

1.0 ゲームにおける約束事項

2.0 マップ

3.0 コントロール

4.0 政治ターン

5.0 軍事ターンの概要

6.0 軍事ターンのプレイ手順

7.0 特殊作戦部隊 (SOF)

8.0 プレイの例

9.0 シナリオ

# South China Sea

**South China Sea (SCS)** は、同地域において近い将来に予測されている競合と紛争を扱ったものだ。ゲームでは、5 人までのプレイヤーが中華人民共和国 (PRC)、米国 (USA)、マレーシア、フィリピン、ベトナムをそれぞれ担当する。プレイヤーはカードの使用とマップ上におけるコマの移動を組み合わせることで、激しい紛争を内包したゲームにおいて、政治的または軍事的利益を確保すべく努力することとなる。

## 1.0 ゲームにおける約束事項

**プレイヤー:** SCS は 5 人までのプレイヤーまたはチームによりプレイできる。ただし 5 人より少なくともプレイは可能だ。5 人の場合は、それぞれが 1 つの国家を担当する。2 人の場合は 1 人が PRC とマレーシアを担当し、もう 1 人が USA とベトナムを担当する。またフィリピンは奇数ターンに USA が担当し、偶数ターンに PRC が担当する。3 人の場合は 2 人と同じ組み合わせを利用するが、フィリピンを 3 番目のプレイヤーが担当する。

**グローバル勢力と地域勢力:** SCS においては、PRC と USA がグローバル勢力となり、マレーシアとフィリピン、ベトナムが地域勢力となる。

**陣営:** SCS には 2 つの陣営、場合によっては 3 つの陣営が存在する。1 つは PRC、ならびにそれと同盟を結ぶすべての地域勢力。2 つ目は USA、ならびにそれと同盟を結ぶすべての地域勢力。3 つ目は PRC と USA のいずれとも同盟を結んでいない中立の地域勢力となる。

**シナリオ:** SCS をプレイするにあたり、最初にターン数と勝利条件、戦闘序列を規定し、物語性を提供するシナリオを選択しなければならない。プレイにあたってはシナリオの指示に従うこと。

**ターン:** SCS はターンにより進行される。ターンには政治ターンと軍事ターンの 2 種類がある。政治ターンは、それぞれが数週間 (3~7) における国際政治活動とその影響を表している。軍事ターンは、それぞれが数時間における軍事作戦を表している。ターントラック上にターンマーカーを配置し、現在のターンを表示すること。

**プレイ順序:** 国家が順番に行動を実施する必要がある場合、PRC、USA、マレーシア、ベトナム、フィリピンの順番

(PUMVP) で行うこと。

**カード:** 政治ターンでは、プレイヤーはカードを使用してゲームを進行させる。それぞれのカードは、一連の政治アクションを表している。

**ユニットとステップ:** 四角形のコマはおよそ 1 個大隊の陸上部隊か、数隻の艦艇、24 機の航空機を表している。ユニットの構成要素、またはフラグメントは「ステップ」と呼ばれる。ほとんどのユニットは 2 ステップを有しているが、一部は 5 ステップを有している。

**ダイス:** 「複数のダイスを振る」、または「2d6」と指示された場合は 6 面体ダイスを 2 つ振り、通常は出目を合計する。「ダイスを 1 つ振る」または「1d6」と指示された場合は、6 面体ダイスを 1 つ振り、出目を適用する。

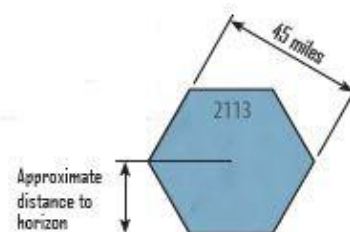
**端数:** 端数が出た場合は計算終了時点までそのままにしておき、コマの移動や他のダイスロールを行う前に四捨五入する。たとえば 5 を半分にすると 2.5 になるが、これはアクション実施時 (アクションの実施前ではない) に四捨五入され 3 となる。

**射程:** ゲームにおいて、射程は常にヘクス数により表現される。このとき、元のヘクスより目標ヘクスまでのヘクス数を直線で計算すること (元のヘクスは含まれない)。

## 2.0 マップ

### 2.1

マップのヘクス幅は 45 海里となっている。海上を航行する艦船から水平線までの距離は、ヘクス中央からヘクスの辺までの距離におおよそ等しい。

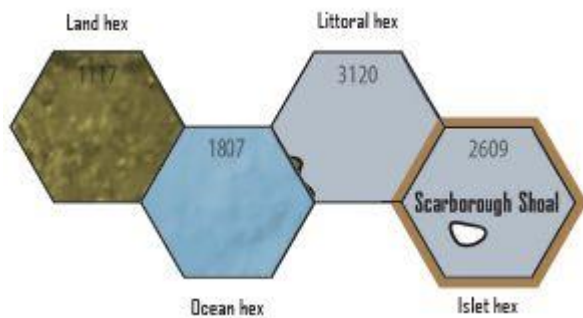


### 2.2

マップは海上、陸上、沿岸、島嶼の 4 種類のヘクスより構成されている。海上ヘクスには水面のみ存在し、ライトブルーで表されている。陸上ヘクスには陸地のみ存在し、緑色で表されている。沿岸ヘクスは水面と陸地の双方より構

## South China Sea

成され、ライトグレーの背景を有している。島嶼はスカボロー礁、スプラトリー諸島、西沙諸島から成り、茶色の線で囲まれている。これらは沿岸ヘクスと同様だが、陸上ユニットの移動 [2.3、6.51]、コントロール [3.3]、スタック [5.34] に関して制約がある。



**2.21 「海岸」 (coast)** という概念は、国家の本土（緑色）の沿岸ヘクスにのみ適用され、これらが領有を主張する島嶼には及ばない。

**2.22** 西沙諸島やスプラトリー諸島のような島嶼の領有は、以下のように色分けして記載されている。

赤色＝PRC

茶色＝マレーシア

灰色＝ベトナム

緑色＝フィリピン

青色＝台湾



**2.23 国境:** 陸上における白色の線は、国境を表している。海上における茶色の線は、西沙諸島やスプラトリー諸島、スカボロー礁における紛争中の島嶼を表している。なお、南シナ海周辺には青色の「九段線」が記載されており、排他的経済水域（EEZ）が青色の破線で示されている。

**2.24 本国:** 国家の本土における陸上／沿岸ヘクスは「本国」ヘクスとなる。本土は白色の国境線で囲まれた緑色の陸上エリアであり、その国家が領有する島嶼は含まれない。

### 2.3

一部のヘクスサイドは、特定のユニットにとって通行不能となっている。陸上ユニットは、航空または海上ユニットの輸送支援なしに海上ヘクスサイドまたは島嶼ヘクスサイドを通過できない。また海上ユニットは陸上ヘクスサイ

ドを通過できない。

**2.31** 海上ユニットが複数の海岸線を有する島嶼、半島、またはその他の地形に沿って移動する場合、海上ユニットがどの海岸線を移動するのか明示しなければならない。また移動にあたっては、同じ海岸線に留まらなければならない。言い換えるならば、前述のルールにより海上ユニットがその両側に海岸線を有する「長細い島嶼」を、横断することはできないということだ。

**2.32 上記の例:** 2416 (Itu Abu) より 2417 (Gaven, Huges, Johnson Reefs) の島嶼は茶色の線で囲まれているエリアであることから分かるように、両者間にあるヘクスサイドは島嶼ヘクスサイドとなる。そのため、陸上ユニットが航空または海上輸送支援なしに移動することはできない。同じ制約は、島嶼部分の白色の地形（これらは必ずしも陸地による接続を意味しない）があることに関わらず、島嶼ヘクスサイドを示す茶色の線で囲まれているため、ヘクス 1822 (Vanguard Bank) から 1922 への陸上移動にも適用される。海上ユニットは陸上ユニットと同様にヘクス 2917 と 3016 のパラワン島の間を移動できるが、島のどちらの面を移動しているのか明確にしなければならない（イラスト参照）。陸上ユニットも海上ユニットも 1616 より 1617 (Cam Ranh) に移動できるが、海洋ヘクスサイドであることから陸上ユニットは 1618 より 1519 に移動できない。なお海上ユニットはこのヘクスサイドを通過できる。



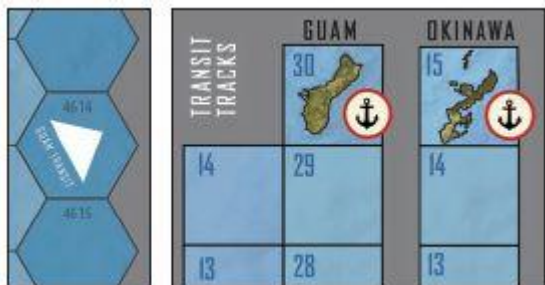
**2.33** マップ北端に沿って配置されている、不完全な陸上／海洋ヘクスはプレイ対象となる（たとえば 2301 または 2501）。ただし、灰色の半分の大きさのヘクスはプレイ対

## South China Sea

象外であり、これらに進入できない。(訳注: 本項は実際のマップと説明が合致していないため修正待ち)

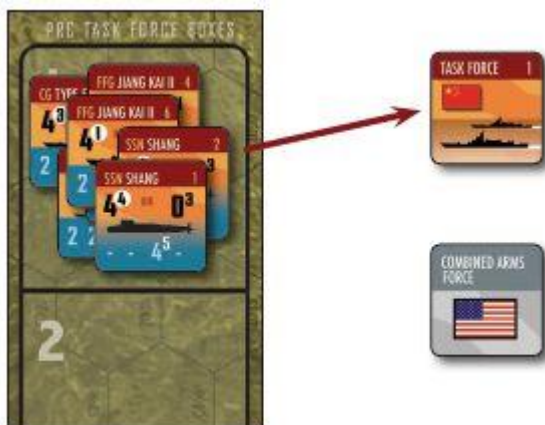
### 2.4 グアム、沖縄経由トラック

航空または海上ユニットとこれらが輸送する陸上ユニットは、上記のトラックがあたかも海洋／島嶼ヘクスであるかのように移動できる。これらのボックスは、それぞれが海洋ヘクス 1 つ分を表しているが、最後の目的地となる島嶼ボックスのみ港湾を有する沿岸ヘクスとなる（島嶼ヘクスではない）。ユニットはそれぞれ適切なマップ端（沖縄の場合は 2901～3301、グアムの場合は 4516～4516）との間で、隣接するヘクスへと移動するように相互にトラックとの間を移動できる。



### 2.5 タスクフォースと諸兵科連合部隊

PRC と USA はそれぞれ独自のタスクフォース (TF) ボックスと、それに対応するマーカーを有している。これは、マップ上のスタックと混雑を緩和するためのものだ。これらのボックスにユニットを置き、代わりに対応するマーカーをマップ上に配置すること。一般的に、TF マーカーとボックスは、海上ユニットとその輸送対象を表す。同様に、諸兵科連合部隊 (CA) マーカーは陸上ユニットのスタックを表すものであり、マーカーと置き換えられる陸上ユニットは、邪魔にならない位置に置いておくこと。



### 2.6 勝利得点 (VP) トラック

**2.61 勝利得点トラック**は、ゲームの勝者を判定するために使用される。それぞれのルールに従い、カードの指示や軍事的な損失に伴う経過を、勝利得点マーカーにより示すこと。PRC に有利な事象であれば得点を増加させ、USA に有利な事象であれば減少させる。なお、トラックの数値がゼロを下回ったり、20 を上回ることはない。これらの範囲を超える変更については無視すること。VP の変更を伴うイベントが発生した場合、直ちに VP トラックの修正を行う。2 つのイベントが同時にトラックに影響を及ぼす場合、既定の「プレイ順序」に従い適用していく。たとえば PRC の海上ユニットと US の海上ユニットが、同時に攻撃ロールを実施して互いを撃破した場合、PRC のユニットの損害 (-1) を適用し、そののち US の損害 (+1) を適用する。シナリオに指示されている通り、勝利判定は常に最終ゲームターンの終了時に行われる。そのためゲームの途中において「勝利」していても、最終的に敗北することがありうる。

**0～5=US の勝利:** 世界は再び、米国をグローバルな守護者として認める

**6～8=ベトナムの勝利:** PRC に対する米国のわずかな優位が、ベトナムに利益をもたらす。

**9～11=フィリピンの勝利:** PRC と米国の対立における閉塞が、フィリピンへの関心と支援をもたらす。

**12～14=マレーシアの勝利:** 米国に対する PRC のわずかな優位が、マレーシアに利益をもたらす。

**15～20=PRC の勝利:** 中国は自国の理想を実現するため現状をひっくり返し、近海における守護者であった米国にとって代わり、新たな支配者となる。

**2.62** 最初の政治ターンは、マーカーを「10」の位置に置いて開始される。政治ターンにおいて、マーカーは使用されたカードの指示に応じて移動する。政治カードにより軍事衝突が引き起こされることなくゲームが終了した場合、最後の政治ターン終了後に勝利を判定する。なお政治ターンにおいて、一部のカードのみが軍事衝突を引き起こす。

