

PACIFIC TIDE

The United States versus Japan, 1941-45

Rules of Play



a Gregory M. Smith design

Compass Games
New Directions in Gaming



日本語解説書

1.0 解説	2
2.0 勝利条件	2
3.0 ゲーム内容物	2
4.0 ゲームのセット・アップ	3
キャンペーン・ゲーム セット・アップ	3
1942 年ミッドウェイ・シナリオ セット・アップ	4
5.0 入札 (ビidding)	4
6.0 ゲームのプレイ	4
年の開始	4
移動	5
攻撃	5
追加攻撃の限度	6
戦闘後退却	8
上陸作戦攻撃	8
ユニットの配置	10
艦隊の修理	10
補給	10
ゲリラ	10
カード使用の捨て札	10
オーストラリア・エリアの占領	11
年の終了	11
ソリテア・プレイ補助	12
デザイナーの注釈	12
Game Credits	13

1.0 解説 [DESCRIPTION]

Pacific Tide は、第二次世界大戦における合衆国（とその同盟国）と日本との間の戦略規模の戦争をあらわす二人プレイヤー・ゲームです。ゲームは5ターンの長さで、各ターンは1年間続きます。

2.0 勝利条件 [VICTORY CONDITION]

米軍プレイヤーは、もしも沖縄と日本を除くマップ上の全エリアを支配したら勝利します。日本プレイヤーは、もしもこれを妨げたら勝利します。

2.1 決定的勝利 [Decisive Victory] :

米軍プレイヤーは、もしも原爆を投下したら決定的勝利で勝利します。日本軍プレイヤーは、もしも沖縄 [Okinawa] と以下の3つのエリアの1つを支配したら決定的勝利で勝利します。：硫黄島 [Iwo Jima]、フィリピン [Philippines]、アリューシャン [Aleutians]。

日本軍プレイヤーは、もしも 1942 年の終了時に以下のエリアを支配したら、やはり自動的な決定的勝利で勝利します。：

一開始時の全日本エリアにプラスして、フィリピン [Philippines]、シンガポール [Singapore]、ボルネオ [Borneo]、アリューシャン [Aleutians]、ウェーク (ウェーキ) [Wake]、ミッドウェイ [Midway]。

3.0 ゲーム内容物 [GAME COMPONENTS]

ゲームは、以下から構成されます。：

- ルールブック
- 1枚のカウンター・シート
- 2枚のプレイヤー補助カード
- 17"×22"マップ
- 16個の六面体サイ、8個の赤と8個の青
- 以下の3タイプに分割される、カード52枚のデッキ。：年 [Year]、合衆国軍 [United States]、日本軍 [Japanese]

年カード

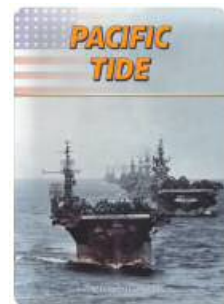


年

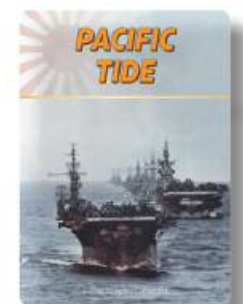
カードの影響

合衆国軍カード (裏面)

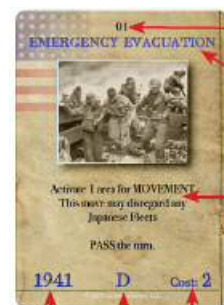
日本軍カード (裏面)



合衆国軍カード (表面)



日本軍カード (表面)



カード番号

カード名称

カードの影響

年

カード・コスト

ソリテア個性



年

カード・コスト

ソリテア個性

カウンターは、全ての異なるタイプのユニットとマーカーをあらわします。5タイプのユニットと2つのマーカーがあります。:



艦隊 [Fleet]: 何隻かの BB にプラスして、CA、DD、支援艦船のグループ。
ユニットの数



CV: 個艦の空母又は護衛空母の小グループ。



INF: 海兵と陸軍ユニットを含む、地上戦闘部隊の全タイプ。



艦上機 [Naval Air]: 空母搭載機、各空母ポイントは、1 艦上機ユニットを搭載できます。

左のシンボルは、航空機が艦上タイプであることを示す。



陸上機 [Land Air]: 陸上基地の爆撃機と戦闘機。これらは、決して空母から飛行できず、友軍エリアからのみ移動と攻撃ができます。

左のシンボルは、航空機が陸上タイプであることを示す。



ゲリラ [Guerillas]: 戦争の終了までかなりの規模に成長したフィリピン人抵抗組織。



陣地化 [Entrenchment]: これは、歩兵ユニットをその「陣地化」面に裏返すことで表示されます。これらは、シナリオのセット・アップによってこの方法で開始するか、またはカード・プレイによってこれを行うことが認められ、戦闘からのいかなる損害も1だけ減少させます。

例えば、単一の陣地化 INF ユニットの、除去されるために2以上の入ってくる損害ポイントを要求されることになります。1 損害ポイントの結果は、単に無視されます。



支配マーカー [Control Marker]: これらのマーカーは、エリアの支配を示すために置かれます。



移動/攻撃—上陸作戦活性化マーカー

[Movement/Attack-Amphib activation marker]: これらは、どのエリアが移動のために活性化されたかをプレイヤーが管理を補助するため、又は攻撃—上陸作戦についての指定するために含まれます。その使用は選択です。

ユニットは、同じタイプである限り、分割と統合ができます。例: 4 艦隊ユニットは、マップ上に3と1又は2と2であらわすことができる等です。



これは、ゲーム・プレイに影響を持ちません。大きなユニットは、望むのであればスタッキング規模を減少させるために含まれ、あるエリア内に1つの4 艦隊ユニット又は4つの1 艦隊ユニットを持つことによる差異はありません。これらは、ゲーム・プレイについては同じです。他の全てのユニットのタイプにも同様に適用します。

ゲームが CW (英連邦) 軍と米 (合衆国) 軍の両方を含むことに注意してください。これらは、全ての目的—スタッキング、戦闘、基地支配等について同じと見なされます。これらは、主に歴史的な風味のために分割して含まれます。加えて、CW 基地と米軍基地は修理と補給を含む全ての目的において同一です (例えば、CW 艦隊は真珠湾 [Pearl Harbor] で修理でき、又は米軍艦隊はブリスベーン [Brisbane] から補給を引くことができます)。

4.0 ゲームのセット・アップ [SETTING UP THE GAME]

ゲームをセット・アップするため、以下のように行います。:

年カードを配置します。これらを年の順番に重ねます。1941 年カードを表面に向け、次いで 1943 年カード、次いで 1945 年カードです。

24 枚の米軍カードを配置します。「1941 年に使用可能」[“Available 1941”] を持つカードを取り出し、米軍プレイヤーの手札に置きます。残りのカードを脇に置きます。

24 枚の日本軍カードを配置します。「1941 年に使用可能」[“Available 1941”] を持つカードを取り出し、日本軍プレイヤーの手札に置きます。残りのカードを脇に置きます。

キャンペーン・ゲームのセット・アップ

各プレイヤーの部隊を以下のごとくセット・アップします。:

4.1 米軍のセット・アップ [US Set Up]

エリア	ユニットの数
Western Pacific*	3 CV、1 艦隊
West Coast2	1 陸上基地機
Hawaii	5 艦隊、1 INF (陣地化)、1 陸上基地機
Philippines	2 INF (陣地化)、1 艦隊
Solomons	1 艦隊
Midway	1 INF
Wake Island	1 INF (陣地化)
Espiritu Santo	1 INF
Singapore	CW : 1 艦隊、2 INF (陣地化)、1 陸上基地機
Brisbane	CW : 1 INF、1 陸上基地機、1 艦隊
Timor Sea	CW : 1 艦隊

*Western Pacific (西太平洋) の米軍 3 CV+1 艦隊は、ゲーム開始時に攻撃され得ない (隠匿状態として扱う)。いったん米軍プレイヤーがこれらのユニットを移動させたら、この攻撃制限は取り去られる。

4.2 日本軍のセット・アップ [Japanese Set Up]

エリア	ユニットの数
Japan	1 艦隊、2 INF
Okinawa	1 CV、3 艦隊、2 INF
Northwestern Pacific	5 CV、2 艦隊
Indochina	1 艦隊、3 INF、2 陸上基地機
Truk	1 艦隊、2 INF (陣地化)
Marianas	2 INF、1 陸上基地機

1942 年ミッドウェイ・シナリオ セット・アップ

以下のごとく、各プレイヤーの部隊をセット・アップする（ゲームは 1942 年に開始する）：

4.3 米軍のセット・アップ [US Set Up]

エリア	ユニットの数
Northwestern Pacific	3 CV、3 艦隊
Hawaii	2 INF (陣地化)、1 艦隊 (損傷状態)
Midway	2 INF、2 陸上基地機
Brisbane	CW : 2 INF、1 陸上基地機、1 艦隊 (損傷状態)
Espiritu Santo	1 艦隊、2 INF

手札：CV 生産 (#12)、艦隊生産 (#10)、航空作戦 (#8)、潜水艦攻撃 (#11)、艦上機補充 (#5)、限定作戦 (#4)。

米軍プレイヤー正面のイン・プレイ・カード：MAGIC 迎撃 (#3)。

4.4 日本軍のセット・アップ [Japanese Set Up]

