2 本ゲームの共通事項として、地上(完全地上)ヘクスや洋上(完全洋上)ヘクスの支配は決して変化しない。誰も洋上(完全洋上)ヘクスを支配できない。完全地上ヘクスを敵軍が占領しても、元の所有者により支配されている。

デザイン・ノート: このゲームの規模と範囲を主な地上軍(大隊規模)では完全地上ヘクスの広大な地積(約 2,500 平方マイル)を完全に支配するのに十分な時(時間)を持っていないことを示しています。(訳注: 1 軍事ターンは数時間)

3.3 ある派閥の少なくとも1個の地上ユニットや潜水艦ではない水上艦艇ユニットが、そのヘクスを占有している場合、島嶼ヘクス(茶色の枠線で囲まれたもの)の単独支配を得る。ただ「単独支配」には細心の注意を要する。例えば、US DDG が中国の支配下の島嶼ヘクスに移動し、その中にパキスタンや中国のユニットが存在しない場合、印米はその島嶼ヘクスを支配できる。しかしながら、その島嶼にパキスタンや中国の1ステップの航空機ユニットが存在するだけでも、印米の支配は阻止される。

3.4 ある派閥が島嶼ではない沿岸ヘクス(陸地と水域はあるが、茶色の外枠はない)に輸送中でない地上軍ユニットが最低1個あるなら、同ヘクスの単独支配を得る。

3.5 前記であっても派閥が「軍事共同運用」に同意した場合、協定関係にある派閥は相手国に支配を返したり、獲得することはできない。例として、印米と対照的湾岸諸国と協力に合意した場合、合衆国のユニットがバーレーン[Bahrain]に駐留しても、そのヘクスは印米の支配に代わったりはせず、対照的湾岸諸国の支配科のままである。

3.6 ゲームの意図として、1つのヘクスに2つ以上の色の島や島嶼が含まれている場合、ヘクスは既定国順で一番先頭に近い国に支配されている。言い換えれば、中国は印米より優先されている。

4. 0 政治ターン

4. 1 準備

テーブルにマップは敷くが、何のユニットも置かず、1人のプレイヤーを「ディーラー」に指定する。ディーラーは41枚の政治カード全てを1つのデッキにし、各派閥ごとに6枚を伏せた状態で無作為に配る。従って、2か国を指揮しているプレイヤーには派閥につき6枚の計12枚受け取る。プレイヤーは自分のカードを開示しない。残りのカードは、伏せたまま捨て札場に置く。

4. 2 政治ターンのプレイ手順

各政治ターンにはカード使用ラウンドと交渉ラウンドがある。6回を超える政治ターンはなく、武力衝突が生じた場合はより少なくなる可能性がある。その場合、政治ターン中に、1d6を振り決定する。

4. 3 政治カードの使用

4. 3.1 カード使用ラウンド中、各国は既定国順に従い手札を1枚使用するか、捨て札にする：非対称湾岸諸国、中国、印米、対照的ベンガル湾国群、対照的湾岸諸国（ACIBG）

4. 3.2 1枚カードを捨てるには、派閥は伏せたままカード捨て場に置く。

4. 3.3 カードを使用する場合、派閥はテーブルに表向きに置き、そのカードの指示に従う。カードが不適切な時、例えば、地域勢力の派閥にのみ許可されたカードをグローバル勢力がプレイしようとした場合、直ちに捨て札とみなされ、カード捨て場に破棄し、このターンの当該派閥の1つのプレイ／捨て札を終了する。

4. 3.4 カードにより派閥のユニットをセットアップが指示されていた場合、そのシナリオの戦力組成[order of battle]から任意で引き抜く。このようなユニットはカードの規定に従ってセットアップし、戦力組成から引き抜いたユニットはそれ以前の戦力組成を無視／逸脱できる。換言すればカードは戦力組成に優越する。

4. 3.5 武力紛争のサイ振り：カードの使用により勝利得点トラックで2ポイント以上の変動あったなら、中国は直ちに武力紛争のために1d6を振る。結果が4以上なら、武力紛争が勃発し、ゲームターンは軍事ターンに移行する。カードに印刷された赤色のバーストはそのリマインドである。

デザイン・ノート： このメカニズムは事態が制御不能に陥るような真の危機の発生を表しています。例えば、係争水域での沿岸警備隊の行動や「航行の自由」作戦は、衝突や「誤射」を誘発するリスクをとてつもなく高めます。

4. 3.6 サイ振りの結果、武力紛争が発生なかった場合、政治ターンの繰返しは通常通り続く。各派閥が1枚ずつカードプレイするか捨て札にした後、交渉ラウンドに移行する。

4. 3.7 追加のカードについて：多くのカードは明記されているが、次のように追加の解説が必要なカードもある。

駐留[Basing]： 本カードをプレイする地域勢力派閥は、いずれかのグローバル勢力派閥を誘致でき、その後もう一方のグローバル勢力も誘致することができる。非対称湾岸諸国は印米を誘致できない。ユニットは他のグローバル勢力派閥のユニットが占拠しているヘクスには配置できない。

合同軍事演習[Combined Military Exercises(CME)]： 駐留

とCMEカードのニュアンスについては軍事ターン中の「軍事共同運用」との関係性に説明が必要である。駐留とCMEは排他的ではない。すなわち、1個の地域勢力は両方のグローバル勢力からの駐留を誘致でき、両方とCMEを実施できる。しかし軍事ターン中の軍事共同運用は排他的である。地域勢力は、一つのグローバル勢力とのみ軍事共同運用を宣言でき、そのグローバル勢力は、政治ターン中、地域勢力によりCMEを実施している必要がある。いずれの場合も誘致された勢力が要請を受けるかどうかに関わらず、本カードが要求するサイ振りは行う。非対称諸国と印米はCMEを行えない。

LOCの横断[Crossing the LOC]： マップ上を実際に移動してはならない。

採取産業[Extractive Industries]： 表記の通り。

LOCへの増援[Reinforcing the LOC]： マップ上を実際に移動してはならない。

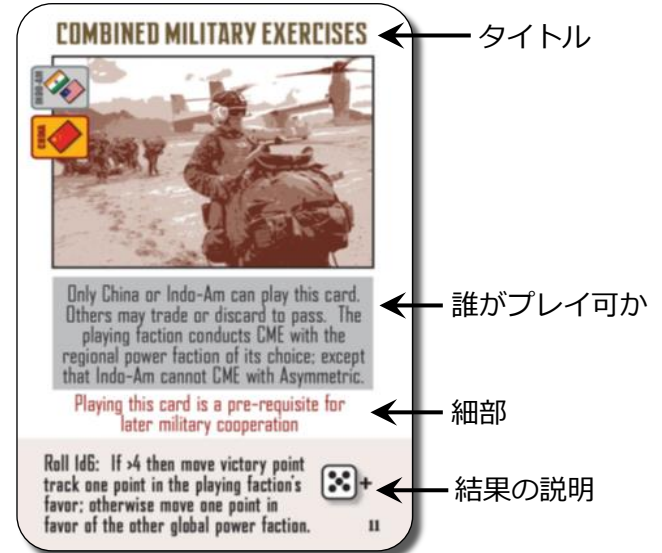
債務の罠外交[Debt Trap Diplomacy]： このカードをプレイすることで中国、PRCに影響を与える。モルディブの全ヘクスが完全な支配下となる。

一帯一路構想のデュアル・ユース[Dual Use Belt Road Initiative]： 表記の通り。

ソマリア海賊[Somali Pirates]： このカードで配置された海賊ユニットは軍事ターンでも罰則無く行動できる。

トロイの観光客[Trojan Tourists]： 表記の通り。

(以下のページのカードの例を参照)



4. 4 外交交渉

4. 4.1 外交交渉の間、全ての派閥は望む相手と合計10分間交渉できる（ディーラーが計測）。プレイヤーたちは公開か非公開で話し合うかを自身で決定する。

4. 4.2 交渉は必須ではないが、その場限りの取り決めができる。交渉を希望する派閥が存在しなければ、このラウンドを切り上げて終え、次のラウンドのカード・プレイに移行できる。

4. 4.3 各派閥はルールに明確に矛盾したり、ルールにカバーされていない方法でユニットの移動を要求しない限り、どのような合意（または破棄）もできる。つまり、ユニットはルールによってのみ移動する。政治ターン中にユニットの

移動や戦闘に関するルールがないため、それは不可である。各派閥は必ずしも合意を遵守する必要はなく、望むように嘘をつき裏切ることができる。

4. 4 4 以下のような取り決めが予想されるが、その他の内容でも構わない。**カードの開示**：各派閥は互いに手札を公開する。**カード交換**：各派閥は手札の交換を行えるが、これは1対1の比率で行わねばならない。**特定カード使用に合意**：各国は要望に応じ特定のカードをプレイすることを「約束」する。

4. 4 5 交渉時間の10分が経過したら、全プレイヤーはテーブルに戻り、次のカード・プレイを開始する。

4. 4 6 カード・プレイと交渉のサイクルは最大で6回繰り返されるが、中国プレイヤーが武力紛争サイ振りに（望むと望まざると）成功した場合、その分の回数は失われる。

4. 4 7 プレイヤーが6回の政治ターンをプレイしても武力紛争サイ振りを成功しなかったら、ゲームは直ちに終了となり、勝利得点マーカーが勝利得点トラック上にある場所に基き勝者を決定する。

5. 0 軍事ターンの詳細

5. 1 準備

一連の軍事ターンを開始する前に、以下の準備を行う。政治カードはすべて捨て札にされる。勝利得点マーカーを、政治ターン終了時点の得点を1得点分、10に近づける。政治ターンがなかった場合は10得点のところに勝利得点マーカーを置く。事前に駐留[Basing]、トロイの観光客[Trojan tourists]カードのようなカードによりマップ上に配置されたユニットは、政治ターン中からそのまま残る。それ以外のユニットを当該シナリオに指示された通りセットアップする。軍事ターン中のランダムな判定は2d6で解決する。

5. 2 敵性、友好、中立

5. 2 1 軍事ターン中の敵性、友好、中立の概念は以下のルールにまとめられている。中国ユニットとヘクスは印米のユニットとヘクスにとって敵性である。あるグローバル勢力と軍事共同運用に同意する地域勢力は、そのグローバル勢力の友好国であり、他方のグローバル勢力の敵性国である。グローバル勢力と正式な軍事共同運用をしていないにも関わらず、グローバル勢力の敵性国を攻撃した地域勢力派閥は直ちに、そのグローバル勢力派閥と「同調」する。同調した勢力は同じ陣営の他のそれと同様の友好派閥となる。それでも公式な軍事共同運用が行われていないため移動や攻撃を同期させられない可能性がある。陣営の全てのユニットは友軍である。いずれかの汎地球勢力に攻撃もせず、軍事共同運用の同意がない地域勢力派閥は、依然として中立である。

5. 2 2 プレイの標準手順では、最初の軍事ターン中、地域勢力派閥は、通常（独自の行動やシナリオ特別ルールを除き）中立である。つまり、ターン末の軍事交渉フェイズまで、軍事共同運用を宣言することはできない。だが、中立派閥は既定国順の自身の手番で独自に交戦を開始でき、それによって軍事共同運用なしにグローバル勢力に同調できる。

5. 2 3 通常、中立派閥の本領ヘクスの陸上部分は軍事ターン中に外国軍は立ち入れない。本領ヘクスには島嶼の係争地を除くすべてのヘクスが含まれる。外国軍は陸上を移動してはならず、射距離／攻撃計算のためたどってはならず、中立派閥の陸上部分を越えられない。従って、全陸上ヘクスの

ヘクスサイドを横切らない限り、中立性を損なうことはなく、航空および海軍移動や射距離計算のために中立沿岸ヘクスを利用できる。政治カード（駐留や人道援助活動など）の結果として中立国ヘクスにある外国軍ユニットはそこに留まることができ、自由に離れられ、中立性を侵すことなくそれらのヘクスに戻ることもできる；しかし中立国本領ヘクスから攻撃は行えない。

5. 2 4 だが、外国軍は、中立国本領ヘクスの陸上部分に侵入したり、中立国ユニットを攻撃したりすることで中立侵害が選択することができる。そのような侵害は、終了後、直ちに侵略者の反対陣営に中立国を加入させる。すなわち、中立国は、外国のユニットが本国侵入後し、望めば中立国ユニットに1回以上の攻撃したのち、非侵害側との事前のカードプレイを要せず、軍事共同運用を宣言する。中立国が他の中立国によって侵害された場合、任意のグローバル勢力派閥への軍事共同運用を宣言することができる。注記すると、係争島嶼は本国ではないので、それらに上陸しても中立性を侵犯したことにはならないが、中立部隊への攻撃は確実な侵犯である。

5. 2 5 中立派閥は既定国順のタイミングで独自に交戦の決定を行える。もし中立派閥が攻撃を宣言すれば、直ちに中立性を失い、攻撃を行っていない陣営に加入する。しかし、必ずしも新たなグローバル勢力派閥の相手方との「軍事共同運用」関係にあるわけではないため、軍事共同運用を宣言しない限り、グローバル勢力と同期した移動／戦闘を行えない。

5. 3 ユニット



これらゲームの駒は、軍事ターン中に機動し戦闘できる航空機、地上、艦艇ユニットを表す。

5. 3 1 国籍識別色は以下のとおり：

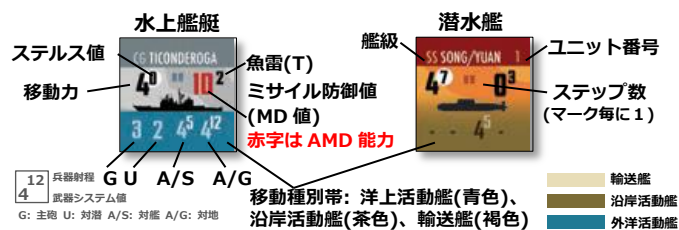
5. 3 2 ユニットの略号は以下の意味を持つ。

艦艇ユニット		
CG	ミサイル巡洋艦 [Guided Missile Cruiser]	1 隻
CV	航空母艦 [Aircraft Carrier]	1 隻
CVN	原子力航空母艦 [Nuclear Powered Aircraft Carrier]	1 隻
DDG	ミサイル駆逐艦 [Guided Missile Destroyer]	2 隻
DDH	ヘリコプター搭載駆逐艦 [Helicopter Destroyer]	2 隻
FFG	ミサイル・フリゲート [Guided Missile Frigate]	4 隻

