



The journal of modern wargaming

PAPER WARS

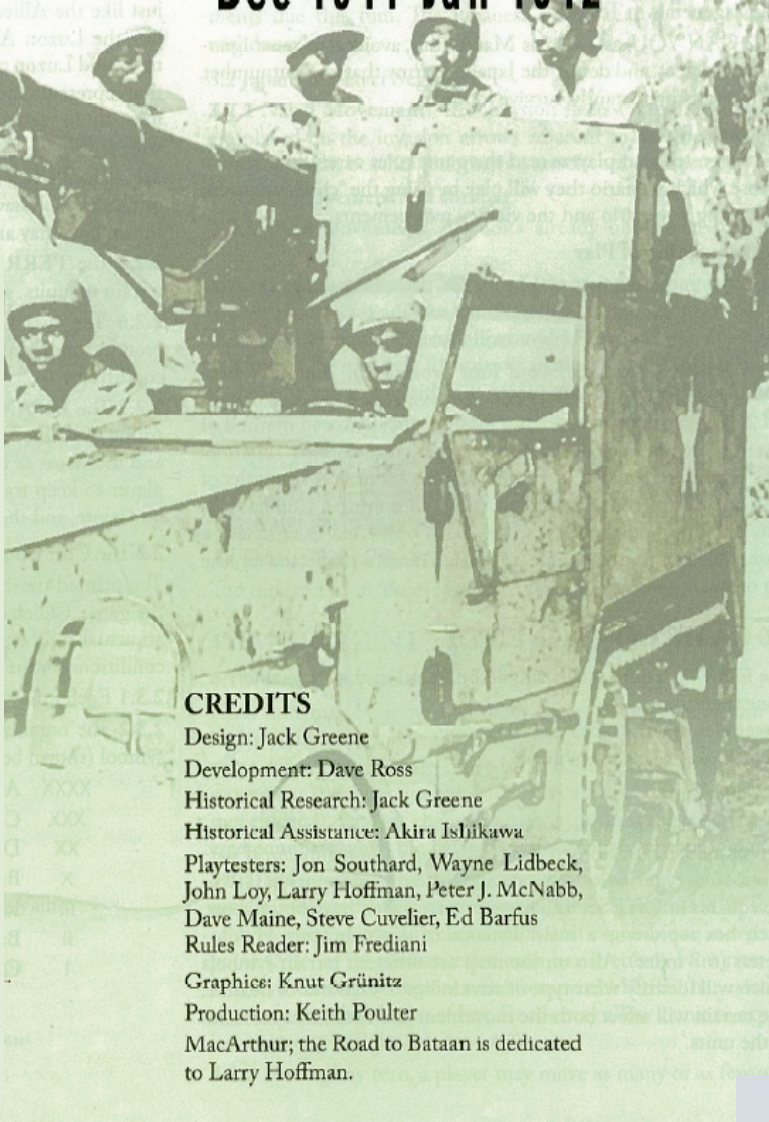
MacArthur - The Road to Bataan

TABLE OF CONTENTS:

- 1.0 はじめに
- 2.0 ゲーム内容物
- 3.0 シークエンス
- 4.0 移動
- 5.0 スタッキング
- 6.0 損失
- 7.0 地上戦闘
- 8.0 空軍力
- 9.0 予備
- 10.0 要塞と要塞化建造物
- 11.0 潜水艦
- 12.0 空挺部隊
- 13.0 補給
- 14.0 増援
- 15.0 工兵
- 16.0 プレイの準備
- 17.0 勝利条件
- 18.0 選択ルール
- 19.0 ソリテア・ルール

MacArthur The Road to Bataan

Dec 1941-Jan 1942



CREDITS

Design: Jack Greene
Development: Dave Ross
Historical Research: Jack Greene
Historical Assistance: Akira Ishikawa
Playtesters: Jon Southard, Wayne Lidbeck,
John Loy, Larry Hoffman, Peter J. McNabb,
Dave Maine, Steve Cuvelier, Ed Barfus
Rules Reader: Jim Frediani
Graphics: Knut Grunitz
Production: Keith Poulter
MacArthur; the Road to Bataan is dedicated
to Larry Hoffman.

1.0 はじめに [INTRODUCTION]

1.1 MacArthur : The Road to Bataan は、1941～42 冬季中のルソン島の戦いを扱います。基本的に、このゲームは、事実上いかなる方向からも攻撃できる敵に対して外部から助けの希望なしで自ら防御しなければならない大きな島の戦いを扱います。日本軍は多数の異なる地点から島を強襲できるため、連合軍（フィリピン軍&アメリカ軍）は島の重要地点であるマニラ湾、マニラの主要港、その入口を支配するコレヒドール島から注意を逸らされぬよう注意しなければなりません。

1.2 日本軍はこのように重要で大きな作戦を行うには非力で、一方の連合軍はその任務のための十分な装備がなく未熟でした。攻撃が開始されたとき、フィリピン軍は武装してから僅か半年未満でした。部隊の三分の一は、武器を手にしてから1週間以下でした。ただし、連合軍を率いるのは、軍服を着た最も名高いアメリカ軍の将軍ダグラス・マッカーサーでした。

1.2.1 あなたは、日本軍司令官本間将軍としてマッカーサーを打ち破り、東京の嫉妬深い将軍たちが定めた時間表内にルソン島を平定できるでしょうか？

1.2.2 あなたは、ダグラス・マッカーサーとして最も不面目な敗北を回避し、圧倒的な日本軍を打ち負かすか、又はより重要な長く生き延びることができるでしょうか？

1.3 ゲーム・ルール [Game Rules]

プレイヤー諸氏はルールを注意深く読み、次いでシナリオの創出と勝利要件についての「チット」システムを使用することで、シナリオを選択することを推奨します。

1.4 プレイの説明 [Description of Play]

1.4.1 ゲームは、史実の各3日間で13ターンから構成されます。各ターンに、プレイヤー諸氏は自軍の競技用駒を交互に移動させ、戦闘を解決します。プレイヤーは、ターンの自軍移動中に自軍駒の全て又はいくつかを移動させることになります。全く移動させなくても構いません。次いで、自軍駒に隣接する敵駒と「戦闘」を行います。

1.4.2 戦闘手順は、特定の戦闘状況における全般結果を判定する数学的な基本方法です。この手順は、敵対している駒の数値戦力を比率としての計算、次いで結果を知るために戦闘結果表を調べることから構成されます。戦場の霧を反映して、サイは戦果の妥当な可能性の範囲をあらわすためにのみ使用されます。

2.0 ゲーム内容物 [GAME COMPONENTS]

以下の内容物は、この雑誌内で見つけられます。:

- 1 枚のマップ
- 1 冊のルール・マニュアル（あなたが読んでいるもの）
- 1 枚の 300 駒カウンターシート

2.1 マップ [The Map]

2.1.1 競技エリアは、フィリピン群島内のルソン島マップを構成します。移動を標準化するために使用する、囲碁又はチェスのマスに類似した六角形の格子パターンがマップ上に印刷されています。六角形は、ヘクスと略称されます。各ヘクスは、ほぼ 11 キロメートル (6.7 マイル) の距離縮尺をあらわします。マップ上には、各ヘクス内又はヘクスサイドに横たわる地形タイプを識別する、異なる地形シンボルもあります。地形は、ユニットの移動と戦闘の両方の能力に影響を与えます。

ヘクス内に荒地があると、それは荒地と見なされます。

2.1.2 ビコル [Bicol] 半島は、南部にあって事実上ルソン島の防御不能部分です。これはマップ上で4つのエリアから構成され、日本軍部隊によって侵攻され得ます。この部分は、占領要件とそこの飛行場の使用を含みます。(4.8を参照)

2.2 チャートと表 [Charts and Tables]

MacArthur は、プレイに必要ないくつかのチャートと表を持ちます。

2.2.1 ルソン飛行場チャート [The LUZON AIRFIELD CHARTS] は、ルソン島の様々な飛行場とそこを基地にできる航空機の数とタイプを表示します。日本軍プレイヤーはいくつかの自軍航空機を使用するため、ルソン島へ移送させなければならないので、チャートの複写が必要です。このチャートは隠しておかれるため、他方のプレイヤーは航空ユニット、航空基地支援ユニット、対空ユニットがどこに位置するのか見ることができません。

2.2.2 連合軍待機ボックス [ALLIED HOLDING BOXES] は、司令部ユニットと共にスタックしたユニット、又は中隊規模に分割できる少数の機械化大隊を保管するためのものです。

2.2.3 日本軍待機ボックス/台湾飛行場チャート [The JAPANESE HOLDING BOXES / FORMOSA AIRFIELD CHART] は、2つの機能を持ちます。: 第1は連合軍待機ボックスと同様に機能し、第2はルソン島飛行場チャートと同様に機能します。台湾とルソン・チャートとの差異は、台湾の各基地からの航空ユニットが「F」と標記されたマップ北端上のヘクスへ飛行しなければならない（ヘクスでの）距離をあらわします。

2.2.4 ターン記録チャート [The TURN RECORD CHART] は、プレイされたターン数を管理し、同様に増援が到着できるとき又は撤退しなければならないときを識別します。

2.2.5 地形効果チャート [The TERRAIN EFFECTS CHART] は、ユニットの地形影響を扱います。

2.2.6 2枚の戦闘チャート [COMBAT CHARTS] は、地上戦闘、航空関連戦闘、潜水艦戦闘、特殊状況の解決を扱います。

2.2.7 日本軍/連合軍計画パッド [The JAPANESE/ALLIED PLANNING PADS] は、(a) 連合軍プレイヤーが自軍潜水艦の位置を管理するため、(b) 日本軍プレイヤーが自軍輸送ポイント、カヴィーテ [Cavite] に与えた損害、コレヒドール [Corregidor] に与えた損害を管理するために使用されます。

2.3 ユニット・カウンター [The Unit Counters]

印刷された正方形の厚紙は、ゲームの競技用駒です。「ユニット」又は「マーカー」と呼ばれる各駒は、現実の軍事ユニットをあらわし、又はマップ・ボード上の特殊なゲーム状況を識別するためのマーカーとして機能します。

2.3.1 各ユニットは、以下の情報を含みます。:

2.3.2 ユニットの編成規模は、そのタイプ・シンボル上部に位置する小さなシンボル（下を参照）によって識別されます。:

XXXX	軍
XXX	軍団
XX	師団
X	旅団
III	連隊
II	大隊
I	中隊又は砲台

2.3.3 ゲーム内の各ユニットは、下で定義されるごとく類別されます。:

	歩兵
	砲兵
	機甲 (戦車)
	司令部 (HQ)
	騎兵
	空挺
	海兵
	工兵
	対空 (AA)
	自走砲 (SPA)
	山岳砲兵
	臨時歩兵
	ブレン・キャリア
	対戦車 (AT)
	トラック
	航空基地支援ユニット (ABSU)
	航空機

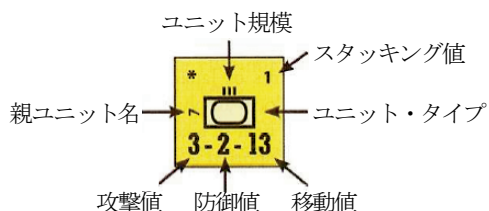
2.3.5 マーカー [Markers] :



2.3.5 略号 [Abbreviations] :

ABSU	航空基地支援ユニット [Air Base Support Unit]
C	警察部隊 [Constabulary]
Cor	コレヒドール [Corregidor]
F	台湾 [Formosa]
Ind	独立 [Independent]
Pr	臨時 [Provisional]
Ph	フィリピン師団 [Philippine Division] (U.S.陸軍)
PA	フィリピン軍 [Philippine Army]
R	捜索ユニット [Recon Unit]
ROTC	予備士官訓練軍団 [Reserve Officers' Training Corps]
SNLF	海軍特別陸戦隊 [Special Naval Landing Force]

2.3.6 ユニットの識別 [Unit Identification] :



3.0 シーケンス [SEQUENCE]

MacArthur は、ターンでプレイされます。各ターンは2つのプレイヤー・セグメントに分割され、更に5つのフェイズに細分化されます。プレイのシーケンスは、以下のとおりです。:

3.1 増援フェイズ [Reinforcement Phase] : 両陣営は、このターンの自軍増援を導入します。日本軍プレイヤーは、自軍の要求された撤退を取り去ります。

3.2 日本軍プレイヤー・セグメント [Japanese Player Segment]

3.2.1 海上移動 [Naval Movement] : 侵攻艦隊 (上陸作戦部隊) は、以前に選択した侵攻海岸に隣接する侵攻矢印上に置かれます。潜水艦の攻撃が実施されます。

3.2.2 航空移動と戦闘 [Air movement and combat]

3.2.3 陸上移動 [Land movement] : すでにルソン島上にある全ユニットは、ここで移動できます。

3.2.4 陸上戦闘 [Land combat] : 連合軍プレイヤーは、最初に予備移動を実施できます。いかなる攻撃も解決される前に、全てのそれが宣言されます。次いで、日本軍プレイヤーは予備移動を実施できます。