エリア	ユニットの数
Japan	1 INF
Central Pacific	4 CV、1 艦隊
North Pacific	1 CV、1 艦隊
Indochina	1 陸上基地機
Truk	1 陸上基地機、1 INF (陣地化)
Marianas	1 INF (陣地化)
Philippines	2 INF、支配マーカー
Singapore	1 INF、支配マーカー
Wake Island	2 艦隊、1 INF、支配マーカー
New Guinea	1 艦隊、1 INF、支配マーカー
Solomons	1 INF、支配マーカー
Peleliu	1 INF、支配マーカー
Borneo	1 INF、支配マーカー

手札：ミッドウェイ (#10)、航空機生産 (#7)、艦隊生産 (#5)、守備隊 (#9)、バンザイ攻撃 (#12)、艦上機補充 (#8)、地雷原 (#11)。1942 年です。日本軍プレイヤーは、「ミッドウェイ」カードをプレイすることによってシナリオを開始しなければならず、アリューシャン [Aleutians] に対して上陸作戦を実施しなければなりません。

5.0 入札 (ビidding) [BIDDING]

誰が日本と合衆国をプレイするのかを決めます。トーナメント・プレイでは、これは年毎の追加生産ポイント (1941 年と 1942 年を除く各年の開始時にカードを購入するために使用される) について入札することにより行われます。2d6 を振り、高い目の方が最初に入札します。例えば、高い目を出した方がアメリカに 1 を入札します。もしも二番目のプレイヤーが認めたら、最初のプレイヤーはアメリカになりますが、日本軍プレイヤーは年毎に追加 1 生産ポイントを獲得することになります。二番目のプレイヤーは、アメリカに 2 を入札します。なぜならば、彼はなんとかしてアメリカになりたいからです。最初のプレイヤーはこの入札を認め、彼は日本として終了しますが、年毎に追加 2 生産ポイントを持ちます。

6.0 ゲームのプレイ [GAME PLAY]

ゲームは、以下のごとくプレイされます。：

6.1 年の開始 [Year Start]

年カードを読みます。カードは、その年の特別ルールを表示します。誰が最初にプレイするのかも指定します。

プレイヤー諸氏は、自身の使用可能なカードを見ないで 2 つのスタックにシャッフルし、その年を開始するため 1 つのスタックを無作為に選択します。もしもカードの枚数が奇数であると、プレイヤーはスタックに端数のカードを受け取ります。プレイヤー諸氏は、カードが 1 枚になるまで、そのスタックからのカードのみをプレイでき、その時点で他方のスタックを手札に加えます。

この手順は、1941 年を除く各年に使用されることに注意してください。キャンペーン・ゲームをプレイしているとき、両プレイヤーはゲーム開始時に自身の全 1941 年カードを受け取ります。

プレイヤーがカードをプレイするとき、カード上に指定された順番でカードの全アクションを実行します。カードは、誰が次のカードをプレイするのかを指定します。通常は他方のプレイヤーですが、一定のカードはプレイヤーに直ちに別のカードをプレイするか、又は望むのであればカード・プレイをパスすることを認めます。

カード上の「ターンをパスする」[“Pass the turn”] の言い回しは、プレイヤー諸氏がカード・プレイを相手側にパスすることを意味し、その年についてパスが行われるものではありません。それは、両プレイヤーがプレイするカードを持たずにパスするときのみ発生します。

カードをプレイする代わりに、次が自身のターンであるプレイヤーはパスができます。もしも両プレイヤーがカードをプレイせずにパスしたら、その年は終了します。もしもプレイヤーがカードを持たなければ、パスしなければなりません。

何枚かのカードは、「これ又はそれを行う」[“do this OR that”] 一択択肢を持ちます。これらのカードをプレイするため、カード上の全てのアクションが順番に実行されますが、2 つの色付テキスト・ボックスの 1 つのみが実行され得ます。

米軍又は日本軍のカードがプレイされるときにはいつでも、米軍又は日本軍プレイヤーの捨て札パイルに行きます。

プレイヤーは、カード上に列記された全アクションを実行することを要求されませんが、通常はそれを行うための優位性を持ちます。例：あるプレイヤーは2エリアを攻撃できると述べるカードをプレイできますが、もしも1攻撃のみを持つと、この単一攻撃を実行でき又は望むのであれば全く攻撃しないことができます。

唯一の要件は、もしもいずれかのアクションが実行されたら、最上部から最下部まで、カードの順番に厳格に従わなければならないということです。

1941 年の特別ルール [1941 special rules]：日本軍プレイヤーは、「真珠湾」[*Pearl Harbor*] カードでゲームを開始しなければなりません。彼は移動のために3エリアを活性化させることによりゲームを開始します。次に、彼は西太平洋 [Western Pacific] (エリア 27) 内に位置したユニットを使用して、特別な真珠湾攻撃を実行します。この特別な攻撃の間 (のみ)、彼の CV ユニットの損害から免疫で、真珠湾中のアメリカ軍の命中は、たとえ「6」が振られたとしても、自軍艦上機ユニットの1つから受けます。真珠湾を攻撃している日本軍部隊は、「真珠湾」カードのプレイ中に攻撃を実施していると見なされるため、次のカード・プレイになるまで移動できません。

6.2 移動 [Move]

「移動のために1つのエリアを活性化させる」[*“Activate 1 area for Movement”*] は、1つのエリアから2エリアの範囲内にあるいずれかの数のエリアへ、いずれかの数のユニットを移動させることを意味します。全ユニットがエリアの外へ移動する必要はなく、しかも全てが同じ目的地に移動する必要はありません。CV が移動するとき、それに随伴する艦上機ユニットも同様に移動します。便宜的に、日本軍部隊はエリアの東半分に置かれなければならない、米軍/CW 部隊は西半分です。複数エリアが移動のために活性化させられるとき、イン・プレイのカードでアクションの実施を継続する前に、全ての移動を完了させなければなりません。

艦上機は、ある CV から自身の航空機ユニットを失った他の CV へ2エリアまで移動できますが、これは航空ユニットを提供している CV を持つエリアの移動活性化を要求します。

陣地化 [Entrenchment]：プレイヤー諸氏は、友軍支配化エリア内の INF ユニットの陣地化するために移動アクションを「消費」できます。もしもそのエリア内に海上又は航空機ユニットも持ち、これらのユニットを移動させることを望むと、二番目の移動アクションを使用しなければなりません。陣地化するため、単に INF ユニットの「陣地化」[*“entrenched”*] 面に裏返します。フィリピン人ゲリラは、陣地化できません。

スタッキング [Stacking]：艦隊のスタッキング限度は5、CV のスタッキング限度は5です。これは、常時調べられなければなりません。(例外：上陸作戦。) INF/ゲリラのスタッキング限度は5です。例外：ウェーク島 [Wake Island] のスタッキング限度は1 INF、ミッドウェイ [Midway] は2 INF、アリューシャン [Aleutians] は2 INF です。もしも増援がスタッキング限度を超過させたら、代わりに西海岸 [West Coast] 1又は2 (米軍について)、又は沖縄 [Okinawa] (日本軍について) に置かれます。もしもこれでもスタッキング限度を超過したら、増援は置かれずに失われます。

理論上、あるエリアは各陣営について5艦隊、5 CV (その5艦上機と共に)、5陸上基地機、5 INF を含むことができます。これは、1つのエリア内にスタックできる部隊の最大数です。

INF は、「移動」メカニックを介して2エリアの範囲内にある友軍エリアまで、又は「上陸作戦」メカニックによって2エリアの範囲内にある非支配下又は敵占有下のエリアへ移動します。「輸送手段」又は現実の「上陸用舟艇」はありません。これらは抽象化されています。

INF は、敵海上ユニットを含んでいるエリアから外部へ、通過して、内部へ移動できません(例外：カード「東京急行」[*Tokyo Express*] と「緊急撤収」[*Emergency Evacuation*] はこれを認めます)。海上部隊は、敵海上ユニット又は複数ユニットを含んでいるエリアに進入した瞬間に停止しなければなりません。

陸上基地機ユニットは、移動アクションを介していずれかの友軍支配下エリアへ再配備できます。ただし、これらは同じカード・プレイで移動や攻撃ができません。

6.3 攻撃 [Attack]

「1エリアを攻撃する」[*“Attack 1 area”*] は、範囲内のいずれか又は全ユニットで1つの敵エリアを攻撃することを意味します。いくつかの制限があります。航空 (艦上機又は陸上基地機) ユニットの、同じエリア又は隣接エリアを攻撃できます。艦隊ユニットは、それらが占めるエリアのみを攻撃できます。INF ユニットの、それらが占めるエリアのみを攻撃できます。ユニットは、カード・プレイ毎に1つの攻撃でのみ使用できることに注意してください。同様に、いずれか1つのエリアは、カード・プレイ毎に一度のみ攻撃されます。上陸作戦攻撃は、6.6 で説明されるごとく、特別なタイプの攻撃です。