INDIAN OCEAN REGION

FFL	コルベット [Corvette]	4 隻
LCS	沿海域戦闘艦 [Littoral Combat Ship]	4 隻
Lxx	両用戦艦艇 [Amphibious Ship]	1-3 隻
PTG	ミサイル哨戒艇 [Guided Missile Patrol Boat]	6 隻
SS	攻撃型潜水艦 [Submarine, diesel power]	2 隻
SSN	攻撃型原子力潜水艦 [Submarine, nuclear power]	2 隻
VLCC	タンカー [Tanker] (訳注: Very Large Crude oil Carrier, 20 万重量トン以上の大型石油タンカーのこと)	1 隻
地上軍ユニット		
SAM	地对空ミサイル部隊 [Surface to Air Missiles]	3 個中隊
SSM	地对艦(地)ミサイル部隊 [Surface to Surface Missiles]	3 個中隊
II	大隊 [Battalion]	兵員 400-800 名

艦艇ユニット



航空機ユニット



地上軍ユニット



5. 3.3 ステップ

5. 3.3.1 ユニットのカウンターにステップ数が示されている。 各ユニットは2つの面がある：通常2ステップであり、1つは完全戦力面で、他方は減少戦力面である。最初のステップ損害を被ったユニットは、またすでに減少戦力面でないなら、それを反転させる。減少戦力面となったときは、その値の印刷面を常に表にしておく。航空母艦など一部のユニットは5ステップもある。それらのユニットが、2ステップを超える損害を受けたらユニットの直下に、ただちにステップ損害カウンターを置く。ユニットがステップ数に等しい数の損害を累積がすると、そのユニットは撃破される。

5. 3.3.2 合併： 移動フェイズ中の任意の時点で、同一ヘクス中のそれぞれ1ステップ損害した同一の2ステップユニット（のみ）は、指揮プレイヤーの裁量で1つのユニットに合併することができる。例えば、2つのルーヤン II [LuYang II] 級駆逐艦ユニットを同一ヘクスへ移動させ、それぞれの1ステップで2ステップの1ユニットを合併できる。全てのケースで、2番目の（実体のない）ユニットはプレイから除外されるが、勝利得点上、撃破されたとは見えない。完全戦力面で3以上のステップを持つユニットは、たとえ減少戦力面でもこのような合併を行えない。

5. 3.3.3 分割： 2ステップユニット（のみ）は2つの同一の1ステップユニットに分割することができる。これは通常、ユニットを1ステップ側にひっくり返した後、同一タイプ（ユニット ID 番号を除く）の別ユニットをカウンターの山から取り出し、ひっくり返したユニットと同じヘクスに配置する。このような自発的分割は、移動の最初の行動として、移動ポイント消費なしで、ユニットが移動開始する直前に、また移動しないことを選択する場合にのみ可能である。

5. 3.4 スタック

5. 3.4.1 スタックとは、ヘクスに置くことができるユニットのステップ数を指す。

5. 3.4.2 航空機ユニット： 航空機ユニットは最大12ステップまで、陸上、沿岸、都市、港湾ヘクスの基地に置くことができるが、島嶼には置けない。ヘクス 2218（訳注：ファイアリークロス礁）のような10個のヘクスには、2ステップまでの航空機ユニットを島嶼の航空基地や港湾ヘクスに置ける。通常のヘクスごとのスタック限界に加えて、航空母艦 (CV, CVN) のステップ数に等しい数の、複数の空母運用可能な航空機ステップを空母に搭載（基地に／スタック）することができる。

5. 3.4.3 地上軍ユニット： 島嶼を除き、任意の数の地上軍ユニットステップがヘクスに所在できる。島嶼ヘクスでは各ヘクスに陣営ごとに地上軍ユニットの3ステップまで保持できる。

5. 3.4.4 艦艇ユニット： 5.362 項に記述された「入港中」の追加ステップに加え、単一の沿岸ヘクスに「航海中」の艦艇ユニットを24ステップまで陣営ごとに配置できる。沿岸でない洋上ヘクスを占めるステップ数に制限はない。（訳注：単一ヘクスに島で分断された海面があり得ることに留意する）

ユニット種別	ヘクス種別			
	陸上	洋上	非島嶼	島嶼
航空機 (基地配備*)	1 2	CV 毎	1 2	CV 毎に 2 追加
地上軍	無制限	輸送毎	無制限	輸送毎に 3 追加
艦艇	0	無制限	洋上 2 4 港湾 12**	洋上 2 4 港湾 12**

記：
 * 航空機ユニットは都市、港湾、島嶼飛行場、空母のような航空基地に置かれねばならない。
 ** バーレーン [Bahrain]、グワダル [Gwadar] の港湾では艦艇ユニットを24ステップまで配置できる。

5. 3.5 航空基地

5. 3.5.1 航空機ユニットによって占められているヘクスは航空基地ヘクスである。 青い(逆)三角のある航空機ユニット空母運用が可能であり、同国籍の CV, CVN を航空基地にできる。さらに合衆国（のみ）は CV 搭載機を合衆国の Lxx を航空基地にできる。陸上（陸上または沿岸ヘクス）の航空機ユニットは友軍の都市、港湾、島嶼飛行場を航空基地としなければならない。

--- ここから

5. 3.5.2 1 隻の CV, CVN, Lxx は自身のステップ数と同じ数の航空機ステップまで運用できる。 空／海戦の終了時、自身のヘクス内に不十分な基地能力しかない場合の搭載可能航空機ユニットは、母艦の損傷や撃破により、母艦の規模に応

じたサイズになるようステップ損害を与えたり、失わせて「フィット」させるか、戦闘行動半径内の友軍航空基地に直ちに再配置する必要がある。これら2つの手段が実施不能な場合、航空機ユニットは完全に撃破される。

5.353 地上軍ユニットが敵航空機ユニットだけのヘクスに侵入したり、敵航空機ユニットの航空基地になっているヘクスに戦闘で勝利した場合、それらの敵航空機ユニットは直ちに退避する必要がある。航空機ユニットは戦闘行動半径内のいずれかの友軍航空基地に移動し、そこで使用済みとなる。退却を余儀なくされたが、行動半径内に基地がない航空機ユニットは撃破される。

5.36 海軍基地

5.361 友軍海軍基地の艦艇ユニットは入港中[in port] マーカーが載っているなら「入港中」である。それ以外は港湾ヘクスの「洋上」に所在する。艦艇ユニットはセットアップ時またはその後友軍港湾ヘクスに自発的に入港中に時にマーカーを置く。入港に移動力の消費はないが、現フェイズの艦艇ユニットの移動は直ちに終了となる。

5.362 大概の港湾ヘクスは他の艦艇ユニットに加え12ステップの艦艇ユニットを配置できる。例外として、バーレーン[Bahrain](0803)、グワダル[Gwadar](2102)があり、いずれも他のユニットに加えて24ユニットの艦艇ユニットを収容できる。

5.363 港湾内の艦艇ユニットは移動や攻撃できず、AMD能力を失うが、既定のMD能力は8になる。しかし、港湾にいるユニットだけが射撃した弾薬を補給できる。そして、友軍地上軍ユニットを乗艦させられる。

5.364 港湾内の艦艇ユニットは対潜(U)、砲撃(G)、雷撃(T)から免れえるが、対艦ミサイル(AS)、LACM攻撃に対し脆弱である；ただしラバーナバード[Rabanabad](5202)内の中国潜水艦の場合、AS及びLACM攻撃も免れえる。洋上の艦艇ユニットはLACM攻撃の影響を受けないが、他の攻撃に対しては脆弱である。

5.365 艦艇ユニットは、海上移動フェイズ中の海軍移動の開始時にのみ、コストなしで入港中マーカーを取り外せる。艦艇ユニットが入港すると、次の海上移動フェイズまでその位置に「待機」となる。しかしながら港湾ヘクスが敵地上軍ユニットに支配された場合、敵支配港湾に「入港」している艦艇ユニットは、その同ヘクスで直ちに「洋上」状態となる。

5.4 状況認識：目標探知、回避、隠蔽[Situational Awareness: Illumination, Evasion, and Hiding]

デザイン・ノート： 現代の陸海空戦闘空間は電磁波輻射で溢れており、探知技術の向上とステルス性が生残性向上に最も寄与します。現代的な探知技術を備えたドローンは、衛星が撃墜された後でさえも、旧来型艦載レーダーの限界をはるかに超える状況認識能力を部隊に確実に与えます。以下のルールはこの新しい情勢について解説しています。

5.41 両プレイヤーはマップ上の全てのユニットを見ることはできるが、これらに対する認識度が異なっている。目標探知[Illumination]は状況認識のカギである。回避[Evasion]はどのようにユニットが目標探知から逃れるかを記述している。隠蔽[Hiding]とは目標探知を完全に避けることをいう。

5.42 ある国が、マップ上のユニットの少なくとも1つが目標探知半径に当該ヘクスを捉えていれば、目標探知して

いるヘクスと見なされる。全てのユニットの目標探知半径は以下の表に基づく。

ユニット種別	目標探知半径ヘクス数
地上軍ユニット	0(自身のヘクスのみ)
潜水艦ユニット	1
水上艦艇ユニット	5
航空機ユニット	10

5.43 目標探知は後で説明する妨害[intervention](6.25)と捕捉[focus](6.41)のための重要な前提条件である。

5.44 特定のシナリオおよびカードには「隠匿配置[hidden]」ユニットが指示されている。これらは実際マップ上に置かない。代わりにこれらの位置は占めているヘクス番号を書き止めて秘密裡に記録する。そのような隠蔽されたユニットは、所有プレイヤーがそれらを公開しない限り、他のユニットと関わったり、ゲームに影響を与えない。従って隠蔽されたユニットは支配に影響したり、目標探知したり、妨害したり、攻撃できず、友軍ユニットにAMDの提供等ができない。また攻撃の対象にもできない。これらの制限は全て所有プレイヤーがユニットをマップに置いた時点で終了する；これは敵の移動中や戦闘参加を表明した等のいかなるタイミングでも行える。

5.5 攻撃[Strikes]

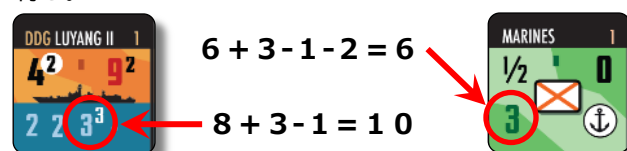
5.51 攻撃はIORにおけるあらゆる形態の戦闘を裁定する普遍的メカニズムを提供する。1回の攻撃は目標となる敵性または中立のユニットに対する攻撃ユニットの1回のダイスロール(2d6)で構成される。ユニットは友軍を攻撃できない。すでに「行動済み」または「回避[evade]」したユニットは攻撃を行えない。

5.52 攻撃ダイスロールには修正値がある。攻撃ダイスロールの基本式は以下の通り：

攻撃ダイスロール#

- + 武器システム値[Weapons System Score]
 - 1 射撃ユニットが減少戦力面なら(どれ程多くのステップを失っても影響しない)
 - 1 射撃ユニットが目標ヘクスから戦闘行動半径の半分以上離れた場所を航空基地とする航空機ユニット
 - CA攻撃のための状況修正(累積)
 - 揚陸や空挺によるCA攻撃 - 2
 - 陣地[fort]を含むヘクスへのCA攻撃 - 2
 - 機甲、機械化部隊が都市、港湾へのCA攻撃 - 2
- =最終集計**

例示： 3の対艦(地)ミサイル値(AS)を持つ1個の1ステップ損害した駆逐艦ユニットはAS攻撃を行う。DDGは8の目を出し、武器システム値の3を加算し、減少戦力による-1をして最終的に10の結果を得る。ステップ損害を被った1個海兵隊の歩兵ユニットは、上陸戦闘中に諸兵連合攻撃(CA)を実施する。海兵隊のサイ振りは6であり、3のCA武器システム値[CA Weapons score]を加え、減少戦力の-1を適用し、その後上陸攻撃の-2の状況修正を適用し最終的に6の結果を得る。



5.53 武器システム値は一定の目標種別に対してのみ有効であり、攻撃種別一覧(5.6)に記されているように、それ

らの攻撃に対して特定の防御値を使用する。

5.54 各武器システムを使用するには、ユニットに1以上の対応した値が印刷されている必要がある。ユニットはステップ損害を被っても対応する武器システムの値を保持している攻撃を実施する能力を維持している。

5.55 射撃は使用兵器の射程内の目標に対してのみ可能である。航空機ユニットの場合、その戦闘行動半径が射程であり、射程値（上付き文字）のある兵装を装備している場合は戦闘行動半径+武器の射程が最大射程となる。他の全てのユニットでは、その射程は攻撃値の横に上付き文字として表示されている。武器システム値に射程の印刷がない場合は0と見なす。AA射撃を除き、射撃ユニットのヘクス(またはボックス)からマップ上の目標ヘクス(またはボックス)まで射線をたどる。AA射撃の場合、実際の目標がどこにあるかに関わらず「目標ヘクス」は常に目標探知ヘクス(6.41)になる。射距離の計算時、目標ヘクスと全ての中間ヘクスをカウントするが射撃元ヘクスはカウントしない。たどったヘクス総数が射程以下なら攻撃できる。

5.551 空中給油[Mid-Air Refueling]： シナリオごとに1回、中国と印米プレイヤーは空中給油を宣言し、1回限りで航空機ユニットの戦闘行動半径を2倍にできる。例として、空/海戦フェイズ中、中国が「空中給油」を宣言し、グワダル[Gwadar]のH-6K爆撃機を受油機として選んだ。その後、爆撃機はAG攻撃を62ヘクス(含むボックス)まで飛行できる！それ以外の戦闘処理は通常通り行われる。

5.56 攻撃は通常、戦闘の種別ごとに上から下まで印刷された順番に従い、降順で順次処理する。次の攻撃に進む前に適切な順序でサイ振りをし、すべての結果を適用する。場合によっては、攻撃の結果を同時に適用して、損害も同時に発生する可能性がある。攻撃宣言はサイ振り前に決定する。従って、プレイヤーは別の攻撃の結果を待ってから別の攻撃を宣言することができる。