**2.63** 軍事衝突が発生した場合、ゲームは軍事ターンに移行する。衝突が発生した場合、マーカーを現在の位置より 10 の位置に近い方向に 1 段階移動させる。またシナリオ



## South China Sea

に記載されている通り、一連の軍事ターンを開始する。軍事ターンにおいて、マーカーは以下のイベントにより移動する。

### 軍事イベント

開始時に PRC が有するスプラトリー諸島ヘクスが、US の部隊にコントロールされる。開始時に PRC が有するスプラトリー諸島は (2218、2219、2316、2417、2517) となる。

−1

PRC がゲームにおいて先制攻撃した。

−1

US がゲームにおいて先制攻撃した。

+1

PRC の CV が破壊されるごとに。

−3

PRC の航空、CV を除く海上、陸上ユニットが破壊されるごとに。

−1

US の CV が破壊されるごとに。

+5

US の航空、CV を除く海上、陸上ユニットが破壊されるごとに。

+1

ユニットは、敵の攻撃によりユニットの最後のステップが除去された場合に「破壊」される。戦闘においてステップの一部を喪失したが、すべてを失っていないユニット、あるいはマップから再編成のため意図的に除去されたユニットは「破壊された」とはみなされない。

### 2.7 ゲームのコンポーネント

3/4 インチのカウンターシート 3 枚

28×24 インチのマップ 2 枚で構成された、28×43 インチのプレイエリア

39 枚のカード 1 組

32 ページのルールブック 1 冊

プレーヤー補助カード 2 枚 (同一のもの)

6 面体ダイス 2 個

ボックスセット 1 つ

## 3.0 コントロール

### 3.1

コントロールとは、どの国家がヘクスを領有しているかを示すものだ。領有 (コントロール) は、航空機の駐屯、退却、勝利判定に影響を及ぼす。シナリオ開始時点において、国家は本国におけるすべてのヘクスと、自身の色で表示された島嶼をコントロールしている。

### 3.2

ゲームにおいて、完全な陸上ヘクスと完全な海洋ヘクスのコントロールが変更されることはない。海洋ヘクスは誰も支配できず、陸上ヘクスは敵部隊の有無に関わらず、常に元の所有者によりコントロールされる。

**デザインノート:** ゲームのスケールと範囲において、陸上部隊 (大隊) が陸上ヘクスにより表される広大な地形 (約 2500 平方メートル) の完全なコントロールを得ることはできない。

### 3.3

少なくとも 1 つの陸上ユニット、あるいは海上艦艇ユニット (潜水艦を含まない) が単独でヘクスを占領している場合、国家は島嶼ヘクス (これらは茶色の線で囲まれている) のコントロールを得る。このとき「単独で占領」という点に注意のこと。たとえば US の DDG が PRC ユニットのいない PRC コントロール下の島嶼ヘクスに移動した場合、その島嶼ヘクスのコントロールを得る。ただし 1 ステップの PRC 航空ユニットが島嶼ヘクスに配置されていたとしても、US のコントロール獲得を阻止する。

### 3.4

国家が、少なくとも 1 つの輸送中ではない陸上ユニットにより単独でヘクスを占領している場合、島嶼ヘクスを除く沿岸ヘクス (陸地と水面を含むが茶色の線で囲まれていない) をコントロールする。

### 3.5

国家が「軍事協力」に同意した場合、協力関係にある国家は、同盟関係の国家が相手国のコントロールを奪還または獲得することはできない。USA とフィリピンが軍事協力を同意した場合、フィリピン国内の USA ユニットのヘクスを USA のコントロールに変更することはない。これらはフィリピンのコントロール下に留まる。

## South China Sea

### 3.6

ゲームにおいて、1カ所のヘクスに複数の色の島嶼が存在する場合、そのヘクスは「プレイ順序」においてもっとも優先度の高い国家がコントロールする。言い換えるならば、PRCはすべての国家に優越し、マレーシアはベトナムに優越する。たとえばヘクス 2219 の Cuarteron Reef は PRC がコントロールする。

### 3.7

スプラトリー諸島ヘクス領有権主張者は、他国のユニットによりコントロールを奪取されるまで、そのコントロールを保持する。なお台湾はゲームにおいてユニットを有していないが、Itu Abu をコントロールしている。

## 4.0 政治ターン

### 4.1 準備

マップをテーブルに置く。ただしコマは配置しない。いずれか1人のプレーヤーをディーラーとすること。ディーラーは39枚の政治カードすべてをシャッフルして1つのデッキにまとめ、伏せた状態で国家ごとに6枚を配る。つまり2つの国家を1人のプレーヤーが担当している場合は、国家ごとに6枚で12枚のカードを得ることとなる。プレーヤーは自身のカードを隠しておかなければならない。残るカードはテーブルに伏せておき、捨て札パイルとする。

### 4.2 政治ターンのプレイ手順

それぞれの政治ターンにおいて、一連のカード使用と交渉が行われる。6ターンを超える政治ターンが実施されることはない。また軍事衝突が発生した場合、政治ターン数は予定より少なくなる。政治ターンにおいてランダムな判定を行う場合は、1d6を実施する。

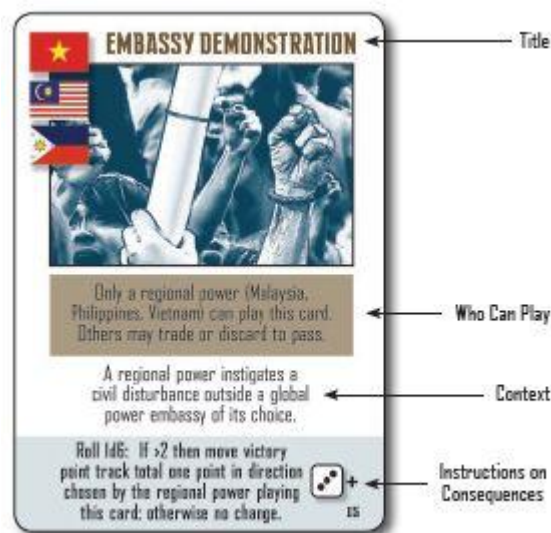
### 4.3 政治カードの使用

**4.31** カード使用ラウンドにおいて、それぞれの国家は「プレイ順序」(PRC、USA、マレーシア、ベトナム、フィリピン)に従い手札より1枚のカードを使用するか、または捨て札とする。

**4.32** カードを捨て札にする場合、国家はカードを伏せて捨て札パイルに置く。

**4.33** カードを使用する場合、表向きにしてテーブルの上に置き、そののちカードの指示に従う。カードが不正に使

用された場合(たとえばグローバル勢力のみが使用できるカードを地域勢力が使用しようとした場合)、カードは捨て札にされたと見なされる。カードを直ちに捨て札パイルに置き、そのターンにおける対象の国家のカード使用/捨て札アクションを終了させる。



**4.34** カードの指示により、シナリオの「戦闘序列」からユニットを取り配置できる場合がある。ユニットを、カードの条項に従い配置すること。特に指定がなければ、ユニットはマップ上の進入可能な任意のヘクスに配置できる・

**4.35 軍事衝突の判定:** 1枚のカード使用において、勝利トラックの合計が2ポイント以上移動した場合、PRCは直ちに1d6を実施し、軍事衝突が発生したかどうかを判定すること。結果が5以上であれば、軍事衝突が発生し、ゲームは軍事ターンへと移行する。なお該当するカードには、赤い爆発マークが記載されている。

**デザインノート:** このメカニズムは、制御を外れた事象がもたらす真の危険を表すものだ。たとえば競合海域における「沿岸警備隊の活動」ならびに「航行の自由作戦」は、紛争や誤射のきわめて高いリスクとなるだろう。

**4.36** ロールにより軍事衝突が発生した場合を除き、政治ターンを継続すること。すべての国家が1枚のカードを使用するか捨て札にしたら、外交ラウンドに移行する。

**4.37 カードに関する付記:** ほとんどのカードの解説は自明だが、一部に関して以下に補足する。

**武器の売却:** グローバル勢力は、イベントに同意するか非同意かを宣言すること。

## South China Sea

**ASEAN の連帯:** 地域勢力は、イベントに同意するか非同意かを宣言すること。

**駐留:** 相手国が招待を受けたかどうかに関わらず、ダイスロールは実施すること。地域勢力はこのカードの使用で USA を招待した後、2枚目のカードで PRC を招待できる。

**中国沿岸警備隊:** このカードの使用により、実際にコマが動かされることはない。

**統合演習 (CME):** 駐留カードと同様に、統合演習 (CME) カードにも、軍事ターンにおける軍事協力体制に関して補足が必要となる。駐留と CME は、どちらも重複して使用できる。そのため 1 つの地域勢力が 2 つのグローバル勢力による駐留を要請し、また両者と CME を実施できる。ただし、軍事協力体制は軍事ターンにおいてのみ発動し、かつ重複して発動できない。地域勢力は、いずれかのグローバル勢力 1 つに対してのみ軍事協力体制を宣言できる。ただし政治ターンにおいて、そのグローバル勢力が CME の対象となっていなければならない。CME カードのアスタリスクは、これを忘れないようにするためのものだ。なお、招待された勢力が招待を受けたかどうかに関わらず、いずれの場合においてもダイスロールを行う。

**経済制裁:** 地域勢力は、イベントに同意するか非同意かを宣言すること。

**大使館への抗議:** 記載の通り。

**FONOPS (航行の自由作戦):** このカードの使用により、実際にコマが動かされることはない。

**天然ガス／石油の発見:** 記載の通り。

**人道支援作戦:** 島嶼ヘクスは「沿岸ヘクス」ではない。

### 4.4 外交

**4.41** すべての国家は、互いに交渉をまとめるために 10 分の交渉時間を得る（ディーラーが時間を計ること）。プレイヤーは合意の形成にあたり、公開で交渉を行っても秘密交渉を行っても良い。

**4.42** 外交は必須ではなく、取り決めを行いたいプレイヤーのために提供されているものだ。いずれの国家も外交を望まない場合、ラウンドを早めに切り上げて次のカードプレイラウンドに移行しても良い。

**4.43** ルールに明示的に違反するか、あるいはルール上可能ではないコマの移動を行うような場合を除き、国家は任

意の取り決めを行う（あるいは合意を破る）ことができる。言うなれば、コマの移動はルールに沿ってのみ実施できるということだ。政治ターンにおいてユニットの移動や戦闘が禁止されていることから、これらを行うことはできない。国家が合意の履行を求められることはなく、任意に嘘をつき、裏切ることができる。

**4.44** 以下は合意の例であるが、この他の合意形成も認められている。**カードの公開:** 互いにカードを見せ合う。**カードの交換:** カードの交換を行う。ただし互いに等しい枚数のカードを交換しなければならない。**カードの使用における合意:** たとえば相手の要求に従い、特定のカードの使用を「約束」する。

**4.45** 10 分間の外交の後に、すべてのプレイヤーはテーブルに戻り、次のラウンドのカードプレイを開始すること。

**4.46** カード使用／外交のサイクルは、最大 6 回繰り返される。ただし PRC プレイヤーが軍事衝突のルールに成功した場合は、これより短くなる。

**4.47** 軍事衝突のルールに成功することなく 6 回の政治ターンが実施された場合、ゲームは直ちに終了し、勝利得点マーカーが勝利得点トラックのどの位置に置かれているかにより勝者が判定される。

## 5.0 軍事ターンの概要

### 5.1 準備

一連の軍事ターンを開始する前に、以下の準備を行うこと。すべての政治カードを捨て札とし、勝利得点マーカーを政治ターン終了時点の位置より「10」に近い方向へ 1 段階移動させる。政治ターンが実施されなかった場合、勝利得点マーカーは「10」の位置に置かれる。駐留、人道支援作戦、秘密配備などのカード使用によりすでにマップ上に置かれているユニットは、そのままにしておく。そののち、シナリオにより指示された各国家のユニットを配置すること。なお軍事ターンにおいてランダムな判定を行う場合は、2d6 を実施する。

### 5.2 敵、味方ならびに中立

**5.21** 軍事ターンにおける敵、味方、中立の概念は以下のルールに定義されている。PRC のユニットとヘクスは、USA のユニットならびにヘクスと敵対している。いずれ

## South China Sea

かのグローバル勢力と軍事協力体制にある地域勢力は、そのグローバル勢力にとって味方となり、他方の勢力にとって敵となる。特定のグローバル勢力と正式な軍事協力体制にない地域勢力も、いずれかのグローバル勢力の敵に対して攻撃を実施した場合には、そのグローバル勢力と直ちに「同盟」を締結する。同盟する勢力は互いに味方同士となるが、軍事協力体制にない場合は移動や攻撃の統合を実施できない。なお同じ陣営に所属するユニットは、互いに味方同士となる。いずれのグローバル勢力とも交戦しておらず、軍事協力体制にもない地域勢力は中立となる。