戦闘は同時です。ある攻撃を解決するため、各陣営は1つ又は複数のサイコロを振ります。各陣営は、年カードとプレイしたカード上に指定されるごとく、それらが持つユニットの数に依存して追加のサイコロを振ることができます。次いで、各プレイヤーは相手側によって与えられた損害ポイントの数に相当する数のユニットを取り去ります。艦隊アクションでは、最も損害を与えたプレイヤーが勝者です。ヤマモトがゲームから取り去られるまで、日本軍プレイヤーは同点で勝利します。ヤマモトの退場後、米軍プレイヤーは同点で勝利します。敗北した部隊は、もしもあれば、敵艦隊によって占められていないいずれかの隣接エリアへ退却しなければなりません。

ときには、どちらも CV を含む2つの部隊が同じエリア内で終了して戦闘になります (例えば、戦闘前退却に失敗)。この場合、航空ユニットが最初に戦闘を実施します。全ての損失が適用され、超過損害は艦隊/CV に適用し、次いで生き残っている両艦隊が戦闘を実施します。

ユニットは、以下のごとく攻撃／防御のためにサイコロを振ります。:

INF、ゲリラ: ユニット毎に1つのサイで、INF に対してのみ。

艦隊: ユニット毎に1つのサイで、海上ユニットに対してのみ。

CV: なし。

航空ユニット: 年と国籍に従って変化します (ユニット毎に1つ又は2つのサイコロ)。艦上機は INF ユニットの攻撃できませんが、陸上基地機は攻撃できます。

戦闘結果表。振った各サイについて:

攻撃マトリクス	
INF、ゲリラ:	1つのサイ 対 INF のみ
艦隊:	1つのサイ 対海上のみ
CV:	なし
艦上機:	1つ又は2つのサイ 対海上又は航空機
陸上基地機:	1つ又は2つのサイ 対海上、航空機、INF／ゲリラ

1-3:	損害なし
4-5:	1 損害ポイントを与える
6:	1 損害ポイントを与えるが、可能であれば CV ユニットから受けなければならない

海上／航空戦闘については、CVs は常に所有者の裁量で損害を受けることができますが、もしも艦隊又は航空ユニットがエリア内にいなければ損失を受けなければなりません。さもなければ、もしも「6」が振られた場合にのみ、損害を受けることを強制されます。もしも複数の「6」が振られたら、プレイヤーが受ける損害は、損害を受けるために使用可能な CV が存在しなくなるまで、各「6」について1 CV 損害を受けなければならず、次に他の「6」損害を航空機ユニット、次いで艦隊で満たします。

海上／航空戦闘については、「6」が振られない限り、もしも可能であれば、航空ユニットは艦隊又は CVs の前に損害を受けなければなりません。

艦隊は、撃破される前に2損害ポイントを受けます。もしも艦隊が1損害ポイントを受けたら、損傷面に裏返します。もしも CV が撃破されたら、その付随航空ユニットは、自艦の航空機を失って「空き」がある異なる CV に着艦できなければ失われ得ます。CV は陸を離れて海上にあると仮定されるため、たとえこのような状況で CV が失われたとしても、艦上機を友軍陸上基地に転換できません。

損傷状態の艦隊は、いまだに戦闘オペレーションを実施できますが、2つの損傷艦隊毎に (端数切り上げ) 1つのサイのみを加えることができます。例えば、2つの損傷艦隊は戦闘に1つのサイを加えますが、3つの損傷艦隊は2つのサイコロを加えます。損傷状態の艦隊は、それでも上陸作戦攻撃に追加のサイを提供し、移動を妨害／停止させることができます。

CV の損害を要求する「6」以外のサイの目では、全ての損害はプレイヤーの裁量で、艦隊の前に航空機、上陸作戦攻撃中に航空機の前に INF の優先度を持ちます。INF ユニットは、海上攻撃中に損害を満たすために使用できません。これらは、艦隊、CVs、航空ユニットからのみ受けることができます。

戦闘は同時です。 両陣営は、損害を受ける前に射撃する機会を持ちます。

上陸作戦攻撃中、損害は INF ユニットから最初に満たさなければならず、次いで参加したいいずれかの陸上基地機からです。海上ユニットは、上陸作戦攻撃中又は INF ユニットを含む通常の攻撃で損害を満たすために使用できません。

もしも陸上基地機ユニットがあるエリア内に単独で存在し、そのエリアが上陸作戦攻撃を使用している INF によって攻撃されたら、それらは破壊されたと見なされます。

6.4 追加攻撃の限度 [Additional Attack Limitations]

艦隊と艦上機ユニットは、敵の艦隊、CVs、防御している航空ユニットのみを攻撃できます。これらは、本来は決して INF ユニットの攻撃しません (ただし、艦隊／艦上機の存在は、上陸作戦中に追加のサイ又は複数のサイコロを認めます)。艦上機は、1 エリアの距離までの航続範囲を持ちます。

陸上基地機ユニットは、INF 又はゲリラ・ユニットを攻撃することが認められます。

INF とゲリラ・ユニットは、決して艦隊、CVs、航空ユニットに対してサイコロを振りません。これらは、他の地上ユニットのみを攻撃します。

陸上基地機ユニットは、1 エリアの航続範囲内の海上又は INF ユニットのどちらかを攻撃できますが、同時に両方は不可です。これは、攻撃のサイコロを振る前に宣言されなければなりません。どちらの場合でも、敵の航空ユニットは戦闘に参加します。陸上基地機は、海上戦闘で艦上機ユニットを支援できますが、もしもこれらがエリア内の INF を攻撃することを選択したら、これを単独で行わなければなりません。INF ユニットは、陸上基地機に対してサイコロを振りません (ただし、そのエリアのいずれかの友軍航空ユニットは、その戦闘に参加してサイコロを振ることになります)。

海上ユニットに対する攻撃は、エリア内の全ての海上と航空ユニットが参加することになりますが、いかなる INF ユニットも参加しません。INF ユニットは、他の INF ユニットに対してのみサイコロを振ります。

航空ユニットは、それらが存在するエリアの防御のためにのみ貢献しますが、1 エリアまで離れた攻撃に参加できます。

現行カード・プレイで移動する陸上基地機ユニットは、再配備していると見なされるため攻撃できません (「移動済」[“moved”] 面に裏返します)。もしも望むのであれば、次のカード・プレイで通常に攻撃できます。航空ユニットは、それらがマップ上に置かれた同じカード・プレイで攻撃できます。これは、このルールの目的において移動と見なされません。

対空射撃 [AA FIRE]: AA と作戦上の損失は、全般的に戦闘システム内で抽象化されます。敵航空機 (艦上機又は陸上基地機) によって攻撃される、防御のためのサイコロを持たないエリアは、対空射撃や作戦上の事故をあらわす1つのサイ振りを獲得します。

例1: 1943 年です。4 艦上機ユニットが上空援護を持たない3 艦隊のグループを空襲しています。艦上機は8つのサイコロを振り、通常はゼロのサイコロを獲得する艦隊は、代わりに合計で1つのサイ振りを獲得します。

例3：1942 年です。日本軍の3艦上機と1陸上基地機の空襲は、航空機を残していない米軍空母とスタックした2つの艦隊を攻撃しています。通常、ここでは米軍部隊はサイコロを獲得しないので、代わりに1つにサイ振りを獲得します。日本軍は7つのサイコロを振ることになります。

対空射撃は、決して敵の艦隊又は CVs（例えば、もしも「6」が振られた場合）に損害を与えません。攻撃している航空ユニットのみに影響します。

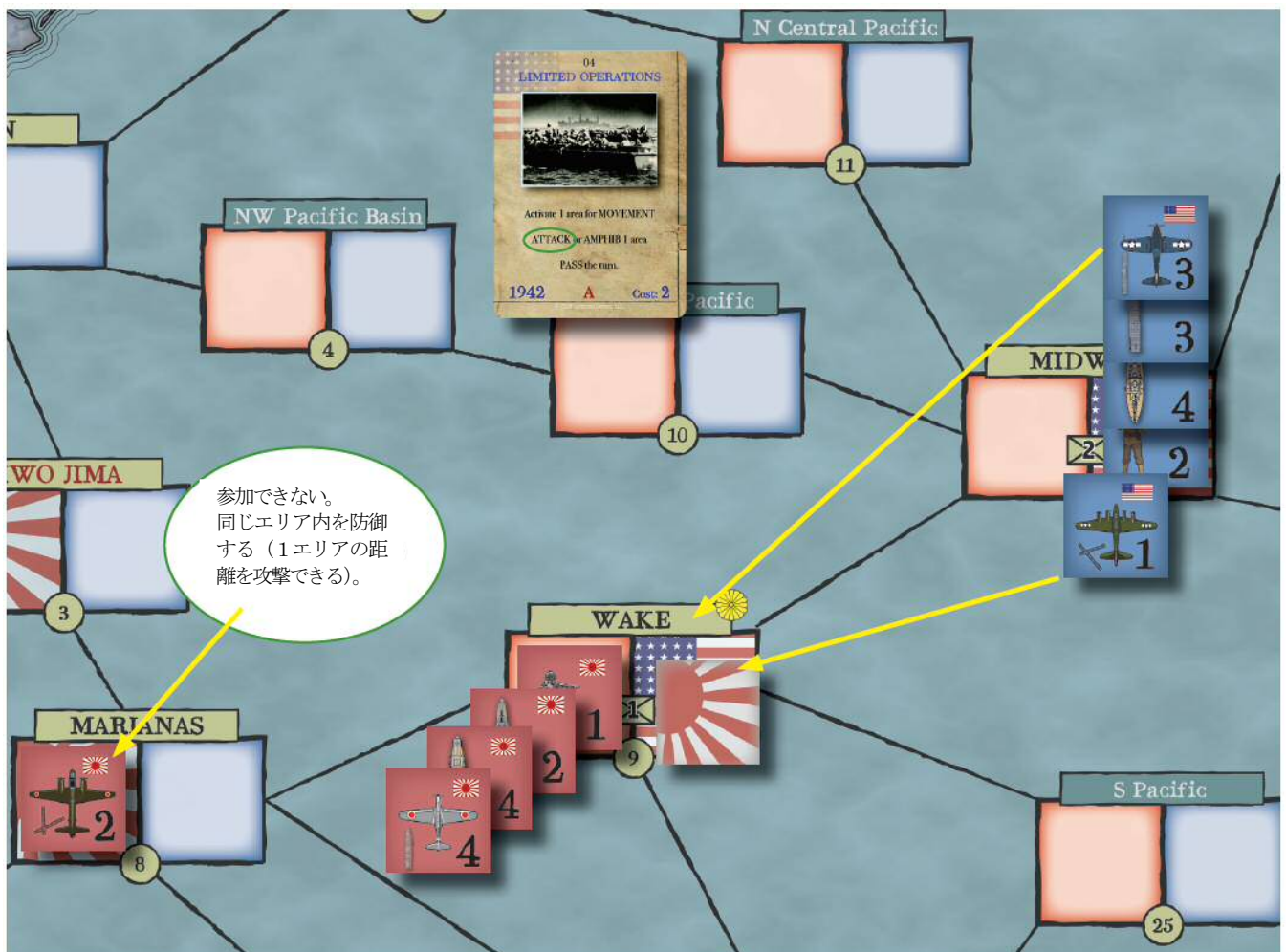
攻撃の例 6.4 (航空ユニットを含む)

