

米軍カードの説明

No.	年	属性	コスト	名 称	影 響
01	1941	D	2	緊急撤収 [EMERGENCY EVACUATION]	移動のために1エリアを活性化。この移動は、いかなる日本艦隊も無視できる。ターンをパスする。
02		D	1	航空機生産 [AIR BUILDS]	移動のために1エリアを活性化。 <u>いずれかの友軍支配下エリア内に1陸上基地機を置く。又は、1つのカラCVに1艦上機を置く。</u> ターンをパスする。
03	1942	D	1	マジック迎撃 [MAGIC INTERCEPTS]	このカードをあなたの前に置く。あなたは、攻撃、上陸作戦又は防御に追加の2サイを与えるために捨てることができる。ターンをパスする。1943+年には、使用時の追加影響として、ゲームから直ちにヤマモト・カードを取り去る。
04		A	2	限定的作戦 [LIMITED OPERATIONS]	移動のために1エリアを活性化。1エリアを攻撃又は上陸作戦。ターンをパスする。
05		D	1	艦上機補充 [NAVAL AIR REPLACEMENTS]	移動のために1エリアを活性化。3つまでのカラCVに1艦上機を置く。ターンをパスする。
06		D	2	海兵生産 [MARINE BUILDS]	移動のために1エリアを活性化。パール・ハーバーに3つまでのINFを置く。ターンをパスする。
07		A	2	沿岸監視員 [COAST WATCHERS]	移動のために1エリアを活性化。 <u>ブリスベーン又はフリーマントルに1CW INFを置き、次いで2つのサイで1日本軍艦隊を攻撃。又は、潜水艦活動のため、日本軍プレイヤーは翌年の生産において1生産ポイントを失う。</u> ターンをパスする。
08		A	1	航空作戦 [AIR OPERATIONS]	移動のために1エリアを活性化。航空ユニットのみを使用して2エリアを攻撃。ターンをパスする。
09		A	2	上陸作戦 [AMPHIBIOUS OPS]	移動のために1エリアを活性化。1エリアに上陸作戦。ターンをパスする。
10		B	2	艦隊生産 [FLEET BUILDS]	移動のために2エリアを活性化。パール・ハーバーに2艦隊を置く。ターンをパスする。
11		D	2	潜水艦攻撃 [SUBMARINE ATTACKS]	移動のために1エリアを活性化。 <u>翌年の生産合計から1日本軍生産ポイントを取り去り、2つのサイで1日本軍艦隊を攻撃する。又は、2つのサイで1日本軍CVを攻撃する。</u> ターンをパスする。
12		B	2	CV生産 [CV BUILDS]	移動のために1エリアを活性化。パール・ハーバーに3完全CVを置く。ターンをパスする。1943+年には、このカードは同じだが、3の代わりに2完全CVを置く。

13	1943	A	3	攻勢作戦 [OFFENSIVE OPERATIONS]	移動のために2エリアを活性化。2エリアを攻撃又は上陸作戦。ターンをパスする。
14		B	1	カクタス空軍 [CACTUS AIR FORCE]	移動のために1エリアを活性化。 <u>1つのカラCVに1艦上機を置く。又は、いずれかの友軍支配化エリア上に1陸上基地機を置く。航空ユニットのみを使用して1エリアを攻撃。ターンをパスする。</u>
15		B	2	計画と兵站 [PLANNING AND LOGISTICS]	1友軍支配下エリア上に2INFを置く。移動のために2エリアを活性化。ターンをパスする。
16		D	2	潜水艦攻撃の増加 [INCREASED SUBMARINE ATTACKS]	移動のために1エリアを活性化。 <u>翌年の生産合計から1日本軍生産ポイントを取り去る。又は、2つのサイで1日本軍艦隊又は1CVを攻撃する。ターンをパスする。</u>
17		D	0	フィリピン人ゲリラ [FILIPINO GUERRILLAS]	フィリピンに1ゲリラ・ユニットを置く。ターンをパスする。ゲリラに対する攻撃は、常に1少ないサイを振る。
18	1944	A	3	戦略爆撃 [STRATEGIC BOMBING]	移動のために2エリアを活性化。2エリアを攻撃又は上陸作戦。ターンをパスする。このカードは、1945年に1日本軍生産ポイントも取り去る。これは、もしも米軍が硫黄島又はマリアナ又は沖縄を支配すると発生する。
19		B	1	戦術空襲 [TACTICAL AIRSTRIKES]	友軍航空機の航続範囲内にある1エリアから2INFを取り去る。もしもエリアが陣地化されていたら、代わりに1INFを取り去る。 <u>他のカードをプレイする。又は、ターンをパスする。</u>
20		B	2	アイオワ級戦艦 [IOWA CLASS BATTLESHIPS]	移動のために1エリアを活性化。パール・ハーバーに2艦隊を置く。1エリアを攻撃又は上陸作戦。ターンをパスする。
21		B	4	民主主義の兵器工場 [ARSENAL OF DEMOCRACY]	移動のために3エリアを活性化。3エリアを攻撃又は上陸作戦。パール・ハーバーに4完全CVを置く。 <u>他のカードをプレイする。又は、ターンをパスする。</u>
22		A	2	マリアナの七面鳥撃ち [MARIANAS TURKEY SHOOT]	航空ユニットのみを使用して1エリアを攻撃。1エリアを攻撃又は上陸作戦。ターンをパスする。これらの攻撃は、追加の1サイを振る。
23	1945	A	4	リベット打ちロージー [ROSIE THE RIVETER]	移動のために2エリアを活性化。いずれかの友軍支配下エリア又は複数エリア内に合計2陸上基地機を置く。2エリアを攻撃又は上陸作戦。ターンをパスする。
24		B	4*	原子爆弾 [THE ATOMIC BOMB]	1エリアを攻撃。もしもこのカードをプレイ後、米軍プレイヤーが日本を除く全ての開始エリアを支配したら、ゲームは終了して米軍プレイヤーが決定的勝利で勝つ。さもなければ、通常に勝利を判定する。