**5.22** 通常のプレイ手順において、地域勢力は最初の軍事ターンにおいて中立となる（特定のアクションが実施されるか、シナリオ特別ルールにより指示された場合を除く）。つまり地域勢力は、ターンの最後に実施される軍事交渉フェイズまで軍事協力を宣言することはできない。ただし中立の国家はプレイ順序に従い、個別に交戦を開始することができ、またそれにより軍事協力なしにグローバル勢力と同盟できる。

**5.23** 通常、軍事ターンにおいて中立国家の本国ヘクスの陸上部分に、他国が進入することはできない。なお、陸上ヘクスを含むかどうかに関わらず、国家が領有権を主張する島嶼は本国ヘクスに含まれない。他国のユニットは、中立国の本国ヘクスの陸上部分に進入し、またこれらを経由して経路設定や攻撃を行えない。つまり航空移動と海上移動においては、完全な陸上ヘクスサイドを経由しない限り、沿岸ヘクスを経由した移動や経路設定を行えることとなる。政治カードの使用により他国のユニットが中立ヘクスに配置された場合（駐留、人道支援作戦など）は、その場にとどまることができ、ヘクスを離れることもできる。さらに中立を侵犯することなく、指定されたヘクスに再び進入することも可能だ。ただし、これら中立国の本国ヘクスより攻撃を実施することはできない。

**5.24** 中立国の本国ヘクスの陸上部分に進入するか、あるいは中立のユニットを攻撃することで、中立侵犯を行える。中立侵犯が行われた場合、中立国は直ちに侵犯国の敵陣営へと参加する。これは、少なくとも1つのユニットが本国への進入を行うか、あるいは中立国のいずれかのユニットに対する攻撃が終了した時点において、中立国がカードの

使用なしに侵犯国に対立する陣営と軍事協力体制となることを意味する。中立国が他の中立国により侵犯された場合、侵犯された側の中立国が望むならば、いずれかのグローバル勢力との軍事協力体制を宣言できる。ただしいずれかの国家が領有を主張している島嶼は、その国家の本国ヘクスに含まれない。そのため島嶼に対する上陸が中立を侵犯することはないが、島嶼に配置された中立ユニットに対する攻撃は中立侵犯となる。

**5.25** 中立国は「プレイ順序」に従い、個別に交戦を開始できる。中立国が攻撃を宣言したならば、直ちに中立国としての地位を失い、攻撃された国家と敵対する陣営に参加する。これにあたり、新たに同盟を結ぶグローバル勢力と軍事協力体制にある必要はないが、軍事協力体制が宣言されるまでは、移動／戦闘を共同で実施できない。

**5.26** ユニットを有しない国家の本国ヘクスは、ゲームにおいて常に中立であると見なされる。このゲームで取り扱う範囲において、これらの国家が軍事協力体制を宣言することはない。

### 5.3 ユニット

ゲームのコマはそれぞれ航空、陸上、海上部隊を表し、軍事ターンにおいて移動と戦闘を実施する。

**5.31** 国家により、以下のように色分けされている。

Red = PRC
Grey = USA
Brown = Vietnam
Tan = Malaysia
Green = The Philippines

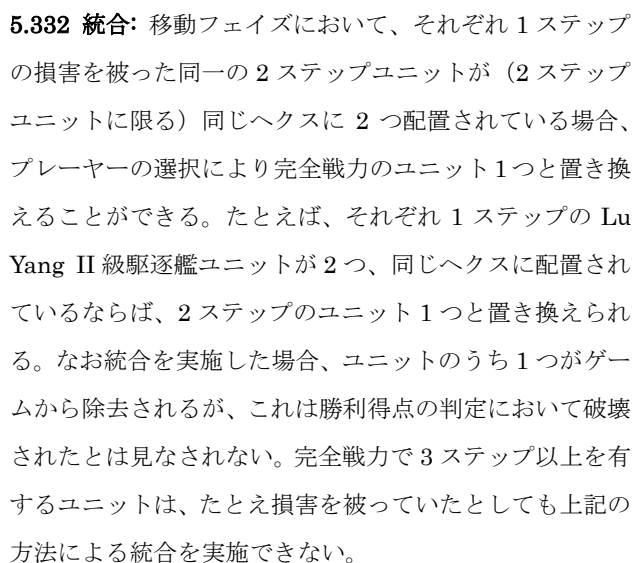
**5.32** ユニットに記載された略称は以下の通りとなる。

海上ユニット		
CG	誘導ミサイル巡洋艦	1 隻
CV	空母	1 隻
CVN	原子力空母	1 隻
DDG	誘導ミサイル駆逐艦	2 隻
DDH	ヘリコプター駆逐艦	2 隻
FFG	誘導ミサイルフリゲート艦	4 隻
FFL	コルベット	4 隻



LCS	沿海域戦闘艦	4 隻
Lxx	強襲揚陸艦	1～3 隻
PTG	誘導ミサイルパトロール艇	6 隻
SS	潜水艦（ディーゼル駆動）	2 隻
SSN	潜水艦（原子力駆動）	2 隻
陸上ユニット		
SAM	地対空ミサイル	3 基
SSM	地対艦ミサイル	3 基
II	大隊	400～800 人

**5.331** ユニットは、カウンターに記載されているステップ数を有している。それぞれのユニットは両面に印刷されており、通常は完全戦力で2ステップ、減少戦力で1ステップを有している。ユニットが1ステップを失うか、あるいは減少戦力でゲームを開始する場合は、ユニットを裏面にする。なお減少戦力においては一部の数値が変化するが、常に上を向いている面に記載されている数値を使用すること。空母のような一部のユニットは5ステップを有している。これらのユニットが2ステップ以上を失った場合は、ユニットの数値を隠さないように、直ちにユニットの下に損害カウンターを置く。ユニットがステップ数に等しい損害を受けた場合、ユニットは破壊される。



**5.341** スタックは、同じヘクスに何ステップのユニットが配置されているかを示すものだ。

**5.342 航空ユニット:** 陸上または沿岸ヘクス(島嶼を除く)の都市／港湾には、12 ステップまでの航空ユニットを配置できる。ヘクス 2218 のような島嶼の飛行場／港湾には、2 ステップまでの航空ユニットしか配置できない。なお通常のスタック制限に加えて、空母 (CV または CVN) のステップ数に等しい艦載機航空ステップを、空母に駐機／スタックできる。

**5.343 陸上ユニット:** 島嶼ヘクスを除き、任意の数の陸上ステップをヘクスに配置できる。島嶼ヘクスでは、陣営ごとに3陸上ステップまで配置できる。

**5.344 海上ユニット:** [5.362]に記載された港湾内のステップに加えて、陣営ごとに 24 ステップまでの海上ユニットを、沿岸ヘクスの「海上部分」に配置できる。海上ヘクスには、任意機の数のステップを配置できる。

## South China Sea

ユニットの種類	ヘクスの種類			
	陸上	海上	沿岸	島嶼
航空（駐機*）	12	空母	12	2+空母
陸上	無制限	輸送船	無制限	3+輸送船
海上	0	無制限	海上 24 +港湾 12 **	海上 24 +港湾 12 **
* 航空ユニットは都市、港湾、島嶼飛行場、CV のいずれかに駐機しなければならない				
** Zhanjiang (1306)、Yulin (1309)、Cam Ranh (1617) と Subic (2909) の港湾は、それぞれ 24 ステップの海上ユニットを配置できる。				

### 5.35 駐機

**5.351** 航空ユニットが駐機するヘクスは、そのユニットにとっての基地ヘクスとなる。青色の三角形が記載された航空ユニットは艦載機であり、それぞれの国家の CV/CVN/Lxx に駐機できる。陸上（島嶼を含む）の航空ユニットは、味方の都市/港湾/島嶼飛行場のいずれかに駐機しなければならない。

**5.352** CV、CVN、Lxx は自身のステップ数と同じステップ数の航空ユニットを駐機させられる。航空/海上戦闘の終了時に、空母の損傷または破壊により駐機能力が不足した場合、空母のステップ数に合わせて航空ユニットをステップロスさせるか、戦闘行動半径内にある味方支配下の基地に再配置する必要がある。いずれの方法も不可能であれば、航空ユニットは完全に破壊される。

**5.353** 敵航空ユニットのみが配置されたヘクスに陸上ユニットが進入した場合、あるいは敵航空ユニットが配置されたヘクスにおける戦闘に勝利した場合、敵航空ユニットは直ちに退避する。航空ユニットの退避は、戦闘行動半径内の味方基地に対して移動することで行われる。また退避を行ったユニットは、行動済みとなる。退避にあたり戦闘行動半径内に基地がない場合、航空ユニットは破壊される。

### 5.36 港湾

**5.361** 味方港湾ヘクスに配置された海上ユニットは、入港（in port）カウンターが上に置かれている場合、入港中となる。海上ユニットが味方港湾ヘクスに初期配置される際、あるいは味方港湾ヘクスに進入した際において、所有者は入港させるかどうかを任意に選択できる。入港にあたり移動ポイントは必要ないが、入港した場合はそのフェイズに

おける移動が直ちに終了する。

**5.362** ほとんどの港湾は、ヘクス内のその他の海上ユニットに加えて、12 ステップの海上ユニットを入港させられる。なお Zhanjiang 海軍基地 (1306)、Yulin 潜水艦基地 (1309)、Cam Ranh (1617)、Subic (2909) は例外であり、ヘクス内のその他の海上ユニットに加えて、24 ステップの海上ユニットを入港させられる。

**5.363** 入港中の海上ユニットは移動できず、攻撃も実施できない。また AMD 能力も失うが、8 の MD 値を得る。なお入港しているユニットのみが弾薬不足、弾薬切れの状態より回復でき、味方の陸上ユニットを積載できる。

**5.364** 入港中の海上ユニットに対しては、対潜水艦（U）、砲（G）、魚雷（T）による攻撃が無効となるが、対艦ミサイル（AS）と LACM による攻撃に対しては脆弱となる。なお Yulin 潜水艦基地に入港している PRC の潜水艦に対しては、対艦ミサイル（AS）と LACM も無効となる。海上航行中の海上ユニットに対しては、LACM による攻撃は無効となるが、その他すべての攻撃に対して脆弱となる。

**5.365** 海上ユニットは自身の海上移動フェイズの開始時点においてのみ、入港カウンターを移動ポイントの消費なしに除去できる。なお海上ユニットが入港した場合は、次の海上移動フェイズまでその状態に留まる。

### 5.4 状況認識能力: 目標探知、回避と隠ぺい

**デザインノート:** 現代の陸海航空戦闘における戦場は電磁放射に満たされており、これらにより探知能力がさらに拡大されることから、ステルス能力が生存において重要となる。また最新の探知技術を備えたドローンは、たとえ衛星が失われた後であっても、レーダーに依存した旧来の艦船を遥かに超えた偵察能力を部隊にもたらす。以下のルールは、これらの新たな状況を表すものだ。

**5.41** プレーヤーはマップ上のすべてのコマを見ることができ、コマが互いを認識できる能力には異なる段階がある。相手コマの認識にあたっては、「探知」が重要な鍵となる。回避は、コマが探知を避ける能力を表したものだ。また隠ぺいも、同様に探知を避けるための手段だ。

**5.42** マップ上の自軍ユニットの探知範囲にあるヘクスは、「探知されたヘクス」と見なされる。すべてのユニットは、以下のようにユニットの種類に基づいた探知範囲を備え

## South China Sea

ている。

ユニットの種類	探知範囲
陸上ユニット	0 (同一ヘクスのみ)
潜水艦ユニット	1
水上ユニット	5
航空ユニット	10

**5.43** 探知は「妨害」[6.25]と「目標選定」[6.41]の要件となるが、これらに関しては後述する。

**5.44** 一部のシナリオルールやカードにより、秘匿ユニットが登場する場合がある。これらユニットは実際にマップ上に置かれず、配置ヘクスはメモ用紙などに秘密裏に記録しておく。これら秘匿ユニットは所有プレイヤーが明らかにしない限り、他のユニットやゲームにいかなる影響も及ぼさない。そのため、秘匿ユニットはヘクスのコントロールを獲得できず、探知を実施できず、妨害を行えず、攻撃を行えず、味方ユニットにAMD能力を提供できない。またこれらが攻撃の対象となることもない。上記の制限は、所有プレイヤーがユニットをマップ上に配置する決断を下した時点で、直ちに解除される。なおこれは敵の移動中や攻撃の宣言中など、いかなる時点においても実施できる。