5.57 最終的な攻撃ダイスの結果が防御値を上回る(超えた)場合、攻撃は成功し、最終的な攻撃ダイス振りと防御値との差に等しい数の損害を与える(ただし攻撃ユニットのステップが上限)。1ステップ射撃ユニットからは2損害以上の被害は与えられない。射撃ユニットのステップ数がいかに多くても、1回の射撃で3損害以上は与えられない。サイコロが要求する損害はすべて無視する。最終的に攻撃サイ振りが防御値以下なら損害を与えない。

5.571 ほとんどの場合、各損害は1ステップ損害を与える。

5.572 しかし地上軍ユニットに対しては、ほとんどの場合、損害はショックの結果となる。例外は2つある：対地艦砲射撃(G)と陣地に対する巡航ミサイル(LACM)攻撃には附帯損害がある。

5.573 対地艦砲射撃(G)は成功したらショック[shock]マーカーを1個だけ置く。これにより、G攻撃によって既にショックを受けたユニットへのG攻撃は無視される。しかし、他の原因によるショックは、Gによるショックと組み合わせられ、1ステップ損害に必要な2つのショックの条件を満たす。

5.574 AG射撃とLACM射撃で陣地は破壊されると、2つ目3つ目の損害は直接地上軍ユニットに適用され、そのヘクス内でステップ損害が発生する。陣地は地上軍ユニットではないことに注意。従ってAG射撃とLACM射撃で1回の国撃

で陣地は(ショックではなく)撃破される。

5.575 それ以外の場合、地上ユニットに対する損害は、被害を受けたユニットへショック・マーカーを置き明示される。ショックは累積する可能性がある。2つのショックの結果が1ステップ損害に変換されるからである。

5.58 目標が撃破され、未適用の損害が残っている場合、攻撃ユニットが同一ヘクス内の他の適切な目標ユニットに割り振ることができる(必須ではない)。適切なユニットとは、この攻撃で影響を受ける可能性のあるユニットを指す。つまり、対艦ミサイル攻撃は他の艦艇ユニットを攻撃するが地上軍ユニットには危害がない。これら超過損害は、選択した目標の防御値以下のユニットにのみ割り振れる。

5.6 攻撃種別一覧

攻撃手段	目標種別	防御値
AA(空対空)	航空機ユニット	MD
AG(対地)	地上軍ユニット/陣地 /航空基地	MD または 9
	目標が都市/港湾	MD または 11
AS(対艦)	水上艦艇ユニット	MD
LACM (巡航ミサイル)	衛星により目標捕捉された目標	ノート参照
CA(諸兵連合)	地上軍ユニット	9
	水上艦艇ユニット	9
G(主砲)	地上軍ユニット/航空基地	9
T(魚雷)	水上艦艇/潜水艦ユニット	8
U(対潜)	潜水艦ユニット	8
ノート： MDは可能であれば部隊防空ミサイル(AMD)を含むMD値を用いることを意味する。 衛星で捕捉されえる目標は陸上の航空基地、陣地、港湾内の艦艇ユニット、SAM、および地上発射SSMである。		

5.7 弾薬の射耗[Low and No Ammo]

デザイン・ノート：このルールは、決定的に装弾数の限られた対地・対艦ミサイルの射耗をシミュレートしています。砲弾や対潜ロケットなど他の弾薬は追跡するには多すぎて煩雑です。

5.71 通常、大部分のユニットは「常備定数[normal ammo]」を有しており、「残弾少[Low Ammo]」と「残弾欠[No Ammo]」まで射耗する。「LA」(残弾少)と表示されているユニットは、常備定数まで保有しておらず、常に残弾少・欠のどちらかである。

5.72 艦艇ユニットがAGまたはAS攻撃でゾロ目を出した場合、残弾少マーカーを置く。「LA」と記載されているか、すでに残弾少マーカーを置かれているユニットの場合、「残弾欠[No Ammo]」マーカーを置く。

5.73 「残弾欠」と表示されたユニットはAG、AS攻撃を行えない。

5.74 艦艇ユニットは、友軍海軍弾薬基地[Naval Weapons Station]の港湾で海上移動フェイズ全体を通して留まることで、残弾少・欠マーカーを取り除ける。ユニットは港湾でフェイズを開始する必要がある、たとえ隣接ヘクスからであっても補給は受けられない。移動フェイズ終了時に残弾少、残弾欠マーカーを取り除き、常備定数を回復する。

5. 741 海軍弾薬基地は以下の通り：

中国：グワダル [Gwadar] (2102)、ハンバントタ [Hambantota] (4521)

米印：ディエゴ・ガルシア [Diego Garcia]、バーレーン [Bahrain] (0803)、ムンバイ [Mumbai] (3209)、ヴィシヤカパトナム [Visakhapatnam] (4508)

5. 742 グローバル派閥勢力と軍事共同運用を行っている地域勢力派閥はそのグローバル派閥の海軍弾薬基地で艦艇の弾薬補給を行える。

5. 8 部隊ミサイル防空 [Area Missile Defense]

5. 81 赤字で印刷された MD 値を持つユニットは部隊ミサイル防空 (AMD) 能力を有する。AMD は MD (対艦ミサイル防御) としても機能するが、他の友軍ユニットを援護することもでき、同時に同一／隣接ヘクスの敵航空機ユニットへの脅威ともなる。空対空戦闘中の航空機ユニットは例外である；彼らは AMD 能力によって援護されない。

5. 82 したがって、空対空戦闘中の航空機ユニットを除き、目標となったユニットは現在交戦中の同一／隣接ヘクスにいる、友軍の AMD 能力ユニットの赤字の AMD 能力を常に参照できる。任意の数のユニットに同じ AMD 能力を何回でも提供できる。

5. 83 航空機ユニットが敵 AMD 能力を有するユニットにより占められてるヘクスか、その隣接に何らかの攻撃を行った際、サイ振りでゾロ目がでると、対空ミサイルにより1ステップ損害を被る可能性がある。攻撃サイ振りが「ゾロ目」となり、出目が攻撃ユニットのステルス値より大きな値の場合、その航空機ユニットは現在の攻撃を解決した直後に対空射撃により1ステップを失う。ただ、攻撃側航空機ユニットが10以上の上付き文字 (射程) を持つ武器システムを使用した場合、そのステルス値に関わらず、対空射撃による損害は無視される。

例示：航空機ユニットが敵の AMD 能力ユニットに隣接するヘクスを攻撃したとする。攻撃側は2のゾロ目を出したものとする。攻撃側航空機ユニットの AV-8B ハリアーは、0のステルス値であり、サイコロの1個 (1個が2) が0を超えたため、ステップ損害を被る。1のステルス値を持つ F-18 ホーネットは、2が1より大きいためステップ損害を被る。だが、F-22 (ステルス2) または F-35 (ステルス3) は、サイ振りの値がステルス値未満のため、損害から逃れえる。PRC の H-6K 爆撃機は、そのステルスが0であるため、この場合ステップ損害を被るが、20の射距離で AG 攻撃を行っていればステップ損害から免れる。

デザイン・ノート：AMD 値は、合衆国海軍のアーレイ・バーク級駆逐艦や人民解放軍海軍のルーヤンⅢ [LuYangⅢ] 級駆逐艦が装備しているようなフェイズド・アレイ・レーダーに代表される部隊防空システムを表しています。AMD は、非常に正確な超音速迎撃ミサイル (そしておそらくいずれはレーザーやレールガン) により、数10マイル先から飛来するミサイルを撃墜します。AMD 能力による対航空機戦は非常に単純化されており、各航空機から発射されたスタンドオフ兵器で目標を見失ったりせず、これら発射母機を撃墜できます。

6. 0 軍事ターンのプレイ手順

6. 01 各軍事ターンには以下のフェイズが含まれる：

1. 航空機移動フェイズ - 既定国順
2. 海上移動フェイズ - 既定国順

3. LACM 攻撃フェイズ - 既定国順
4. 空／海戦フェイズ - 交戦時の既定国順
5. 地上軍移動フェイズ - 既定国順
6. 地上軍戦闘フェイズ - 既定国順
7. 管理フェイズ - 同時
8. 軍事交渉フェイズ - 同時

6. 02 同時に関与する軍事交渉、管理フェイズを除き、他の全フェイズは1つの派閥ごとに、軍事共同運用のパートナー国が存在する場合は任意で、既定国順で実施される：非対称諸国、中国、印米、対照的ベンガル湾国群、対照的湾岸諸国 (ACIBG)。しかし、空／海戦フェイズの順序は相互の交戦により決定する。軍事共同運用に合意した派閥は既定国順で最初に動くパートナーと一緒に移動し戦闘できる。

6. 03 例示として、航空機移動フェイズでは、非対称諸国が全ての航空機移動をおこない、その後中国は全ての航空機移動を行い、そして次の印米といった形である。対照的湾岸諸国と印米が軍事共同運用に同意していれば、対照的湾岸諸国のユニットは印米のユニットが移動する際、またはその後の通常のタイミングで移動できるが、どちらの場合も1度のみで2度は動けない。すべての派閥の航空機移動が終了したか、パスされたら、同じ順番で海上移動を行う (ACIBG)。空／海戦フェイズは各国ごとの既定国順で行動してしまうため、いくらか異なっている。例として、非対称諸国が最初に交戦を (またはパス) し、次に中国が2番手として実施 (パス) し、3番目に米印、4番目に対照的ベンガル湾国群、5番目に対照的湾岸諸国と流れた後、非対称諸国からサイクルを繰り返す。どのケースも、グローバル勢力派閥と軍事共同運用している地域勢力派閥は、グローバル勢力派閥のタイミングに「参加」することはできるが、自身のそれと両方では実施できない。

6. 04 現在フェイズを実施している派閥は「フェイズプレイヤー」であり、その他の派閥は「フェイズプレイヤーではない」。もし2つの派閥以上が軍事共同運用に同意した場合、単一の派閥としてともにフェイズを進行できる。

6. 1 航空機移動フェイズ [Air Movement Phase]

6. 11 派閥とその軍事共同運用パートナーは既定国順で航空機を行動させる。各国は次の国家が航空機移動を実施する前に全ての航空機移動を終了させる。軍事共同運用パートナーと既定国順より早く行動をした国は、通常の手番で2度目の移動は行えない。

6. 12 この時、航空機ユニットは、現在の航空基地から戦闘行動半径の2倍以内の友軍支配航空基地へ移動することができる。

6. 13 航空機ユニットは敵に支配されていない空域を介して個別・スタックして移動できる。敵航空機ユニットは自身のいるヘクスと AA 値に等しい半径のヘクスを支配する。敵の AMD 能力を有するユニットは、自身のヘクスと隣接1ヘクスまでを支配する。例示として、AA 値3と印刷された航空機ユニットは、航空機移動フェイズ中のすべての敵航空機移動を自身から3ヘクス以内への移動を妨害する。

6. 14 輸送機 (T) は横に褐色の帯が描かれている。航空基地内に友軍がいる状態で空輸を始める場合、空輸する／空挺部隊地上軍ユニットは、1地上軍ステップあたり1航空ステップの割合で運ぶことができる。パラシュートが記載されているすべての地上軍ユニットは空輸が可能であり、それ外では空輸できない。

6. 1 5 空輸の実施は航空機ユニットの駒に地上軍ユニットを置き、空輸の移動ルールに則りペアで移動させる。空輸は友軍支配の航空基地で終わらなければならない。地上軍移動フェイズ中に地上軍ユニットは降機でき、追加のコストなしに通常移動できる。

6. 1 6 戦闘行動半径より大きな距離を進出する航空機ユニットは、目的地のヘクスで使用済みカウンターが乗せられ、空挺を含むこのターンの他の攻撃を行うことができない。

6. 2 海上移動フェイズ[Sea Movement Phase]

6. 2 1 派閥とその軍事共同運用パートナーは既定国順で海上移動を行う。ある派閥は他の派閥が海上移動を行う前にすべての海上移動を行なう。既定国順より先に行動した軍事共同運用パートナーは自身の手番で2回目の移動を行えない。

6. 2 2 艦艇ユニットは陸上ヘクスを移動することも、完全陸上ヘクスサイドを横断することもできない。艦艇ユニットは、以下のルールに従い、洋上および沿岸ヘクス間で個別にまたはスタックして移動することができる。

6. 2 3 各艦艇ユニットには、移動力が印刷されている。艦艇はヘクスへ進入するたび移動力から支払っていく。艦艇は移動力が0に達するか、ヘクス進入による消費が残りポイントを超過するなら、それ以上移動できない。ヘクスへの進入コストは、以下のように艦艇ユニットの下帯（喫水線以下の部分）の色により変化する。

移動種別	ヘクスへの進入消費	
	沿岸ヘクス	洋上ヘクス
沿岸活動艦 茶色の帯	1	2
外洋活動艦 青色の帯	2	1
平底船(輸送艦) 褐色の帯	1	1

6. 2 4 潜水艦に関してはさらに考慮すべき点がある。各潜水艦が単一フェイズ中に4移動ポイント目を消費するとキャビテーション（訳注：気泡発生に伴う航走雑音のこと）が発生するリスクがある。2d6 を振りキャビテーションを判定する。結果、移動する潜水艦のステルス値より大きい場合、潜水艦によるキャビテーションが発生し、ステルス値が-2 になる；キャビテーション[Cavitation]マーカーで表示する。単一移動フェイズ中に移動力を消費しない潜水艦は、ステルス値を1ポイント増加させる懸吊[still]マーカーを受け取る。キャビテーションや懸吊マーカーは、新しいヘクスに移動するか、攻撃を行うと直ちに除去されるが、ただし再配置され得る。

6. 2 5 妨害[Intervention]

6. 2 5 1 フェイズ中の艦艇ユニットが敵艦艇ユニットの目標探知半径内のヘクスに移動すると、非フェイズプレイヤーの艦艇ユニットは、フェイズプレイヤーが目的のヘクスに進入した直後に妨害を宣言することができる。タンカーと航空機と地上軍ユニットは妨害を宣言できないことに注意。これはCV(N)搭載の航空機も同様である。すなわち、CV(N)は目標探知半径が10ヘクスであり、それを超える戦闘行動半径を有する航空機ユニットを搭載しているかもしれないが、CVNは5ヘクスまでしか妨害できない — 水上艦艇の目標探知半径である。同様に潜水艦は隣接1ヘクスのみ妨害できる。