1942 年です。米軍プレイヤーは、日本によって初期に占領されたウェークで海上部隊を空襲しています。彼はカード「限定的作戦」[“Limited Operations”] からの攻撃を使用しています。カードを使用する代わりに上陸作戦攻撃を実施しましたが、攻撃のための使用を選択したことに注意してください。彼は3艦上機（6サイコロ）

と1陸上基地機（1つのサイ）の合計7つのサイコロで空襲しています。日本軍プレイヤーは、4艦上機の合計8つのサイコロで防御しています。艦隊が潜在的な目標である以外では参加していないことに注意してください。日本軍プレイヤーはサイの目が振るわず、1、1、2、3、3、4、4、6です。米軍プレイヤーは、6のために1CVを失うことを要求され、1艦上機と1陸上基地機を失うことを選択します。（彼は損失優先度ルールにより、最初に航空機の損失を受けることを要求されますが、艦上機と陸上機との間で選択できます。）米軍プレイヤーは2CVsを残し、両方が艦上機ポイントを搭載しています。

米軍プレイヤーは幸運で、1、1、2、5、6、6、6を振ります。6はCVの損失なので、日本軍プレイヤーは1CVにまで減少します。ただし、その他に1命中のみが達成された事実にもかかわらず、日本軍プレイヤーは3艦上機を失わなければなりません。—1は命中のため、2は着陸するための場所がないからです。日本軍プレイヤーは、1艦上機を搭載した1CVを残します。

これは1エリアの距離からの攻撃だったので、艦隊は潜在的な目標である以外は直接的に参加せず、もしも全ての航空ユニットが失われていたら損失が適用されていました。



6.5 戦闘後退却 [Retreat after Combat]

退却しなければならない海上ユニットは、1の範囲内にあるいずれかの数の非敵占有エリアへ退却できます。これらは望むように分割できますが、敵占有エリアへ退却できません。もしも退却することが不可能であれば、撃破されます。5のスタッキング限度のため、いくつかのユニットのみが満たすと、これらのユニットは退却し、超過分（所有者の選択）は撃破されます。同じカード・プレイによって続いて攻撃されるエリア内に退却して終えたユニットは、その防御を加えませんが、続く戦闘で戦闘結果を満たすための損失を被り得ます。もしも防御しているエリアが戦闘後にカラになると、攻撃側はそのエリアに留まり、ここでそのエリアを支配します。

陸上ユニットは、海上ユニットと異なり、決して退却することを要求されません。もしも両プレイヤーがあるエリア内に少なくとも1 INF を持つと、どちらのプレイヤーもそのエリアを支配しているとは見なされません。

海上戦闘前退却 [Retreat Before Naval Combat]：プレイヤーは、海上アクションが発生する（海上ユニットがそのエリアに進入して戦闘アクションが実行される時）前に退却を試みることで、海上戦闘を回避できます。戦闘前退却は、1d6の1～3のサイの目で成功します。海上ユニットは、それらが退却するための非敵占有エリアが存在する場合にのみ試みることができます。ただし、もしもこれらが戦闘前退却を行っても、相手側プレイヤーが範囲内に航空ユニットを持つと、退却した戦闘アクションによって攻撃され得ます。換言すると、あなたは水上艦隊アクションからの離脱を試みることができますが、もしもそれを行うと、それでも範囲内にある敵の艦上機と／又は陸上基地機はあなたを攻撃するために戦闘アクションを使用できます。

6.6 上陸作戦攻撃 [Amphib Attacks]

上陸作戦攻撃は、INF ユニットの含む特別なタイプの攻撃です。これを実施するためには、カードに「攻撃」[Attack] のみでなく「上陸作戦」[Amphib] と特記されていなければなりません。上陸作戦攻撃は、敵艦隊を含むエリア内に行うことができません。上陸作戦攻撃は、友軍支配下のカラのエリアでない限り、友軍 INF ユニットのよって占められていないエリア内に INF ユニットを送るために使用されなければなりません。これは、INF をカラの非支配下エリアに移動させるために「移動」メカニックを使用できず、上陸作戦攻撃でなければならないことを意味します。

友軍支配下のエリアは、その中に支配マーカーを持つか、又はゲームを赤（日本軍支配下）又は青（連合軍支配下）又は CW 旗印を含んで（やはり連合軍支配下）開始したエリアと定義されます。

INF ユニットは、純粋な海洋エリア内を攻撃できません。これらのエリアは、4、5、10、11、16、17、25、27、29 で、マップ上のテキスト・ボックスに異なる地色を持ちます。

もしも少なくとも1友軍艦隊が存在したら、上陸作戦攻撃は追加の1サイを振ります（艦砲射撃支援をあらわしており、これは艦隊を損失のリスクに置きません）。何枚かのカードは、やはり追加のサイを認め得ます。艦砲射撃支援は、後に発生し得る「通常」攻撃に適用されません。

ただし、たとえ友軍 INF ユニットがすでにエリア内にあっても再びエリアを上陸作戦攻撃でき、この場合、もしも艦隊が存在すると艦砲射撃支援を適用することになります。もしも上陸攻撃を受けているエリア内に、少なくとも1艦上機ポイントを持つ少なくとも1 CV が存在すると、戦術航空攻撃をあらわす追加の1サイを振ることができます。これは、1艦上機ポイントを損失のリスクに置きますが、それでも INF は上陸作戦攻撃での損失優先度を維持し、攻撃している全 INF は艦上機が失われる前に取り去られなければなりません。

たとえ防御側が完全に除去されなくても、生き残っている攻撃側はエリアの自軍の半分に留まります。上陸作戦は、2エリアの範囲を持ち、これは INF が目標エリアから2エリアを超えない距離から出発しなければならないことを意味します。これらは全て同じエリアから出発する必要はありませんが、上陸作戦のために INF を送っている各エリアが目標エリアの2エリア以内でなければなりません。