### 5.5 攻撃

**5.51** 「攻撃」は、SCSにおけるあらゆる形態の戦闘を判定する普遍的なメカニズムとなっている。1回の攻撃は、敵または中立のユニット1つを目標として選択し、1回のダイスロール(2d6)を行うことから構成される。味方ユニットに対して攻撃を実施することはできない。また、すでに「行動済み」となっているか、あるいは「回避」を実施したユニットは攻撃を実施できない。

**5.52** 攻撃ダイスロールは修正を受ける。ダイスロールの計算式は以下のようになる。

#### 攻撃ダイスロールの出目

+ 武器システム値

-1 攻撃ユニットが減少戦力の場合(何ステップが失われたかは関係ない)

-1 攻撃ユニットが航空ユニットであり、目標ヘクスが戦闘行動半径の半分以上離れている。

- CA攻撃における状況修正値(累積)

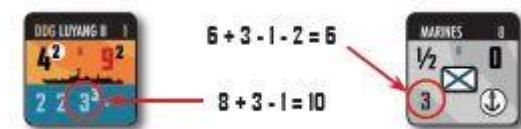
CA攻撃が強襲上陸または空挺降下により行われた -2

陣地を含むヘクスに対する CA -2

装甲または機械化部隊が都市または港湾に対して攻撃を行った -2

#### =最終結果

**例:** 対艦ミサイル(AS)値3を有し、1ステップロスを被った駆逐艦ユニットが、AS攻撃を実施した。DDGは8をロールし、これにAS武器システム値の3を加算。減少戦力による1を引くことで合計は10となる。また1ステップロスを被った海兵隊ユニットが、強襲上陸において諸兵科連合(CA)攻撃を行った。海兵隊は6をロールし、これにCA武器システム値の3を加算。減少戦力による1と強襲上陸による-2を適用し、最終的な値は6となる。



**5.53** 武器システム値は、目標の種類に対応したもののみが有効となる。攻撃表[5.6]に記載されている通り、それぞれの攻撃に対して、特定の防御値が使用される。

**5.54** 特定の武器システムを使用するためには、そのユニットのカウンターに少なくとも1の数値が記載されていなければならない。なおステップロスを経験したユニットも、武器システム値を有していれば攻撃能力を失わない。

**5.55** 攻撃は、射程内にある目標に対してのみ実施できる。航空ユニットの場合、戦闘行動半径が射程距離となる。射程距離(上付き文字)が記載された武器システムの場合、戦闘行動半径に射程距離を加算したものが実質的な射程距離となる。その他のユニットの場合、射程距離はユニットカウンター上に武器システム値の上付き文字として記載されている。武器システム値が記載されていない場合、数値はゼロであると見なす。AA攻撃を除き、砲撃/射撃を実施するユニットは自身のヘクス(またはボックス)よりマップ上の目標ヘクス(またはボックス)まで射程を辿なければならない。AA攻撃は実際の目標がどこに配置されているかに関わらず、常に「目標選定」ヘクス[6.41]が目標ヘクスとなる。なお射程の計算にあたり、目標ヘクスとその途中にあるすべてのヘクスは計算対象に含まれるが、攻撃元のヘクスは含まれない。目標までのヘクス数

## South China Sea

合計が射程以下であれば、攻撃を実施できる。

**5.551 空中給油:** シナリオにおいて1度だけ、PRCとUSプレイヤーは「空中給油」を宣言することで、いずれか1回の攻撃において、1つの航空ユニットの戦闘行動半径を2倍にできる。たとえば航空／海上戦闘フェイズにおいて、PRCが「空中給油」を宣言し香港のH-6K爆撃機を指定した場合、62ヘクス（ボックスを含む）の範囲でAG攻撃を実施できる。なお戦闘において、その他の制限は通常通り適用される。

**5.56** 攻撃は、通常は攻撃手段ごとに印刷された数値が高いユニットより順番に実施する。順番に従ってロールを行い、結果は次の攻撃が実施される前に適用すること。攻撃が同時に実施されることもあるが、この場合はすべての攻撃の成否を判定してから、同時に結果を適用する。なお攻撃の宣言は、ロールの前に行うこと。また次の攻撃の宣言を行う前に、攻撃による結果を判定すること。

**5.57** 最終的な攻撃ダイスロール結果が防御値を上回っている場合（防御値より大きい）、攻撃は成功しダイスロール結果と防御値の差分に等しいヒット（ただし攻撃側ユニットのステップ数を上限とする）が与えられる。つまり攻撃を実施するユニットが1ステップしか有していない場合、いかに高いダイスロール結果であっても複数のヒットを与えることはできない。また攻撃ユニットが複数のステップを有していても、1回の攻撃で最大3ヒットまでしか与えることはできない。ダイス目に関わらず、超過分のヒットは無視される。ダイス目が対応する防御値以下だった場合、攻撃は失敗しヒットを与えることはできない。

**5.571** ほとんどの場合において、それぞれのヒットは1ステップロスを与える。

**5.572** ただし陸上ユニットに対しては、ほとんどの場合において、ヒットは「打撃」を与える。ただしこれには砲撃（G）と、陣地に対する対地巡行ミサイル（LACM）によりもたらされる「二次被害」という2つの例外がある。

**5.573** 砲撃がヒットした場合、打撃（shock）マーカーを1つだけ置く。つまりすでに砲撃により打撃マーカーが置かれているユニットに対して、さらなるG攻撃は無効となる。ただし他の原因によりもたらされた「打撃」とG攻撃による打撃を2つ組み合わせることで、1ステップロスを与え

ることができる。

**5.574** AG攻撃とLACM攻撃が陣地を破壊した場合、2番目と3番目のヒットは同じヘクスの陸上ユニットへと直接適用され、ステップロスを与える。なお陣地は陸上ユニットではないことに注意。ゆえにAG攻撃とLACM攻撃のヒットは（陣地に打撃を与えるのではなく）これを破壊する。

**5.575** その他の場合において、陸上ユニットに対するヒットは「打撃」の結果をもたらし、対象のユニットに打撃マーカーを置くことでこれを示す。打撃の効果は累積し、2つの打撃が与えられた場合は直ちに1ステップの損害に変換される。

**5.58** 目標が破壊された時点で、適用しきれなかった分のヒットが残っている場合、攻撃を実施したユニットは余ったヒットを同じヘクスの適切な目標ユニットに割り当てることができる（ただし強制ではない）。適切なユニットとは、その攻撃により影響を受けうるものを指す。たとえば対艦ミサイル攻撃は、他の海上ユニットにヒットを与えうるが、陸上ユニットにヒットを与えることはできない。また余剰分のヒットは、防御値がもとの目標ユニットの防御値以下であるユニットに対してのみ適用できる。

### 5.6 攻撃表

武器	対象	防御値
AA（空対空）	航空ユニット	MD
AG（空対地）	陸上ユニット／ 陣地／航空基地	MD または 9
AS（空対艦）	水上艦艇ユニット	MD
LACM	衛星探知目標	付記参照
CA（諸兵科連合）	陸上ユニット	9
G（砲撃）	水上艦艇ユニット ／陸上ユニット ／航空基地	9 9 9
T（魚雷）	水上艦艇／潜水艦	8
U（対潜）	潜水艦	8
付記: MD とはミサイル防衛値を意味し、もしあれば広域ミサイル防衛値（AMD）を含む。		
衛星探知目標: 陸上の航空基地、陣地、港湾内の海上ユニット、陸上のSAM／SSMユニットを含む。		



## South China Sea

### 5.7 弾薬不足／弾薬切れ

**デザインノート:** このルールは貴重で数が限られている対地ミサイルと対艦ミサイルを表すものだ。その他の砲弾や対潜ロケットといった弾薬は十分な数が提供されており、いちいち記録するのは煩雑すぎる。

**5.71** マーカーにより示されていない限り、ユニットは「通常量の弾薬」を有している。これは「弾薬不足」から「弾薬切れ」に移行する場合がある。なお「LA」（弾薬不足）と記載されているユニットが、通常の弾薬量に戻ることはなく、常に「弾薬不足」または「弾薬切れ」のいずれかの状態となる。

**5.72** 海上ユニットが AG または AS 攻撃においてゾロ目を出した場合、弾薬不足マーカーを置く。「LA」と記載されているか、あるいはすでに弾薬不足マーカーが置かれているユニットの場合は、弾薬切れマーカーを置く。

**5.73** 弾薬切れとなったユニットは AG と AS による攻撃を実施できない。

**5.74** 弾薬不足／弾薬切れマーカーを置かれた海上ユニットが海上移動フェイズの開始時点から終了まで、艦艇武器ステーションが存在する味方港湾で待機していた場合、マーカーを取り除くことができる。ユニットは、フェイズを艦艇武器ステーションが存在する港湾内で開始する必要があり、たとえ隣接ヘクスからの移動であっても移動を実施した場合、そのフェイズで補給を行うことはできない。移動フェイズの終了時に、味方の艦艇武器ステーションは弾薬不足または弾薬切れマーカーを除去し、通常量の弾薬に戻ることができる。

**5.741** 艦艇武器ステーションは以下の通り。

**PRC:** Zhanjiang 水上艦艇基地 (1306)、Yulin 潜水艦基地 (1309)

**US:** 国家が USA と軍事協力体制を締結した場合のみ、Cam Ranh (1617) または Subic (2909)。また USA は常設の艦艇武器ステーションを、Guam と Okinawa (適切なトラックによりアクセスできる) に有している。

**5.742** 地域勢力がグローバル勢力と軍事協力体制を築いた場合、自身の艦艇をグローバル勢力の艦艇武器ステーションで補給できる。

### 5.8 エリアミサイル防御

**5.81** 赤色の MD 値を有するユニットは、エリアミサイル防御力 (AMD) を有している。AMD は MD (ミサイル防御) と同様に機能するが、敵航空ユニットの脅威に対して自身のヘクスならびに隣接するヘクスの味方艦艇を防御できる。ただし空戦を実施している航空ユニットは例外であり、これらは AMD による防御の対象とならない。

**5.82** AMD 能力を持つ味方ユニットが自身のヘクス、または隣接ヘクスに配置されており、かつその戦闘に参加している場合、空戦を実施している航空ユニットを除き、攻撃目標となったユニットはその AMD 能力を利用できる。なお任意の数のユニットが、同じユニットの AMD 能力を何度でも利用できる。

**5.83** AMD 能力を有する敵ユニットが存在するヘクス、またはこれらに隣接するヘクスに対して航空ユニットで攻撃を実施する場合、ゾロ目が出たならば航空ユニットは対空ミサイル攻撃により 1 ステップの損害を被る可能性がある。ゾロ目のとなったいずれかのダイスの出目が攻撃ユニットのステルス値より大きい場合、ユニットは攻撃解決後に対空射撃によって 1 ステップの損害を受ける。ただしゾロ目を出した攻撃側の航空ユニットが 10 以上の射程 (肩付き文字) を有している場合、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:** 敵の AMD 能力を有するユニットに隣接するヘクスで攻撃を実施した航空ユニットが、2 のゾロ目を出したとする。攻撃側ユニットが AV-8B ハリアーならば、それぞれのダイスの出目である 2 がステルス値のゼロを上回っているため、1 ステップロスを与えられる。攻撃側がステルス値 1 の F-18 ホーネットの場合も同様に、1 ステップロスを与えられる。ただし F-22 (ステルス値 2) または F-35 (ステルス値 3) であれば、ダイスの値がステルス値を上回っていないため、無傷で切り抜けられることとなる。PRC の H6-K 爆撃機も同じ状況で 1 ステップロスを受けるが、射程 20 の AG 攻撃を実施している場合は損害を無効にできる。

**デザインノート:** AMD 値は、米海軍のアーレイ・バーク級駆逐艦や人民軍の Lu Yang III 級駆逐艦で運用されているような、フェーズド・アレイ・レーダーによる広域防空シ

## South China Sea

システムを表している。AMD は非常に正確な超音速迎撃ミサイルを備えており（いずれはレーザーかレールガンに置き換えられることだろう）、飛来するミサイルを数十マイル手前から撃墜できる。また AMD の能力は非常に簡易化されており、各航空機から発射されたスタンドオフ兵器を見失うことなく、これらの敵機を撃墜できるのだ。

### 6.0 軍事ターンのプレイ手順

**6.01** 各軍事ターンは、以下のフェイズより構成される。

1. 航空移動フェイズ—プレイ順序に従う
2. 海上移動フェイズ—プレイ順序に従う
3. LACM 攻撃フェイズ—プレイ順序に従う
4. 航空海上戦闘フェイズ—プレイ順序に従い交戦する
5. 陸上移動フェイズ—プレイ順序に従う
6. 陸上戦闘フェイズ—プレイ順序に従う
7. 管理フェイズ—同時に実施する
8. 軍事交渉フェイズ—同時に実施する