6. 5 2 移動中のユニットは、進入する目標ヘクスごとに1回のみ妨害を受ける。また妨害はヘクス進入後に行われる。

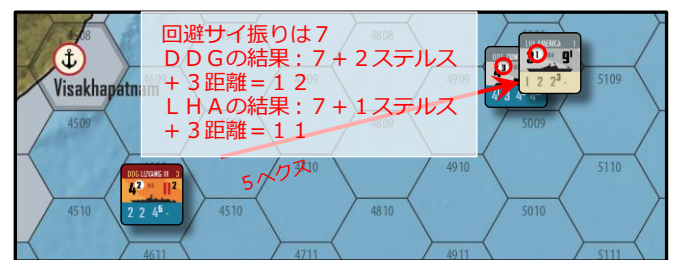
6. 2 5 3 非フェイズ中のユニットは何度でも妨害できる。従って、単一の非フェイズ艦艇ユニットは目標探知半径に敵ユニットが進入するたびに妨害を宣言できる。

6. 2 5 4 妨害を受けた目標は、回避できない場合、直ちに停止し、このフェイズはこれ以上移動できない。

6. 2 5 5 妨害からの回避：非フェイズ国家が妨害を宣言した時、移動ユニットは回避のサイ振りができる。回避判定は、対象ヘクスごとにまとめて1回の基本サイ振り(2d6) w をし、また基本サイ振り値にそれぞれ回避を実施するユニットごとにステルス値、探知を実施した最も近い敵ユニットまでのヘクス数の半分を加算して最終回避値を算出する。12 以上の最終回避値を得た場合、成功となり、ユニットの移動は継続される。判定に失敗した場合、当該の移動ユニットは停止し、このフェイズを終了する。同じ移動スタック内の他のユニットが異なる結果を得た場合、他のユニットは停止させられても、移動を継続することもできる。妨害を回避しても、空／海戦を回避したときのような使用済みカウンターの配置を引き起こさないことに留意。

例示(ダイアグラム参照のこと)：PRC の DDG1 隻は合衆国の DDG と LHA の移動を5ヘクス離れて妨害することを宣言する。これに対し、合衆国艦艇は回避を実施する。合衆国プレイヤーは2d6 を振り、元となる結果7を得る。DDG の場合、ステルスは+2、距離は+3 ($5/2=2.5$ は3になる)を加え、最終的に12の結果を得て成功する。DDG は移動を継続できる。LHA の場合、ステルスが+1、距離の+3 ($5/2=2.5$ は3になる)を加えた最終値11の結果となる。LHA は移動停止しなければならない。もちろん、合衆国 DDG は LHA と共に移動停止してもよいし、移動を継続してもよい。

6. 2 5 6 対潜哨戒機[ASW Aircraft]：回避のサイ振りを実施する潜水艦ユニットは、U 値が2以上で戦闘行動半径が10 以上の敵航空が当該潜水艦の10ヘクス以内に所在する場合、元の回避サイ振りに「最も近い敵ユニットまでの(ヘクス)距離の半分」を加算することはできず、代わって加算できるものはない。



デザイン・ノート：妨害メカニズムは相手の艦船を実際に足止めさせるものではなく、非フェイズ側の敵動態への対応能力を示しています。仮に単純な交互ターン・シーケンスの場合、プレイヤーは文字通り敵の周りを周回航行することすら可能です。本メカニズムは、いかに敵の対応行動を引き起こすことなく進出できるかという、各陣営に大変現実的な不確実性をもたらします。このルールにより、敵ユニットと離れていれば(迅速なプレイを実現するため)全力移動できますが、近接するユニットはその相互作用により移動が制約されます。

6. 2 6 輸送艦(T)[Transport (T)]

6. 2 6 1 「L」で始まる艦種記号の艦艇ユニットは輸送艦であり、地上軍ユニットを輸送できる；ユニットに褐色の下帯がある。Lに続く文字は、輸送の種別によって異なるが、

ゲームのプレイに影響しない。Lxx、海上輸送は、艦艇ステップごとに1地上軍ステップの比率で輸送できる。US CVNは輸送艦(T)ユニットのように1個海兵隊歩兵ユニットを輸送できる。

6.262 友軍地上軍ユニットと同じ港湾にいる海輸ユニットは地上軍ユニットが移動フェイズを費やすことで乗艦できる。海輸は港湾内で開始しなければならない、乗艦したターンには出港することはできない。海輸を明示するため、艦艇ユニットの上に地上軍ユニットを置くこと。

6.263すでに乗艦させている状態でフェイズを開始した輸送艦は(前回の移動フェイズで乗艦したユニットと)このフェイズで乗艦するユニットとともに通常通り移動できる。

6.264 海上で乗艦中のユニットを運ぶためのステップが不足した場合、所有プレイヤーの判断で海軍ステップと地上軍ステップとが1対1の比率になるよう除去しなければならない。

6.265 沿岸ヘクスで移動を開始した「洋上の」輸送艦は、移動フェイズ全てを費やすことで地上軍ユニットを揚陸でき(港湾である必要はない)、その搭載物は沿岸ヘクスの輸送艦の下に置かれる。海兵隊のみ:機甲、機械化歩兵、歩兵(砲兵ではない)、特殊作戦部隊(SOF)は、敵に占領されたヘクスに上陸できる。海兵隊は上陸強襲ペナルティ(CA-2)で同ターンに地上戦闘を行わねばならない。SOFはSOF攻撃を行える。輸送艦はそのフェイズ中は揚陸ヘクスに残らなければならない。

6.266 SAMおよびSSMユニットは海輸中に射撃やMD値を使用できない。

6.27 機雷[Naval Mine]

6.271 一部シナリオでは、ポイントの形で秘匿された機雷が提供される。セットアップ中、プレイヤー自身で自軍機雷をメモ用紙に何個の機雷がどのヘクスに含まれるか秘密裡に記述する。1ヘクスに6より多い機雷は敷設できない。機雷は起爆するまで存在し、その後消滅する。

6.272 敵艦艇が敷設された機雷原ヘクスに入域すると、機雷原の所有プレイヤーは存在を宣言し、1個サイ振って起爆の有無を確認する。もし結果がヘクス内の機雷数より少ない場合、起爆する。

6.273 機雷が起爆すると、所有者は直ちにヘクス内の各敵艦艇ユニットに対し3射撃力のT攻撃を実施する。それら攻撃はそれぞれ「名目上」2ステップユニットによるT攻撃とみなす。

6.3 対地巡航ミサイル(LACM)攻撃フェイズ[Land Attack Cruise Missile (LACM) Strikes Phase]

6.31 PRC、合衆国CG、DDG、SSMの各ステップは軍事ターンの最初のみ対地巡航ミサイル攻撃(LACM)攻撃を行うことができる。LACM攻撃は以後のターンでは行えない。

デザイン・ノート:このゲームでは両陣営が敵対行動を開始して数時間以内に精密なLACM攻撃を可能にするGPSおよび北斗測位衛星システム(訳注:北斗は中国独自の航法支援衛星群)が標的とされると見積もっています。従って(ゲーム中の表現でいう)LACM攻撃は軍事ターンの最初しか行えません。しかしLACM運用能力を持つDDGやCGは、同武器による優れたAG値を持っています。ですが、それらのAG値は衛星支援なしで長距離キル・チェーン形成の困難を表すため、極めて短い射程しかありません。彼らには目標探知を支援する艦載

型ドローンしかありません。また多くの潜水艦がこの能力(訳注:LACM能力)を持っていることは事実ですが、敵性対潜兵力が活発に活動する環境下では、そのような発射は潜水艦第1の強点である隠密性を失わせてしまうため、使用しないものと想定しています。

6.32 LACMは衛星目標探知された目標にのみ攻撃できる:陸上航空基地、陣地、港湾内の海軍艦艇、SAM、SSMユニットで海上輸送されていないもの。注記として、ラバーナバード[Rabanabad]の中国潜水艦基地はLACM攻撃から免除される。

6.33 1ヘクスはLACM攻撃を1度のみ受ける。従って、同じヘクスに向けられた全ての攻撃は1群にまとめる必要がある。目標となるヘクスに対しLACM攻撃を開始するには、LACMでそのヘクスに攻撃を加えるすべてのステップを指定する。各攻撃ユニットは、LACMの最大射程を超えないヘクスの経路を目標ヘクスまでたどなければならない。目標ヘクスと全ての間ヘクスは数えるが、発射ヘクスは数えない。

LACM	最大射程
合衆国 CG、DDG	25
中国 CG、DDG、SSM	20

6.34 次の通り、1ヘクスに対する全てまとめたLACM攻撃を解決する。各射撃ステップは、1ステップのLACM攻撃を行う。防御ヘクスに少なくとも1個の友軍AMD能力ユニットが含まれていないか、隣接していない場合、すべての攻撃は命中する。防御ヘクスに少なくとも1個の友軍AMD能力ユニットを含むか、隣接している場合、全ての攻撃の半分(切り上げ)残り、その残り分が命中となる。複数のAMD能力ユニットがあっても迎撃可能弾数が向上しないことに注意する。

6.35 1ステップのLACM命中ごと攻撃者が選択した目標は1ステップの損害を受ける:陸上航空基地、陣地、港湾内の海軍艦艇ユニット、陸上または航空基地のSAM/SSM。航空基地(都市、港湾、島嶼飛行場)に対しては、各命中ごとに1個のクレーターを生じさせ、1航空ステップの運用能力を失わせ、さらに攻撃側が選択した目標ヘクスに存在する航空機ユニットの1ステップが失われる。

6.36 LACMで陣地を攻撃し命中した場合、同ヘクスに対する追加の命中は陣地を破壊されたヘクス内の地上軍ユニットのステップ損害として取り扱われる。

6.37 LACM射撃実施ユニットは直ちに行動済みとなる。

6.4 空/海戦フェイズ[Air and Sea Combat Phase]

空/海戦フェイズは、複数の空戦、海戦に分割して解決され、これには様々な距離から複数のユニットが参戦する。国家とその軍事共同運用国は、既定国順で1度ずつ戦闘を実施する。ある国家とその軍事共同運用国は、1個の交戦かパスを行い、次の国家が既定国順に基づき交戦かパスを行うことができる。軍事共同運用国は早期に実施した場合、自身の既定国順で2度目の行動を行うことはできない。理論上、あるフェイズに国家が実施する戦闘数に制限はない。現実にはマップ上のユニット数が、その実施回数を制約するだろう。空/海戦フェイズは、全航空機ユニットと艦艇ユニットが行動済みになった時、またはすべての国家がパスした時に終了する。

6.40 空/海戦フェイズのサイクル

全ての空/海戦フェイズは以下の手順を経る:1)捕捉[focus]、2)回避[Evasion]、3)宣言、4)解決

6.41 捕捉[focus]

派閥は戦闘を捕捉から開始する。少なくとも1個の行動済み

でない航空機／艦艇ユニットの目標探知半径内にある、敵ユニットが占める1つのヘクスを選択することで行う。前提条件として、行動済みユニット、適切な兵器の射程に収められないユニットは、捕捉ヘクスの宣言を行えない。適正なユニットが捕捉ヘクスを宣言し、捕捉マーカー[focus marker]を置く。六角形の中に十字線が描かれたマーカーである。捕捉を行った(交戦を開始した)派閥は「攻撃側」であり、他方目標となった派閥(や派閥の集まり)が「防御側」である。

6. 4 2 回避 [Evasion]

6. 4 2 1 行動済みマーカーが置かれていない、目標探知ヘクス内の防御側航空・艦艇ユニットは空／海戦を回避できる可能性がある。対象ヘクス内をひとまとめに基本回避サイ振り(2d6)を行い、回避サイ振り値に回避するユニットごとのステルス値と、防御側を探知した最も近い敵ユニットまでのヘクス数の半分を加算し、最終回避値を決定する(ただし6.256項の対潜哨戒機は例外である)。11より多い最終回避値を得たユニットは回避に成功する。

6. 4 2 2 捕捉を回避した航空・艦艇ユニットは回避[evade]カウンターで示され、ヘクスには存在するがこのフェイズの空・海戦の影響を受けない。回避マーカーの乗った航空・艦艇ユニットは目標探知[illuminate]を行えず、攻撃を受けず、目標を攻撃できず、損害を割り振れず、残りのフェイズ中、他の友軍を防護するためAMD能力を使用することができない。基本的に、捕捉ヘクスで回避を実施したユニットは管理フェイズまで「プレイの外」である。

6. 4 2 3 捕捉ヘクスの全ての防御側ユニットが回避に成功したなら、交戦は行えない。その場合、攻撃側は同じフェイズ中にその他の場所へ交戦を試みることができる。もし新規の敵ユニットが同ヘクスに進入しようとした場合、同ヘクスでの戦闘が発生する可能性がある。戦闘が完全に回避された場合、フェイズ派閥は直ちに(異なるヘクスに対して)再試行でき、既定国順で次の派閥にプレイをパスする前に、交戦機会を失うことはない。

6. 4 2 4 捕捉ヘクス内の少なくとも一つのユニットが回避に失敗、または拒否した場合、戦闘が実施される。

6. 4 3 宣言 [Definition]

6. 4 3 1 攻撃側はどの航空・艦艇ユニットを使用するかを宣言する。以下の少なくとも1つ満たす攻撃ユニットが参加できる：

1. 捕捉ヘクスに及び射程の兵装を有する未行動のユニット
2. 各CV(N)による攻撃である
3. 各AMD能力を有するユニットの攻撃である

補則として既に行動済みのAMD能力ユニットとCV(N)は攻撃を行うことはできないが、他の能力を提供するため引き続き参加することができる。AMD能力ユニットは、自身のヘクスや隣接する友軍ユニットにAMD値を必要に応じて提供できる。CV(N)が既に行動済みでも、未行動の航空機ユニットの基地となる可能性がある。

6. 4 3 2 攻撃側は参加する全てのユニットを明確にしたあと、防御側は関係する航空・艦艇ユニットを明確にする。捕捉ヘクス内の非回避ユニットは、否応なく、行動済みか否かに関わらず参加せねばならない。しかし、防御側は、他のヘクスから、以下の基準のうち少なくとも1つを満たしていれば、追加ユニットの「支援」を受けることができる：

1. 未行動の防御側ユニットであり、捕捉ヘクス、またはそ

の戦闘に参加する攻撃側ユニットのいずれかが所在するヘクスを射程内に収める兵装を持つユニット。

2. 防御側のCV(N)。
3. 防御側のAMD能力ユニット。

補則として現在戦闘に参加していない攻撃ユニットは、1項に数えられないため、防御側も支援を受けえない。攻撃側と同様に、すでに行動済みのAMD能力ユニットとCV(N)は攻撃を行うことはできないが、他の能力を提供するため参加できる。