上陸作戦攻撃は、攻撃している INF の数がカードのコスト+1 相当に輸送が限定されます。

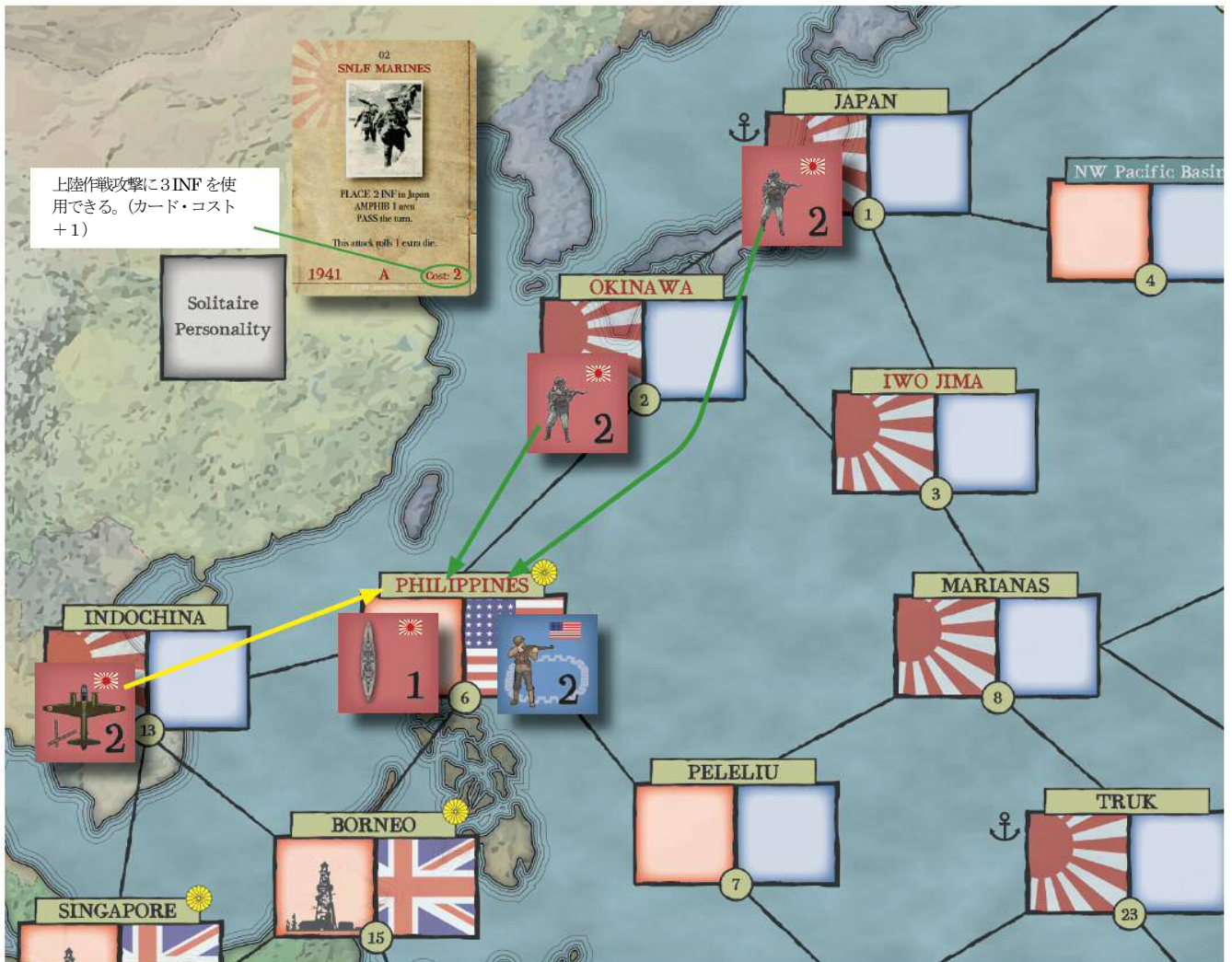
例：日本軍カード「SNLF 陸戦隊」[“SNLF Marines”] は、1上陸作戦攻撃を認めます。そのカードは2がかかるので、上陸作戦攻撃に3 INF まで参加できます。

アリューシャン、ミッドウェイ、ウエーク島への上陸作戦攻撃は、それぞれ2、2、1のスタッキング限度を超える INF ユニットを持つて来ることができます。ただし、スタッキング限度を超過したユニットは、戦闘が解決された後に除去されることになります。

上陸作戦攻撃は、決して日本又は米国西海岸エリアに対して行うことができません。**歴史的注釈**：そのような試みは、兵站上不可能（日本軍について）又はゲームの制限内でない（米軍プレイヤーについて）のどちらかです。日本侵攻を企てるオリンピック作戦の計画は開始されましたが、1946年の前に発生し得ず、原爆使用のため幸いにもキャンセルされました。



ペリリューの戦い



上陸作戦攻撃 6.6 の例

1942 年です。日本軍プレイヤーは、フィリピンに上陸作戦攻撃を実施するため「SNLF 陸戦隊」[「SNLF Marines」]を使用しています。カードによって認められるごとく、彼は日本からの2 INF と沖縄の2から1の合計3を持ってきています。インドシナの陸上基地機が1の範囲内を攻撃できるため、もしもプレイヤーが望めば参加させることが認められ、戦闘の終了時にインドシナに帰還します。最後に、日本軍プレイヤーはフィリピンに存在する艦隊を持つため、艦砲射撃の1サイを提供することになります。

カード自体が追加のサイを認めるため、日本軍プレイヤーは合計7つのサイコロを認められます(1カード、1海上、2陸上基地機、3 INF)。米軍プレイヤーは、各 INF について1つ、合計2つのサイコロを振ります。

日本軍プレイヤーは、1、2、3、3、5、5、6を振り、陣地が最初の命中を無効にするため、かろうじて米軍部隊を掃討するのに十分です。米軍プレイヤーは4と5を振り、2命中を生じさせます。上陸作戦攻撃中の損失優先度は INF ユニットのようですが、これは日本軍プレイヤーに1を留めることになり、彼はフィリピンを占領します。

支配 [Control] : エリアの支配は、いかなる相手側 INF ユニットの存在もなしにそのエリア内に INF ユニットを持つ最後のプレイヤーに認められます。エリアの支配を持って開始するプレイヤーにも認められます(日本については赤、米軍/CW プレイヤーについては青と茶)。いくつかのエリアは白色でゲームを開始し、これらは両プレイヤーによって非支配下と見なされます。INF を非支配下エリアへ移動させるためには、たとえ相手側の INF が存在しなくても、上陸作戦アクションを使用しなければなりません。占領直後、支配が変更されたエリアに支配マーカーを置きます。あるエリア内に両陣営が INF ユニットを同時に持つ可能性があります(例えば、全ての防御側と攻撃側が除去されなかった上陸作戦攻撃の後)。その場合の支配は競合状態で、どちらのプレイヤーも支配を持つと見なされません。これは、もしも望むのであれば、上陸作戦メカニックを介して追加の INF ユニットを持つてくる必要があることを示唆します。

カウンター内容物にオーストラリアと英連邦の支配マーカーを含むことに注意してください。その使用は、厳密に歴史的風味で選択です。これらは、全ての目的において米軍の支配マーカーと等価と見なされます。

6.7 ユニットの配置 [Placing Units]

友軍ユニットをマップ上に置くことをカードが指示するときにはいつでも、指定されたエリアは友軍プレイヤーによって支配されていなければならない、さもなければプレイヤーはユニットを獲得できません。

(これは、通常は発せられません)。加えて、6.2 で述べられたごとく、もしもスタッキング限度を違反すると、超過した生産ユニットは西海岸又は沖縄のどちらかに置かれます。もしも西海岸エリア又は沖縄でもスタッキング限度を超過したら、超過ユニットは生産できません。2つのオーストラリア・エリアとゲリラ・ユニットを除き、たとえあなたがエリアを支配しても、敵艦隊ユニットを含んでいるエリア内に INF ユニットの置くことができません。

新生産と開始時の CVs は、常に（艦上機ユニットで）「満載状態」で到着します。

6.8 艦隊の修理 [Repair of Fleets]

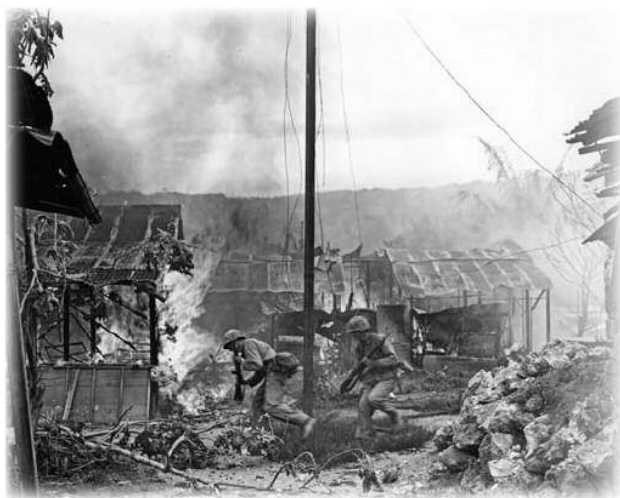
損傷状態の艦隊は、一定の条件下で修理できます。もしもハワイ [Hawaii] で年を終了したら、1ユニットを修理できます。もしも米国西海岸エリアで年を終了したら、2ユニット（合計）まで修理できます。同様に、年の終わりにブリスベン [Brisbane] で1ユニットを修理できます。これらはCW 又は米軍艦隊が可能であることに注意してください。

もしも日本で年を終了したら、2日本軍ユニットまで修理できます。もしもトラック [Truk] で年を終了したら、1ユニットを修理できます。基地は、修理に使用するため友軍支配下である必要があります。CV、航空機、INF、ゲリラ・ユニットは、撃破するために1損害ポイントのみを受けるため、決して修理できないことに注意してください。

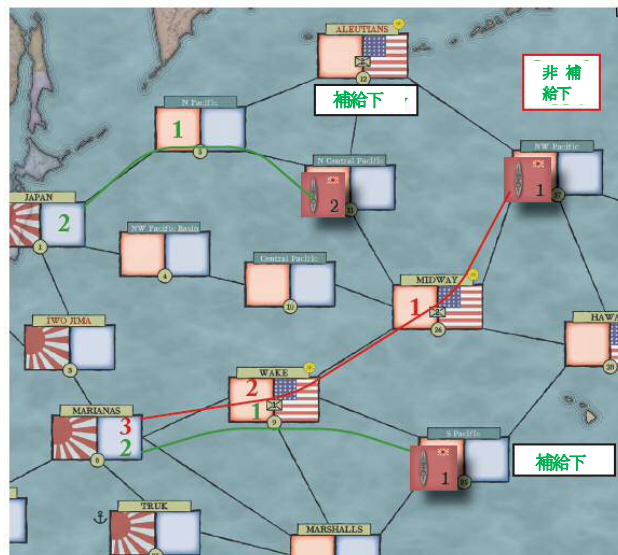
6.9 補給 [Supply]