**6.02** 同時に解決される管理フェイズと軍事交渉フェイズを除き、その他すべてのフェイズは PRC、USA、マレーシア、ベトナム、フィリピンのプレイ順序に従い、国家（その国家と軍事協力体制にある国家を含む）ごとに実施される。なお航空海上戦闘フェイズにおいては、このプレイ順序に従い交互に交戦を解決していく。軍事協力体制にある国家は、プレイ順序においていずれか先に実施する方に合わせて、パートナーと共に移動と戦闘を行うことができる。

**6.03** たとえば航空移動フェイズにおいては、まず PRC がすべての航空移動を先に行い、そのうち USA、マレーシアの順番で続けていくことになる。ベトナムと USA が軍事協力体制にあるならば、ベトナムのユニットは USA のユニットが移動する際に移動を行う。本来の順序において移動を実施することにしても良いが、いずれにせよ 1 回しか移動を行うことはできず、2 回の移動を行うことはできない。すべての国家が航空移動を終了するかパスした場合、同じ PRC、USA、マレーシア（以下続く）の順序で海上移動を行う。航空海上戦闘フェイズは、プレイ順序に従い交互に交戦を実施していくため、上記とはやや異なる。つまり PRC が最初に交戦（あるいはパス）を実施し、USA が 2 番目に交戦（またはパス）を行う。マレーシアは 3 番

目であり、ベトナムが 4 番目、フィリピンが 5 番目となるが、そのうち PRC より上記の順番を繰り返す。いずれの場合においても、地域勢力がグローバル勢力と軍事協力体制にあるならば、自身の手番ではなくグローバル勢力の手番において「行動」を実施できる。ただし、その両方の手番において行動することはできない。

**6.04** フェイズにおいて現在行動を実施している国家は「手番国家」となり、それ以外は「非手番国家」となる。複数の国家が軍事協力体制に同意している場合、これらは同時に手番国家となる。

### 6.1 航空移動フェイズ

**6.11** プレイ順序に従い、国家と軍事協力体制にあるそのパートナーは、航空移動を実施する。プレイに順序における次の国家が航空移動を実施する前に、すべての航空移動を完了させること。パートナーのプレイ順序において先に移動を実施した国家が、本来の順番において 2 回目の移動を行うことはできない。

**6.12** この時点において、航空ユニットは自身が駐機している基地より、飛行経路を設定できる（戦闘行動半径の 2 倍を超えない範囲）他の味方支配下の基地へと移動できる。

**6.13** 航空ユニットは個別に、あるいはスタック単位で敵支配下でない空域のヘクスを通過し飛行できる。敵航空ユニットは、自身が配置されたヘクスよりその AA 値に等しい半径の空域を支配する。敵の AMD 能力を有するユニットは、自身が配置されたヘクスと隣接ヘクスを支配する。たとえば、記載された AA 値が 3 の航空機は、自身の配置されたヘクスより 3 ヘクス以内の敵航空機の移動を妨害する。

**6.14** 褐色の帯が側面に記載されており「T」と書かれた、輸送機が、味方空中機動／空挺陸上ユニットと共に味方基地で移動を開始する場合、これらユニットを 1 航空ステップごとに 1 陸上ステップの割合で輸送できる。空挺の兵科記号がついたすべての陸上ユニットは、すべて空中機動ユニットである。その他のユニットで空中機動を行うことはできない。

**6.15** 空輸されている状態を表示する場合、陸上ユニットのカウンターを航空ユニットカウンターの上に載せて移動させる。またこれらのユニットは空輸移動ルールに従っ

## South China Sea

て、共に移動させること。空輸は味方支配下の航空基地で終了しなければならない。陸上移動フェイズにおいて、陸上ユニットは追加の移動コストなしに降機し、通常通り移動を実施できる。

**6.16** 航空ユニットのカウンターに記載された戦闘行動半径より長距離を移動した航空ユニットは「行動済み」となり、同じターンにおいて攻撃（空挺降下を含む）を実施することはできない。

### 6.2 海上移動フェイズ

**6.21** プレイ順序に従い、国家と軍事協力体制にあるそのパートナーは、海上移動を実施する。プレイに順序における次の国家が海上移動を実施する前に、すべての海上移動を完了させること。パートナーのプレイ順序において先に移動を実施した国家が、本来の順番において2回目の移動を行うことはできない。

**6.22** 海上ユニットが陸上ヘクスを移動、ならびに陸上ヘクスサイドを通過することはできない。海上ユニットは以下のルールに従い、単独あるいはスタック単位で海上または沿岸ヘクスを移動する。

**6.23** それぞれの海上ユニットは、カウンターに記載された移動ポイントを有している。ヘクスに進入した艦艇は移動力より移動ポイントを消費する（移動力は、消費された移動ポイントの合計数に従い減少する）。移動力がゼロとなった場合、あるいは進入先ヘクスの移動コストが残り移動ポイントを上回る場合、艦艇はそれ以上の移動を行うことができない。ヘクスに進入するための移動コストは、後述のように海上ユニット下部（喫水線）の色に応じて異なる。

	ヘクスごとの移動ポイント	
	沿岸ヘクス	海上ヘクス
移動カテゴリ		
沿岸戦闘艦（茶色）	1	2
外洋戦闘艦（青色）	2	1
上陸用舟艇（褐色）	1	1

**6.24** 潜水艦に関しては補足がある。1回の移動フェイズにおいて4以上の移動ポイントを消費した潜水艦は、「キャビテーション」（空洞現象）を引き起こす可能性がある。2d6でキャビテーションの判定を行うこと。出目が潜水艦

のステルス値より大きい場合、キャビテーションが発生しステルス値に-2のペナルティが与えられる。キャビテーション（cavitation）カウンターにより、これを示すこと。その移動フェイズにおいて移動ポイントを消費しなかった潜水艦には、静止（still）マーカーを置きステルス値を1つ増加させる。キャビテーションマーカーと静止マーカーは、潜水艦が新たなヘクスに移動するか、攻撃を行ったら直ちに除去される。ただし再び、上記のルールに従い配置されることがある。

### 6.25 妨害

**6.251** 手番国家の海上ユニットが敵海上ユニットの探知範囲に進入した場合、その非手番国家の海上ユニットは手番国家のユニットが対象となるヘクスに進入した時点で、直ちに妨害を宣言できる。航空と陸上ユニットは妨害を宣言できないことに注意。この制限はCV(N)の艦載機にも適用される。そのためたとえCV(N)が探知範囲10で戦闘行動半径がこれを上回る航空ユニットを搭載している場合であっても、そのCVNは水上艦艇の探知距離である5ヘクス以内での妨害のみ実施できる。同様に、潜水艦は1ヘクスの範囲でのみ妨害を行える。

**6.252** 移動を実施するユニットは、進入する探知ヘクスごとに1回のみ妨害を受ける。また妨害はヘクスへの**進入後**に実施される。

**6.253** 非手番ユニットは任意の回数の妨害を実施できる。つまり非手番プレイヤーの特定の海上ユニットは、探知範囲ヘクスに敵ユニットが進入するごとに妨害を宣言できる。

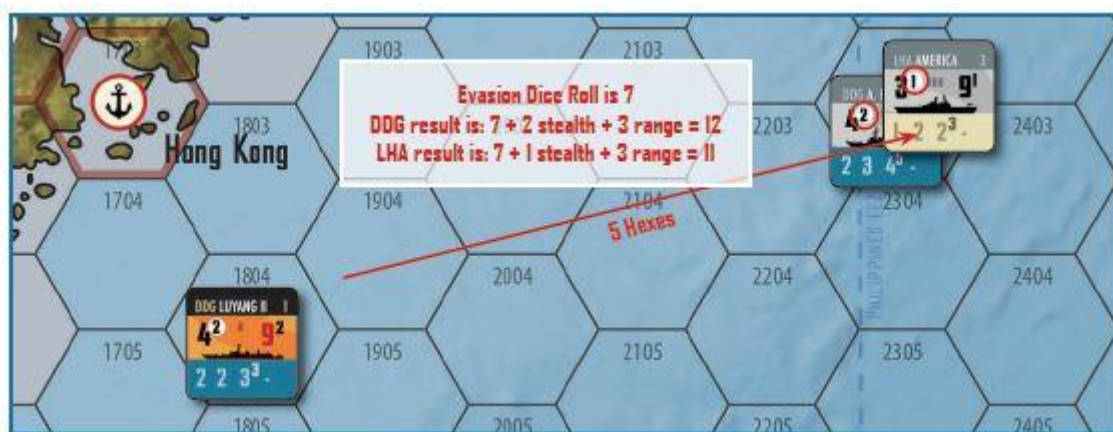
**6.254** 妨害を受けた目標は直ちに停止し、回避に成功しない限りそのフェイズにおける移動を終了しなければならない。

**6.255 妨害の回避:** 非手番国家が妨害を宣言した場合、移動を実施しているユニットは回避ロールを実施できる。回避の判定は、対象のヘクスごとにまとめて1回の基本ダイスロール（2d6）を行う。また基本ダイスロール値に、それぞれ回避を実施するユニットのステルス値、探知を実施したもっとも近い敵ユニットまでのヘクス数の半分を加算し、最終回避値を算出する。各ユニットの最終回避値が12以上であった場合、回避は成功しユニットは移動を継続

## South China Sea

できる。回避に失敗した場合、対象のユニットはその場で現フェイズにおける移動を中止しなければならない。スタックして移動するユニットが、それぞれ異なる判定結果となり、一方が移動を継続し一方が停止を余儀なくされる場合がある。なお移動を継続できるユニットが、任意にスタックと共に停止することを選択しても良い。航空／海上戦闘における回避とは異なり、妨害における回避で行動済みカウンターが置かれることはない。

例: PRC の DDG が、5 ヘクス離れた場所に移動してきた



**デザインノート:** 妨害のルールは、実際に相手艦船を停止させることを意味しているのではない。これは防御側陣営（非手番国家）が敵移動に対応する能力を表したものだ。仮にこのルールがなく、シンプルな「I-go-You-go」（交互移動）方式のターンシーケンスであったならば、プレイヤーは文字通り、敵の周囲を自由に動き回ることができてしまう。このルールは、敵の反応を引き起こすことなくどれだけ進出できるのか、双方の陣営に現実的な不確実性をもたらすものとなっている。また敵のユニットが遠く離れている場合は全速で移動できるが（迅速なプレイが実現する）、ユニットが近距離に存在する場合は移動が制限され、さらなるインタラクションが必要となる。

### 6.26 輸送 (T)

**6.261** 艦種が「L」の文字で始まる海上ユニットは輸送艦であり、陸上ユニットを輸送できる。またこれらのカウンターの下部には、褐色の線が記載されている。Lに続く文字は輸送艦の正確な種類を表しているが、ゲームには影響を及ぼさない。Lxx（輸送艦）は、1 海上ステップごとに 1

US DDG と US LHA に対する妨害を宣言した。これに対して、US 側は回避を試みる。US プレイヤーは 2d6 を行い、「7」の基本ダイスロール値を得た。DDG は自身のステルス値の「2」と距離による「3」（ $5 \div 2 = 2.5$  となり、3 に切り上げられる）を加算して「12」となるため、回避に成功する。LHA は自身のステルス値の「1」と距離による「3」を加算して「11」となるため、停止しなければならない。もちろん、US DDG は LHA と共に移動を停止しても良いし、望むならば移動を継続しても良い。

陸上ステップを輸送できる。US CVN も、輸送艦 (T) ユニットと同様に、海兵隊ユニット 1 つを輸送できる。

**6.262** 輸送艦が港湾に停泊しており、味方陸上ユニットと共に配置されている場合、移動フェイズ全体を陸上ユニットの乗船に費やすことができる。輸送艦は港湾で移動を開始する必要があり、また乗船を実施するターンにおいてその場を離れることができない。輸送状態は、陸上ユニットのカウンターを海上ユニットカウンターの上に置くことで示す。

**6.263** すでにユニットを乗船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において乗船させた）、出航し乗船するユニットと共に通常通り移動できる。

**6.264** 海上において乗船ユニットを輸送するだけの輸送艦のステップ数が不足した場合、所有プレイヤーは 1 海上ステップに対して 1 陸上ステップの範囲内に収まるよう、乗船ユニットを除去しなければならない。

**6.265** 沿岸ヘクスでフェイズを開始した海上の輸送艦は、



## South China Sea

移動フェイズ全体を費やすことで、輸送艦と同じ沿岸ヘクスにユニットを下船させられる（港湾である必要はない）。海兵隊（装甲、機械化、歩兵、ただし砲兵は除く）または特殊部隊（SOF）のみが、敵の占めるヘクスに下船できる。なお海兵隊は、ターン中に強襲上陸ペナルティ（CA-2）を受けた状態で、陸上戦闘を実施しなければならない。SOFは「SOF 攻撃」を実施できる。ユニットを下船させた場合、輸送艦はフェイズの残り期間において下船ヘクスを離脱できない。