3.2.5 航空と上陸ユニットの移動完了 [Air and amphibious unit movement completion] : CAP 又は妨害の日本軍ユニットを除く全ての航空ユニットは、自軍基地へ戻らなければなりません。上陸部隊ユニットは、2ヘクス前進できます。

3.3 連合軍プレイヤー・セグメント [Allied Player Segment]

連合軍プレイヤーは、フェイズ 3.2.1~3.2.5 を繰り返します。ただし、連合軍と日本軍の文字を入れ替えます。

3.4 ターンの終了フェイズ [End of Turn Phase]

ターン記録マーカーを次のターンへ進めます。

4.0 移動 [MOVEMENT]

4.1 通常移動 [Normal Movement]

各ユニットは、その許容移動力、地形制限、他のゲーム・ルールの制限に従って、可能な限り多くのヘクスを移動できます。ユニットは個別に移動し、隣接ヘクスを通過して移動の経路をたどります。いったんユニットがその移動を完了したら、その移動を変更できません。ユニットの移動は、プレイヤーが他のユニットの移動を開始するときに完了したと見なされます。

4.1.1 ユニットの1ターンに移動できる通過ヘクスの数は、その許容移動力によって示され、移動ポイントの用語で表現されます。概して、各ユニットは進入する各ヘクスについて、その許容移動力の1移動ポイント (MP) を消費します。ただし、地形制限が特定ヘクスに進入するため複数 MP の消費をユニットに要求し得ます。道路は、ユニットがヘクス毎に1MP未滿を消費することを認め得ます (4.2 を参照)。

4.1.2 いずれかのターン中、プレイヤーは選択するだけ多い又は少

ない数のユニットを移動させることができます。ユニットは、いかなる方向又は方向の組合せへも移動できます。ユニットは、各ターンにその許容移動力の全て、いくつかを消費できます。全く消費しなくてもかまいません。未使用のMPは、ユニットからユニットへ移管できず、又はターンからターンへと蓄積できません。

4.1.3 移動フェイズ中、戦闘は発生できず、敵ユニットは移動できません（例外 7.4）。

4.1.4 ユニットのスタッキング制限に従って、他の友軍ユニットを持つ同じヘクス内を自由に通過又は停止できます。

4.1.5 友軍地上ユニットは、敵ユニット（防御値を持たないそれを除く）を含んでいるヘクスへ進入できません（例外：12.0と7.4）。

4.1.6 ユニットの、ヘクスサイドを越えるためとヘクスへ進入するために使用可能な十分なMPを持たない限り、あるヘクスへ進入できません。



例：上記のユニットは、平地ヘクス内へ移動するために1MPを、荒地ヘクスへ移動して進入するために更に2MPを消費します。次の荒地ヘクス内へ移動するためには2MPが、完全荒地ヘクスサイドを越えるため更にMPがかかるため、次の荒地ヘクス内へ移動できません。

4.1.7 ユニットの、1つの沿岸ヘクスから他のそれへと、それらが隣接して相互接続していない限り移動できません。

4.1.8 ユニットの、たとえ十分なMPsが不足していても、禁止地形を除き、あるターンに常に1ヘクス移動できます。

4.2 道路移動 [Road Movement]

4.2.1 隣接ヘクス上の同じ道路へ直接連結した道路に沿って移動しているユニットは、道路移動率の使用を獲得できます。自動車化されたいかなるユニット（6又は8以上のMPを持つユニット）も、道路沿って移動するために1/2MPのみを消費できます。

4.2.2 道路は、橋梁が爆破されている場所の河川の影響を無効にしません（8.3.5と15.1を参照）。ユニットが大河川を越えることを意図する場所に橋梁がなければ、そのユニットは渡河に完全なターンを消費しなければなりません（例外：15.5）。

4.2.3 どちらかの陣営の航空ユニットによって妨害されているヘクスを通過するユニットは、そのヘクス内の道路又はそのヘクスに隣接する橋梁の特典を受けられません。妨害している航空ユニットは、そのターンについてそのヘクス内の道路と隣接する橋梁を効果的に遮断します。

4.3 戦略移動 [Strategic Movement]

4.3.1 敵ユニットに隣接して自軍ターンを開始していないユニットは、その移動中のいかなる瞬間にも移動で敵ユニットに隣接しない限り、戦略移動を使用できます。戦略移動は、地形効果チャート上に表示されます。

4.3.2 戦略移動率は、ターン毎、ユニット毎に1つの連続した道路移動にのみ使用できます。これは、妨害、橋梁爆破、路外移動によって道路が妨げられたら、そのターンのそのユニットについての道路移動の残りは、戦術移動率でなければならないことを意味します。戦略道路移動は、道路移動と路外移動の組合せに先んじることができます。

4.3.3 戦略移動率は、地形効果チャート上に表示されます。

4.4 上陸移動 [Amphibious Movement]

4.4.1 マップ・ボード上には、上陸強襲のために使用できるいくつかの名称付海岸があります。日本軍プレイヤーは、限定された数の低速で脆弱な部隊輸送船の移動によって、ルソン島上へ自軍の全ユニット（空挺を除く、12.0を参照）を投入し、これらの海岸に強襲させなければなりません。

4.4.2 各シナリオは、使用可能な作戦と輸送ポイントの数を示します。

4.4.2.1 作戦輸送の合計は、日本軍プレイヤーがルソン島作戦に割当てた恒久的な輸送船で4ターンの期間に輸送できる、スタッキング・ポイントの数をあらわします。これらの輸送ポイントは、日本軍輸送船の能力並びにルソンと台湾間の輸送期間をあらわします。

4.4.2.2 戦略輸送の合計は、ルソン主侵攻のための日本軍戦略プールからの特別な輸送船許容量をあらわします。これら輸送船の大部分は、初期にシンガポール戦役と後にはジャワ侵攻に使用されました。日本軍の計画は、戦略プールからの輸送船損失を大目に見ることができなかったため、これら艦船が受けた損失は作戦プールから用意しなければなりません。

4.4.2.3 戦略輸送は、ターン5から開始して上陸のために使用可能で、ターン6の後にはもはやこの作戦に使用不能です。

4.4.3 日本軍プレイヤーは、各ターンに使用した輸送ポイントの数並びにこれらが次に使用可能なときを自軍計画パッド上に注記します（ターン1に使用した輸送ポイントは、ターン5に再び使用可能です）。潜水艦攻撃又は空爆による損害は、復帰する輸送船の数から差し引かれます。

4.4.4 日本軍プレイヤーは、自軍侵攻グループを割当てなければならず、それらを強襲するヘクスを指している矢印上に置きます。侵攻ヘクスの攻撃限度は、32スタッキング・ポイントです。次いで、ユニットたちは、可能性がある全ての潜水艦攻撃を受けます（11.0を参照）。

4.4.5 ターン1に、日本軍はいずれかの侵攻海岸に上陸できます。続くいずれかのターンに上陸するため、日本軍プレイヤーは次のターンに強襲する予定の海岸を自軍計画パッド上に書かなければなりません。続くターンに、日本軍プレイヤーはその海岸、隣接する海岸に強襲できます。全く上陸しなくても構いません。隣接する海岸とは、指定した海岸に最寄りのどちらかの側の海岸と定義されます。例えば、リングエン [Lingayen] 湾については、隣接海岸はアパリ [Aparri] とアグノ [Agno] です。

4.4.6 上陸強襲は通常戦闘と似ていますが、上陸するヘクス内の敵ユニットのみが攻撃されることになります。攻撃しているユニットは、半減戦力で攻撃します。ただし、砲兵タイプのユニットは、攻撃戦力を全く持ちません。攻撃に成功した上陸ユニットは1ヘクスのみ前進でき、一方、その敵ユニットの海岸ヘクスを掃討できなかったら撃破されます。攻撃する必要がなかった上陸ユニットは、戦闘が完了したら直ちに2ヘクス前進できます。

4.5 局地上陸移動 [Local Amphibious Movement]

両陣営は、異なる能力で、局地上陸移動を使用できます。

4.5.1 日本軍の歩兵、自転車、戦闘工兵ユニットの合計8スタッキング・ポイントは、各ターンに局地上陸移動を使用できます。これらのユニットは、ターンを沿岸町又は侵攻海岸内で開始しなければならず、最大6沿岸ヘクスを輸送して上陸できます（侵攻海岸である必要はありません）。

4.5.2 侵攻ヘクスが敵ユニットによって占められていたら、通常の上陸強襲が実施されます。日本軍ユニット（たち）は、侵攻ヘクスを占領しなければ撃破されます。

4.5.3 この移動はユニットの移動全体を消費させず、ユニットは成功した戦闘の後に沿岸ヘクス内へ前進できます。

4.5.4 連合軍プレイヤーは、各ターンにいずれかのタイプの9スタッキング・ポイントを、マニラ [Manila] 湾 (コレヒドール [Coregidor] と隣接ヘクスをその西端限度とします) 内の友軍ヘクス間で移動できます。

例：日本軍プレイヤーはビガン [Vigan] 海岸を攻撃し、スタック「A」でFilipino ユニットの攻撃しています。戦闘結果中、日本軍スタックは敵ユニットの撃破又は退却させることに失敗し、それ故自身が撃破されます。スタック「B」と「C」内のユニットは、2沿岸ヘクスを移動できます。

4.6 トラック移動 [Truck Movement]

トラック・ユニットは、「T」の後に数字の輸送値 (3 又は 4) を持ちます。各トラックは、ターン毎に一定の歩兵スタッキング・ポイントを輸送できます。歩兵は、そのターンに通常に移動できません。トラックは、移動するために歩兵へ移動するか又は一緒に開始し、MP コストなしでそれを拾い上げて移動を継続します。トラック・ユニットは、そのターンに他のユニットを運べません。部隊を伴うトラック・ユニットは、移動で敵ユニットに隣接して闘うことができます。トラック・ユニットは決して道路を離れることができず、それを強制されたら撃破されます。

4.7 自転車ユニット [Bike Unit]

自転車ユニットは、「(5)」MP 値を持ちます。これらは、道路上で自動車化移動率を使用することが認められます。他の全ての場合、これらは歩兵として扱われます。

4.8 ビコル半島 [The Bicol Peninsula]

ビコル半島は、4つのエリアに分割される特別なゾーンです。あるエリア内に移動するため非自動車化ユニットのMP全体を要求され、一方、自動車化ユニットはエリアに進入するためそのMPの半数を消費しなければなりません。ユニットが敵ユニットを含んでいるエリアへ進入したら、そのエリア内に敵ユニットが留まらないときになるまで、全ての移動を停止させなければなりません。4つのエリアのいずれも、侵攻され得ます。エリア内に敵ユニットがあると、飛行場は使用できません。各エリアは、そこから移動している航空ユニットについて6MPがかかります (8.1.6を参照)。

5.0 スタッキング [STACKING]

各陣営は、同じヘクス内に複数ユニットを持つことができます。あるヘクス内のスタッキング・ポイントの数は、64に制限されます。

5.1 スタッキング・ポイント [Stacking Point] :

各地上ユニットは、カウンターの右上手に位置するスタッキング・ポイント値を持ちます。何らかの理由でスタッキング限度を超過したら、ユニットのスタック全体が直ちに士気阻喪状態となり (7.3.4を参照)、所有しているプレイヤーは次の自軍移動フェイズ中に状況を矯正しなければならず、さもなければ超過ユニットは撃破されます (どのユニットにするか、所有しているプレイヤーが選択します)。

5.2 スタック [Stacks]

5.2.1 巨大なスタックの取り回しを補助するため、プレイヤー諸氏が盤外待機ボックス (OBHB) を使用することを推奨します。司令部 (HQ) ユニットの、それらと共にスタックしたユニットたちをあらわすために使用できます。これを行うため、マップ上のHQユニットによってあらわされたOBHBエリア内にそれぞれのユニットを置きます。次いで、HQユニットは、盤外のスタックをあらわします。

5.2.2 スタックは、敵プレイヤーによって調べることができません。スタック内の最上部ユニットのみを調べることができます。敵スタックに隣接してターンを開始すると、敵スタックの防御と攻勢戦力

並びにスタック内に戦車又は砲兵が存在するか否か尋ねることができます (AT 砲は、明かす必要がありません)。所有しているプレイヤーは、答えているときに5戦闘値まで変化させることができますが、戦車又は砲兵の存在については正直でなければなりません。

例：日本軍プレイヤーは、第1PA司令部ユニットの隣に移動させます。これは盤外にある6ユニットの代わりで、その中の1つは砲兵です。次のターン、自軍ユニットがPAユニットの隣でターンを開始しているため、日本軍プレイヤーはスタックの戦力を要求します。実際の戦力は、7AFと19DFです。連合軍プレイヤーは12AF、16DFと砲兵ユニットが存在することを述べます (これは、認められた5戦闘値の範囲内です)。