全てのユニットは、友軍支配下エリアから2エリア以内で年を終了しなければなりません。もしもそれを行わなければ、失われます。
注意深く移動を計画してください！

石油エリアは、もしも年の終了時に日本まで米軍／CW 艦隊から解放された道筋をたどれなければ、日本の生産ポイントに貢献しません。



マリアナの戦い



補給の例：1942 年の終了時です。NW 太平洋エリアの艦隊は、最寄りの補給源（マリアナ [Marianas]）から 3 エリア離れているため失われます。他の 2 つのユニットは、2 エリアのみ離れているため、補給下です。ウェーク [Wake] の米軍支配が補給を妨害せず、範囲のみが考慮されることに注意してください。

6.10 ゲリラ [Guerrillas]



フィリピン人ゲリラは、移動できないユニットですが、1つのサイで通常に攻撃できます。これらは、INF スタッキング限度に対してカウントしません。もしもこれらが日本軍プレイヤーによって攻撃されたら、それらに対して1つ少ないサイを

振ります。

ゲリラは、日本軍プレイヤーがフィリピンに INF を持たないの
でない限り、そこの支配を競合しません。もしも日本軍プレイヤーが
エリアの支配を維持することを欲するのであれば、そこに少なくと
も 1 INF ポイントを維持することが必須です。

6.11 「このカードを捨て札する」カードの、アメリカ軍潜水艦の攻撃、カミカゼの使用
[Use of “Discard this card” Cards, American Submarine Attacks, and Kamikazes]

各プレイヤーについて、何枚かのカードはそれらをプレイヤーの正面に置くことによってプレイされます。これらは、効果又は戦闘への影響を獲得するために捨て札されます。



日本軍カード#11、#16、#22は、生産ポイントの損失又は米軍カード#7、#11、#16からの海上攻撃を停止させるために使用されます。これらは、米軍プレイヤーが3枚のカードの1枚を使用すると宣言した瞬間に捨て札され得ます。もしも米軍プレイヤーがこれらのカードの1枚で海上ユニットを攻撃することを選択したら、捨て札の効果は米軍プレイヤーによっていかなるサイコロも振られる前に発生します（換言すると、日本軍プレイヤーは、自身のカードを投入することを決定する前に米軍プレイヤーが自身の海上ユニット攻撃に失敗するかどうか見るために待てません）。もしも日本軍プレイヤーがプレイできる複数のカードを持つと、米軍の効果を中止させるか又は使用を望むカードを使い切るまで、これらを順次プレイできます。彼は、それを適用するいかなる又は全てのカードをプレイできます。唯一の制限は、米軍プレイヤーがいかなるサイコロも振る前に、彼がどれだけ多くを投入しているのかを宣言しなければならないことです。もしも複数カードの使用を宣言したものの、最初のカードで米軍カードの効果を停止させたら、他のカードはそれでも消費したと見なされ捨て札されます。

日本軍カード#12「バンザイ攻撃」[*"BANZAI Attacks"*]と#17「隠蔽トーチカ」[*"Hidden Pillboxes"*]は、攻撃されている INF ユニットを持つときに使用され、もしも日本軍プレイヤーがそれらを使用することに決めたら、いかなるサイコロも振られる前に捨て札されます。

米軍カード#3「マジック迎撃」[*"Magic Intercept"*]は、カード上で述べられるごとく攻撃的又は防衛的に使用できます。

「このカードを捨て札する」[*"Discard this card"*]テキストを持つ全てのカードは、効果を達成するためにプレイヤーの手札からプレイできません。これらは、事前にプレイされて使用の前にプレイヤーの正面になければなりません。これは、もしも日本軍プレイヤーが米軍潜水艦カードの停止を試みることを望むのであれば、自軍ターンの早期に自軍 ASW のプレイについて考えなければならないことを示唆します。

米軍カード#11「潜水艦攻撃」[*"Submarine Attacks"*]と#16「潜水艦攻撃の増加」[*"Increased Sub Attacks"*]は、日本軍 CV ユニットに対する直接攻撃を認めます。CV に命中させるために「6」が要求される通常の戦闘と異なり、艦隊戦闘中とは別に CV が唯一の目標なので、これらのカードは2つのサイコロを与えて4～6で命中します。CV ユニットを撃破するためには、1命中のみが要求されます。

日本軍カード#21「カミカゼ攻撃」[*"Kamikaze Attacks"*]と#24「カミカゼの増加」[*"Increased Kamikaze"*]は、海上ユニットを撃破/損傷させるために使用されます。米軍艦隊と CV ユニットに加えて、もしも望むのであれば、これらは英連邦軍艦隊に対しても使用できます。カミカゼ攻撃の全ての目標は、日本軍支配下エリアから1エリア以内でなければなりません。

6.12 オーストラリア・エリアの占領 [Australia Area Capture]

日本軍がオーストラリアを占領できたかどうかは、疑わしいと考えられます。彼らがその一部に侵攻して確保できていたら、連合国は深刻に憂慮したでしょう。実際の軍事的重要性は大きくなかったものの、フリーマントルやブリスベンから作戦を行っている米軍潜水艦には厳しい影響があったでしょう。そのため、日本軍プレイヤーが少なくとも1 INF ユニットでフリーマントル [Fremantle] 又はブリスベン [Brisbane] のどちらかを確保したら、米軍カード#7「沿岸監視員」[*"Coastwatchers"*]は日本軍の生産を減少させるために使用できません。加えて、もしも日本軍プレイヤーが年の終了時にこれらの両エリアに少なくとも1 INF を持つと、米軍カード#11

「潜水艦攻撃」[*"Submarine Attacks"*]と#16「潜水艦攻撃の増加」[*"Increased Sub Attacks"*]は購入できません（それでもプレイはできます）。

6.13 年の終わり [Year End]

いったん両プレイヤーがパスしたら、その年は終了します。以下が発生します。:

最初に、デッキの最上部に次の年カードを置きます（例えば、もしも1941年が終了したら、次の年は1942年になります）。

プレイヤー諸氏は、新たな年のカードをフリーで受け取ります。

次いで、各プレイヤーは、生産ポイントを受け取ります。各年に日本軍は10を米軍は15を獲得します（**重要な例外**: 1941年の終了時に購入できるカードはありません。両プレイヤーは、単に自身の1942年カードを受け取ります）。トーナメント・プレイについては、5.0 生産ポイントについての入札を参照してください。

ただし、日本軍の生産ポイント合計（のみ）は、以下の3つの場合によって修正され得ます。:

- 1) 各石油エリアは、日本軍に1生産ポイントを加えます（最大2ーボルネオ [Borneo] について1、シンガポール [Singapore] について1）。もしも少なくとも1日本軍 INF ユニットによって支配されていなければ、日本の合計に加えません。連合軍の石油エリア支配は、米軍の生産ポイント合計に加えられず、日本軍への提供を拒むだけです。日本軍プレイヤーは、その生産ポイントを自軍合計に加えることができるため、石油エリアから日本まで米軍の艦隊又は支配下エリアから解放されたクリアなラインも持たなければなりません。
- 2) 潜水艦作戦は、日本軍の合計を減少させ得ます（米軍カード#7「沿岸監視員」[*"Coastwatchers"*]は、日本軍の生産ポイントを減少させるために使用するとき、潜水艦作戦と見なされます）。
- 3) 米軍カード#18「戦略爆撃」[*"Strategic Bombing"*]は、もしも米軍プレイヤーがカード上に列記された3つのエリアの少なくとも1つを支配したら、1945年に日本軍の合計を1だけ減少させることが可能です。

例: 1942年の終了時です。日本軍プレイヤーは、10生産ポイントで開始します。彼は両方の石油エリアを支配し、合計12ポイントが与えられます。ただし、米軍プレイヤーは、これを減少させるために自身の「潜水艦攻撃」[*"Submarine Attacks"*]カードの使用を選択しました。それ故、日本軍プレイヤーは、カードを購入するための11生産ポイントを持ちます。

購入のために使用可能なカードは、全て以前に捨て札されているか又は未購入状態です（上記の1941年の重要な例外を参照してください）。以下の2枚のカードは購入できず、そのコストはアスタリスクでマークされます。: 日本軍カード#1「真珠湾」[*"Pearl Harbor"*]と#10「ミッドウェイ」[*"Midway"*]。使用後にプレイから取り去ります。

プレイヤー諸氏は、全ての可能なカードを購入できます。生産ポイントは、年から年へと蓄積しません。未消費分は失われます。手札規模の限度はありません。1人又は両プレイヤーは、前のターンからのカードを手札に残せることに注意してください。未購入のカードは、捨て札パイル内に置かれます。捨て札パイルは相手側プレイヤーによって調べることができず、表を伏せたままにしておかなければなりません。

いったんプレイヤー諸氏がカードを購入したら、それらを見ないでシャッフルし、表を伏せて2つのスタックに分割します。大きなスタックが手札に行き（もしもカード枚数が偶数でなければ）、もしも同規模であると、無作為に1つのスタックが選択されます（選択する前にスタックを調べることはできません）。その手札に残しているカードが1枚に落ちたとき、プレイヤー諸氏は選択しなかったカードのスタックを取り上げ、自身の手札に加えます。