**6.266** 海上輸送されている間、SAM と SSM は攻撃を実施できず、MD 値も使用できない。

### 6.27 機雷

**6.271** 一部のシナリオにおいては、ポイントの形で機雷が提供される。機雷を有するプレイヤーは、セットアップの時点でどのヘクスに何ポイントの機雷を敷設するのか、メモ用紙に秘密裏に記載しておくこと。1 カ所のヘクスには 6 ポイントまでの機雷を敷設できる。機雷は爆発するまでその場に留まるが、爆発後は消滅する。

**6.272** 敵海上ユニットが機雷を敷設されたヘクスに進入した場合、機雷の所有者は機雷の存在を公表し、ダイスを 1 つ振り爆発の判定を行う。結果がヘクスに敷設された機雷数より少なければ、機雷は爆発する。

**6.273** 機雷が爆発したら、所有者は直ちにヘクス内の敵海上ユニットに対して、それぞれ 3 攻撃力の T 攻撃を実施する。なおそれぞれの T 攻撃は、2 ステップのユニットから実施されたものと見なす。

## 6.3 対地巡行ミサイル（LACM）攻撃フェイズ

**6.31** PRC と US の CG、DDG、SSM は最初の軍事ターンにおいて、1 回の対地巡行ミサイル（LACM）攻撃を実施できる。以降のターンにおいて LACM 攻撃を行うことはできない。

**デザインノート:** このゲームでは、敵対行為が開始されてから数時間以内に、ここで述べた LACM 攻撃を可能にする GPS と北斗衛星測位システムが、いずれも標的とされるであろうと考えている。そのため、LACM 攻撃は最初の軍事ターン以外では実施できない。LACM 運用能力を有する DDG と CG は良好な AG 値を有しており、両者はおよそ同じ武装による攻撃を表している。しかしながら AG 値

による攻撃は短距離のものであり、衛星なしに長距離のキル・チェーンに組み込むことは困難であると思われる。艦艇においては、目標捕捉に艦上用ドローンしか利用できないためだ。なお、多くの潜水艦が LACM 攻撃能力を有しているのは事実だが、我々は敵の対潜水艦アセットがうろつく状況で潜水艦が LACM を使用することはないと考えている。LACM の発射は、潜水艦の最大の強みであるステルス性を失わせることになる。

**6.32** LACM は衛星により探知される陸上の航空基地、陣地、港湾内の海上ユニット、SAM/SSM ユニット（ただし乗船して海上にいるものは除く）のみ攻撃できる。Yulin 潜水艦基地に配置された PRC の潜水艦に対して LACM 攻撃は無効化となる。

**6.33** あるヘクスが LACM 攻撃の対象となるのは、1 回のみである。ゆえに、同じヘクスを対象としたすべての攻撃は、同一グループとして解決されなければならない。また目標ヘクスに対する LACM 攻撃を開始するには、LACM により攻撃するすべてのステップを明らかにしなければならない。攻撃ユニットは LACM の最大射程を超えない範囲で、目標ヘクスへの経路を設定しなければならない。

LACM	最大射程
U.S. CG、DDG	25
Chinese CG、DDG、SSM	20

**6.34** 同一ヘクスに対する LACM 攻撃は、すべてまとめて以下のように解決する。まず攻撃を行うユニットのステップごとに、1 ステップの LACM 攻撃を実施できる。目標ヘクスまたは目標に隣接するヘクスに AMD 能力を有する防御側味方ユニットがない場合、すべての攻撃が命中する。目標ヘクスまたは目標に隣接するヘクスに少なくとも 1 つの AMD 能力を有する防御側味方ユニットがいる場合、1/2 以上（端数切り上げ）の攻撃が失敗となり、残りが命中する。なお複数の AMD ユニットが配置されていても、ヒット数の減少が累積することはない。

**6.35** 命中した LACM 1 ステップにつき、目標の陸上の航空基地、陣地、港湾内の海上ユニット、陸上または航空基地に配置された SAM/SSM のいずれかに 1 ステップの損害を与える（攻撃側が選択）。なお航空基地（都市、港湾、島嶼飛行場）に対する命中は、それぞれ 1 「クレーター」

## South China Sea

の損害を与える。クレーターごとに航空基地の駐機能力が 1 ステップ分減少し、目標ヘクスにおけるいずれかの航空ユニットより 1 ステップを取り除く（攻撃側が選択）。

**6.36 LACM** が陣地に命中した場合、同じヘクスに対するさらなる LACM の命中は直ちに陣地を破壊されたヘクス内の、いずれかの陸上ユニット（攻撃側が選択）のステップロスとして適用される。

**6.37 LACM** を発射したユニットは、直ちに行動済みとなる。

### 6.4 航空海上戦闘フェイズ

航空海上戦闘フェイズは、複数回の航空海上戦に分割して解決され、これにはそれぞれさまざまなユニットが異なる距離より参加する。手番国家と軍事協力体制にあるパートナーは、プレイ順序に従いそれぞれ 1 つずつ戦闘を実施していく。つまりある国家とその軍事協力体制にあるパートナーが 1 回の戦闘を実施するか、もしくは「パス」を行ったら、プレイに順序に従い次の国家が 1 回の戦闘／パスを実施する。以降もこの手順を続けていく。パートナーのプレイ順序において先に戦闘を実施した国家が、本来の順番において 2 回目の戦闘を行うことはできない。通常は、特定のフェイズにおいて国家が実施できる戦闘の回数に制限はない。もっともマップ上のユニット数による制限と戦闘実施における制限が、実質的な戦闘回数の制限となることだろう。航空／海上戦闘フェイズは、すべての航空と海上ユニットが行動済みとなるか、すべての国家が戦闘を実施する代わりにパスを選択することで終了する。

#### 6.40 航空／海上戦闘のライフサイクル

それぞれの航空／海上戦闘は **1)** 目標選定、**2)** 回避、**3)** 宣言、**4)** 解決、のステージにより実施される。

##### 6.41 目標選定

戦闘は目標選定より開始される。少なくとも 1 つの行動済みではない航空／海上ユニットの探知範囲にある、敵ユニットが占めるヘクス 1 カ所を選択すること。ただし味方ユニットが、このヘクス内の敵ユニットのいずれかに対して、攻撃において有効な武器を有していなければならない。上記にあたり行動済みのユニット、あるいは適切な武装を有していないユニット、射程外のユニットは目標選定に使用できない。条件を満たしたユニットにより目標選定が宣言

されたならば、ヘクスに目標選定（focus）マーカーを置きこれを表示する。これは六角形内に照準線が記載されたマーカーである。目標選定を行った国家（戦闘を開始した国家）は「攻撃側」となり、目標の国家が「防御側」となる。

##### 6.42 回避

**6.421** 目標選定ヘクス内の防御側の航空／海上ユニットで行動済みカウンターが置かれていないものは、航空／海上戦闘の回避を試みられる。対象のヘクスごとにまとめて 1 回の回避基本ダイスロール（2d6）を行う。また基本ダイスロール値に、それぞれ回避を実施するユニットのステルス値、探知を実施したもっとも近い敵ユニットまでのヘクス数の半分を加算し、最終回避値を算出する。各ユニットの最終回避値が 12 以上であった場合、回避は成功する。

**6.422** 目標選定の回避に成功した航空／海上ユニットは、回避（evade）カウンターによりそのことを示す。これらは同じヘクスに留まるが、このフェイズにおける航空／海上戦闘解決には参加しない。回避マーカーが置かれた航空／海上ユニットは目標の探知を行えず、攻撃の目標とならず、攻撃を実施できず、損害を割り当てられず、フェイズの残り期間において他の味方ユニットを防御するために AMD 値を使用できない。基本的に、目標選定からの回避を行ったユニットは管理フェイズまで「プレイ対象外」となる。

**6.423** 目標選定ヘクスのすべての防御側ユニットが回避した場合、交戦の試みは失敗する。この場合、本来の攻撃側ユニットは、同じフェイズにおいて他の場所での戦闘実施を試みることができる。新たな敵ユニットがヘクスに進入してきた場合、同じヘクスに対する戦闘を試みても良い。戦闘が回避により完全に失敗した場合、手番国家は直ちに異なるヘクスに対する戦闘の試みを実施できる。戦闘を実施する機会は、プレイ順序が次の国家へ手番をパスすることで失われる。

**6.424** 回避の失敗、あるいは回避を行わないことにより目標選定されたヘクスに少なくとも 1 つの防御側ユニットが残されている場合、戦闘は継続する。

##### 6.43 宣言

**6.431** 攻撃側はどの航空／海上ユニットが続く戦闘に参加するかを宣言する。攻撃を実施するユニットは、以下の

## South China Sea

いずれかの条件を満たしていなければならない。

1. 行動済みではなく、目標選定ヘクスを射程内に収める武装を有している。
2. CV (N) である。
3. AMD 能力を有している。

**付記:** AMD 能力を有するユニットと CV (N) がすでに行動済みである場合、攻撃を実施することはできない。ただし、これらは他の目的のため戦闘に参加させられる。AMD 能力を有するユニットは、自身のヘクスと隣接ヘクスの適切な味方ユニットに AMD 値を提供する。また CV (N) は自身が行動済みであっても、いまだ行動済みではなく攻撃を実施する航空ユニットの基地として機能する。

**6.432** 攻撃側が参加ユニットのすべてを明らかにした後、防御側が参加する航空／海上ユニットを明らかにする。目標選定ヘクス内の回避を実施していないすべてのユニットは、好むと好まざるとに関わらず、また行動済みかどうかに関わらず戦闘に参加しなければならない。ただし防御側は以下のいずれかの条件を満たすならば、他のヘクスより「支援」ユニットを追加できる。

1. 行動済みではない防御側ユニットであり、目標選定ヘクス、またはその戦闘に参加する攻撃側ユニットのいずれかを含むヘクスを、射程内に収める武装を有している。
2. 防御側の CV (N)。
3. 防御側の AMD 能力を有しているユニット。

対象の戦闘に参加していない攻撃側ユニットは条件1の対象とならず、したがって防御側が「支援」を実施するにあたっての対象とすることもできない。攻撃側の場合と同様に、AMD 能力を有するユニットと CV (N) がすでに行動済みである場合、攻撃を実施することはできない。ただし、これらは他の目的のため戦闘に参加させられる。

**6.433** すべての場合において、射程のある武装を備えた航空ユニットは実際の武装の射程距離を判定するにあたり、戦闘行動半径を加算する（戦闘行動半径+射程）。

**6.434** もし艦載機ユニットが戦闘に参加するならば、CV（航空母艦）も参加しなければならない。ただし、その空母におけるすべての艦載機が同じ戦闘に参加する必要はなく、一部の艦載機を後の戦闘のため取っておくことができる。この場合、空母は行動済みではない航空ユニットを

発進させるため、同じターンにおける別な戦闘へ任意に参加できる。

**6.435** 戦闘に参加するユニットを、すべて交戦（engage）カウンターにより示す。

### 6.44 解決

**6.441** 航空／海上戦闘は、以下の注意点に従い航空／海上戦闘手順 [6.45] により解決される。

**6.442** 行動済みのユニットは攻撃を行えないが、これらはさまざまな方法により戦闘に「参加」する。敵攻撃の目標となったユニットは、MD 値をフルに使用できる。また AMD ユニットの、その戦闘における他のユニットに AMD 値を提供できる。すべての種類の空母（CV、CVN、Lxx）は行動済みではない艦載機を「発艦」させるために参加できる。

**6.443** 航空／海上戦闘において、ユニットは異なる目標に対して複数回の攻撃を実施できる。ただし1つのユニットが、同じ目標に対して複数回の攻撃を行うことはできない。行動済みではない海上ユニットは、武器システムの射程内にいる交戦中の敵ユニット1つに対して、適切な順序に従い武器システムごとに1回の攻撃 [5.5] を実施できる。つまり水上艦艇と潜水艦は、戦闘においてそれぞれの武器システムを1回ずつ射撃できるということだ。行動済みではない航空ユニットは、交戦中の敵航空ユニットに対して1回のAA攻撃を実施でき、それに加えて1回だけ他の武器システムにより攻撃を実施できる（武器システムごとに1回ではない）。そのため、戦闘において航空ユニットが3回以上の攻撃を行うことはない。2回目の攻撃が終了したら、航空ユニットの交戦マーカーを行動済みの面に裏返すこと（2回目の攻撃を行わないならば1回目の終了後に裏返す）。

**6.444** すべての攻撃、あるいは特定のユニットによるすべての攻撃を1つの目標ユニット／ヘクスに実施する必要はない。たとえばあるユニットがAS攻撃を行い、続けてAG攻撃を実施する場合、同じヘクスの他の目標、または異なるヘクスの目標を攻撃できる。