5.3 特殊なスタッキング [Special Stacking]

5.3.1 航空機ユニットは、自由にスタックできます。航空基地支援ユニットは、そのスタッキング合計に航空機を含みます。

5.3.2 コレヒドール [Coregidor] 島ヘクスは、戦闘フェイズの終了時に20スタッキング・ポイントのみを含むことができます。

5.3.3 ビコル [Bicol] 半島は、12連合軍スタッキング・ポイントのみを含むことができます。

6.0 損失 [LOSSES]

6.1 ステップ損失 [Step Losses]

多数の歩兵ユニットは、その裏面にあらわされた低戦力を持ちます。これらのユニットは、その弱体面に裏返すことで1ステップ損失の要件を満たすことができます。二番目のステップ損失は、ユニットを除去することになります。

6.2 分割代用カウンター [Breakdown Substitute Counters]

各装甲又はSP (自走砲) 大隊には、戦闘損失を満たすため、又はプレイヤーの裁量でユニットを分散させるための中隊規模代用カウンターが用意されています。それ故、各大隊は各中隊について1つの3ステップを持ちます。

6.2.1 これらの大隊は、ゲーム中のいかなるときにも中隊に分割できます。大隊は、ユニットのOBHB内に位置する自身の中隊によって置き換えられます。

6.2.2 大隊は、その大隊の元々の中隊が同じヘクス内にあるいかなるときにも再統合できます。これは、ヘクスとOBHBとの間で中隊と大隊カウンターを交換することで完了できます。

6.3 補充代用カウンター [Replacement Substitute Counters]

連合軍プレイヤーは、増援と撤去フェイズ中、任意に4つの航空基地支援ユニット (ABSU) を取り去った後、パターン [Bataan] 飛行場又はマニラ [Manila] に臨時歩兵ユニットを受け取ることができます。これら2つの臨時ユニットは、戦役中に闘った「武装技能者」をあらわします。連合軍プレイヤーは、船団が到着しない場合のみ使用するユニットである、ベンサコラ船団航空機がABSUと共に開始することに注意してください。

7.0 地上戦闘 [GROUND COMBAT]

戦闘は、隣接ヘクス内 (又は同じヘクス、下記を参照) 或いは同じビコル [Bicol] 半島内で、手番プレイヤーの裁量で敵対しているユニット間で発生します。その全体的な状況に関係なく、手番プレイヤーは常に攻撃側と見なされ、非手番プレイヤーは防御側です。

7.1 攻撃要件 [Attack Requirements]

7.1.1 ユニットの攻撃を要求される唯一のときは、ユニットが進入しなければならぬヘクス内に敵ユニットがいるときです (上陸強襲-4.4と4.5、空挺降下-12.0)。上陸ユニットは、その侵攻矢印が示しているヘクスのみを攻撃できます。

7.1.2 あるヘクス内の全ての防御ユニットは、1つの統合された防御戦力として攻撃されなければなりません。あるヘクス内の全ての友軍ユニットが、同じ防御ヘクスへの攻撃を要求されるわけではありません。同じヘクス内の異なるユニットは、異なるヘクス内の防御側を攻撃できます。

7.1.3 攻撃しているユニットは、可能な限り多くの異なる隣接ヘクス（6）から同じ防御ユニットを攻撃できます。攻撃している全てのユニットが防御している全てのユニットに隣接しているという条件で、複数ヘクス内の防御ユニットは1つの統合された防御戦力として攻撃され得ます。

7.2 戦闘解決の手順 [Combat Resolution Procedures]

7.2.1 各攻撃について、攻撃しているユニットの全 AF を合計します。次いで、防御しているユニットについて全 DF を合計します。個別ユニットの士気阻喪の影響について考慮し、全ての端数を残します。

7.2.1.1 カッコ内にその DF を持つユニットは、カッコなしの非ゼロの DF を持つユニットがないのでない限り、常にその AF を防御に使用します。

7.2.1.2 「*」を持つ砲兵ユニットは、それ自体のヘクスが攻撃下でない限り、その攻撃戦力を隣接する友軍ヘクスの防御に貸与できます。

7.2.2 地形と補給について、攻撃と防御の戦力を修正します。次のステップになるまで、全ての端数を残します。

7.2.3 これら2つの合計を比率に変換します（攻撃側割る防御側）。この比を戦闘結果表上に表示された比率に単純化するために切り下げます。

7.2.4 サイの目修正を判定します。

7.2.4.1 いくつかの戦車と重砲兵ユニットは、右上端に「*」や「**」を持ちます。これらのユニットは、攻撃又は防御にそれぞれ1又は2のサイの目特典を持ちます。同じタイプの追加ユニットは、攻撃や防御に更なる特典を提供しません。これは、例えば3つの「*」砲兵ユニットが攻撃に参加しても、サイの目修正は1のみであることを意味しますが、「*」戦車ユニットに参加したらサイの目修正は2になります。

7.2.4.2 ヘクス内で日本軍の AT ユニットのユニットが防御していると、アメリカ軍戦車の「*」効果は1だけ減少します。

7.2.4.3 戦車、砲兵（山岳砲兵又は SPA）、歩兵ユニット（海兵又は空挺兵を含みます）が同じヘクス内で戦闘に参加していたら、防御又は攻撃で1の諸兵科連合サイの目修正を適用できます。

7.2.5 攻撃の結果を確認するため、サイコロを振ってサイの目修正を適用し、その数字を以前に CRT 上で判定した比率で交差照合します。

7.3 戦闘結果表 [Combat Results Table]

7.3.1 1、2、3、4の数字は、使用可能な5ステップ（以下）毎に失われるステップの数を示します。換言すると、16~20ステップのスタックへの「1」の結果は、4ステップの損失をあらわします。「2」の結果は、10からの4ステップ、16~20からの8ステップを要求します。

7.3.1.1 ステップ損失は、以下の損失によって満たすことができます。: 機械化大隊からの1個中隊、弱体戦力への1ステップ（6.1を参照）、ユニット全体の損失。

7.3.1.2 防御側は損失するステップの選択肢を持ち、攻撃側は使用可能な自軍最強の歩兵（海兵又は空挺）を最初に損失させなければなりません。この攻撃側への損失は、最初のステップ損失のみに適用し、以後のいかなるステップもプレイヤーの選択で損失させることができます。

7.3.2 砲兵と装甲クラスのユニットは、戦闘結果に砲兵又は装甲シンボルが表されるときにのみ損失します。これらのシンボルが表されるとき、可能であれば少なくとも1ステップ損失がこのタイプか

らでなければなりません。装甲クラスの損失は、最初に戦車ユニット、次いで捜索、ブレン、最後に SP ユニットのユニットからでなければなりません。砲兵クラスの損失は、最初に山岳砲兵ユニット、次いで通常砲兵、AT、最後に AA ユニットのユニットからでなければなりません。

7.3.3 砲兵と装甲クラスのステップは、その他に以前からの非士気阻喪状態のユニットが存在していなければ、損失を受けなければなりません。

7.3.4 「D」の結果は、ユニットのスタック全体が士気阻喪状態になることを意味します。これらのユニットは攻撃できず、半減戦力のみで防御できます。その許容移動力は、その通常率の半分のみで、予備に置くことができません。この条件は、完全な1ターン続くことになり、手番プレイヤー色の士気阻喪状態マーカーを置くことで示されます。このフェイズにおける続く士気阻喪状態は、更なる影響を持ちません。士気阻喪状態ユニットは、サイの目修正を提供できず、いかなる特殊機能も行使できません。ある攻撃に参加している全てのユニットが、「D」結果の影響を受けます。これは、複数のスタックが影響下になり得ることを意味します。

7.3.5 「R」結果は、スタック全体を所有しているプレイヤーによって1ヘクス退却させなければならないことを意味します。退却は、可能な限り敵ユニットから離れて活性補給源へ向かわなければなりません。ユニットは、敵ユニットを通過して又は禁止ヘクスサイドを越えて退却できません。退却不能であると、ユニットは突破を試みることができます（7.3.6を参照）。あるユニットが士気阻喪状態となり、そのターンに攻撃下のヘクスへの退却を強制されたら、その戦闘が解決されるときに攻撃下ヘクスが破る（もしもあれば）同じ結果を被ります。退却を強制されたら、続くこの戦闘における他のいかなるステップ損失にも加えて、1ステップ損失を被ります。

7.3.6 退却不能のユニットは、いずれか1つの敵占有ヘクスの突破を試みることができます。突破ユニットは、そのヘクス内の敵スタッキング・ポイントの5倍の数を失うことになります。順番に、そのヘクス内の敵ユニットは、脱出を行って突破しているスタッキング・ポイントの半数を失うことになり、必要であれば1ヘクス退却します。全ての損失を切り上げ、最寄りの使用可能なユニットに適用します。

7.3.7 戦闘のためにあるヘクスがカラになるときにはいつでも、勝利したプレイヤーはいずれかのユニットでカラのヘクスを占めることができ、又は自動車化ユニットでいずれかのカラの隣接ヘクスを占めることができます。友軍 CAP は、勝者と共に前進できます（8.5.4.3を参照）。前進した最初のヘクスは、戦闘に参加したヘクスでなければなりません。これには、防御側を含みます。つまり、攻撃しているヘクスがカラだったら、防御側は前進できます。

7.4 自動的勝利 [Automatic Victory]

7.4.1 ユニットのスタックが移動で敵スタックに隣接すると、移動しているプレイヤーは防御ヘクスに進入するために要求される MF にプラスして追加1MFを消費することで、自動的勝利を試みることができます。移動しているプレイヤーは、スタック内に存在する AF の数を宣言しなければならず、戦闘比が10対1以上であると、防御ユニットは除去されます。非移動プレイヤーは、10対1の比が達成されるまで、自軍スタックの戦力を明らかにすることを要求されません。移動しているユニットは、カラになったヘクスへ進入しなければならず、次いでその移動を継続できます。

7.4.2 手番プレイヤーは、10対1の比を創出するため、望むだけ多くのスタックを敵ヘクスの隣接へ移動させることができます。ただし、最後に到着したスタックのみが移動を継続でき、他のユニットはカラのヘクスを占めることができます。

7.4.3 非ゼロ攻撃戦力を持つユニットは、ゼロ戦力ユニットに対して単にそのヘクスへの進入を試みると自動的勝利を達成できます。

8.0 空軍力 [AW]

この戦役における空軍力の使用は重要でしたが、後の戦場ほど決定的ではありませんでした。理由の一つは、地上部隊と航空部隊との間で近接連携が劣悪だったため、ゲーム内で航空ユニットは地

上攻撃を直接支援できません（8.3.3の注釈を参照）。

8.1 移動 [Movement]

8.1.1 各航空ユニットは移動値を持ち、これは目標まで飛行できるヘクスの数です（すなわち、片道航続範囲）。航空ユニットは、移動中に各ヘクスについて1MFを消費し、地形は航空ユニットの移動コストに影響を持ちません。

8.1.2 自軍航空フェイズに、航空ユニットが非戦闘任務（8.4と8.6）で飛行すると、その航続範囲の2倍までの友軍補給下飛行場へ再配備できます。次いで、航空ユニットのABSUは、輸送ポイントのコストなしで直ちに飛行場へ移動させられます。飛行で到着した飛行場は、このターンに占領されてはなりません。

8.1.3 台湾チャート上の各飛行場はボックス内に数字を持ち（屏東 [Heito] は33を持ちます）、その飛行場からマップ・ボードへ進入するために消費される航空MFの数です。マップ・ボードの最上部が、円で囲まれた「F」を有すいくつかのヘクスを持つことに注意してください。これらのヘクスは、台湾との間を飛行で往来するユニットの登場ヘクスです。

8.1.4 航空機は、8.1.3の手順を逆にすることで、台湾の飛行場を攻撃できます。

8.1.5 妨害、緊急発進、戦闘航空哨戒（CAP）任務の航空ユニットは、自軍の帰還フェイズ中ではなく、敵の航空帰還フェイズ中に基地へ帰還します。

8.1.6 ビコル [Bicol] 半島の飛行場から作戦している航空ユニットは、移動の6ヘクスのコストで半島の各ボックスを通過して移動しなければならない、次いで円で囲われた「B」の文字で標記された登場ヘクス上でマップ・ボードに進入できます。

8.2 航空基地支援ユニット（ABSU）と飛行場

[Air Base Support Units (ABSU) and Airfield]

8.2.1 各航空ユニットは、自軍ターンの終了時に互換するABSUに基地を置かなければなりません。P-40EはいずれかのP-40 ABSUを、他の全ての航空ユニットはその正確なタイプのABSUを使用しなければなりません。九六式陸上攻撃機 [Nell]、一式陸上攻撃機 [Betty] についてのABSUと、九六式陸上輸送機 [Tina] は恒久的な飛行場に割当てられるため、これらの航空機にはABSUカウンターがありません。