6. 4 3 3 全てのケースにおいて、射程を有する兵装を持つ航空機ユニットは、その射程を戦闘行動半径に加算(戦闘行動半径+射程)して、最終的な戦闘行動半径を決定する。

6. 4 3 4 航空機ユニットが参加しているなら、それらのCV、航空母艦は必ず参加しなければならない！しかしながら、CVの全艦載機ユニットが同一の交戦に参加する必要はない。艦載機の一部を事後の交戦のため取っておくこともできる。この場合、これらの母艦は事後の同一ターン中の戦闘に未行動の航空機ユニットを出撃させられる。

6. 4 3 5 戦闘加入する全ユニットに交戦[engage]マーカーを乗せる。

6. 4 4 解決 [Resolution]

6. 4 4 1 以下に注意の上、空／海戦シーケンス(6.45項)を介して空・海戦を解決する。

6. 4 4 2 行動済みのユニットは攻撃を行うことはできないが、様々な方法で「参加」することができる。敵の攻撃目標となったユニットはMD値の全部を使用できる。AMD能力ユニットは、同じ交戦で他のユニットにAMD能力を提供できる。すべての種類の航空母艦(CV、CVN、Lxx)は、未行動の航空機を「発艦」させ参戦させられる。

6. 4 4 3 空／海戦中、ユニットは異なる目標に複数の攻撃を行えるが、1個の攻撃者は同一の目標ユニットに対し複数の攻撃を行うことはできない。未行動の交戦艦艇ユニットは、武器システムの射程内の交戦している敵ユニットの1つに対して、適切な順序で武器システムごとに1つの攻撃(5.5)を行うことができる。すなわち、水上艦艇と潜水艦は、武器システムごとに1回ずつ射撃を行える。未行動の航空機ユニットは、いずれかの敵航空機ユニットに対して1回のAA攻撃を行い、さらにもう一つの攻撃を他の兵装で行うことができる、がそれ以上はできない。すなわち、航空機ユニットは、1回の交戦で2回を超える攻撃は行えない。航空機ユニットの交戦マーカーを2回目の攻撃直後に行動済みに裏返し、1回で終了するなら直ちに裏面にする。

6. 4 4 4 全ての攻撃や単一のユニットの攻撃を同一の目標ユニットやヘクスに対して行う必要はない。つまり、適切な攻撃力を持つ単一のユニットは、1つのヘクスに対してAS攻撃を行い、次に同一ヘクスや別のヘクス等にある他の目標に対してAG攻撃を行うことができる。

6. 4 4 5 交戦終了時、少なくとも1回射撃を行った全ての交戦ユニットは、このフェイズ中に他の攻撃を行えないことを示すため、交戦マーカーを行動済み面に裏返す。AMDまたはMD値を使用のみで他の攻撃を行わなかった場合、行動済みにならず、交戦マーカーを除去する。

6. 4 5 空／海戦の手順 [Air/Sea Combat Sequence]

デザイン・ノート：このゲームでは、航空機ユニットの各ス

トップは5～15機の航空機を表しており、大型機ほど少数です。各ステップには異なる機種数の航空機も含まれています。例として、1個のF-35ステップには12機のF-35、1機のEF-18 グラウラー電子戦機、1機のE-2D ホークアイ早期警戒機が含まれています。全てのユニットには無人航空機が含まれていますが、多くは実際に戦闘機や爆撃機です。ほとんどの航空機ユニットの武器システムは「射程」を持ちませんが、代わりに戦闘行動半径があります。しかしながら、一部は射程を持つものがあります。

手順

1. ステルス値順の対空 (AA) 攻撃
2. 潜水艦のステルス値順の魚雷 (T) 攻撃
3. ステルス値順の対艦 (AS) 攻撃
4. U値順の対潜 (U) 攻撃
5. G値順の主砲 (G) 攻撃
6. 非潜水艦のT値順の魚雷 (T) 攻撃
7. AG値順の対地 (AG) 攻撃

6. 4 5 1 ステルス値順の対空 (AA) 攻撃

現戦闘参加中の敵対する航空機ユニットは、AA攻撃を受けなければならず、行動済みのユニットは目標としてのみ参加する。未行動の航空機ユニットは、ステルス値の順番で、選択した航空機ユニットを目標にAA攻撃を行う。ステルス値が同点のユニット同士はAA値の順に攻撃を解決する。両者とも同一の場合は同時解決する。目標のMD値に対してAA値で攻撃を行う。空対空戦闘中のユニットは友軍ユニットのAMD能力の支援を受けられない。AA戦闘では、同一ヘクスの目標にしない限り、射撃ユニットから目標ヘクスまでの射距離を計算する。

6. 4 5 2 潜水艦のステルス値順の魚雷 (T) 攻撃

潜水艦は、現在、同一ヘクス内の任意の水上艦艇または潜水艦に対し魚雷 (T) 攻撃を行える。ステルス値順に攻撃を行い、同一の場合はT値順で決定する。もしT値とステルス値がイコールの場合、同時攻撃として処理する。

6. 4 5 3 ステルス値順の対艦 (AS) 攻撃

航空機、潜水艦、水上艦艇および地対艦ミサイル (SSM) ユニットの射程内の敵水上艦艇ユニットに対しAS攻撃を行える。射距離は射撃ユニットから目標ユニットまでで計算する。ステルス値順に攻撃を行い、同値の場合、AS値で比較する。地対艦ミサイルユニットはステルス値0として扱う。ステルス値とAS値がともに同値の場合は同時解決とする。

6. 4 5 4 U値順の対潜 (U) 攻撃

各ユニットは射程内の各敵潜水艦に対しU値で1回攻撃を行える。射距離は射撃ユニットから目標ユニットまでで計算する。U値の順に攻撃し、同値の場合はステルス値順となる。

6. 4 5 5 G値順の主砲 (G) 攻撃

航空機および水上艦艇ユニットは射程内の目標に対して (G) 攻撃を行える。射距離は射撃ユニットから目標までで計算する (ほとんどの砲の射程は0であり、実質同一ヘクスである)。G値の順で射撃する。他の場合と同様、同値の場合はステルス値で比較する。いずれも同値なら同時解決となる。沿岸ヘクスの艦艇ユニットは、同一ヘクス内の地上ユニットと航空基地に対してG攻撃 (艦砲射撃) を行えるが、陣地に対しては行えない。命中は地上ユニットにショックの結果を与え、航空基地にクレーターを生じさせ攻撃側が選択した1航空ステップを撃破する。同じ地上ユニットに対する2度目以降のショックは、G攻撃によるものであれば無視する。

6. 4 5 6 非潜水艦のT順の魚雷 (T) 攻撃

水上艦艇はこのタイミングでT値順に魚雷で攻撃できる。他の全てと同様にステルス値で比較する。どちらの値も同値の場合は同時解決する。射撃ユニットから目標ユニットまでで射距離を計算する。

6. 4 5 7 対地 (AG) 攻撃

対地 (AG) 値を持つ航空機およびSSMユニットは、地上ユニットまたは航空基地に対して、AG値順に攻撃を行え、ステルス値順に解決する。射撃ユニットから目標ユニットまでで射距離を計算する。地上ユニットに対して、各損害はショックの結果を与える。航空基地 (都市、港湾または島嶼飛行場) に対しては、1損害ごとに1つのクレーターを生じ、基地から1航空機ステップ分の運用能力が減少し、攻撃側の選択で目標ヘクスの1航空機ステップが破壊される。

空挺降下: AG攻撃解決中に敵支配ヘクスに友軍輸送機によって空挺部隊を降下させられる。輸送機は名目上、1のAG値を持っており、「攻撃」 (空挺ユニットの降下) は自動的に成功する。このような効果には通常の輸送能力ルール (6.4) が適用される。空/海戦フェイズ中にこれら降下は行われ、空挺部隊を目標に到達させるにはAG攻撃の手順を使われる。先行するAA射撃で輸送機が損害を受けた場合、空輸に要する機数が減るため、空挺部隊も損害を被る。これら空挺部隊は完全海面ヘクスに降下はできず、ヘクス内に敵ユニットがいるヘクスへ降下したなら、そのターンにCA攻撃を行わなければならない。

6. 5 地上移動フェイズ

6. 5 1 地上軍ユニットは島嶼または完全海上ヘクスサイドを横切らない限り、地上や沿岸ヘクスを単独またはスタックして移動力を消費しつつ移動できる。

6. 5 2 地上軍ユニットは敵が占拠するヘクスへ進入することはできるが、敵地上軍ユニットが占拠するヘクスから離脱することはできない。ユニットを敵占拠ヘクスから離脱させることができる「退却」は、移動ではないことに注意。

6. 5 3 移動力が整数の地上軍ユニットは、ヘクスに進入するごとに1移動力を消費し、移動力の限り移動フェイズ中に移動できる。

6. 5 4 移動力が小数点以下 (1/2) の地上軍ユニットは「徒步行軍」であり移動力を消費せず、2ターンにつき1ヘクス移動できる。

デザイン・ノート: 本ゲームの徒步行軍ユニットにも多少の車両が付属しており、さらに地域住民からの徴発しうる輸送力も含まれていると想定しています。

6. 5 5 しかしながら、航空機または艦艇ユニットにより輸送される徒步行軍ユニットは、2ターンおきの通常の移動に加えて、輸送による移動もできる。

6. 5 6 各地上移動フェイズに最大9個のPRC地上軍ユニットは「鉄道移動」を使用でき、印刷されている移動力に代わり、中国本領、ミャンマー、ヴェトナムの6つの陸上または沿岸ヘクスを移動できる。鉄道移動するユニットは、敵に占拠されたヘクスに入ると必ず停止する。

6. 6 地上戦闘フェイズ

6. 6 1 全ての地上移動の終了後、同一ヘクス内にある地上軍ユニット間で地上戦闘が行われる。ユニットは最初に敵地上軍ユニットを含むヘクスに入った (または配置された) ゲームターンに、地上戦闘で必ず敵ユニットを攻撃しなければならない。その後のゲームターンでは地上戦闘は任意であ

り、必ずしも実施する必要はない。地上戦闘中、フェイズプレイヤーは「攻撃側」であり、非フェイズプレイヤーは「防御側」である。

6. 6 2 以下の順で諸兵連合(CA)による地上戦闘を解決する。

- 1) 砲兵射撃
- 2) 全ての防御側ユニット
- 3) 残余の攻撃側ユニット

自グループ内で、諸兵連合(CA)値の順で攻撃を行う。

6. 6 3 各 CA 損害はショックの結果をもたらす。これらは 2 対 1 の交換比でステップ損害に変換される。2 回のショックは 1 ステップ損害に相当する。

6. 6 4 すべての攻撃を解決し、全てのショックとステップ損害を適用した後、ヘクスの支配を決定する。もし、一方のステップがすべて除去された場合、残った側が勝者でありヘクスを保持する。もし、両者が生残し、同数のステップ損害であった場合、両者ともヘクス内に留まる。それ以外の、他方より多くのステップ損害を被った側は退却せねばならない。退却にあたってステップ損害にならなかったショックの結果は無視すること。

6. 6 5 退却： ユニットは、敵に占拠されたヘクスや通常移動できないヘクスに退却することはできない。陸上部分を持ったヘクスへ後退する必要がある。

6. 6 6 実行可能な退却路がないユニットは、(各個ではなく全体に対して) 追加の 1 ステップ損害を被ることで、そのヘクスに留まることができる。

6. 7 管理フェイズ [Administration Phase]

全ての使用済みマーカーと回避[evade]マーカーを取り除く。各国は友軍歩兵ユニットを含む航空基地のクレーターを 1 個取り除くことができる。

6. 8 軍事交渉フェイズ[Military Negotiations]

6. 8 1 軍事交渉フェイズは全ての国家は同時に行動する。ルールに違反したり、ルールに明示された方法以外でユニットを移動できないほかは任意の取り決め[arrangements]を合計 10 分間行える。

6. 8 2 会談の結果として以下のような数例の「取り決め」をルールとしては想定している。それ以外でも構わない。

6. 8 2 1 軍事共同運用： 地域勢力は、軍事ターンの交渉フェイズ中に軍事共同運用に合意することで、1 つの汎地球勢力と連動して移動や戦闘ができるようになる。これはカードプレイで「合同軍事演習」に参加していた場合のみ可能である。1 つの地域勢力は、1 つの汎地球勢力とのみ軍事共同運用を行える。

6. 8 2 2 休戦協定： PRC と USA が合意した場合、次のターンの空／海戦フェイズ、地上戦闘フェイズはスキップされる。

7. 0 特殊作戦部隊 (SOF)

7. 1 各 SOF は 1 ステップの海兵・空挺・地上軍ユニットであるが、他の地上軍ユニットとは異なる挙動をする。SOF は打撃の対象とはならないが、輸送手段が除去されると SOF も除去される。

7. 2 SOF は、通常の空輸または海輸(6. 14 および 6. 26)

に従い輸送機関(T)を介してのみ移動することができる。であるが、SOF は輸送機関(T)であるかのように、任意の友軍航空機や艦艇ユニットに搭乗できる。SOF は陸上や沿岸ヘクスに輸送された後、着上陸して、単独あるいは他のユニットとともに留まることができる。

デザイン・ノート： 戦闘機が SOF ユニットの搭乗した 1 機の輸送機を援護飛行していると想定して、(艦載機であっても) SOF を輸送することを可能にしています。

7. 3 輸送中でなければ、SOF ユニットは、自身のいる地上や沿岸ヘクスを目標探知[illuminate]でき、航空・艦艇ユニットである可能ように空/海戦でそのヘクスの捕捉[focus]を宣言できる。また、自身のヘクスへの捕捉に目標ユニットは回避を行えず、他の友軍ユニットは参戦不能な SOF 間交戦[SOF-only engagement]を行える。さらに、SOF ユニットは当該 SOF ユニットから 10 ヘクス以内にある、捕捉された他の戦闘に参加/支援ユニットとして参戦できる。いずれにしても、SOF ユニットはその搭乗状態に関わらず、空/海戦に参戦可能である。