**6.445** 戦闘の終了時に、少なくとも1回の攻撃を実施した参加ユニットは、交戦マーカーを行動済みの面に裏返し、そのフェイズにおけるそれ以上の攻撃を実施できないこ

## South China Sea

とを示す。AMD または MD 値を使用する以外に攻撃を実施しなかったユニットは行動済みとならず、代わりに交戦カウンターを取り除く。

### 6.45 航空／海上戦闘手順

**デザインノート:** ゲームにおいて、航空ユニットの各ステップは 5～15 機の航空機を表している。またそれぞれのステップには、他の機種も少数含まれている。たとえば F-35 は 1 ステップ 12 機で構成されるが、これには電子戦機のプラウラー1 機と早期警戒機のホークアイ 1 機が含まれる。またすべてのユニットに、戦闘機または爆撃機として運用される無人のドローンが含まれる。ほとんどの航空ユニットの武器システムに「射程」はないが、代わりに「戦闘行動半径」を射程と見なすことができる。ただし一部の航空ユニットは、固有の射程を有している。

#### 手順

1. 空対空 (AA) 攻撃をステルス値の順序で行う。
2. 潜水艦による雷撃 (T) を、ステルス値の順序で行う。
3. 対艦 (AS) 攻撃を、ステルス値の順序で行う。
4. 対潜 (U) 攻撃を、U 値の順序で行う。
5. 砲撃 (G) を、G 値の順序で行う。
6. 潜水艦以外による雷撃 (T) を、T 値の順序で行う。
7. 対地 (AG) 攻撃を、AG 値の順序で行う。

#### 6.451 ステルス値の順序で空対空 (AA) 攻撃を実施

敵対する航空ユニットが戦闘に参加している場合、AA 攻撃を実施しなければならない。行動済みの航空ユニットは、攻撃目標となるが攻撃を行うことはできない。行動済みではない航空ユニットは、ステルス値の順に任意の目標航空ユニットに対して AA 攻撃を実施する。ステルス値が同値の場合、AA 値が高いものより攻撃を行う。ステルス値と AA 値が同値のユニットは、同時に攻撃を実施する。攻撃は AA 値と目標の MD 値の比較により解決する。なお空対空戦闘において、他の味方ユニットの AMD 値を使用することはできない。AA 攻撃における射程は、常に攻撃を実施するユニットより目標選定ヘクスまでの距離で計算し、目標となる航空ユニットカウンターが占めるヘクスではない (目標ユニットが目標選定ヘクスを占めていない限り)。

#### 6.452 ステルス値の順序で潜水艦による雷撃 (T) を実施

潜水艦は同じヘクスの任意の水上艦艇または潜水艦に対して、雷撃 (T) を実施できる。攻撃はステルス値の順に実施し、同値の場合は T 値が高いものより行う。T 値とステルス値が同値のユニットは、同時に攻撃を実施する。

#### 6.453 ステルス値の順序で対艦 (AS) 攻撃を実施

航空、潜水艦、水上艦艇と SSM ユニットの射程内の敵水上艦艇に対して AS 攻撃を実施できる。攻撃実施ユニットより目標ユニットまでの距離を確認すること。攻撃はステルス値の順に実施し、同値の場合は AS 値が高いものより行う。SSM のステルス値はゼロとなる。ステルス値と AS 値が同値のユニットは、同時に攻撃を実施する。

#### 6.454 U 値の順序で対潜 (U) 攻撃を実施

U 値を有するユニットは、射程内の敵潜水艦に対して、それぞれ 1 回の U 値による攻撃を実施できる。攻撃実施ユニットより目標ユニットまでの距離を確認すること。攻撃は U 値の順に実施し、同値の場合はステルス値が高いものより行う。

#### 6.455 G 値の順序で砲撃 (G) を実施

航空ユニットと水上艦艇ユニットは射程内の目標に対して G 攻撃を実施できる。攻撃実施ユニットより目標ユニットまでの距離を確認すること (ほとんどの砲は射程ゼロであり、同一ヘクスに対してのみ砲撃できる)。攻撃は G 値の順に実施し、同値の場合はステルス値が高いものより行う。SSM のステルス値はゼロとなる。G 値とステルス値が同値のユニットは、同時に攻撃を実施する。沿岸ヘクスの水上艦艇ユニットは、陣地化されていない同一ヘクスの陸上ユニットまたは航空基地に対して G 攻撃を実施できる (艦砲射撃)。陸上ユニットに対する命中は「ショック」被害を与え、航空基地に対するヒットは「クレーター」被害を与えさらに目標ヘクスの航空 1 ステップを破壊する (攻撃側が選択)。G 攻撃により、同じ陸上ユニットに対して 2 回以上のショックが与えられた場合、これらは無視される。

#### 6.456 T 値の順序で雷撃 (T) を実施

水上艦艇は T 値の順序で雷撃を行うことができる。同値の場合はステルス値が高いものより行う。相対するユニットの T 値とステルス値が同値の場合は、同時に攻撃を実施する。攻撃実施ユニットより目標ユニットまでの距離を確認



## South China Sea

すること。

### 6.457 AG 値の順序で対地（AG）攻撃を実施

AG 値を有する航空ユニットと SSM ユニットの、任意の陸上ユニットまたは陸上の航空基地に対して AG 値の順序で攻撃を実施できる。AG 値が同値であれば、ステルス値の高いものより行う。攻撃実施ユニットより目標ユニットまでの距離を確認すること。陸上ユニットに対する命中は「ショック」被害を与え、陸上の航空基地（都市、港湾または島嶼飛行場）に対するヒットは「クレーター」被害を与えさらに目標ヘクスの航空ステップを、攻撃側の選択で 1 つ破壊する

**空挺降下:** AG 攻撃手順のこの時点において、パラシュート部隊を味方輸送機より敵支配下ヘクスに降下させることができる。本ルールにおいて輸送機は 1 の AG 値を持っていると見なし、これによる「攻撃」（空挺部隊の配置）は自動的に成功する。この空挺降下にあたり、通常通り輸送上限ルール [6.14] が適用される。空挺部隊を目標に送り届けるには AG 攻撃の手順を利用する必要があり、航空／海上戦闘のこの時点において降下が実施される。先行して実施される AA 攻撃において輸送機がヒットを被った場合、輸送機のステップ数が必要な数に満たなくなったら、空挺部隊のステップを減少させなければならない。なお、空挺ユニットは海上ヘクスに降下できず、また敵ユニットが配置されたヘクスに降下したならば、そのターンにおいて CA 攻撃を実施しなければならない。

### 6.5 陸上移動フェイズ

**6.51** 陸上ユニットは自身の移動ポイントを使用して、単独あるいはスタック単位で陸上／沿岸ヘクスを移動できる。ただし、島嶼ヘクスサイドや海上ヘクスサイドを通過することはできない。

**6.52** 陸上ユニットは敵が占めるヘクスへと進入できるが、敵陸上ユニットが占めるヘクスより離脱することはできない。敵が占めるヘクスからの離脱を強いられる「退却」は移動にはあたらない。

**6.53** 移動ポイントが整数であるユニットは、ヘクスの進入にあたり 1 移動ポイントが必要とする。またユニットは 1 回の移動フェイズにおいて、移動値に等しい数の適切な

ヘクスを移動できる。

**6.54** 移動力が 1 未満（1/2）の陸上ユニットは「徒歩移動」であり、移動ポイントを消費しての移動は行わないが、2 ターンごとに 1 ヘクスの移動を行うことができる。

**デザインノート:** ゲームにおいて、徒歩移動ユニットには限定的な輸送手段を有するものや、地元から徴発した輸送手段を有するものも含まれる。

**6.55** 航空または海上ユニットにより輸送される徒歩移動ユニットは、2 ターンごとの自身の移動能力に加えて、輸送ユニットのペースに合わせた移動を実施できる。

**6.56** 移動フェイズごとに 9 つまでの PRC 陸上ユニットが、ユニットに記載された通常の移動値を使用する代わりに、「鉄道移動」を実施できる。それぞれの鉄道移動において、ユニットは中国、ミャンマー、ベトナム本土の陸上または沿岸ヘクスを 6 ヘクス移動できる。なお敵が占めるヘクスに進入した場合、鉄道移動を停止しなければならない。

### 6.6 陸上戦闘フェイズ

**6.61** すべての陸上移動が終了したら、同一ヘクスで相対する陸上ユニットの間で陸上戦闘が発生する。敵陸上ユニットが占めるヘクスへ進入した陸上ユニットは、その最初に進入したターンにおいて、必ず陸上戦闘による攻撃を実施しなければならない。続くターンにおいて、陸上戦闘を実施するかどうかは任意となる。陸上戦闘が発生した場合、手番プレイヤーが「攻撃側」となり、非手番プレイヤーが「防御側」となる。

**6.62** 陸上戦闘を、諸兵科連合 (CA) 攻撃により解決する。これは **1)** 砲兵による攻撃、**2)** 防御側ユニットによる攻撃、最後に **3)** 生き残った攻撃側ユニットによる攻撃、の順番となる。上記それぞれのグループにおいて、ユニットは諸兵科連合 (CA) 値の順に攻撃を実施する。

**6.63** CA によるヒットは、「ショック」の結果を与える。これは 2 対 1 の比率でステップロスに変換される。つまりショック 2 回につき、1 ステップロスとして適用される。

**6.64** すべての攻撃とショック／ステップロスの適用が終了したら、ヘクスの支配を判定する。ステップロスにより、いずれかの陣営のすべての陸上ステップが除去された場合、生き残った陣営が勝利者となりヘクスに留まる。双方の陣営が生き残り、ステップロス数も同じであった場合、

## South China Sea

双方ともヘクスに留まる。その他の場合、より多くのステップロスを経験した陣営は退却しなければならない。どちらが退却するか判定するにあたり、ステップロスに変換されずに残ったショックの結果に関しては無視すること。

**6.65 退却:** 敵が占めるヘクス、または通常の移動により進入できないヘクスへの退却は行えない。またユニットは戦闘ヘクスより離脱し、陸地を含むヘクスへと退却しなければならない。

**6.66** 適切な退却路がない場合は追加で 1 ステップの損害を受け(ユニットごとではなくグループ全体で1ステップ)、現在の場所に留まる。

### 6.7 管理フェイズ

すべての行動済みマーカーと回避マーカーを取り除く。また各国家は、味方歩兵ユニットが配置された航空基地より、それぞれ 1 つのクレーターマーカーを取り除く。

### 6.8 軍事交渉

**6.81** 軍事交渉は、すべての国家が同時に行う。合計 10 分の交渉時間において任意の取り決めを実施できるが、ルールに反する取り決めや、ルールにより明確に許可されていない方法によるコマの移動は実施できない。

**6.82** ルールが想定している「取り決め」とは以下のようなものだが、その他も可能である。

**6.821 軍事協力:** 地域勢力は軍事ターンの軍事交渉フェイズにおいていずれかのグローバル勢力と軍事協力に同意することで、移動と戦闘を同タイミングで実施できる。ただしこれは双方が、カードプレイにより「統合軍事演習」を実施している場合にのみ可能となる。地域勢力は、1 つのグローバル勢力とのみ軍事協力体制を構築できる。

**6.822 停戦:** PRC と USA が同意した場合、次のターンの航空海上戦闘フェイズと陸上戦闘フェイズをスキップする。

## 7.0 特殊作戦部隊 (SOF)

### 7.1

特殊部隊には、マレーシアの Paskal と PRC の Sea Dragon、USA の Seals が該当する。それぞれの SOF は 1 ステップの海兵隊／空挺／陸上ユニットだが、通常の陸上ユニットとは異なる働きを行う。

### 7.2

SOF は輸送 (T) によってのみ移動でき、通常の航空輸送／海上輸送ルール [6.14, 6.26] に従う。ただし SOF は任意の味方航空／海上ユニットに、あたかもそれらが輸送ユニット (T) であるかのように搭乗できる。SOF は陸上／沿岸ヘクスに単独で、あるいは他のユニットと共に輸送し配置できる

**デザインノート:** 戦闘機であっても SOF ユニットの展開できる。これら戦闘機は (たとえ空母を発艦したものであっても)、SEAL を輸送する輸送機を護衛しているものと見なされる。16 人の SEAL を輸送するのに、大型の輸送機 5 機からなる MC-130 のカウンターは必要ないのだ。

### 7.3

輸送されている場合を除き、SOF ユニットの自身は配置された陸上／沿岸ヘクスを探知し、SOF 攻撃を実施できる。SOF 攻撃はいずれかの戦闘において「マトリョーシカ人形」のように、組み込まれて行われる。SOF 攻撃は 1 ユニットの SOF から、防御側の 1 ユニットに対してのみ実施される。選択された目標は回避を行えない。SOF は直接攻撃により、AA を除くあらゆる攻撃を実施できる。SOF は T、AS、U、G と AG としての攻撃を数値 5 で、ヘクス内の任意の目標ユニットに対して実施できる。攻撃を実施したら、SOF ユニットの直ちに撤退しゲームより取り除かれる。これが勝利得点に影響を及ぼすことはない。