8.2.2 互換するABSUへ帰還できない航空ユニットは、その航空機クラスを収容するための十分な設備を持つ友軍飛行場に着陸できます（8.2.5を参照）。それを行っている航空ユニットは、互換するABSUと共にターンを開始するまで、いかなる形態の戦闘にも従事できません。

8.2.3 友軍飛行場に着陸できない航空ユニットは、撃破されます。

8.2.4 バタン [Batam] 島はルソンの北にある小島で、ターン1に日本軍が自動的に陥落させます。2つまでの戦闘機ユニットが、島の滑走路から作戦できます。

8.2.5 各飛行場は、限定された航空ユニット許容量を持ち、飛行場チャート上の航空ユニット・ボックスの数字として定義されます。各航空ユニット・ボックスは、ボックスに収容できる航空機のクラスを示す、「F」（戦闘機のみ）又は「B」（戦闘機と爆撃機の両クラス）のどちらかを持ちます。これは、爆撃機ユニットは、使用可能な「B」ボックスを持たない飛行場へ着陸できないことを意味します。

8.2.6 戦闘機は、零式艦上戦闘機 [Zero]、九六式艦上戦闘機 [Claude]、九七式戦闘機 [Nate]、P-40、P-35、P-26と定義されます。

8.2.7 少なくとも1つのABSUを持つ飛行場は、ターン毎に1航空ユニット・ボックスの率で爆撃損害を修理できます。

8.2.8 いかなる数の航空機も、同じ互換するABSUを使用できます。

8.3 爆撃任務 [Bombing Missions]

8.3.1 爆撃任務は、爆撃機によって実施されます。これらは、飛行場、橋梁、地上ユニット、コレヒドールを爆撃できます（10.2.2を参照）。爆撃機は、その飛行場から航続範囲内にある目標上に直接置かれなければなりません。注釈：日本陸軍と日本海軍の航空部隊によって実施される任務は、完全に個別任務として扱われなければなら

ず、その順番（あるヘクス内の）は無作為に判定されます。

8.3.2 ヘクス内で空対空戦闘とAA射撃が解決された後、爆撃機は攻撃できます。爆撃グループは、6爆撃値以下のグループで形成しなければなりません。形成される爆撃グループの数は、可能な限り少なくしなければなりません。爆撃グループを形成した後、各爆撃グループについて爆撃攻撃表の適切なコラム上でサイを2つ振ります。

8.3.3 地上ユニットに対する爆撃。「D」の結果は、1ユニットを士気阻喪状態に（7.3.2を参照）、「E」結果は1ステップを撃破します。2D又は2Eの結果は、2つのユニットに影響します。影響下のユニットは、攻撃側がスタック内の合計からその位置ナンバーを選択することで、スタックから無作為に選択されます（例えば、7つあるスタック内から3番目と6番目を選択します）。注釈：防衛しているユニットが敵ユニットに隣接していると、それらの間に水面（河川、湖、海洋）がない限り、それは攻撃され得ません。

8.3.4 飛行場に対する爆撃。地上にある1航空機ユニットは、「D」又は「E」のどちらかの結果で撃破できます。2D又は2Eの結果は、2つの航空ユニットを撃破します。攻撃側は、撃破される航空ユニットを選択できます。攻撃側は、そこにあるかもしれない航空機の代わりに飛行場を爆撃できます。いずれかの命中は、飛行場の許容量を1航空ユニットずつ減少させます。いずれかのマーカーで、航空ユニット許容量ボックスをマークします。爆撃機が飛行場（又は地上の航空機）を攻撃するとき、-2サイの目修正があります。

8.3.5 橋梁に対する爆撃。橋梁は、道路が大河川を越える場所に位置します。どちらかの隣接ヘクス内に位置するAA又はCAPは、最初に爆撃機を攻撃できます。いかなる命中も橋梁を破壊します。その状態を表示するため、橋梁爆破マーカーを使用します。

8.3.6 P-40Eユニットは、このターンに戦闘機として戦闘に従事していなかった場合にのみ、1爆撃値を投下して次いで機銃掃射ができます。

8.3.7 急降下爆撃機は円で囲まれた爆撃値を持ち、急降下爆撃表上で攻撃します。その任務は、通常の爆撃機と同一です。

8.3.8 妨害任務は、敵の地上移動を遅らせるために使用されます。航空フェイズ中、戦闘機ユニットは、その飛行場からユニットの半分の航続範囲内の道路ヘクス上に置かれます。そのヘクス内の道路と隣接する橋梁は、任務の進捗中に全ての地上ユニットについて事実上その存在を停止します。妨害している航空ユニットは、敵の移動フェイズを通してその場に留まり、敵航空ユニットによって攻撃され得ません。敵の航空帰還フェイズ中、妨害しているユニットは基地へ帰還します。

8.3.9 CAP任務は、友軍地上ユニット又は飛行場上空の援護を置くために使用されます。CAP任務は、友軍航空機がそのヘクス内の地上にいるのでなければ、そのヘクスから撤退することで戦闘を回避できます。妨害任務と同様、全てのCAP任務は、敵の航空帰還フェイズ中に基地へ帰還させます。

8.3.9.1 CAP任務が、飛行場から援護するヘクスまでその航続範囲の半分以下であると、CAPで飛行している各航空ユニット（同じ型式の）について、元の飛行場で1つの航空ユニットを逆さにしなければなりません。飛行場から援護ヘクスへの距離が戦闘機の航続範囲の半分よりも遠ければ、CAPで飛行している各航空ユニットについて、同じ形式の2つの航空ユニットを逆さにしなければなりません。

8.3.9.2 CAPのために戦闘機が混合して使用されたら、航続範囲の計算のために最低航続範囲の戦闘機が使用され、援護ヘクス上空では最弱の航空ユニットが使用されます。

8.3.9.3 CAP任務は、戦闘後前進した地上部隊の上空に留まります。任務は、3ヘクスを超えて移動する予備ユニットの上空に留まることができません。CAPは、戦闘後に地上部隊と共に前進を行うことで友軍飛行場の航続範囲外になってしまうと、それを行うことができません。

8.4 緊急発進戦闘 [Scramble Combat]

航空機は、敵の航空フェイズ中に飛行場が攻撃される、日本軍の航空攻撃が連合軍飛行場から6ヘクス以内で発生する、上陸強襲が飛行場から12ヘクス以内で発生するときにいつでも、緊急発進表を使用して緊急発進できます。

8.4.1 航空攻撃の目標が飛行場であるとき、所有しているプレイヤーは緊急発進表上でサイを振ります。全ての航空機が退避できたら、戦闘機（もしあれば）は留まってCAPに飛行できます（8.3.9を参照）。5のサイの目で戦闘機はCAPに飛行しなければならず、4のサイの目ではCAPに飛行できます。

8.4.2 連合軍飛行場から6ヘクス以内で日本軍の航空攻撃があると、連合軍プレイヤーは飛行場の戦闘機の緊急発進を試みることができます。次いで、戦闘機はそのヘクス内のCAPとして機能します。緊急発進した戦闘機は、通常のCAP任務で課される比率罰則を受ける必要がありません。

8.4.3 航空ユニットは、12ヘクス以内で上陸強襲が発生しているときに緊急発進できます。爆撃機が爆撃表上で達成した各命中について、スタックは8.3.3と同じ要領で選択した1ステップを失います。日本軍は、失ったスタッキング値に応じて、海上輸送ポイントも失うことになります。機銃掃射している戦闘機がステップを撃破すると（8.5.2を参照）、輸送ポイントは失われません。

8.4.4 飛行場がいずれかのときに敵地上ユニットによって占領され、友軍航空ユニットが飛行場にあり、これらの航空ユニットは緊急発進を試みることができます。航空ユニットが緊急発進に成功したら、航統範囲内のいずれかの友軍飛行場へ飛行できますが、いかなる形態の戦闘に従事することもできません。航空ユニットが緊急発進しなければ、それらは撃破されます。

8.4.5 台湾への航空攻撃は、嘉義 [Kagi] と台中 [Taichu] を除き緊急発進表上で+2を持ちます（十分な早期警戒システムの欠如のため）。

8.5 戦闘機任務 [Fighter Missions]

4つの戦闘機任務があります。：護衛、機銃掃射、妨害、戦闘航空哨戒（CAP）です。

8.5.1 護衛戦闘機は、CAPから援護するために爆撃任務の爆撃機と共に飛行します。日本陸軍の戦闘機は海軍の爆撃機を護衛できず、逆もまた同様です。これは、陸軍戦闘機が海軍爆撃機と同じヘクス内にあっても、連合軍のCAPが陸軍戦闘機の干渉なしで爆撃機を攻撃できることを意味します。

8.5.2 攻撃せず、CAPによっても攻撃されない護衛戦闘機は、機銃掃射表を使用して目標ヘクスを機銃掃射できます。戦闘機は、目標ヘクスを機銃掃射するため、爆撃機なしで飛行できます。

8.5.2.1 機銃掃射は、戦車又はSPAユニットを除去できません。これらのユニットは、代わりに士気阻喪状態になります。史実では、東南アジアにおける空軍力の使用では、部隊の機銃掃射や爆撃は必ずしも死傷させる必要はありませんでしたが、戦闘部隊としての崩壊を生じさせました。

8.6 空対空戦闘 [Air To Air Combat]

航空ユニットがCAPを持つヘクス内に進入して攻撃を試みたら、空対空戦闘が発生します。

8.6.1 空対空戦闘では、攻撃しているプレイヤーが自軍部隊を2つのグループに分割します。：護衛戦闘機と爆撃機です。日本軍プレイヤーがヘクス内に陸軍と海軍の両爆撃機を持つと、それらを個別の任務に分割しなければなりません。連合軍のCAPユニットは、そのターンに日本軍の両任務を攻撃できます。これは、二回戦闘を行う稀な場合の1つです。ただし、最初のラウンドに受けた損失は、より小規模なCAPに変換します。

8.6.1.1 次いで、防御しているプレイヤーのCAPは、1対1を基本に護衛戦闘機とマッチさせます。超過したCAPユニットは、すでに攻撃下にある護衛戦闘機に対して統合でき、又は爆撃機を攻撃できます。超過した護衛機は、CAPユニットを攻撃するか又は地上目標を機銃掃射できます。

8.6.2 各航空ユニットは、戦闘毎に一度の攻撃にのみサイを振ることができます。全ての攻撃は、いかなる解決も発生する前に宣言されなければなりません。

8.6.3 爆撃機を攻撃しているとき、戦闘機は特定の爆撃機を攻撃する追加の戦闘機を割当てる前に、全ての爆撃機を攻撃する必要はありません。爆撃機は、特に自身を攻撃した戦闘機ユニットの1つのみを攻撃できます。

8.6.4 戦闘は、空対空CRT上で解決されます。適切な攻撃戦力から適切な防御戦力を差し引き、差を決めます。特定の列で2つのサイコロを振り、最初の桁について色付きサイを、二桁目について白いサイを使用します。

8.6.5 「E」コラム以下のサイの目は、防御ユニットの除去結果となります。「A」コラム（ただし、「E」に一致しない）以下のサイの目は、爆撃機にその任務を中止させ、爆撃を行うことなしで飛行場へ帰還させます。「A」結果を受けた全てのユニットは、その飛行場に表面を伏せて置かれます。これらの航空ユニットは、次の航空フェイズに飛行場を離れることができず、表面に返された後で通常に復帰します。

8.6.6 空対空戦闘は同時なので、空対空戦闘フェイズに撃破又は中止したユニットはそれでも射撃します（例外については、8.6.1を参照）。これは、ユニットの射撃前にその目標が撃破されていたら、ユニットはそのターンに自身の攻撃を失うことも意味します。

8.7 対空 (AA) 射撃 [Anti-Aircraft (AA) Fire]

8.7.1 攻撃されようとしているヘクス内にAAユニットが存在するとき、各AAユニットはAA表上で一度射撃できます。結果は爆撃機に対して適用されます。複数タイプの爆撃機が存在したら、射撃しているプレイヤーは影響される爆撃機を選択しますが、損失と中止は存在するタイプの間で平等に分配しなければなりません。

例：2つの航空機が失われて、九六式陸上攻撃機 [Nell] と一式陸上攻撃機 [Betty] が存在すると、タイプの1つのみが失われることができ、2つの九六式陸上攻撃機又は2つの一式陸上攻撃機は不可です。

8.7.2 プレイヤーが、単一ヘクス内に合計20以上のスタッキング値を持ち、敵航空機がそのスタックに対して機銃掃射又は急降下爆撃を行うと、防御しているプレイヤーは攻撃している各航空ユニットについてAA表上で一度サイを振ることができます。このルールは、集中された小火器の射撃をあらわし、ヘクス内のAAユニットからの射撃に追加されます。

8.7.3 爆撃機が攻撃した後に戦闘機又は急降下爆撃機が再びヘクスを攻撃したら、AAユニットは再び射撃できます。攻撃している各航空ユニットに対して、存在する各AAユニットについてサイを一度振ります。