7. 4 空/海戦の交戦種別に関係なく、SOF ユニットは地上や沿岸ヘクス所在の任意の 1 個の目標ユニットに対し、値 5 の T、AS、U、G、AG 攻撃を 1 回行える権利を常に持つ。SOF の 1 回の攻撃は通常空/海戦の手順中の通常のタイミングで行われる。であるが SOF が AG 手順中に空輸された場合は通常の手順から逸脱しても T、AS、U、G、AG のいずれかの攻撃をその場で行える。攻撃直後に SOF ユニットは隠密裏に離脱してゲームから除外されるが、勝利得点には数えない。SOF は AA 攻撃は行えない。

INDIAN OCEAN REGION

8.0 展示プレイ (EOP)

以下の展示プレイは軍事ターン中の一般的な行動を例示している。本例はいささか作為的であり、ゲーム上の上手なプレイ法の展示ではなく、システムの短期集中講座と認識すべきである。

初期配置 [Initial Set up]

政治ターン終了後、プレイヤーはイラスト#1に示されているようにシナリオに基づきユニットを配置し、最初の軍事タ

ーンを開始する。

2 個の任務群 (TF) にはイラスト#2が示すユニットが含まれている。

第1軍事ターン [Military Turn 1]

プレイヤーは軍事ターンのプレイ手順に従う。既定国順を忘れずに：PRC、US、マレーシア、ヴェトナム、フィリピン。ヴェトナムは中立国であり、PRC と USA は敵対している。マレーシアとフィリピンはこの例示から除外されている。



イラスト#1



イラスト#2

軍事ターンのプレイ手順

1. 航空機移動フェイズ - 既定国順
2. 海上移動フェイズ - 既定国順
3. LACM 攻撃フェイズ - 既定国順
4. 空／海戦フェイズ - 交戦時の既定国順
5. 地上軍移動フェイズ - 既定国順
6. 地上軍戦闘フェイズ - 既定国順
7. 管理フェイズ - 同時
8. 軍事交渉フェイズ - 同時

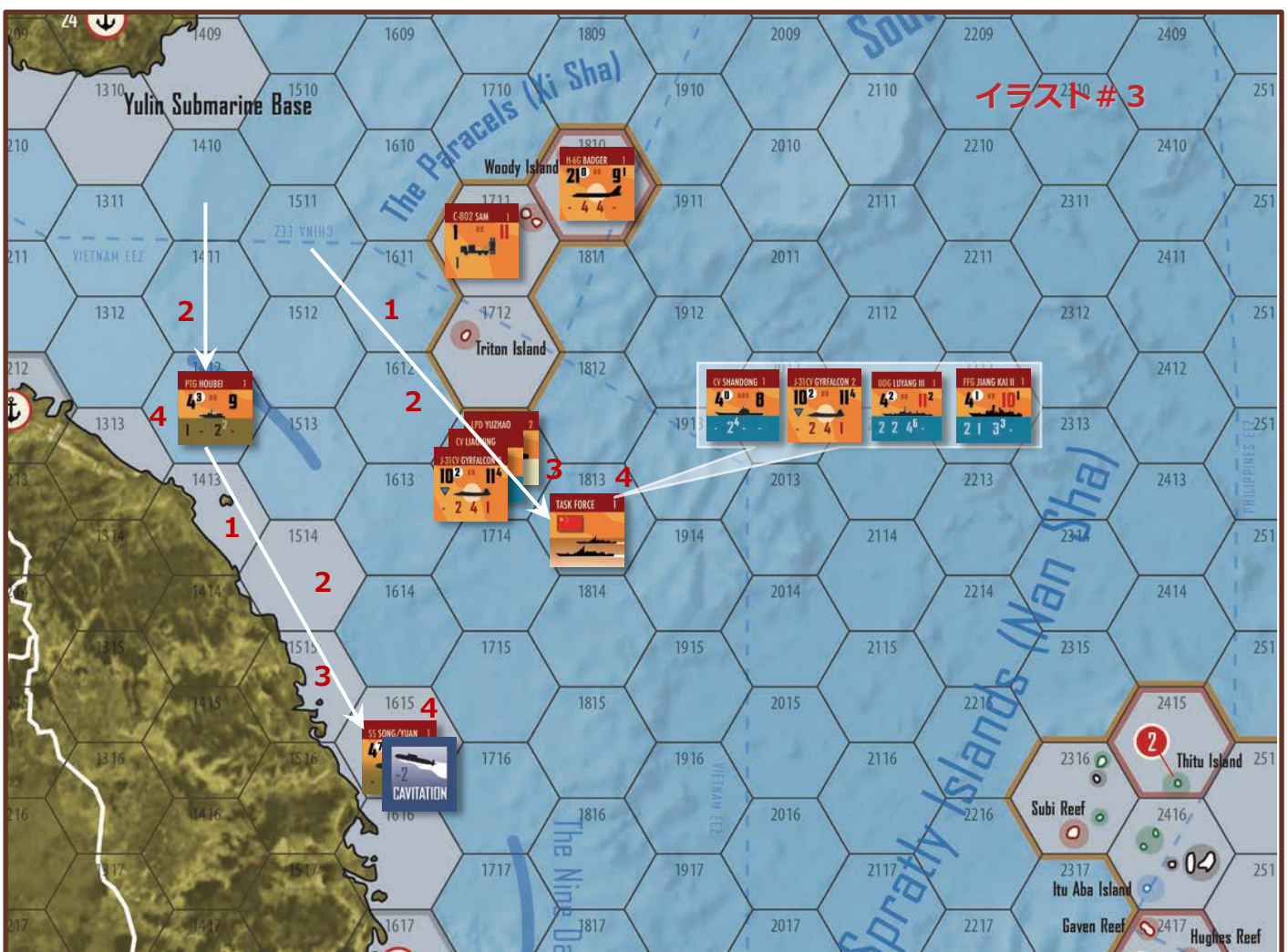
誰も現時点で航空機ユニットを動かさないため、手順2の海上移動に進む。PRC は全ての艦艇ユニットを最初に移動させる。これらの移動中、USA は妨害(6.25)する機会を探し、その場合、敵対国の移動は止まる。それには PRC 艦艇ユニットが USA 艦艇ユニットの目標探知半径内にあるかを見つける必要がある。それは艦艇(5ヘクス)、潜水艦(1ヘクス)で航空機にはない。PRC の艦艇ユニットは USA のユニット近傍を移動しないため、PRC の移動には何の妨害もできずに進行する。中立国であるベトナムは妨害できない。

イラスト#3は PRC 艦艇ユニットの移動方向を白の矢印で、累積移動力消費を赤字で示している。茶色の下帯(この場合 Houbei [Houbei] 級ミサイル艇)を持つユニットは、通過する洋上ヘクスごとに2ポイントの移動力を消費していることに注意。PRC 潜水艦もまた茶色の下帯を持っているが、沿岸ヘクスを航行しているため、1ヘクスにつき1ポイントしか移動力消費をしない。しかし、潜水艦が4ポイント目の移動力を消費したため、キャビテーション判定のため2d6を振り、最終的に9を得たが、それはステルス値より大きいため、ス

テルス値を2不利にするキャビテーション[Cavitation]マーカーをつける。PRC TF#1は移動力を3ポイントしか持たない空母遼寧[Liaoning]とユージャオ[Yuzhao]級揚陸艦を後落させねばならなくなった。

イラスト#4は USA の移動を示しているが、いくつかの興味深い決断が認められる。US 潜水艦の最初の移動力消費で、ヘクス1813の PRC TF1 から5ヘクス離れた地点につく。従って、PRC TF1 の水上艦艇のいずれかが、US 潜水艦に対して、その移動を停止させるための妨害(6.25)を宣言することができる。PRC ルーヤン[Luyang]級駆逐艦が US 潜水艦のいるヘクス1818に妨害を宣言する。妨害から逃れるためには、当該潜水艦は2個ダイスを振り11より大きい目を出す必要があるが、同艦のステルス値と距離の半分をサイ振りに加算できる。US 潜水艦の出目は5で、ステルス値は6、距離は3(5の1/2)を加えて最終的に14となる。これは11を超えているため、妨害を回避できる。

また「妨害」による回避で、「回避[evade]」マーカーを置かないよう注意。さらに潜水艦はヘクス1817に前進を継続し、ルーヤン[Luyang]級駆逐艦も再び妨害を試みるが、US 潜水艦は再び回避し、ヘクス1816でもUS 潜水艦はルーヤン[Luyang]級の妨害を回避した。その時点で、US 潜水艦は4ポイント目の消費せず、キャビテーション発生リスクを避けて停船する。その後、海兵隊が乗艦した US LHA は図示のごとく PRC の島嶼に近接する。US TF1 はヘクス1820、1920(分離前の LHA も同様の針路)に移動し、さらにヘクス1919から1918へ北上、そこで移動を終了する。PRC はヘクス1918で妨害を試みる(PRC TF1 から5ヘクスの距離)が、US TF が移動を終えているので、この行動には議論の余地がある。ベトナムは艦艇の移動がないため、LACM 攻撃に続き、両陣営は難しい



INDIAN OCEAN REGION

決断に直面する。両プレイヤーはシナリオ特別ルールに明示がなければ、LACM 攻撃を既定国順で行える。PRC TF1 (ヘクス 1813) の PRC ルーヤン[Luyang]級駆逐艦は、ヘクス 1617 のベトナム航空基地に LACM 攻撃をしたいと考えている。それはベトナムの中立を侵犯するため、攻撃直後に US 陣営に参戦してしまう。だが、PRC はこの例示が始まる前の政治ターン中に、ベトナムが米国との合同軍事演習 (CME) カードをプレイしているため、軍事交渉フェイズのターンエンドで US 陣営に加わるものと見積もっている。しかしながら、LACM 射撃を行うとルーヤン[Luyang]級を「行動済み」にしてしまうため、US TF1 との交戦が生起すると想定される状況では不利に働く。従って、PRC プレイヤーは LACM 射撃を保留する。US プレイヤーはヘクス 1810

のウッディー島[Woody Island]に展開する PRC の H-6 について同様の決断に直面している。つまり、今攻撃を行える全ての US ユニットの行動済みになってしまい、この2つの任務群

間で空／海戦が生起すると想定されるときに、同一ターン中に後から攻撃ができないためだ。それでも、US プレイヤーはヘクス 1810 の PRC の H-6 爆撃機ヘタイコンデロガ級巡洋艦の LACM で攻撃することを選択した。タイコンデロガ級は2ステップあるため、その LACM 攻撃は2ステップであり強力だ。ヘクス 1711 の PRC SAM は目標に隣接しているため、1つは相殺され、残る1つでウッディー島を攻撃する。それでも1クレーターを生じさせ、H-6 をステップ損害させるには充分である。そうして、タイコンデロガは行動済みマーカーを受け取り、H-6 は残り1ステップの側に裏返された。続けて空／海戦フェイズとなる。PRC は最初の交戦を実行するかパスするか決める。PRC はヘクス 1813 のTFを使用しヘクス 1918 のUS TF1に捕捉[focus] (6.41)を宣言する。これはPRC TFの少なくとも1つの未行動ユニットに、少なくとも1つのユニットを攻撃可能な兵器を有しているためである。US プレイヤーは戦闘を避けるため回避 (6.42)を宣言できる。そうする



INDIAN OCEAN REGION

と、ヘクス全体に対し 2d6 のサイ振りを 1 回行い、ステルス値と 3 (最も近い目標探知ユニットの範囲の半分) を加算し、各ユニットごとの最終結果を決定する。結果が 11 以上であれば回避に成功する。しかし、回避に成功したユニットはすべて「回避[evade]」マーカーを乗せられ、残りのターン中への戦闘へ関与できなくなる。プレイヤーは交戦を宣言(6.43)する。PRC プレイヤーは、次のユニット (いずれも兵装を持ち、航空機を発進でき、目標ヘクスに到達できること) が参加すると宣言する。ヘクス 1713 の空母と搭載機、ヘクス 1813 の空母と搭載機と DDG、ヘクス 1810 の 1 ステップ H-6 である。これらのユニットは全て使用済みマーカーを乗せる。目標ヘクス内の全 US ユニットと交戦する。US プレイヤーはヘクス 1816 の潜水艦に目標ヘクスからのミサイルが到達する可能性があるが、戦闘に関与できないため選択しない。LACM を発射したタイコンデロガ級は部隊ミサイル防空 (Area Missile Defence: AMD) 値を提供すべくこの交戦に加わったが、すでに

行動済みマーカーを乗せているため、各種攻撃を行うことはできない。イラスト #5 は、どのユニットが交戦しているかを示している。交戦を宣言後、プレイヤーは次のように空/海戦手順 (6.45) を解決 (6.44) する。空/海戦中はユニットが移動しないことに注意。

1. ステルス値順の対空 (A A) 攻撃
2. 潜水艦のステルス値順の魚雷 (T) 攻撃
3. ステルス値順の対艦 (A S) 攻撃
4. U 値順の対潜 (U) 攻撃
5. G 値順の主砲 (G) 攻撃
6. 非潜水艦の T 順の魚雷 (T) 攻撃
7. AG 順の対地 (A G) 攻撃

A A 攻撃では下記の航空機ユニットが対戦する。捕捉ヘクスへの距離を書き留めることは重要だ。各 US F-35



INDIAN OCEAN REGION

は目標ヘクス（1918）から0距離に所在する。1個目の PRC J-31 は、5ヘクス先の 1813 から進出する。2個目の PRC J-31 は6ヘクス離れたヘクス 1713 から進出する。進出距離が J-31 の戦闘行動半径の半分より大きいので、各々攻撃は-1 のペナルティを受ける。PRC H-6 はヘクス 1810 から8ヘクス離れており、戦闘行動半径 21 ヘクスの半分以内である。



攻撃は次の通りステルス値順に処理する。1個目の F-35 は1個目の J-31 を目標としてサイ振りで6の出を出し、F-35 の A A値4を加え、10 の結果を得る。J-31 のミサイル防御(MD)値が11のため、

攻撃は失敗となる。2個目の F-35 の H-6 にサイ振りで11を出し、4を加算し、H-6 のMD値9を6を超える15を得る。いずれの攻撃も損害上限が3（5、57）であり、F-35 は3ステップ損害を与える。1つ目の損害で1ステップの H-6 は撃破されます。2つ目と3つ目の損害は、H-6 のMD値分-9をした残額がある場合、この交戦の他の航空機ユニットに適用できる。ただ、J-31 はどちらもMD値11を有しているため、H-6 (MD値9) の損害はそれらに流用できず、そのまま流れる。その後、1個目の J-31 は1個目の F-35 に11の出を出し、A A値の4を加算し F-35 のMD値11を4を超える、最終的に15の結果を得る。これにより、1個目の F-35 (2ステップ) を撃破する3損害を与え、残りを2個目の F-35 に適用する。2個目の J-31 は8の出を出すが、本機は母基地から戦闘行動半径の半分以上に離れているため-1され、自身の A A値4を加え最終的に11を得るが、これは11以下であるため米軍機に影響を与えない。