## 8.0 プレイの例 [未着手]

## 9.0 シナリオ

### 共通の記載内容

**状況:** ユニットを持たない国家は中立となる。プレイヤーは中立国家の港湾を使用できず、航空ユニットを駐機できず、航空ユニットで中立国の陸上ヘクスサイドに進入できず、陸上ユニットで中立国に進入できない。ただしこれらの制限は、島嶼ヘクスには適用されない。島嶼はいずれの勢力が支配しているかに関わらず、常にプレイの対象となる。

**勝利条件:** プレイヤーは、勝者の判定にあたり常にルール [2.6] に従う。ただし一部のシナリオでは、[2.6] に優先

## South China Sea

するルールが規定されている。

**戦闘序列 (OB) :** すべてのシナリオにおいて、特記されていない限りユニットは完全戦力で配置される。ただし意図的に分割される場合は除く。また、国家ごとにどのユニットをどれだけの数を配置するかが記載されている。たとえば「2 X F-35」は、完全戦力の F-35 航空ユニット 2 つを意味する。政治ターンのカード使用により配置されるユニットは、例外となることに注意。OB は、最初の軍事ターンの直前まで配置されない。ユニットの配置は、プレイ順序に従い国家ごとに行う。

### シナリオ 1: フラットトップ・ショウダウン

**背景:** 南シナ海の航行権に関する US の主張と、それを拒否しようとする中国との摩擦により、国際関係は混沌とし、ついには「航行の自由」(FON) をデモンストレートするため US の空母戦闘団が出動する事態となった。

**状況:** 6 政治ターンを実施する。紛争が発生したら、戦闘序列に従い配置し、6 軍事ターンを実施する。あるいはプレイヤーは、政治ターンをスキップすることにしても良い。この場合、地域勢力は中立のまま留まり、PRC と US の部隊のみ使用して 6 軍事ターンを行う。

**勝利条件:** 標準の勝利トラックルール [2.6] を用いて勝者を判定すること。

**戦闘序列:** 以下のリストに記載されたユニットのみ配置する。

#### PRC

1308 (Hainan Island の中心) より 2 ヘクス以内

- 1 X J-31 Gyrfalcon 艦載機
- 1 X J-15 Flying Shark 艦載機
- 1 X CV Liaoning
- 1 X CV Shandong
- 1 X DDG Luyang III
- 2 X FFG Jiang Kai II
- 1 X SS Song/Yuan
- 1 X SAM
- 1 X SSM

PRC が支配する Paracel または Spratly Islands (1810、2218、2417)

- 1 X J-20 Black Eagle

#### USA

1725 に隣接する任意の海洋ヘクス

- 2 X F-35 Lightning 艦載機
- 1 X CVN Nimitz
- 3 X DDG Arleigh Burke
- 1 X SSN Virginia

#### マレーシア

3121 (Sandakan)

- 1 X Su-30MkM Flanker
- 1 X FFG Lekiu

#### ベトナム

1617 (Cam Ranh)

- 1 X Su-30Mk2 Flanker
- 1 X FFG Gepard
- 1 X SS Kilo

#### フィリピン

3016 (Puerto Princessa)

- 1 X FA-50 Gold Eagle
- 1 X FF G.D. Pilar

### シナリオ 2: 少年たちの重い一撃

**背景:** US の沿海戦闘艦と中国の紅稗型誘導ミサイル艇によるチキンゲームが、思いがけない事態となる。

**状況:** 4 軍事ターンのみ行う。軍事協力体制が確立されるうえで必要な政治カードは、すでに使用されていると見なす。第 1 軍事ターンの軍事交渉フェイズにおいて、マレーシアは PRC との軍事協力を宣言し、ベトナムは USA との軍事協力を宣言する。1d6 を行い、フィリピンに関して以下を参照のこと。

#### フィリピンの状況

- 1~3 USA と軍事協力する
- 4~5 どの勢力とも軍事協力を行わない
- 6 PRC と軍事協力する

**勝利条件:** 標準の勝利判定ルール [2.6] を次のように修正する。ゲーム終了時に勝利トラックが 10 未満であれば、US の勝利となり、10 より大きければ PRC の勝利となる。なお、10 であれば引き分けとなる。

**戦闘序列:** 以下のリストに記載されたユニットのみ配置する。

# South China Sea

## PRC

2218 または 2417 (Fiery Cross Reef または Johnson Reef)

3 X PTG Houbei

## USA

2218 または 2417 に隣接するヘクス (Fiery Cross Reef または Johnson Reef)

2 X LCS Freedom

## マレーシア

2521 (Swallow Reef)

1 X FFL Kedah

## ベトナム

2120 (Spratly Island)

1 X FFL Tarantul

## フィリピン

2415 (Thitu)

1 X FF G.D. Pilar

## シナリオ 3: 輸送任務

**背景:** 中国は南シナ海の支配を得た。水上戦力による交戦を避け、US は中国の征服を振り出しに戻すため、原油輸送航路を海面下から攻撃することとした。

**状況:** 8 軍事ターンのみ行う。ゲーム終了時に Hong Kong (1703) にいない PRC のユニットは、勝利判定において除去されていると見なす。

**勝利条件:** 標準の勝利判定ルール [2.6] を次のように修正する。ゲーム終了時に勝利トラックが 10 未満であれば、US の勝利となり、10 より大きければ PRC の勝利となる。なお、10 であれば引き分けとなる。

**戦闘序列:** 以下のリストに記載されたユニットのみ配置する。

## PRC

1725 またはそれに隣接する任意のヘクス

1 X CV Liaoning

1 X DDG Luyang II

1 X FFG Jiang Kai II

## USA

2214 ヘクスから 3 ヘクス以内

3 X SSN Virginia

Virginia SSN のうち 1 つは「秘匿」ユニットとして配置

される。

## シナリオ 4: スプラトリー諸島ミサイル危機

**背景:** 領有権をめぐる数週間にわたる議論は、ファイアリー・クロス礁にある PRC の対空ミサイルが米海軍の P-8 を撃墜し、すべての人命が失われたことで危機に陥った。両陣営の墜落水域における法的地位に関する見解は異なっており、US の威信を高めるか、あるいは失うかの状況に直面した大統領は、重大な行動の実施を決意する。

**状況:** 6 政治ターンを行う。いずれのグローバル勢力も勝利できなければ (ローカル勢力の勝利は無視する)、10 軍事ターンを行う。あるいはプレイヤーは、政治ターンをスキップすることにしても良い。この場合、軍事協力体制が確立されるうえで必要な政治カードは、すでに使用されていると見なす。

第 1 軍事ターンの軍事交渉フェイズにおいて、マレーシアは PRC との軍事協力を宣言し、ベトナムは USA との軍事協力を宣言する。1d6 を行い、フィリピンに関して以下を参照のこと。

## フィリピンの状況

1~3 USA と軍事協力する

4~5 どの勢力とも軍事協力を行わない

6 PRC と軍事協力する

**勝利条件:** 標準の勝利トラックルール [2.6] を用いて勝者を判定すること。

**戦闘序列:** 以下のリストに記載されたユニットのみ配置する。

## PRC

1308 (Hainan Island の中心) より 2 ヘクス以内

2 X J-20 Black Eagle

2 X J-31 Gyrfalcon 艦載機

1 X J-15 Flying Shark 艦載機

2 X CV Shandong

1 X CG Type 55

3 X DDG Luyang III

2 X LPD Yuzhao

2 X SS Song/Yuan

2 X Marine Infantry

2 X Marine Mechanized



## South China Sea

1 X SAM

1 X SSM

1 X Fort

1703 (Hong Kong) より 2 ヘクス以内

1 X H-6G Badger

1 X H-6K Badger

1 X J-11 Flanker

1 X J-15 Flying Shark 艦載機

2 X Y-20 Kunpeng

2 X FFG Jiang Kai II

2 X FFG Jiang Wei II

2 X FFG Jiang Dao

2 X Marine Infantry

2 X Paratroops

1 X SAM

1 X SSM

1 X SOF Sea Dragon

2218 または 2417 (Fiery Cross Reef または Johnson Reef)

1 X J-15 Flying Shark 艦載機

2 X PTG Houbei

2 X Marine Garrison

2 X SAM

1 X Fort

### USA

3921 より 3 ヘクス以内の海洋ヘクス

4 X F-35 Lightning 艦載機

2 X V-22 Osprey 艦載機

1 X AV8B Harrier 艦載機

1 X CVN Ford

2 X CVN Nimitz

1 X CG Ticonderoga

4 X DDG Arleigh Burke

1 X DDG Zumwalt

2 X LHA America

2 X SSN Virginia

2 X Marine Infantry

1 X SOF SEAL

グアムボックスと沖縄ボックス

**デザインノート:** これら部隊の有用性は、実際にはフィリピンとの協力体制により決まることとなる。

4 X F-22 Raptor

2 X C-130 Hercules

2 X P-8 Poseidon

2 X LHA America

3 X DDG Arleigh Burke

2 X SSN Virginia

2 X US Airborne Infantry

2 X Marine Infantry

2 X SAM

### マレーシア

3121 (Sandakan)

1 X MIG-29 Fulcrum

1 X Su-30MkM Flanker

1 X FFG Lekiu

1 X MPCSS Sakti

3 X Para-Marine Infantry

1 X SOF Paskal

### ベトナム

1617 (Cam Ranh)

1 X FFG Gepard

1 X FFL Tarantul

1 X LST Polnocny

2 X SS Kilo

1 X Su-30Mk2 Flanker

3 X Marine Infantry

1 X SAM

### フィリピン

3016 (Puerto Princessa)

1 X FA-50 Gold Eagle

1 X FF G.D. Pilar

1 X LPD Tarlac

1 X Marine Infantry

任意のフィリピン港湾

3 X Marine Infantry

## シナリオ 5: カンフー・ファイティング

**背景:** 南シナ海の支配を争うアジア諸国により引き起こさ

## South China Sea

れた激しい紛争から、アメリカは距離を置いた。

**状況:** これは PRC 対マレーシア／ベトナム／フィリピン (MVP) の 2 人用ゲームである。一方が PRC を担当し、もう一方が MVP を担当する。政治ターンは行わず、7 軍事ターンを行う。マレーシア、ベトナム、フィリピンは互いに軍事協力体制にあると見し（これらの部隊は同時に移動／戦闘を行う）、PRC と敵対している。通常のルールとは異なり、PRC はターン 1 だけではなく任意のターンに LACM 攻撃を実施できる [6.3]。ただし、それぞれの PRC ステップはゲームにおいて 1 回の LACM 攻撃しか実施できない。一度 LACM 攻撃を行ったユニットがふたたび攻撃を行わないよう、ID を記録しておくこと。

**勝利条件:** 標準の勝利判定ルール [2.6] を次のように修正する。ゲーム終了時に勝利トラックが 15 以上であれば、PRC の勝利となり、その他の場合は MVP の勝利となる。通常の VP 調整 [2.63] の代わりに以下を使用すること。

### 軍事イベント

開始時に PRC が有するスプラトリー諸島ヘクスが、MVP の部隊にコントロールされる。開始時に PRC が有するスプラトリー諸島は (2218、2219、2316、2417、2517) となる。

−1

PRC の航空、CV を除く海上、陸上ユニットが破壊されるごとに。

−1

PRC の CV が破壊されるごとに。

−3

MVP の航空、CV を除く海上、陸上ユニットが破壊されるごとに。また開始時に MVP が有するスプラトリー諸島ヘクスの島嶼飛行場が、PRC の部隊にコントロールされる。開始時に MVP が有する島嶼飛行場は (2120、2415) となる。

+1

**戦闘序列:** 以下のリストに記載されたユニットのみ配置する。

シナリオ 4 と同じだが、US 部隊は搭乗しない。

### シナリオ (00) 7: ドクター・ノオの島

**背景:** このシナリオは、異なる時期に実施された特殊作戦

を、1 つに組み合わせたものである。

**状況:** これは PRC 対 USA の 2 人用ゲームである。PRC の商型 SSN は 1309 の Yulin 潜水艦基地に配置され、移動できない。政治ターンは実施せず、5 軍事ターンを行う。

**勝利条件:** 標準の勝利トラックルール [2.6] を用いて勝者を判定すること。ただし PRC が Guam にクレーターを与えるごとに、1VP を加算する。

**戦闘序列:** 以下のリストに記載されたユニットのみ配置する。

### PRC

1308 (Hainan Island の中心) より 2 ヘクス以内

1 X J-31 Gyrfalcon 艦載機

2 X FFG Jiang Wei

1 X SAM

1309 (Yulin 潜水艦基地)、このユニットはシナリオ全体を通してヘクスに留まる

1 X SSN Shang

1703 (Hong Kong)

1 X H6K Badger

グアム経由トラックの 29 番目

1 X SSN Shang

### USA

ヘクス 1907

1 X SOF SEAL

2 X SSN Virginia

グアム経由トラックの 30 番目

1 X SSM

1 X SAM

1 X Marine Infantry