8.7.4 AA射撃は空対空戦闘の後に発生しますが、爆撃の前です。

8.7.5 AAユニットは、移動しているときを除き、マップ外の飛行場チャート上に置かれます。

8.7.6 AA表上の結果については、8.6.5を参照してください。

9.0 予備 [RESERVES]

9.1 以下の司令部 (HQ) ユニットのみが、地上ユニットを予備に置くことができます。連合軍プレイヤーについては、これらはUSAFFE、第I軍団、第II軍団です。日本軍プレイヤーについては、これらは第14軍、第16師団、第48師団です。

9.2 軍司令部は、特定の1ヘクス内の全ユニットを予備に置くことができます。そのヘクスは、マップ・ボード上のどこであって構いません。軍司令部又は特定の日本軍師団司令部は、予備に置くユニットから2ヘクス以内にいなければなりません。あるヘクス内のいかなる数のユニットも、予備に置くことができます。

9.3 予備に置かれたユニットは、移動フェイズ中に移動できません。これらは、自軍ターンの開始時に敵ユニットに隣接してはいけません。

9.4 予備状態のユニットは、敵戦闘フェイズ中、いかなる戦闘も解決する前に移動でき、戦闘状況を増強できます。予備ユニットは、友軍戦闘フェイズの終了時にも移動できます。

9.5 予備ユニットは、その完全MFの半分移動できますが、戦略移動率は使用できません。

9.6 予備ユニットのスタックは、その元の予備スタックから独立して移動できます。ユニットは、移動するか又は敵ユニットが隣接すると直ちに予備状態を失います。

10.0 要塞と要塞化建造物 [PORTS AND FORTIFICATIONS]

ゲームは、バターン [Bataan] 半島の完成した要塞化建造物で開始し、他の要塞化建造物はゲームの過程で建設できます。要塞化建造物は、戦闘で防御側に+2サイの目修正を与えます。ゲーム内で有効な要塞は、ウイント要塞 [Fort Wint] とミルズ要塞 [Fort Mills] (コレヒドール) です。

10.1 要塞化建造物を建設するため、少なくとも12スタッキング値の歩兵が完全な4ターンについて移動してはなりません (例外: ルール 15.3を参照)。建設しているユニットが移動で離れることで構築が中断されたら、全ての構築努力が失われてマーカーが取り去られます。いったん要塞化建造物が完成したら、破壊されるまで留まることになります。完成した要塞化建造物のみが、防御に何らかの特典を与えることになります。

10.1.1 要塞化建造物マーカーは向きを持ち、3つの特定正面ヘクスサイドを通して攻撃されるユニットにのみ特典を与えます。要塞化建造物マーカーの裏面上には数字があり、その構築ターンをあらわしています (例えば、「1」を表示して、最上部のユニットと整列すると、要塞化建造物は1ターンについて構築下にあった等です)。塹壕マーカーは、3つのヘクス方向を持つべきです。大部分のウォーゲーマーは、この概念でプレイしてきました。これを表示して適宜にプレイするため、慣習に従ってください。

10.1.2 要塞化建造物は、3スタッキング・ポイント以上のいずれかのユニットが、そのヘクス内で追加2MFsを消費することで破壊できます。

10.2 コレヒドール [Corregidor]、マニラ港への鍵は、主として重砲の砲撃によって弱体化されました。その射程内に要塞を置く重砲兵の早期配置は、ゲーム中におそらくその弱体化を導くことになります。

10.2.1 コレヒドールは、26 沿岸防御値/砲台を持ち、その多くは日本軍が要塞島の攻撃に成功する妥当な機会を持つ前に、破壊されなければなりません。14 の沿岸防御砲台が、上陸強襲 (4.4) と/又は局地上陸移動 (4.5) に対して防御できます。その他の12砲台は、上陸強襲 (4.4) に対してのみ防御できます。無力化するためには、コレヒドールを5以下の沿岸防御砲台/値まで減少させなければなりません。全ての沿岸防御砲台は、スタック・フリーです。

10.2.2 島を攻撃している爆撃機は、AA射撃を回避するため高高度を飛行できます。これは、日本軍爆撃機が爆撃しているときにAA射撃を回避できる唯一の例です。日本軍プレイヤーは、爆撃機が高高度を飛行していると単に宣言し、次いでサイの目に1を加えます。各爆撃機ユニットは、爆撃表上で個別に攻撃します。

10.2.3 ゲームの開始時、連合軍プレイヤーは (連合軍計画シート上で) 1から23の間の各コレヒドール砲台と、24から26の間のヒューズ要塞 [Fort Hughes] 砲台を割当てます。

10.2.3.1 砲台が空襲によって撃破されたとき、日本軍プレイヤーは1から26の間の数字を選択します。次いで、連合軍プレイヤーはどの砲台が撃破されたのが宣言します。日本軍プレイヤーは、これらの結果を記録できます。

10.2.3.2 混乱状態の砲台は、破壊された砲台と同じ要領で選択されますが、日本軍プレイヤーは砲兵の識別を知らされません。これらの砲台は、ターン毎に1の割合で修理できます。

10.2.4 「*」砲兵ユニットが島に隣接する各ターンに、島を砲爆撃表で攻撃できます。砲兵ユニットは、どの砲台を撃破するのか選択できます。

10.2.5 いずれかの砲兵ユニットに加えて、9スタッキング・ポイントのみが積極的に島を防御できます。島にある歩兵タイプのユニットは、砲爆撃による除去の対象になりません。

10.2.6 島に対する強襲には、4.4.6又は4.5に従って空挺部隊又は上陸強襲ユニットのみを使用できます。日本軍プレイヤーは、隣接する陸上ヘクス上に存在する「*」砲兵で攻撃を支援できます。

10.2.7 沿岸防衛砲台は、空挺部隊に対して固有の防御戦力を持たないため、もしも島が未防御状態でそこへの空挺部隊降下が行われたら、日本軍は島を占領できることになります。これは、ゲーム終了時に計算される合計軍攻撃戦力に対して、砲台をカウントしないことも意味します。

10.3 ウイント要塞 [Fort Wint] は、オロンゴポ [Olongapo] に位置します。4スタッキング値のみが防御又は要塞によって補給できます。防御側は、適用する地形修正に加えて、その防御値が3倍になります。このヘクス内の他のユニットは、その防御値を通常に加えます。

11.0 潜水艦 [SUBMARINES]

アメリカ海軍最高司令部は、フィリピンに数隻の潜水艦を配置しました。連合軍にとって不幸にも、これらは非常に劣悪な魚雷のため極端に無力でした。

11.1 連合軍プレイヤーは、プレイの開始前にいずれかの海岸に3隻の潜水艦を個別に配置し、自軍計画パッド上にそれらの位置を注記します。いずれかの偶数ターンに、潜水艦は異なる海岸へ移動できます。

11.2 ターン2の増援フェイズに、2隻の追加潜水艦が使用可能となり、直ちにいずれかの海岸に配置できます。

11.3 マニラ湾のカヴィーテ [Cavite] が4数値によって爆撃されたら、連合軍プレイヤーは続くターンにプレイから2隻の潜水艦を取り去らなければなりません。これはゲーム毎に一度のみ発生し、その露出した潜水艦補給品が失われた影響をあらわします。

11.4 侵攻部隊が潜水艦の存在する海岸へ移動したとき、その各潜水艦はいかなる部隊も上陸する前に、潜水艦攻撃表上でサイを一度振ることができます。失われた各日本軍ステップについて、スタッキング・ポイント相当の輸送ポイントも失われます。部隊は、8.3の方法を使用して無作為に選択されます。

例: 日本軍プレイヤーが1ステップを失わなくてはならず、3スタッキング・ポイント相当の1砲兵ユニットを引いたら、日本軍プレイヤーは砲兵ユニットと同様に3輸送ポイントを失うことになります。

選択ルール: 実験的に、プレイヤー諸氏はアメリカ軍潜水艦がまともに機能する魚雷を装備していたとすることを望めます! 攻撃を行うとき、潜水艦のサイ振りに3を加えます。

12.0 空挺部隊 [PARATROOPS]

史実では使われませんでしたが、日本軍の輸送機と空挺部隊が台湾で作戦可能な状態でした。これらは、後にオランダ領東インドで使用されました。その脅威に対抗するため、アメリカ軍戦車部隊が対空挺部隊任務のためクラーク飛行場に配備されていました。

12.1 空挺部隊は、日本軍の九六式陸上輸送機 [Tina] 部隊によって輸送され、日本軍の海上輸送合計に対してカウントしないという点を除き、通常の地上ユニットと同様に作戦を行います。九六式陸上輸送機は、嘉義 [Kagi] 飛行場からのみ作戦を行うことができます。これは、ターン毎に1ユニットのみを運べます。

12.2 空挺部隊を降下させるため、輸送機を目標ヘクスへ移動させ、空対空又はAA射撃を実施します。九六式陸上輸送機が撃破されたら、空挺部隊も道連れになります。さもなければ、生き残っている空挺部隊ユニットを目標ヘクス内に置きます（それは、都市ヘクスであってはなりません）。

12.3 空挺部隊ユニットは通常の歩兵ユニットですが、連合軍ユニットの上部へ降下した場合は攻撃しなければならず、そのサイ振りに+1修正を増加させます。通常の戦闘後、敵対している部隊が同じヘクス内に留まると、空挺部隊は1ヘクス退却しなければなりません（これらが撃破されることになるコレヒドール [Corregidor] 上にいるのでない限り）。

12.4 通常の地上ユニットが空挺部隊と組み合わせて攻撃すると、+1サイの目修正は適用しません。

12.5 空挺部隊が荒地地形の敵ユニット上に着地したら、攻撃について追加の+2サイの目修正があります。

12.6 空挺部隊は、降下したターン中は移動できません。

12.7 選択：プレイヤー諸氏は、敵ユニットに隣接して着地していない空挺部隊を、1ヘクス移動させることが認められます。

13.0 補給 [SUPPLY]

補給下のユニットは、その戦闘有効性を維持できることになります。

13.1 ユニットが補給下であるためには、敵ユニットを通過しない補給線を、補給源までたどらなければなりません。

13.2 日本軍についての友軍補給源は、プレイの過程で占領した（すなわち、最後に進入した）いずれかの海岸ヘクス又は沿岸都市です。マニラ [Manila] とカヴィーテ [Cavite] は、コレヒドール [Corregidor] が陥落するまで補給源になれません。

13.3 連合軍の補給源は、カバナチュアン [Cabanatuan]、マニラ [Manila]、バターン [Bataan] 飛行場、ストッツェンブルク要塞 [Fort Stotsenburg] です。コレヒドール [Corregidor] は、そこに位置する全ての連合軍部隊を補給できます。ウイント要塞 [Fort Wint] は、要塞から防御特典を受けているユニットのみを補給できます。

13.4 正当な補給線をたどるため、ユニットは補給源（に加えていずれかの長さの道路）から5MPsを超えてはなりません。補給は、完全荒地ヘクスサイドを通過してたどることができません。

13.5 補給は、友軍戦闘フェイズの終了時に判定されます。非補給下のとき、非自動車化ユニットは1MFを失い、自動車化ユニットはその許容移動力の半分（端数切捨て）を失います。ユニットの攻撃値と防御値は、やはり半減します（攻撃値は端数を切捨て、防御値は端数を切り上げます）。

14.0 増援 [REINFORCEMENTS]

14.1 プレイヤー諸氏は、ゲームの進捗に連れて一定のユニットが到着し、他のユニットがプレイから取り去られる期間記録チャート (TRC) 上に注意してください。これに応じて、両陣営についてのユニットは、直ちにマップ上（又は台湾）に置かれ、又はプレイから取り去られます。

14.2 連合軍の地上ユニットは、TRC 上に特記された場所（又は複数の場所）に登場しなければなりません。到着の瞬間、これらの場所が日本軍によって支配されていたら、プレイに登場できません。ターン2に登場するB-17は、クラーク [Clark] 飛行場に置かれます。これは、ターン1中にミンダナオのデル・モンテ [Del Monte] 飛行場から飛来しました。ターン11のUS/フィリピン軍の増援は、マニラ [Manila] とマッキンリー要塞 [Fort McKinley] のどちらの位置にも、少なくとも1ユニットを伴って到着します。

14.3 日本軍の増援は台湾に登場し、通常にルソンへ輸送されなければなりません。これらは、台湾に「登場」する同じターンにルソンへ上陸できます。

14.4 日本軍は、第48自動車化師団とその他の陸上と航空ユニットを、プレイから取り去ることを要求されます。これらのユニットは、他の戦役、特にジャワ戦役で必要とされました。取り去られるユニットは、ルソン又は台湾のいずれかの位置から直接取り上げることができます。

14.4.1 日本軍プレイヤーは、指定されたユニットをプレイから取り去らない選択肢を持ちますが、もしもユニットが取り去られなければ、日本軍の勝利段階は自動的に1段階下降します。