これで交戦の A Aパートが終了し、米軍は F-35 の3ステップを失い、中国軍は H-6 の1ステップを失った。US プレイヤーは H-6 を目標にしたことを後悔している。このサイの目で J-31 を攻撃していたら、被害を受ける前に相手に3ステップを失わせていた可能性があるからだ！

次は潜水艦による雷撃が行われる。しかしこの戦闘には潜水艦が参加していないため、この手順を飛ばす。

対艦 (A S) 攻撃ではステルス値順に攻撃し、同値の場合は A S値で比較する。前段のように、J-31 の1個は遠距離進出しているため-1 のペナルティを負い続ける。ヘクス 1813 の PRC TF1 とそこから5ヘクス離れた US TF1 間で射撃を実施する。従って、全艦の射距離は5となる。PRC のジャンカイ [Jiangkai] が射程外 (A S 値の射程は3) で、さらに US タイコンデロガ級はすでに行動済みであるため、これら2隻は攻撃に関与できないことに注意。両陣営の空母が参加しており目標となりうるが、A S 値が不足するため攻撃目標にはならない。両陣営は航空機と DDG 数隻の A S 値で攻撃する。



参加ユニットは左の通り。攻撃は以下のように処理する。F-35 が最初に、自身の戦闘行動半径 15 の半分以内に所在する PRC 山東 [Shandong] 級空母を攻撃する。F-35 は9の出で、これに A S 値3を加え、1を減じる。最終値11

であり、山東級空母の MD 値8を超えるため損害を与える。だが、山東級空母はルーヤン [Luyang] 級 DDG の赤色の AMD 能力

付き MD 値 11 の支援を受けているため、損害にはならない。PRC J-31 と US DDG、PRC DDG は同値のステルス値と A S 値のため、同時に射撃する。全てのユニットの目標はその敵空母である。各空母は DDG の AMD 能力で援護されている。US DDG は最終的に 11 の結果を得ているが、11 の PRC DDG の AMD 値を圧倒するには不十分だ。J-31 は 12 と 12 の最終値を得る。それならば US DDG の値 11 を2回超越しており、結果 US CVN に2損害を与える。PRC DDG も最終的に 15 を得て、US CVN を沈めうる3以上の損害を与える！ 航空基地を失った (CVN がたった今沈んだ) ため、残余の F-35 は洋上に墜落し撃破される。可能性として、PRC がベトナムに LACM に早期に攻撃していた場合、ベトナムは US 陣営に参画していただろうから、F-35 はカムラン [Cam Ranh] にダイバートする可能性はあったが、実際には起こらなかった。

今回の交戦に U、G、T、AG 攻撃がないためこのまま終了する。プレイヤーは次のように VP マーカーをトラックに沿って移動する： 空母撃沈による+5、F-35 の撃破ごとに+1、H-6 の撃破で-1。従って VP トラックは6点上昇し、明白な PRC の勝利となった。これらのユニットがこのターンにそれ以上攻撃を行えないことを明示するため、交戦マーカーを行動済み面に裏返す。

その後、US は次の交戦を開始する。US はヘクス 1615 のキャビテーションを発生させているソング [Song] 級潜水艦を攻撃したいと考えているが、射程内で使用可能な攻撃値を持つユニットが存在しない。ヘクス 1618 の LCS には2の U 値があり、これで潜水艦を攻撃できるが、射程は0のため、攻撃できるのは同一ヘクスの潜水艦のみである。同様のことがヘクス 1816 の US SSN の T 値にも当てはまる。射程外である。従って、US はパスして交戦の機会を相手に渡す。注記として、もし US プレイヤーがマップ上の他の場所に部隊を持っているなら、そこで別の攻撃を行うこともできる。

この時点では（陸上配置の）移動する地上軍ユニットはいない。プレイは地上戦闘フェーズに移行する。同一ヘクスに対立する地上軍ユニットが存在しないため、地上戦闘は発生しない。管理フェーズ中、プレイヤーは全ての捕捉と行動済みマーカーを取り除くが、キャビテーションは潜水艦が次に移動するか攻撃を受けたときのみ除去されるため、PRC 潜水艦に乗せたままにする。軍事交渉フェーズでは、ベトナムは現在負けている US 陣営に加わることを拒否する。

これで最初の軍事ターンを終了する。ターンマーカーをボックス2に移動して、軍事ターン2の軍事ターン手順を繰り返す。

9.0 シナリオ

全般注記

情勢： ユニットを持たない国は中立である。プレイヤーは港湾、航空基地、すべての陸上ヘクスサイドで航空機ユニットを移動させたり、中立国で地上軍ユニットを移動できない。しかしながら、これら制限は、いずれの陣営の支配に関わらず、常に「プレイ中」である島嶼ヘクスには適用されない。

勝利条件： プレイヤーは通常、ルール 2.6 により勝者を決定する。しかし、いくつかのシナリオでは 2.6 を覆すシナリオ特別ルールがある。

戦力組成 (OB)： 全シナリオ共通で特に明記のない限り、また自発的に分割されない限り、ユニットは最大戦力で配置される。どのユニットを何ユニット配置するかが記述されている。例えば、2 X F-35 とは、2 個の F-35 ユニットの意味であり、各々完全戦力である。政治ターン中にカードプレイによって配備されるユニットを除き、OB のそれは最初の軍事ターンの直前までセットアップされないことを忘れないこと。既定国順通り国籍ごとにユニットを並べること。

シナリオ1：チョーク・ポイント

概要： 合衆国の懲罰的な制裁への報復として、イランはホルムズ海峡の航行の妨害を決定した。

情勢： 本件は合衆国対イランの 2 人用シナリオである。5 回の軍事ターンのみプレイ。

勝利条件： いずれかのゲーム・ターン終了時に、ヘクス 1302 やその隣接地点に、回避を行ったイラン艦艇ユニットだけ存在するなら合衆国の勝利。回避を行ったイラン艦艇はカウント対象外である。少なくとも 1 個のイラン艦艇ユニットが回避することなしに 1 ターンからゲーム終了の 5 ターンまでそのエリアに留まっていた場合、イランの勝利となる。

戦力組成： 以下に記載のユニットのみを使用する。イラン先行である。

イラン

バンドル・アッバス [Bandar Abbas] (1301) に隣接するいずれかのヘクス
 1 X DDG カリージェ・ファールス級 [Khalije Fars]
 2 X PTG カマン/シーナ級 [Kaman/Sina]
 2 X SS ガーディル級 [Ghardir]
 1 X SAM ババル [Bavar]
 1 X SSM カダール [Quader]

USA

バーレーン [Bahrain] (0803) に隣接するいずれかのヘクス
 2 X F-35 ライトニング II [Lightning II]
 2 X DDG アーレイ・バーク級 [Arleigh Burke]
 2 X LCS フリーダム級 [Freedom]
 1 X SAM ペトリオット

シナリオ2：海賊旗

概要： 東アフリカ沖で PRC (中国) タンカー複数隻がソマリア海賊の攻撃を受けた。

情勢： 本件は PRC 対ソマリア海賊の 2 人用シナリオである。5 回の軍事ターンのみプレイ。

勝利条件： ソマリア・プレイヤーはいずれかのソマリア沿岸

ヘクスに PRC の VLCC がゲーム終了時に所在するなら勝利。その他の結果は PRC の勝利。

特別ルール：

PRC のタンカーはソマリア海賊プレイヤーが攻撃を行うまで、1 ターンに 2 ヘクスずつ X X 1 6 列をインドに向かって東に必ず移動しなければならない。ソマリア海賊が任意の目標に対し攻撃を行ったあと、タンカーは PRC プレイヤーの任意の方向に自由に移動でき、また移動しないことも可である。

タンカー鹵獲のため通常のルールに代わり、以下を使用する。PRC の VLCC は PRC ユニットとして開始するが、他の PRC ユニットが存在しない場合、直ちにソマリアの統率下に「変換」される。同様に PRC の DDG や FFG ユニットは、そのヘクスにソマリアユニットが存在していない場合に、当該ヘクスを支配することで変換された VLCC の統率を回復できる。統率している陣営は必要に応じ VLCC を移動できる。VLCC は何度でも変換しうる。

戦力組成： 以下に記載のユニットのみを使用する。PRC が先行である。

PRC

0716 か隣接： 1 X VLCC タンカー

0716 から少なくとも 2 ヘクス離れたいずれかのヘクス (分割可)：

1 X DDG ルーヤン-II 級 [Luyang II]
 1 X FFG ジャンカイ-II 級 [Jiang Kai II]

ソマリア海賊

ヘクス 0917 か隣接

3 X ソマリア海賊

シナリオ3：船団護衛戦

概要： おそらく南シナ海あたりで国際的な危機が生起し、合衆国はインド洋で PRC の石油タンカーの航行を阻止する。

情勢： 合衆国対 PRC の 2 プレイヤー・シナリオである。10 軍事ターンだけ行う。

勝利条件： PRC はハンバントタ (ヘクス 4521) の 10 ヘクス以内に少なくとも 3 個の VLCC をゲーム終了時に所在すれば勝利。

戦力組成： 以下に記載のユニットのみを使用する。PRC 先行である。

PRC

6 X VLCC タンカーを 1 個ずつ以下のヘクスに配置： 2408、2126、2711、2621、2917、3420

いずれかの VLCC タンカーと同一または隣接ヘクスに置く

1 X CV 山東 [Shandong]、1 X J-31 艦載機 Gyr Falcon 搭載
 2 X DDG ルーヤン III 級 [Luyang III]
 2 X FFG ジャンカイ II 級 [Jiang Kai II]
 1 X SSN シャン級 [Shang]

USA

2415 かその隣接

1 X CVN フォード [Ford]、1 X F-35 艦載機 [Lightning] 搭載
 1 X CG タイコンデロガ級 [Ticonderoga]
 1 X DDG アーレイ・バーク級 [A. Burke]
 1 X SSN ヴァージニア級 [Virginia]

INDIAN OCEAN REGION

シナリオ4：文明の衝突

概要： 米中間の緊張はアラビア海にも影響を及ぼす戦争を引き起こした。

情勢： プレイには以下のような派閥ある：非対称、中国、印米、対照的湾岸諸国。ルール 1.0 項（プレイヤー）により、2 乃至 3 人でプレイ可能である。6 政治ターン行う。勝者がいない場合、15 軍事ターンに移行する。45xx 列以西のみでプレイする。

勝利条件： 通常の勝利トラックのルール（2.6 項）により勝利を決する。

特別ルール：

VLCC タンカーの鹵獲： 水上艦艇ユニットは、該当する VLCC タンカーと同一ヘクスにあり、当該 VLCC の友好国の敵水上艦艇ユニットが同一ヘクスに所在しない場合、敵 VLCC を鹵獲できる。簡略化のため、鹵獲された VLCC は直ちにマップから除去し、ゲーム終了時の勝利得点の計算のため保管する。

戦力組成： 以下に記載のユニットのみを使用する。この順番でセットアップする。

非対称派閥

イラン

イランの沿岸ヘクスのいずれか

- 1 X DDG カリージェ・ファールス級[Khalije Fars]
- 1 X FFL モジェ級[Moje]
- 2 X PTG カマン/シーナ級[Kaman/Sina]
- 2 X SS ガーディル級[Ghardir]
- 3 X 空挺大隊[Parachute Battalion]
- 1 X SAM ババル[Bavar]
- 1 X SSM カダール[Quader]

パキスタン

グワダル [Gwadar] (2102)、ハイデラバード [Hyderabad] (2301)、カラチ [Karachi] (2403) 内に

- 4 X JF17 Thunder
- 1 X FFG ズールフィクアル級[Zulfiquar]
- 1 X FFL アズマツ級[Azmat]
- 1 X 海兵大隊[Marine Battalion]

ソマリア海賊

モガディシオ [Mogadishu] (0626) か、その隣接ヘクス

- 1 X PTG オサ級[OSA]
- 1 X ダナブ歩兵旅団[Danab Infantry]

イエメン

アル・フダイダ [Al Hudaydah] (0114) やサナア [Sanaa] (0214)

- 1 X MIG 29 Fulcrum
- 1 X MI 24 Hind
- 1 X FFL タラントル級[Tarantul]
- 1 X PTG オサ級[OSA]
- 3 X 民兵大隊[Militia Battalion]

中国派閥

PRC

9 X VLCC タンカーを 1 個づつ以下のヘクスに配置： 1604、1626、1907、1922、2410、2420、2917、3420、3922

いずれかの VLCC タンカーと同一または隣接ヘクスに置く

- 1 X CV 山東[Shandong]、1 X J-31 艦載機 Gyr Falcon 搭載
- 1 X DDG ルーヤンⅢ級[Luyang Ⅲ]
- 1 X FFG ジャンカイⅡ級 [Jiang Kai Ⅱ]
- 1 X SSN シャン級 [Shang]

ジブチ [Djibouti] (0117)、ハンバントタ [Hambantota] (4521) や隣接する沿岸/海洋ヘクス

- 1 X H-6G Badger 及び 1 X H-6K Badger
- 1 X J-31 艦載機 Gyr Falcon
- 3 X J-31 Gyr Falcon
- 2 X J-15 艦載機 Flying Shark
- 2 X J-20 Black Eagle
- 1 X Y-20 Kunpeng
- 1 X CG Type 55
- 1 X DDG ルーヤンⅢ級[Luyang Ⅲ]
- 1 X FFG ジャンカイⅡ級 [Jiang Kai Ⅱ]
- 1 X LPD ユージャオ級[Yuzhao]
- 2 X 歩兵大隊[Infantry Battalion]
- 2 X 空挺大隊[Paratroop Battalion]
- 1 X 海軍陸戦隊大隊[Marine Battalion]
- 1 X SAM
- 1 X SSM

米印派閥

インド

これらインド港湾のいずれかか、その隣接：ムンバイ [Mumbai] (3209)、カルワール [Karwar] (3413)、コチ [Kochi] (3717)、チェンナイ [Chennai] (4215)、ヴィシャカパトナム [Visakhapatnam] (4508)