重要な注釈：使用可能なカードを2つのスタックに分割することは、1941年を除く毎年発生します。

最後に、年によって指定されたプレイヤーによって最初のカードがプレイされることで、次の年が開始されます。勝利条件を満たすか、又は1945年が終了するまで繰り返します。

6.14 ソリテア・プレイ補助 [The Solitaire Play Aid]

ソリテア・プレイ補助は、一人ゲームをプレイしている間にプレイヤー諸氏を補助することを意図します。これは、固定されたステップ、厳格なプレイのシーケンス、攻撃、非プレイヤー陣営の移動の提供を意図していないことに注意してください。むしろ、ソリテアのセッティングにおいて、非プレイヤー（「ボット」）陣営を機能させる上で一般的な指針や目標を与えることを意図します。

ただし、ボットがどのカードをプレイするかの特指針を与えません。ゲーム内の全てのカードは、中央下に「A」、「B」、「D」でマークされます。これらは、それぞれ「攻撃的」[“Aggressive”]、「中間的」[“Balanced”]、「防御的」[“Defensive”]をあらわします。この文字等級は、ソリテア・プレイにのみ適用可能です。概して、「攻撃的」ボットは、引きに依存して、最初に「A」とマークされたカードをプレイします。

プレイヤー諸氏は、ソリテア・プレイ補助、戦略計画（S1）上で彼が対面しているボット・プレイヤーのタイプについて最初にサイを振らなければなりません。これは、戦争の進捗に応じて変化し得ます。

1941年には、ボット・プレイヤーについての全カードを表に向けて置き、プレイの優先度はボットのタイプに依存して適用します。1942年から開始して、通常のカード・ルールを適用し、合計カード・プールは表を伏せてシャッフルされ、プレイヤーのために半分に分割します。ただし、ボット・カードは大きなスタックで残され、同時に3枚を表にし、プレイのために1枚が選択されます。他の2枚のカードは、ボットのカードが枯渇するまで脇にセットされます。次いで、脇にセットされたカードがリシャッフルされ、その年についてボットのカードが枯渇するまでこの過程を繰り返します。ボットは、いかなるカードも「拘置」せず、自身のカードを完全にプレイします。ボットは、結局全てのカードをプレイすることにも注意してください。例えば、「防御的」ボットは、「A」カードをプレイすることになります。ただし、通常、彼は機会が与えられたら「D」カードを最初にプレイします。

ボットの例：プレイヤーは、「攻撃的」（「A」）ボット個性に対してプレイしています。彼は、下に表示された3枚のカードを引きました。「A」評価のカードがないため、プレイヤーは代わりにプレイするために「B」カードの1枚を選択することになります。他の2枚のカードは、リシャッフルと未来の使用のために脇にセットされます。



もしも1枚又は2枚のみのカードが残されたら、脇にセットされたカードをリシャッフルし、可能であれば3枚まで選択してボットに与えます。結局、ボットは選択された3枚以下のみのカードを持ち、この場合、単にそれらの1枚をプレイします。異なるボットの戦略は、年毎に異なる目標を持つことになります。もしもこれらがすでに達成されていたら、プレイヤーは可能な限りボットに最良の移動を行わなければなりません。

例：「攻撃的」ボットは、特定エリアを奪取する目標を持ち得ます。もしもすでにこのエリアを所有していたら、何かほかのものの占領を試みなければなりません。

1942年終了時から開始して、各年に、ボット陣営について追加の生産ポイントを認めることにより、ボットにハンディキャップを与えることも推奨します。

デザイナーズ・ノート [DESIGNER'S NOTES]：

Mitch Ledford がカード・プレイのためこの革新的な年間購入システムを創造したとき、私は本当に感動し、他の戦略ゲームに適用できると思いました。かくして、*Pacific Tide* のための概念が誕生しました。*Pacific Tide* は、Mitch の東部戦線ゲームである *Ost Krieg* の続編ですが、先に出版された珍しいゲームとなりました。何人かは、他ゲームの「デッキ・ビルディング」システムと比べましたが、全く関係がありません。買戻し [buy-back] デザインのゲームは Mitch が考案したもので、ゲームの一部として何らかのタイプの生産が要求される戦略状況にアプローチする非常にユニークなものと感じました。通常、新たなユニットを創出するカードが優先順位として望まれますが、ときには攻撃（その目的に向けて消費される資源をあらわします）又は防御するために必要であることに気づくでしょう。

デザインの目的は、極めてシンプルでした。：戦略を創造し、一晩でプレイできる第二次世界大戦の太平洋を扱う1枚マップのゲームです。そう、言うは行うよりも易しです。ゲームは地球上の三分の一をマップ上に覆い、1年のターン、明らかに多くの抽象性を含みます。困難な決定は、何を含めねばならず、何を省けるかを解決することに焦点があてられました。

例えば、ディヴェロッパのある時点まで、私は潜水艦ユニットを走らせていましたが、カード・プレイを介して同じ効果を得られるのに抽象化しない理由がないと Mitch が指摘しました。結果は明白で、しかも十分にヒストリカルでした。いまや米軍プレイヤーは、自軍潜水艦を戦術目的に使用するのか (CVs や艦隊の攻撃)、又は日本軍の生産を減少させるために通商破壊戦を遂行するのか決定しなければなりません。

ゲームの範囲自体は、望まれるプレイアビリティを達成するために限定する必要があり、私はこれを中国戦域の完全除外によって行いました。太平洋で何が起きたのかという観点から、主に中国戦域には多数の日本軍歩兵が拘束されており、ゲーム・プレイから安全に除外できると思いました。プレイヤー諸氏は、単に中国を「盤外」エリアと考えることができます。

私が歪曲したもう一つの事柄は、英連邦軍部隊に関してです。当初、私は厳密な米国対日本のゲームを望みました。英連邦軍部隊さえ用意しませんでした。初期の何度かのテスト後、シンガポールとオーストラリアをゲームに持たねばならないことが明白となりました。これらは、完全に太平洋戦争全体の様相に組み込まれていたため、含めないわけにいかなかったのです (当然ですが、私が当初考えたことは確かではありませんでした)。オランダ軍部隊は、個別に含めるには小規模すぎますが、英連邦軍ユニットの一部として見なしてください。

太平洋戦争について考えるとき、人々は航空母艦を連想します。それに従い、ゲームの中心に空母作戦関連を含めました。艦上機は、プレイヤーの主要な攻撃兵器であり、脆弱ながら鋭い槍です。運次第で、プレイヤー諸氏は航空機なしの空母を見出すか、又はもっと悪ければ空母がないことに気づくかもしれません。あなたの CVs への航空機再登載は、決して遅らせてはなりません。なぜならば、CVs と随伴している艦隊は、それなしでは基本的に防御不能だからです。長期間に亘って自軍の損失を生産が埋め合わせるため、米軍プレイヤーはたとえ数的に不利であっても、日本軍 CV 部隊の消耗を試みる優位性を持つことに気づくでしょう。

陣営毎に 24 枚のカードのみで戦争全体を扱うことを望んだ観点から、カード・セットをデザインすることは挑戦でした。これは、カードが複数の目的を持たねばならないことを示唆し、*Ost Krieg* (このシリーズの第 1 作) の伝統に従い、大部分のカードに 1 つ以上の移動と共に攻撃又は生産を認めました。カードの関連コストのバランスを取ることも困難で、多くのテストをした後で最終的に道理にかなうようになるまで、ポイントの増減が (通常に) 調整されました。これを行うことは、極めて重要でした。もしもこれらが安すぎるか又は高すぎると、それを行うための決断はなく、あなたは常にそれらを買戻すか、又は決して買戻さないかのどちらかです。より強制的なゲーム経験が役立つのは、プレイヤーがどのカードを買戻さなければならないかです。うまくいけば、やりたいことをやるのに、常に 1 生産ポイントが不足することになるでしょう。

ボット・システムは Mitch の *Ost Krieg* で用意され、ゲームに大きな差異がある事実にもかかわらず (*Pacific Tide* は主として海上で、*Ost Krieg* は主として陸上)、ソリティア・プレイをしているときにカード・プレイの優先順位をプレイヤーに提供する良いアイデアと思われました。もちろん、よいゲームを自身に与えることは、いまだに必要です。

真珠湾の特別攻撃は、複雑な状況を合理的に抽象化した良い例です。元は、日本軍プレイヤーが大量のサイコロを振るものですが、2 つのサイコロを振って表を調べても同じ結果を達成できることに気づきました。個人的には、常にたくさんのサイコロを振ることを好みますが (子ども時代の冒険に違いありません)、このレベルにおける真珠湾の結果は、統計を持たない典型的な結果の組み合わせを認める 2d6 システムによって再現されます。

目的は、非常にプレイアブルで、多くの選択肢や決断も含むシステムを生み出すことでした。おそらく、それは達成されたでしょう。

GAME CREDITS:

Designer: Gregory M. Smith

Artist: Ilya Kudriashov

Package Design: Ilya Kudriashov and Brien Miller

Rules Editor: Jack Beckman

Rules Layout: Billy Thomas

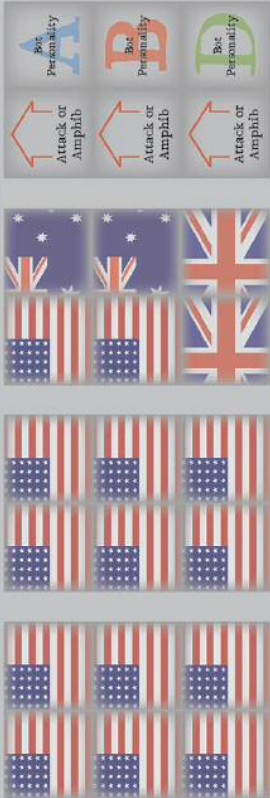
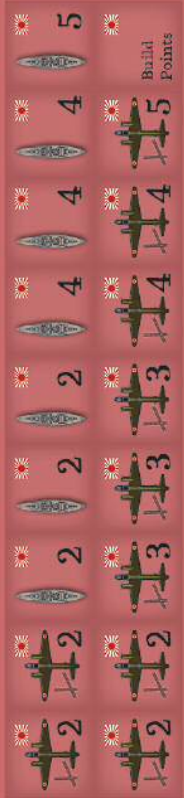
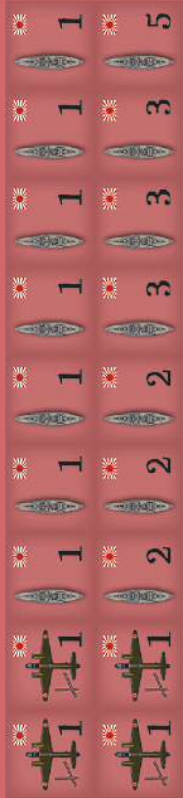
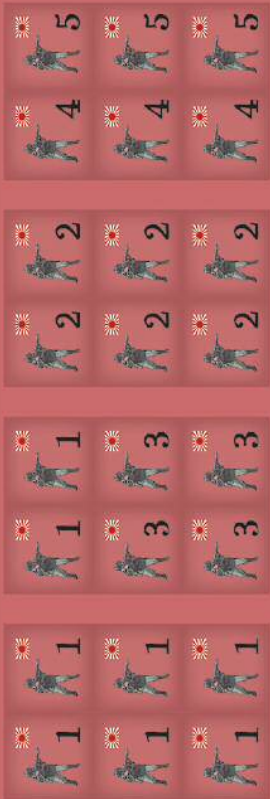
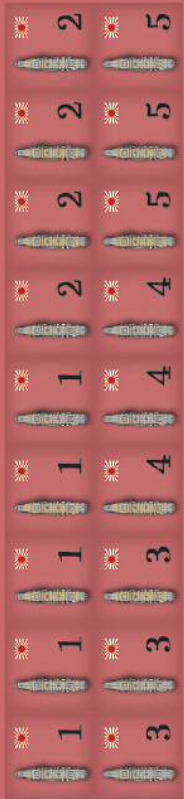
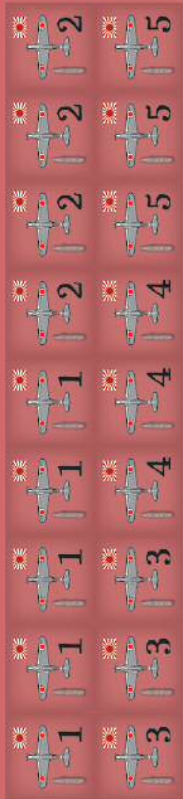
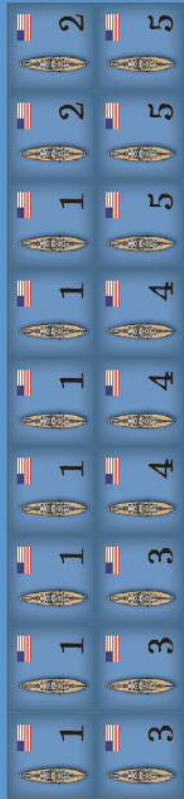
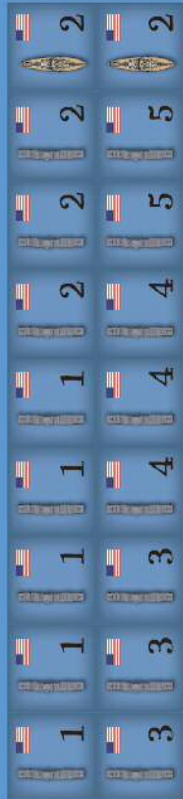
Additional Proofing: Hans Korting

Project Director: John Kranz

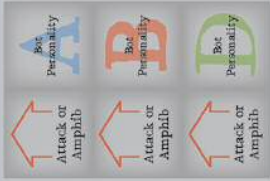
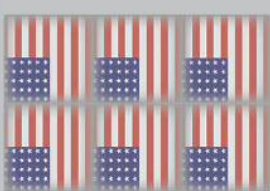
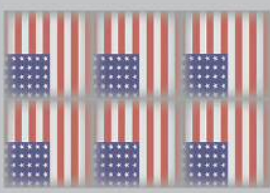
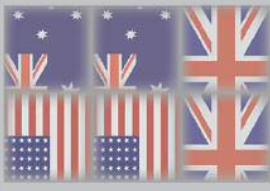
Produced by: Bill Thomas and Ken Dingley

SPECIAL THANKS TO: Rembert “Chip” Jarrell, Dan Bates, Ernie Copley, Richard Jennings, Kevin Klemme, Don Herndon, and especially John Clarke, who broke the game early on and taught me a few things.

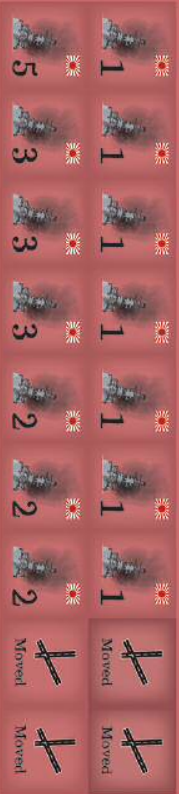
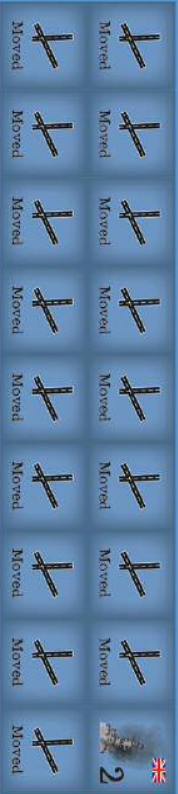
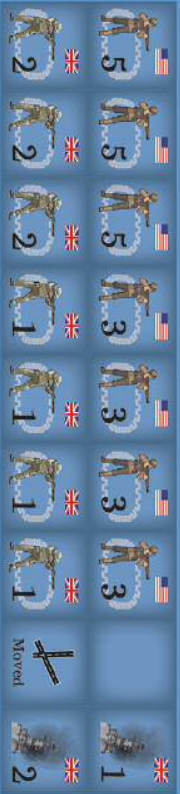
FRONT (1 of 1)



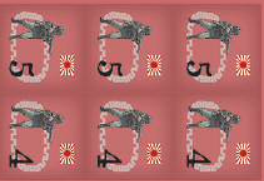
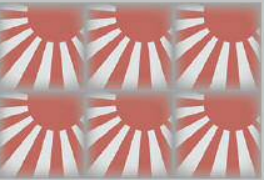
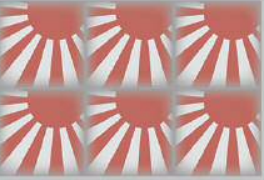
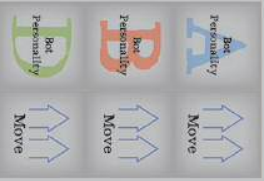
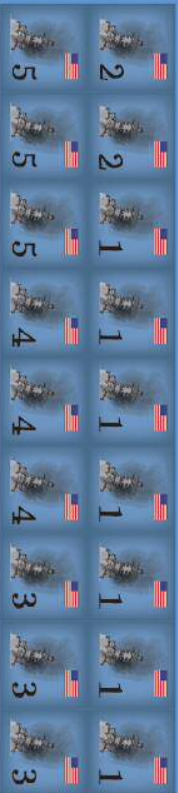
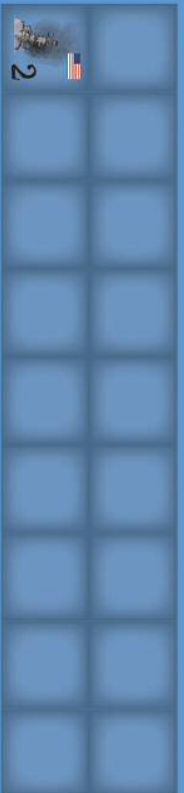
© 2018 Compass Games «Pacific Tide: The United States versus Japan, 1941-45»
Game Design: Gregory M. Smith, Art: Ilya Kudashov



BACK (1 of 1)



© 2018 Compass Games «Pacific Tide: The United States versus Japan, 1941-45»
Game Design: Gregory M. Smith, Art: Ilya Kudriashov



Dedication

Robert L. Thomas
Sergeant
U.S. Army

Recovered Personnel Division as occupational force in the Philippines
June 16, 1944 – December 7, 1946



Richard F. Gliwa
Fireman, First Class
U.S. Navy

USS Tabberer DES- 418, Asiatic-Pacific Theaters
September 29, 1943 – April 6, 1946