例：戦略的勝利から作戦的勝利へ。（17.3を参照）

14.4.2.1 第48師団の損失は極めて厳しい状況となり得るため、第48師団を取り去る資格を持つため、少なくとも24スタッキング値が取り去られなければなりません。特定の砲兵ユニットは、次のターンの撤去のために残しておかなければなりません。これが不可能であると、合計24スタッキング値まで持っていくため、第16又は第21師団のどちらかから、十分な追加スタッキング・ポイントを取り去らなければなりません。

14.5 日本軍航空ユニットの撤去についての資格を満たすため、2つの九七式戦闘機 [Nate]、1つの九七式軽爆撃機 [Ann]、1つの九九式襲撃機 [Son]、1つの九八式直協機 [Ida] を除く全ての日本陸軍航空ユニットがターン11に取り去られます。ターン10に、1つの一式陸上攻撃機 [Betty] と1つの九六式陸上攻撃機 [Nell] を除く全ての海軍航空機をプレイから取り去らなければなりません。ターン7に、2つの九六式陸上攻撃機 [Nell] と3つの一式陸上攻撃機 [Betty] を除く全ての海軍航空機をプレイから取り去らなければなりません。日本軍プレイヤーがこれらの航空機を取り去らなければ、日本軍の勝利段階は各事例（陸軍と海軍）について1段階下降します（17.3を参照）。これは、14.4.2の影響に加えられます。

14.6 戦車第4聯隊は、ターン10に取り去られなければなりません。戦車第4聯隊の一部又は全てが撃破されていたら、その差をステップで戦車第7聯隊、搜索第16聯隊、騎兵第4聯隊から（この優先順位で）置き換えなければなりません。そのときに取り去らなければならないAT、AA、工兵ユニットは、可能であれば部隊「A」（又は「B」）から取り去られなければなりません。これらのユニットの不足は、そのタイプの他のユニットが存在しないのでない限り、第48師団から抽出することができません。重大な損害のためにこれが不可能な場合、無視します。

15.0 工兵 [ENGINEERS]

15.1 橋梁（道路が河川を越える場所）は、工兵ユニットによって爆破できます。ユニットは、橋梁ヘクスサイドで追加の1MFを消費しなければならず、橋梁爆破マーカーがそこに置かれます。敵ユニットが橋梁に隣接しているとそれを爆破できず、所有しているプレイヤーはその橋梁の爆破又は修理を望みません。

15.2 工兵ユニットのみが、橋梁を修理できます。これらは、橋梁を修理するためにその完全な許容移動力を消費しなければなりません。そのターンに橋梁を越えられるユニットはありません。工兵は、そのターン中に他の機能を実行できません。

15.3 工兵ユニットが、要塞化建造物を建設するために完全な移動フェイズを開始しているユニットと共にスタックすると、構築は完全な1ターンについて前進できます。このボーナスは、構築の最初のターンにのみ適用します。

15.4 日本軍の戦闘工兵ユニットは、都市又は要塞化建造物を攻撃している歩兵と共にスタックすると、サイの目を－1だけ修正できます。

15.5 工兵は、大河川の渡河コストを減少させることができます（渡河するためにユニットの完全許容移動力が要求されるを、そのユニットの許容移動力の半分のみまでに減少させます）。工兵ユニットは、支援の提供に使用する自身の四分の一MF毎に、それが有する同じ数のスタッキング・ポイントの渡河を支援できます。これは、5の移動値を持つ1SP工兵ユニットは、そのターン全体を消費すると、5SPsの渡河を支援できることを意味します。工兵ユニットは、その許容移動力の半分のコストで、自身の渡河を支援できます。

16.0 プレイの準備 [PREPARATION FOR PLAY]

誰がどちらの陣営をプレイするのかを決めます。

16.1 連合軍プレイヤーは、目隠しで5枚の戦闘序列チットの1枚を選択し、次いでそれを確認します。日本軍プレイヤーは、選択したチットの内容を伝えられます。

使用可能な連合軍部隊 [ALLIED FORCES AVAILABLE]

チット 部隊

- 1 史実
- 2 史実
- 3 史実
- 4 史実+ペンサコラ船団 (P)
- 5 史実+ペンサコラ船団+
ポーク・クーリッジ船団 (C)

16.2 連合軍プレイヤーは、最初に自軍部隊をセット・アップします。

16.2.1 アメリカ軍航空部隊は、以下のごとく配備されます。；

- ・2つのP-35をデル・カルメン [Del Carmen]。
- ・2つのP-40Eをニコルス [Nichols]。
- ・2つのP-40Eをイバ [Iba]。
- ・2つのP40Bと2つのP40Eをクラーク [Clark]。
- ・1つのP-26をバタンガス [Batangas]。
- ・1つのB-10とB-18を、いずれかの爆撃機飛行場へ配備できます。
- ・2つのB-17をクラーク [Clark]。B-17は、常にクラークから作戦しなければなりません。
- ・ABSUを望むように配置します。

16.2.2 チット#4又は#5が引かれたら、次いで連合軍プレイヤーは自軍の増援B-17をデル・モンテ [Del Monte] 飛行場（マップ外）に配備でき、それらはターン2に増援として登場します（14.0を参照）。船団からの追加のP-40E、A-24、ABSUは、ルソンの望むどこかに置かれなければなりません。ペンサコラとポーク・クーリッジのP-40は、16.2.2に従って到着します。

16.2.3 ターン1のプレイ開始前、日本軍プレイヤーはいずれか1つの特定飛行場にどの航空機があるのか尋ねることができ、連合軍プレイヤーは存在する航空機のクラスのみを明らかにしなければなりません（戦闘機、爆撃機、両方）。

10.2.4 連合国陸軍は、以下のごとく配備します。：

- ・第41PAをバタンガ [Batanga] 海岸から1ヘクス以内。
- ・第51PAをインファンタ [Infanta]、ラモン [Lamon]、ルセナ [Lucena] 海岸から1ヘクス以内。
- ・第91PAをカバナチュアン [Cabanatuan]。
- ・第31PAをイバ [Iba] 飛行場から4ヘクス以内。
- ・1個海兵大隊をウイント要塞 [Ft. Wint]（オロンガポ [Olongapo]）。
- ・2個海兵大隊と3個AA大隊（コレヒドール・ユニットを含みます）をコレヒドール [Corregidor]。
- ・第71PAと第26騎兵をキャンプ・オドネル [Camp O'Donnell]。
- ・第11PAの第3連隊をトゥゲガラオ [Tuguegarao]。
- ・第11PAの残り&第21PAをリングエン [Lingayen] 海岸。

- ・1個戦車大隊と2個AA大隊をクラーク [Clark]。
- ・PH師団からの3個砲兵大隊とトラック・ユニットは、ゲーム・ボード上のどこにでも置くことができます。
- ・部隊の備忘（PH師団と他の残り全ユニット）は、マニラ [Manila]、サン・フェルナンド [San Fernando]、マッキンリー要塞 [McKinley]、バターン [Bataan] 飛行場から2ヘクス以内に望むように置かれます。

16.2.5 ペンサコラ船団は、以下のユニットを供給します。：1つのP-40E、3つのB-17、3つのA-24、2つのトラック、第131の2つの砲兵ユニット、並びに第11、第21、第41、第51PAの1個連隊を向上させます。師団の最強ユニットを取り去り、それをペンサコラ船団ユニットと置き換えます。

16.2.6 ポーク・クーリッジ船団は、以下のユニットを供給します。：3つのP-40E、1つのB-17、3つの重砲兵中隊。

16.3 自由配備オプション [Free Deployment Option]

16.2で概説した史実セット・アップは、マニラ [Manila] とサン・フェルナンド [San Fernando] に配備された圧倒的多数の通常PH師団（「スカウト [Scout]」）を持ちます。プレイヤー諸氏には、連合軍プレイヤーの選択肢として自由配備を認めることを推奨します。

16.4 日本軍プレイヤーは、密かに7枚の戦闘序列チットの1枚を引きますが、選択されたチットの内容を連合軍プレイヤーに伝えません。

16.4.1 使用可能な日本軍部隊 [JAPANESE FORCES AVAILABLE]

チット 日本軍部隊

- 1、2、3 第16&第48師団、第65旅団をターン9、グループ「A」（史実）。
- 4 第16&第48師団、第65旅団をいつでも、グループ「A」。
- 5 第16&第48師団、第62聯隊基幹、グループ「A」。
- 6 第16、第4、第48師団、横須賀第1特別陸戦隊空挺大隊、グループ「A」。
- 7 第16、第4、第48師団、第62聯隊基幹、グループ「A」と「B」、海軍特別陸戦隊の両空挺大隊。

グループ「A」は、「B」とマークされていない全ての非師団ユニットから構成されます（16.4.3を参照）。第65旅団と第62聯隊基幹の両者は、砲兵と工兵ユニットを含みます。

16.4.2 日本軍の地上ユニットは、全てゲーム・ボード外で開始し、望むように海上輸送又は空挺強襲によって投入されます。航空ユニットは、以下のごとく開始しなければなりません。：

陸軍航空ユニット [ARMY AIR UNITS]

- ・2つの九七式戦闘機 [Nate] を恒春 [KOSHUN]。
- ・2つの九九式軽爆撃機 [Lily] と2つの九七式軽爆撃機 [Ann] を佳冬 [Kato]。
- ・1つの九七式重爆撃機 [Sally] と2つの九七式戦闘機 [Nate] を潮州 [CHOSHU]。
- ・1つの九九式襲撃機 [Sonia] と1つの九八式直協機 [Ida] を屏東 [Heito]。

海軍航空ユニット [NAVAL AIR UNITS]

- ・1つの九六式陸上輸送機 [Tina]（空挺部隊用）を嘉義 [KAGI]。
- ・2つの一式陸上攻撃機を台中 [TAICHU]。
- ・2つの九六式陸上攻撃機 [Nell] と2つの九七式戦闘機 [Nate]（訳注：零式艦上戦闘機 [Zekel] の誤りと思われます）を台南 [TAINAN]。
- ・3つの一式陸上攻撃機 [Betty] と3つの零式艦上戦闘機 [Zekel]、1つの九六式艦上戦闘機 [Claude] を高雄 [TAKAO]。

16.4.3 使用可能な日本軍部隊には、特記された師団と旅団ユニットにプラスしてグループ「A」を含みます。

グループ「A」は、以下から構成されます。：

- ・戦車第4聯隊と戦車第7聯隊。

- ・工兵第 23、第 3 聯隊、独立第 3 中隊、第 21 聯隊。
- ・第 14 軍 HQ
- ・野戦重砲兵 (FA) 第 1 (3 ユニット)、第 8 (2 ユニット)、独立 (Ind) 第 9 聯隊、山岳砲兵第 3 & 第 15 聯隊。
- ・高射砲 (AA) 第 40/45、第 47/48、第 30/31 大隊。
- ・速射砲 (AT) 第 3/8、& 第 9/10。

グループ「B」は、以下から構成されます。:

- ・重砲兵 (HA) 第 1、独立重砲兵 (HA Ind) 第 2、独立 (Ind) 砲兵第 14 大隊。
- ・速射砲第 3 & 第 20。
- ・砲兵第 21 大隊 (山岳砲兵第 21 中隊と混同しないでください。第 62/21 の一部です)。
- ・グループ「B」のユニットは、カウンターの裏面に「B」がマークされています。

16.4.4 日本軍の使用可能輸送量 [Japanese Transport Availability]

チット	輸送ポイント (4.4.2 を参照)	戦 略	作 戦
1、2、3	115		25
4	120		30
5	75		25
6	110		35
7	130		40

17.0 勝利条件 [VICTORY CONDITIONS]

勝利は、使用可能な部隊について引かれたチットに依存して、いくつかの段階になり得ます。日本軍プレイヤーは引いたセット・アップ・チットを明らかにしないため、日本軍のみが勝利条件を承知しています。

17.1 勝利条件は、引いたチットの組合せによって判定されます。勝利条件は、下表で判定されます。:

連合軍部隊 [ALLIED FORCES]		1	2	3	4	5
日本軍部隊	1	C	C	C	B	A
	2	C	C	C	B	A
	3	C	C	C	B	A
	4	C	C	C	B	A
	5	C	B	B	A	A
	6	D	C	D	C	B
	7	D	D	D	C	C

17.2 日本軍戦略的勝利を獲得するため、日本軍プレイヤーは上のマトリクス内に書かれた文字に相当する勝利を達成しなければなりません。例えば、連合軍のチット#5 と日本軍のチット#2 を交差照合すると「A」文字が書かれ、戦略的勝利はターン 13 にマニラ [Manila] を占領して確保していることになります (詳細については、17.3 を参照)。後続する各文字は、より高い難易度の目標をあらわします。「D」が戦略的勝利であると (例えば、連合軍チット#1 と日本軍チット#6 を交差照合)、作戦的勝利は「C」文字であらわされた条件を満たすことで達成されることになり、「B」文字の条件を満たすことで日本軍は戦術的勝利を達成することになります。戦術的勝利未達については、連合軍の勝利となります。日本軍の戦術的勝利は、連合軍プレイヤーについては士氣的勝利と見なされます。

17.3 勝利段階 [VICTORY LEVELS]

- 日本軍は、ターン 13 にマニラ [Manila] 又はコレヒドール [Corregidor] を確保しなければなりません。
- マニラ [Manila] 又はコレヒドール [Corregidor] を占領しなければならず、連合軍プレイヤーを 60 攻撃値以下に減少させなければなりません。
- マニラ [Manila] とコレヒドール [Corregidor] を占領しなければならず、連合軍プレイヤーを 60 攻撃値以下に減少させなければ

なりません。

- マニラ [Manila] とコレヒドール [Corregidor] を占領しなければならず、連合軍プレイヤーを 20 攻撃値以下に減少させなければなりません。

注釈: 「A」が引かれたら、日本軍は戦略的勝利によってのみ勝利でき、さもなければゲームに敗北します (16.4、16.5 によって修正されるか、又はコレヒドールの非無力化は例外)。「B」が引かれたら、日本軍について2段階のみの勝利となります。「D」が引かれ、「A」段階の勝利のみが達成されたら、それは連合軍の勝利です!