- 1 X AN-32 Cline
- 1 X Mi 24 Hind
- 1 X P8 Poseidon
- 2 X SU 30 Flanker
- 2 X HAL Tejas
- 1 X CH 124 Sea King
- 1 X DDG コルカタ級[Kolkata]
- 1 X DDG ヴィシャカパトナム級[Visakhapatnam]
- 2 X FFG タルワー級[Talwar]
- 1 X FFL カモルタ級[Kamorta]
- 1 X LPX Jalashwa
- 1 X SSN アリハント級[Arihant]
- 2 X Spyder SAM
- 1 X Prahar SSM
- 1 X SOF Marcos
- 6 X 歩兵大隊[Infantry Battalion]
- 4 X 空挺大隊[Paratroop Battalion]
- 2 X 海軍陸戦隊大隊[Marine Battalion]
- 4 X VLCC タンカー、各ヘクスに 1 個：1604、2106、2609、3109

USA

バーレーン [Bahrain] (0803)、ジブチ [Djibouti] (0218)、アラビア海 [Arabian Sea] (2314) か、その隣接、またはディエゴ・ガルシア進出トラックのいずれかのボックス

- 1 X B2 Spirit
- 1 X C130 Hercules
- 2 X F18 Hornet
- 2 X F22 Raptor
- 2 F35 Lightning II
- 2 X P8 Poseidon
- 2 X CVN ニミッツ級[Nimitz]、同艦搭載
- 2 X F35 艦載機 Lightening 及び 2 X F18 艦載機 Hornet
- 1 X DDG ズムウォルト級[Zumwalt]
- 3 X DDG アーレイ・バーク級[A. Burke]
- 1 X SSN ヴァージニア級[Virginia]
- 1 X LHA アメリカ級[America]、同艦搭載 1 X AV8B Harrier
- 2 X SAM Patriot
- 2 X 海兵隊大隊[Marine Battalion]
- 2 X 空挺大隊[Airborne Battalion]
- 1 X 海軍建設大隊[Seabee Battalion]

INDIAN OCEAN REGION

オーストラリア

ディエゴ・ガルシア進出トラック上のいずれかのボックス
 1 X AWD ホバート[Hobart]
 1 X LPD キャンベラ[Canberra]
 1 X 王立オーストラリア連隊第2大隊[2RAR Marine]

対照的湾岸諸国

オマーン

ディエゴ・ガルシア進出トラック上のいずれかのボックス
 1 X AWD ホバート[Hobart]
 1 X LPD キャンベラ[Canberra]
 1 X 王立オーストラリア連隊第2大隊[2RAR Marine]

UAE

アブダビ[Abu Dhabi](1104)か、その隣接
 1 X F16 FA Falcon
 1 X 2000 FA Mirage
 1 X FFL バイナヌ級[Baynunah]

シナリオ5：ベンガル湾狂乱

概要： ベンガル湾での中国・インド艦艇の緊張したにらみ合いは、一方が発砲したことで戦闘に発展した。

情勢： プレイには以下の派閥がある：中国、印米、対照的ベンガル湾国群。ルール 1.0 項（プレイヤー）により、2 乃至 3 人でプレイ可能である。4 政治ターン行う。勝者が出ない場合、12 軍事ターンに移行する。42xx 列以東のみでプレイする。タンカーのマップ外への退出はない。

勝利条件： 通常の勝利トラックのルール（2.6 項）により勝利を決する。

戦力組成： 以下に記載のユニットのみを使用する。この順番でセットアップする。

中国派閥

PRC

4 X VLCC タンカーを 1 個ずつ以下のヘクスに配置： 4818、5215、5715、6216
 いずれかの VLCC タンカーと同一または隣接ヘクスに置く
 1 X CV 山東[Shandong]、1 X J-31 艦載機 Gyrfalcon 搭載
 1 X DDG ルーヤンⅢ級[Luyang Ⅲ]
 1 X FFG ジャンカイⅡ級 [Jiang Kai Ⅱ]
 ハンバントタ[Hambantota](4521)や隣接する沿岸/海洋ヘクス
 1 X J-15 艦載 Flying Shark
 1 X J-20 Black Eagle
 2 X DDG ルーヤンⅡ級[Luyang Ⅱ]
 1 X LPD ユージャオ級[Yuzhao]
 2 X 歩兵大隊[Infantry Battalion]
 1 X 海軍陸戦隊大隊[Marine Battalion]
 1 X 空降軍大隊[Paratroop Battalion]
 1 X SAM
 1 X SSM
 ラバーナバード[Rabanabad](5202)や隣接する沿岸/海洋ヘクス
 2 X PTG ホウバイ[Houbei]
 2 X SSN ソン級[Song]（訳注：原文ママ）

米印派閥

インド

これらインド港湾のいずれかか、その隣接：チェンナイ[Chennai](4215)、コルカタ[Kolkata](4802)、ポート・ブレア[Port Blair](5613)、ヴィシャカパトナム[Visakhapatnam](4508)、シブプール[Shibpur](5611)

1 X AN-32 Cline
 1 X Mi 24 Hind
 1 X P8 Poseidon
 2 X SU 30 Flanker
 2 X HAL Tejas
 1 X CH 124 Sea King
 1 X CV ヴィ克蘭ト[Vikrant]、1 X MiG 29K 艦載 Fulcrum
 1 X FFG ニルギル級[Shivalik 17A]
 1 X FFG シヴァリク級[Shivalik]
 1 X DDG デリー[Delhi]
 1 X FFL ヴィール級[Veer]
 1 X SS シシュマール級[Shishumar]
 2 X Spyder SAM
 1 X Prahar SSM
 4 X 歩兵大隊[Infantry Battalion]
 1 X 落下傘大隊[Parachute Battalion]
 1 X 海軍歩兵[Marine Infantry]

USA

5225 か、その隣接
 1 X CVN ニミッツ級[Nimitz]、同艦搭載
 2 X F35 艦載機 Lightning
 1 X DDG アーレイ・バーク級[A. Burke]
 1 X SSN ヴァージニア級[Virginia]
 1 X LHA アメリカ級[America]、同艦搭載 1 X V22 Osprey
 1 X 海兵隊大隊[Marine Battalion]

イギリス

5225 か、その隣接
 1 X AWD デアリング[Daring]

対照的ベンガル湾国群

バングラデシュ

ダッカ[Dhaka](4901)やバングラデシュのいずれかの沿岸ヘクス
 1 X Dornier 228 NG
 1 X FFL Bandola
 1 X LPC Durjoy
 1 X SS Ming
 4 X Infantry Battalion

ミャンマー

シットウェ[Sittwe](5304)やネピドー[Naypyitaw](5704)か、その隣接
 1 X MIG 29 Fulcrum
 1 X MI 24 Hind
 2 X FFG チャン・シッター級[Kyan Sittha]
 1 X FFL アノーヤター級[Anawratha]
 12 X 歩兵大隊[Infantry Battalion]

スリランカ

コロombo[Colombo](4320)やトリンコマリ[Trincomalee](4518)の隣接
 1 X JF 17 Thunder
 1 X MI 24 Hind
 1 X FFG ゲバルト級[Gepard]
 1 X 海兵隊大隊[Marine Battalion]
 1 X 空軍大隊[SLAF Infantry Battalion]

1 X S0F Special Boat Service

シナリオ6：ラッカディブの戦い

概要： 米・中は太平洋で交戦を開始した。両陣営は世界各地の他方の陣営の敵戦力との交戦と撃破を自国軍隊に命じた。交戦国の小規模艦隊同士が他国抜きでラッカディブ諸島の沖合で遭遇した。

情勢： 中国と印米派閥だけでプレイする。6 軍事ターンのみプレイする。

勝利条件： 通常の勝利トラックのルール（2.6 項）により勝利を決するが、以下のイベント分だけ得点を調整する。

各中国航空機、非空母艦艇、地上ユニットの撃破 - 1

各印米航空機、非原子力空母艦艇、地上ユニットの撃破 + 1

戦力組成： 以下に記載のユニットのみを使用する。この順番でセットアップする。

中国派閥

PRC

ヘクス 3522 かその隣接にセットアップ

2 X DDG ルーヤンⅢ級[Luyang Ⅲ]

1 X LPD ユージャオ級[Yuzhao]

2 X PTG ホウバイ[Houbei]

米印派閥

USA

3112 か、その隣接にセットアップ

1 X DDG アーレイ・バーク級[A. Burke]

1 X DDG ズムウォルト級[Zumwalt]

1 X LCS フリーダム級[Freedom]

シナリオ7：奔流

概要： 100 万人以上の人々がミャンマーでの迫害を恐れバングラデシュで難民となった。一連の「山賊」によりミャンマーへの攻撃の後、ネピドー（訳注：ミャンマー首都）はバングラデシュがテロリストをかくまっていると非難し、国境を越え懲罰的な襲撃を開始した。

情勢： 中国と米印派閥の改訂版でプレイする。ミャンマーは中国派閥、バングラデシュを印米派閥とする。6 軍事ターンをプレイする。

勝利条件： 基本となる領域の支配と通常の勝利トラックのルール（2.6 項）により勝利を決するが、以下により調整する。以下のイベントによりポイントを獲得する。

各中国（ミャンマー）航空機、非空母艦艇、地上ユニットの撃破 - 1

各印米（バングラデシュ）航空機、非原子力空母艦艇、地上ユニットの撃破 + 1

ゲーム終了時

各中国（ミャンマー）地上ユニットがバングラデシュのヘクスに所在するごとに - 1

各印米（バングラデシュ）地上ユニットがミャンマーのヘ

クスに所在するごとに + 1

戦力組成： 以下に記載のユニットのみを使用する。この順番でセットアップする。

バングラデシュ

開始時にバングラデシュが完全支配下にあるダッカ[Dhaka](4901)やラバーナバード[Rabanabad](5202)を含むバングラデシュの沿岸ヘクスなど

1 X Dornier 228 NG

1 X FFL バンドラ級[Bandola]

1 X LPC ドゥルジョイ級[Durjoy]

1 X SS ミン級[Ming]

4 X 歩兵大隊[Infantry Battalion]

ミャンマー

シットウェ[Sittwe](5304)か、その隣接

4 X 歩兵大隊[Infantry]

1 X MIG 29 Fulcrum aircraft

1 X MI 24 Hind helicopter

1 X FFL アノーヤター級[Anawratha]

1 X FFG チャン・シッター級[Kyan Sittha]

既定国順

非対称、中国、印米、対称的ベンガル湾国群、対称的湾岸諸国

LACM 最大射程

USA(CG,DDG) 25 ヘクス PRC(CG,DDG,SSM) 20 ヘクス
可能目標: 陣地、航空基地(飛行場)、入港艦艇、SAM、SSM

移動種別	ヘクスへの進入消費	
	沿岸ヘクス	洋上ヘクス
沿岸活動艦 茶色の帯	1	2
外洋活動艦 青色の帯	2	1
平底船(輸送艦) 褐色の帯	1	1

Yemen MIG-29 FULCRUM 9 ¹ 9 ⁴ - - - 2	Pakistan JF-17 THUNDER 4 7 ¹ 9 ⁴ - - - 2
UAE F-16 F/A FALCON 6 ¹ 9 ⁴ - - 2 2	USA F-18 HORNET 1 9 ¹ 10 ⁴ - - 1 3
Australia AWD HOBERT 4 ² 11 ² 2 2 3 ⁴ -	Somalia SOMALI PIRATES 3 3 ⁶ 8 1 - 2 -
Myanmar FFL ANAWRATHA 3 ¹ 8 1 1 2 ² -	Iran PTG KAMAN/SINA 3 3 ² 8 1 - 2 ¹ -
UK AWD DARING 4 ² 11 ² 2 2 3 ⁴ -	India DDG DELHI 3 ⁰ 10 ¹ 1 2 3 ⁴ -
Sri Lanka JF-17 THUNDER 7 ¹ 9 ⁴ - - - 2	China J-20 BLACK EAGLE 1 12 ¹ 10 ⁴ - - 3 3
Oman EUROFGR TYPHOON - - - 9 ⁴ - - - 2	

軍事ターンの手順

1. 航空機移動フェイズ - 既定国順
2. 海上移動フェイズ - 既定国順
3. LACM 攻撃フェイズ - 既定国順
4. 空/海戦フェイズ - 交戦時の既定国順
5. 地上軍移動フェイズ - 既定国順
6. 地上軍戦闘フェイズ - 既定国順
7. 管理フェイズ - 同時
8. 軍事交渉フェイズ - 同時

射撃実施順表

サイ振り(2d6) + 武器システム値 - 修正値 = 最終結果

空/海戦射撃手順		防御値
1	空対空射撃 AA(空対空) vs.	ミサイル防御値
2	潜水艦による魚雷攻撃 T(魚雷) vs.	8
3	対艦攻撃 AS(対艦) vs.	ミサイル防御値
4	対潜攻撃 U(対潜) vs.	8
5	主砲攻撃 G(主砲) vs.	9
6	水上艦艇による魚雷攻撃 T(魚雷) vs.	8
7	対地攻撃 AG(対地) vs.	ミサイル防御値 または9 (都市/港湾にいるなら11)
地上戦闘フェイズ		防御値
G	諸兵連合攻撃 CA(諸兵連合) vs.	9

ステルス値の大きい順に
攻撃を解決

武器システム値(U,G,T,AG)の大きい順に攻撃を解決

攻撃修正値

+* 射撃ユニットが使用する武器システム値

- 1 射撃ユニットが減少戦力面の場合損害ステップの量は影響しない
- 1 射撃ユニットが目標ヘクスから戦闘行動半径の半分以上離れた場所を航空基地とする航空機ユニット
- 2 上陸や空挺による CA 攻撃
- 2 陣地[fort]を含むヘクスへの CA 攻撃
- 2 機甲、機械化部隊が都市、港湾への CA 攻撃

回避

2d6 + ステルス値 + 距離の半分 > 11

超過損害

振り分け可 (5.58)

空中給油

シナリオ 1 回1ユニット

目標探知範囲

地上軍 0ヘクス(自身のヘクスのみ)
潜水艦 1ヘクス
水上艦艇 5ヘクス
航空機 10ヘクス

ゼロ目の処理

弾薬(5.7) 残弾少 ⇒ 残弾なし
(AG または AS 不可)

AMD 能力下への攻撃(5.83)
ステップ損害の可能性