17.4 勝利は、常にターン 13 の終了時に判定されます。

17.5 主強襲シナリオ [THE MAIN ASSAULT SCENARIO]

17.5.1 連合軍プレイヤーは、第 11 PA 第 13 連隊と ABSU ユニットを除き、チット#1 でセット・アップします。ABSU に由来する臨時ユニットは、通常の増援として又はターン 5 (プレイの最初のターン) に到着できます。

17.5.2 日本軍プレイヤーがチット#1 を引いていたら、25 スタッキング値をリンガエン [Lingayen] の最北端ヘクスとバーラー [Baylor] 湾海岸との間に引かれたラインの北と東に置くことができます。ユニットは、沿岸又は山岳ヘクスのどちらかの道路の上に置かれなければなりません。航空ユニットから、1つの零式艦上戦闘機ユニットが取り去られます。航空ユニットと ABSU は、望むように4つの北方飛行場とバタン [Bataan] 島に配備できます。航空ユニットは、プレイの最初のターンにジョン・ヘイズ [John Hayes] 飛行場へ移送できます。日本軍プレイヤーは、すでに破壊したコレヒドール砲台の数を判定するため、サイを1つ振って2で割り端数を切り捨てます。カヴィーテ [Cavite] への爆撃は、成功しています。

17.5.3 開始前フェイズ [Prestart Phase]:

- 連合軍プレイヤーは、自軍潜水艦を配置し、自軍予備を指定します。
- 日本軍プレイヤーは、自軍の強襲海岸を選択します。
- 全ての非予備連合軍ユニットは、その MF の半分を消費できます。蹂躞又はその他の戦闘はできません。
- ターン 5 を開始します。勝利条件は通常です。

18.0 選択ルール [OPTIONAL RULES]

18.1 戦略輸送可用性 [STRATEGIC TRANSPORT AVAILABILITY]

サイを2つ振って加える:

サイの目:	2、3	4、5	6~9	10~12
到着ターン:	3&4	4&5	5&6	6&7

この秘密のサイ振りは、連合軍最高司令部が主強襲の到着時期に関して不確かだったことのシミュレイトを意図します。

18.2 「現存する最も偉大なアメリカ軍の将軍」

[THE GREATEST AMERICAN GENERAL ALIVE]

USA FFE 軍 HQ が捕獲又は撃破されたら、日本軍はプロパガンダの勝利で勝ちます。たとえそうでなかったとしても、彼らはゲームに勝利したと宣言できます。

18.3 勝利ポイント表 [VICTORY POINT TABLE]

勝利条件 [VICTORY CONDITIONS] (日本軍プレイヤーのみが、これらのポイントを受け取ることができます。):

- +1 VP マニラ [Manila] をターン 13 に確保。
- +1 VP バターン [Bataan] 飛行場をターン 13 に確保。
- +1 VP コレヒドール [Corregidor] を無力化 (沿岸砲台が残っていない)。
- +1 VP ターン 13 にコレヒドール [Corregidor] を確保。
- +1 VP 連合国陸軍を 60 攻撃値未満に減少させる。
- +1 VP 連合国陸軍を 20 攻撃値未満に減少させる。
- +1 VP 連合国陸軍がペンサコラ船団を受け取った (注釈を参照)。

- +1 VP 連合国陸軍がポーク・クーリッジ船団を受け取った（注釈を参照）。
- 1 VP ターン5の前にビコル [Bicol] 半島飛行場を確保していない。
- 1 VP 要求されたときに、十分な航空機が撤退しなかった（事例毎に）。
- 1 VP 要求されたときに、十分なユニットが撤退しなかった（事例毎に）。
- 1 VP 要求されたときに、第48師団が撤退しなかった（追加損失）。
- 1 VP 日本軍の部隊チット#1、2、3が引かれた。
- 2 VP 日本軍の部隊チット#4が引かれた。
- 3 VP 日本軍の部隊チット#6が引かれた。
- 4 VP 日本軍の部隊チット#7が引かれた。

注釈：これらのポイントは、クラーク [Clark] 飛行場が日本軍によって支配され、沿岸ヘクスから補給下である場合にのみ受け取られます。

勝利表 [VICTORY TABLE]

VP	勝利段階
3以上	日本軍戦略的勝利
2	日本軍作戦的勝利
1	日本軍戦術的勝利
0以下	連合軍戦略的勝利

19.0 ソリテア・ルール [SOLOITAIRE RULES]

19.0 このゲーム自体は、多数の隠匿ユニットのためソリテア・プレイに適していません。ただし、このルールは、それを試みることを望むプレイヤー諸氏のために含められました。これは、日本軍部隊を指揮する活性プレイヤーのためにデザインされています。

9.1 セット・アップ中、フィリピン軍ユニットを1ステップ・ユニットの面（ゲーム・カウンター裏の空白）で置きます。5枚のHQマーカーを脇に置き、表面を向けます。HQカウンターは、他の全ての連合軍ユニットと共に通常に置かれます。脇に置かれたフィリピン軍ユニットは、ここで日本軍プレイヤーによって2つのアプローチで表を伏せて置かれます。

19.11 最初のシステムは、各師団の他の2ユニットを、その師団の表面を向けたユニットの隣に置くことです。

例：フィリピン軍第14師団第41連隊が、表面を向けてバタンガ [Batanga] 海岸にあります。プレイヤーは、バタンガ海岸に第42と第43連隊を無作為に置きます。

19.12 追加の不確実性を導入するため、プレイヤーは要求された各サイトに一定数のユニットを無作為に置くことができます（通常は、表面を向けた師団について2ユニットが要求されます。—ここではPHユニットを除きます）。これは、師団同一性の分散を招きますが、不確実性の要素が勝ります。

19.13 隠匿ユニットを明らかにして表に返すためには、日本軍ユニットが隣に移動するか又は裏返しユニットを攻撃しなければなりません。後者の状況は、侵攻で発生することになります。日本軍ユニットが隠匿ユニットの隣に移動したら、全ての移動が完了した後には返されますが、戦闘フェイズに攻撃され得ます。

19.14 連合軍の移動フェイズ中に隠匿ユニットが移動すると、表面に返されて適宜移動させます。

19.2 連合軍の航空ユニットは、下表によって扱われます。

19.21 爆撃任務は、最初に検討されることになります。各飛行場の爆撃ユニットは、一体で行動します。下表で各飛行場グループについてサイを1つ振ります。

サイの目	攻撃の任務
1	橋梁
2	飛行場
3	飛行場
4	最寄りの敵陸上ユニット
5	最強の敵陸上ユニット
6	最強の敵陸上ユニット

19.211 適用可能な目標がなければ、次に高いナンバーへ移行します。

例：「1」を振って近くに爆撃するための橋梁（又は理論上の橋梁）がなければ、「2」に移行して日本軍の飛行場を攻撃します。

19.212 航続範囲内に複数の目標があり、好目標であるかどうか明らかでない場合、無作為のサイ振りを行います。

19.22 戦闘機は、同様の方法で扱われます。各飛行場からの戦闘機は、通常は一緒に行動します。長距離で行動している他の戦闘機（たち）から外される短距離の戦闘機があると、下表で個別にサイを振ります。

19.221 これらは、下表で個別に振ることになります。：

サイの目	実行する任務
1	護衛機として行動する
2	護衛機として行動する
3	機銃掃射
4	妨害
5	CAP
6	CAP

19.222 上記のごとく、適用可能な任務がなければ、19.211に従って次のサイの目に下降します。

19.3 日本軍ユニットが活性飛行場から5ヘクス以内に到達したら、標準ルールに従って新たな位置へ移動させなければなりません。問題の飛行場と、そこから12ヘクス以内の日本軍ユニットとの間に連合軍陸上ユニットが存在しなければ、任務は再配備になります。

19.4 要塞化建造物の建設。このルールは、連合軍プレイヤーに義務付けられるものです！ マニラ [Manila]、クラーク [Clark]、オロンガポ [Olongapo] と／又はバターン [Bataan] から3ヘクス以内で、この任務を実行するために弱体なフィリピン軍ユニットを割当てます。

19.5 11.1と11.2に従って、プレイ開始の前に潜水艦が割当てられます。ソリテア・プレイでは、これは異なる扱いです。いずれかの日本軍侵攻中、それが宣言されたら直ちに、下の表でサイを振ります。：

潜水艦攻撃 [Submarine Attack]

サイの目	潜水艦が存在するか？
1	Yes
2	No
3	No
4	No
5	No
6	No

蓄積する2つのサイの目修正があります。:

- + 1 侵攻がリングエン [Lingayen] 湾であるとサイの目に。
- 1 侵攻がターン2以後であるとサイの目に。この修正は、11.3に従ってカヴィーテ [Cavite] が破壊されたら失われます。

19.6 日本軍プレイヤーが活性プレイヤーであるため、10.2.3 を履行することは困難ですが以下を推奨します。コレヒドール砲台状態上に、1~24 番を無作為な順番で並べます。次いで、各命中について、単に次の番号を消します。例えば、#1 で開始し、次の命中で#2 へ進む等です。

19.7 プレイ中に以下の4つの出来事の1つが発生したら、全ての連合軍ユニットはバターン [Bataan] 半島への移動を試みなければなりません。:

- 1) 日本軍ユニット (空挺部隊は不可) がマニラ [Manila] 又はニールセン [Nielsen] 飛行場に進入したら。
- 2) 日本軍ユニット (空挺部隊は不可) がクラーク [Clark] 飛行場に進入したら。
- 3) 日本軍ユニット (空挺部隊は不可) がアララト [Ararat] 山から3ヘクス以内にあると。
- 4) 日本軍ユニット (空挺部隊は不可) がオロンガポ [Olongapo] から2ヘクス以内にあると。

公式 ERRATA :

MacArthur : The Road to Bataan

2.3.3のユニットIDにいくつかの誤りが散見されます。:

唯一の戦闘工兵ユニットは日本軍第48師団の工兵ユニットで、異なるタイプ・シンボルを持ちます。最初に対戦車(AT)ユニットとしてマークされたユニット・タイプは、実際は自動車化砲兵のシンボルで、アメリカ軍第1&第2臨時大隊内の軽装甲M3対戦車自走砲です。

ブレン・キャリアのシンボルは、日本軍第48師団と第16師団の捜索ユニット「R」です。ブレン・キャリアのシンボルはアメリカ軍にマッチしませんが、ゲーム・カウンター上にBrenの文字があります。

2.3.3の二番目の対戦車ユニット・シンボルの表現は正確です。ゲーム・ユニットは、誤ったシンボルを持ってしまいました。以下の日本軍ユニット(のみ)は、ゲームでは対戦車(速射砲)ユニットです。: 第20、第38、第910、第13、第23AT。

潜水艦攻撃 [SUBMARINE ATTACKS]

(11.0を参照)

サイの目	結果
2	潜水艦が沈没
3-10	はずれ、不発
11	1ステップと輸送船が沈没
12	2ステップと輸送船が沈没
13	3ステップと輸送船が沈没
14	4ステップと輸送船が沈没
15	5ステップと輸送船が沈没

+ 3 選択ルールを使用していたら

緊急発進表 [SCRAMBLE TABLE]

サイの目	結果
1~3	全て緊急発進
4	戦闘機緊急発進、爆撃機不可
5	戦闘機(のみ)緊急発進し、CAPで飛行しなければならない。
6	緊急発進ユニットなし。

+ 2 ターン1の日本軍フェイズ、あるいは嘉義 [Kagi] 又は台中 [Taichu] 以外の台湾への攻撃。

連合軍潜水艦の割当 [ALLIED SUB LOCATIONS]

ターン	Stick Ray	Sculpin	S-38	S-39	Shark
1					
2、3					
4、5					
6、7					
8、9					
10、11					
12、13					

戦闘表 [COMBAT TABLES]

コレヒドール砲爆撃表 [CORREGIDOR BOMBARDMENT TABLE]

数値 (個別ユニット)

サイの目	1	2	3	4	7	8	10	12
2	D	E	E	E	3 E	4 E	4 E	5 E
3	D	D	D	E	2 E	3 E	3 E	4 E
4		D	D	2 D	E	2 E	3 E	3 E
5			D	D	E	E	2 E	3 E
6				D	2 D	E	2 E	2 E
7					D	2 D	E	2 E
8					D	D	E	E
9						D	2 D	E
10							D	2 D
11								D
12								

+1 高高度を飛行中

機銃掃射表 [STRAFING TABLE]

サイの目	結果
1~2	撃墜される
3~9	効果なし
10、11	D
12、13	E
14~16	2 E

- 1 AAが存在すると。
- + 2 1 本軍フェイズ。
- + 2 対飛行場
(又は は、Eの代わりにD)

空対空戦闘表 [AIR TO AIR COMBAT TABLE]

戦闘差	サイの目			
	E (除去)		A (帰還)	
サイの目	色付き	白	色付き	白
-5			1	2
-4	1	1	1	4
-3	1	2	1	6
-2	1	3	2	2
-1	1	6	2	6
0	2	4	4	2
1	3	3	4	5
2	4	2	5	5
3	4	6	6	2
4	5	3	6	4
5	5	5	6	5

爆撃表 [BOMBING TABLE]

数値

サイの目	1	2	3	4	5	6
0	E	2 E	2 E	2 E	2 E	2 E
1	E	E	E	2 E	2 E	2 E
2	D	E	E	E	E	2 E
3	D	D	D	E	E	E
4		D	D	2 D	2 D	2 D
5			D	D	D	2 D
6				D	D	D
7					D	D
8~11						
12	爆撃機は撃墜される					

- 2 飛行場を攻撃しているとき。

AA表 [AA TABLE] (8.7を参照)

サイの目	結果
1~8	はずれ
9	A
10	2 A
11	E
12	2 E

- 1 ターン1に、連合軍 AA 20+SP は、急降下爆撃又は機銃掃射であればこの表を使用できる。

急降下爆撃表 [DIVE BOMBING TABLE]

サイの目	結果
1~2	撃墜される
3~8	効果なし
9、10	D
11、12	E
13、14	2 E
15、16	3 E

- 1 AAが存在すると。
- + 爆撃値。
- + 1 輸送船に対して。
- + 2 飛行場に対して

[LUZON AIRFIELD]

F：戦闘機のみ
B：両航空機クラス

[CORREGIDOR BATTERY CONDITION]

* 割当てられる数字は、24 以上 26 以下でなければならない。
 **これらの砲台は、局地上陸強襲に対して防御できない (4.5)。

日本軍待機ボックス／台湾飛行場チャート [JAPANESE HOLDING BOXES / FORMOSA AIRFIELD CHART]

第 14 軍	第 48 師団	第 16 師団								
第 4 師団	第 65 旅団	<table><tr><td> 10-7-14</td><td> 3-2-14</td><td> 3-2-14</td><td> 3-2-14</td></tr><tr><td> 13-7-13</td><td> 3-2-13</td><td> 3-2-13</td><td> 3-2-13</td></tr></table>	 10-7-14	 3-2-14	 3-2-14	 3-2-14	 13-7-13	 3-2-13	 3-2-13	 3-2-13
 10-7-14	 3-2-14	 3-2-14	 3-2-14							
 13-7-13	 3-2-13	 3-2-13	 3-2-13							

Heito	33	Chosu	33	Kato	30	Koshun	26	Taichu*	42	Kagi*	39
B Sonia	F	B Sally	B Nate	B Lily	B Ann	F Nate	F	B Betty	F	B Tina	F
B Mary	F	B	B Nate	B Lily	B Ann	F Nate	F	B Betty			
						F	F				

Tainan	36	Takao	32	Bataan	18
B Nell	F Zeke	B Betty	F Zeke	F	F
B Nell	F Zeke	B Betty	F Zeke		
F	F Zeke	B Betty	F Zeke		
			F Claude		

F：戦闘機のみ

B：両航空機クラス

*緊急発進表上の+2サイの目修正を適用しない。

ターン 7：1つの九六式襲撃機 [Sonia]、1つの九七式軽爆撃機 [Ann]、2つの九八式軽爆撃機 [Mary]、2つの九七式戦闘機 [Nate]、2つの九六式陸上攻撃機 [Nell]、2つの一式陸上攻撃機 [Betty] のみが留まる。

ターン 11：1つの九六式陸上攻撃機 [Nell]、1つの一式陸上攻撃機 [Betty] のみが留まる。

MacArthur
The Road to Bataan
Dec 1941-Jan 1942

日本軍航空機コード・ネーム一覧表

陸軍：Nate=九七式戦闘機、Sally=九七式重爆撃機、Ann=九七式軽爆撃機、Mary=九八式軽爆撃機、Lily=九九式軽爆撃機、Sonia=九六式襲撃機、Ida=九八式直協機。

海軍：Claude=九六式艦上戦闘機、Zeke=零式艦上戦闘機、Nell=九六式陸上攻撃機、Betty=一式陸上攻撃機、Tina=九六式陸上輸送機。

連合軍盤外待機ボックス [ALLIED OFF-BOARD HOLDING BOXES]

USAFFE (マッカーサー)	第Ⅰ軍団 (ウェインライト)	第Ⅱ軍団 (パーカー)
PH 師団 (the Scouts)	第1 PA 師団	第2 PA 師団

10-13-16 194 ** 3	10-13-16 192 ** 3
3-4-16 A 192 * 1	3-4-16 A 192 * 1
3-4-16 194 * 1	3-4-16 C 192 * 1
3-4-16 D 194 * 1	3-4-16 D 192 * 1
10-(3)-13 2PR 3	10-(3)-13 1PR 3
3-(1)-13 1	3-(1)-13 1
3-(1)-13 1	3-(1)-13 1
3-(1)-13 1	3-(1)-13 1

日本軍輸送船 (戦略=16.4)

使用可能	使用済	沈没	帰還	ターン
				1
				2
				3
				4
				5
				6
				7
				8
				9
				10
				11
				12
				13

連合軍のセット・アップ

- 11/11、12/11、PA : リンガエン [Lingayen] 海岸
 13/11 PA : トゥゲ [Tugue]
 21 PA : リンガエン [Lingayen] 海岸
 31 PA : イバ [Iba] + 4 ヘクス
 41 PA : バタンガス [Batangas] 海岸 + 1 ヘクス
 51 PA : インファンタ [Infanta]、ラモン [Lamon]、
 ルセナ [Lucena] 海岸
 71 PA : キャンプ・オドネル [Camp O'Donnell]
 91 PA : カバナチュアン [Cabanatuan]

MacArthur
 The Road to Bataan
 Dec 1941-Jan 1942

地形効果チャート [TERRAIN EFFECTS CHART]

地形	移動ポイント・コスト		戦闘の影響
	(6 又は 8+ MF)	(4, 5, 7 MF)	
平地 [Clear] 	1	1	—
荒地 [Rough] 	2	2	+1 DM
都市 [City] 	1	1	+1 DM
マニラ [Manila] 	1	1	+3 DM
要塞化建造物 [Fortifications] 	—	—	+2 DM
湿地 [Swamp] 	P (P)	全 [騎兵 P]	防御値2倍  タイプは攻撃できない。
大河川 [Major River] 	全 (P)	全	全攻撃ユニットが河川の対岸にあると+2 DM。  タイプを除く全ユニットは、半分の戦力で越えて攻撃する。
小河川 [Minor River] 	+1	+1-0	全攻撃ユニットが河川の対岸にあると +1 DM。
荒地へクスサイド [Rough Hexside] 	P (P)	+1	全攻撃がこれらのヘクスサイドを越えると+1 DM。
道路 [Road] (4.2を参照) 	1/2	1	他の地形を適用する。
戦略移動 [Strategic Movement] 	1/4	1/2	戦闘は認められない (4.3を参照)。
上陸強襲 [Ambitious Assault] 	4.5と4.6を参照。		+2 DM、  タイプは、攻撃できない。
自動的勝利 [Automatic Victory] 	+1	+1	7.4を参照

注釈:

P=禁止

DM=サイの目修正

カッコ付のコストは、補給のため。

ターン記録チャート [TURN RECORD CHART]

Turn	Date	
1	8-10 DEC '41	
2	11-13 DEC '41	 3-7-76 C
3	14-16 DEC '41	
4	17-19 DEC '41	
5	20-22 DEC '41	 0-0-7  6-12-5  6-12-5 K 又は B (プレイヤーの選択)
6	23-25 DEC '41	
7	26-28 DEC '41	 0-1-5 M
8	29-31 DEC '41	 1-1-12 M
9	1-3 JAN '42	 0-(1)-5  7-8-5  7-8-5  7-8-5  2-(1)-6  1-1-5 上陸可
10	4-6 JAN '42	 10-7-14  0-4-12  0-4-12  0-(4)-6  0-(3)-6  0-(2)-4 日本軍の撤退
11	7-9 JAN '42	 0-0-7  6-12-5  6-12-5  6-12-5 海軍航空の撤退 1つの九六陸攻と1つの一式陸攻が留まる。
12	10-12 JAN '42	 5-(4)-10  5-(4)-10
13	8-10 DEC '41	

マニラ [Manila] とマッキンリー要塞 [Fort McKinley] のどちらの位置にも、少なくとも1ユニットを伴って到着する。

第48師団の撤退
ターン12になるまで、2  が留まる。最低24SPが取り去られる。

陸軍航空の撤退
2つの九七戦闘爆撃機、2つの九七式軽爆撃機、1つの九八式直協機、1つの九九式戦闘爆撃機が留まる。

[COMBAT RESULTS TABLE]

戦鬪比

サイの目	1-4	1-3	1-2	1-1.5	1-1	1.5-1	2-1	2.5-1	3-1	4-1	5-1	サイの目
2	1 1	1 1	1 1D	1 1D	— 1DR	— 1DRG	— 2DRT	— 2DR	— 2DR	— 3DRTG	— 4DRTG	2
3	1D 1	1 1	1 1	1 1D	1 1D	— 1DR	— 1DRG	— 2DRT	— 2DRG	— 3DR	— 3DRT	3
4	1D 1	1 1	1 1	1 1	1 1D	1 1D	— 1DR	— 1DR	— 2DR	— 2DRG	— 3DRG	4
5	1DR —	1D 1	1 1	1G 1	1 1	1 1D	— 1DRT	— 1DRG	— 1DRTG	— 2DRG	— 3DRG	5
6	2DR —	1D 1	1 1	1 1G	1G 1	1 1	1 1D	1 1DRT	— 1DRT	— 2DRT	— 2DRTG	6
7	2DRT —	1DRT —	1D 1	1 1	1 1G	1G 1	1 1	1 1D	1 1DR	— 1DRT	— 2DRT	7
8	2DRG —	2DR —	1DT 1	1D 1	1 1	1 1G	1 1	1 1	1 1D	— 1DR	— 2DR	8
9	3DRT —	2DR —	1DR —	1DT 1	1D 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1DR	— 1DR	9
10	3DRG —	2DRG —	2DR —	1DR —	1D 1	1D 1	1 1	1 1	1 1	1 1D	— 1DR	10
11	3DRTG —	3DRT —	2DRG —	2DR —	1DR —	1DT 1	1D 1	1 1	1 1	1 1	1 1DR	11
12	4DRTG —	3DRG —	2DRG —	2DRTG —	2DR —	1DR 1	1D 1	1D 1	1 1	1 1	1 1D	12

記号

#=参加した5ステップ毎に失われるステップ。

D=スタックは士気阻喪状態（対都市）。

R=スタックは退却する。

T=戦車ユニット損失。

G=砲兵ユニット損失。



サイの目修正	防御	攻撃
*ユニット	+1	-1
**ユニット	+2	-2
 +  +  +  +  +  +  諸兵科連合効果	+1	-1
4+サイドから攻撃	0	-2
4+サイドに敵がいる／と共に攻撃	+3	0

攻撃側の結果は各サイの目の最初のラインで、防御側は二番目のライン。12 を超えるサイの目は 12 として扱い、2 未満のサイの目は 2 として扱う。5 対 1 を超える比は 5 対 1 のコラムを使用し、1 対 4 を下回る比は 1 対 4 のコラムを使用する。

この日本語ルール訳は、MacArthur: The Road to Bataan Errata
March 10, 2019 (v1.1) を反映してあります (青文字部分)

「マッカーサー バターンへの道 1941 年 12 月～1942 年 1 月」
(翻訳：伊集院 小門 2021.5.21④)