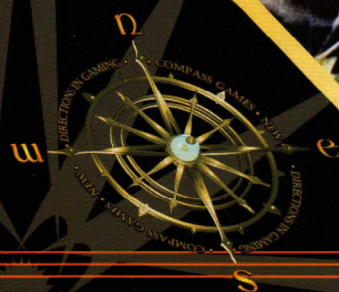


BURMA

1942-45



Rule Book



Compass Games
New Directions in Gaming

日本語解説書

プレイのルール

- 1.0 はじめに
- 2.0 ゲーム内容物
 - 2.1 ゲーム内容物の目録
- 3.0 プレイのシーケンス
- 4.0 ゲームの長さや勝利条件
 - 4.1 勝利ポイント
 - 4.2 勝利判定
- 5.0 スタッキング
 - 5.1 スタッキング・ポイント
- 6.0 支配地域 (ZOC)
 - 6.1 支配地域の影響
 - 6.2 浸透移動
- 7.0 地上移動
 - 7.1 許容移動力
 - 7.2 移動への地形の影響
 - 7.3 戦略移動
 - 7.4 鉄道移動
 - 7.5 突破移動
 - 7.6 浸透移動
- 8.0 航空移動
 - 8.1 空輸ポイント
 - 8.2 空輸基地
 - 8.3 落下傘強襲
 - 8.4 空輸任務
- 9.0 海上移動
 - 9.1 海上輸送ポイント
 - 9.2 水陸両用強襲

- 10.0 地上戦闘
 - 10.1 戦闘補給
 - 10.2 戦闘手順
- 11.0 補給
 - 11.1 補給状態
 - 11.2 補給線
 - 11.3 攻撃補給
 - 11.4 補給源
- 12.0 道路構築
 - 12.1 連合軍の道路建設
 - 12.2 日本軍の道路建設
 - 12.3 道路の制限
- 13.0 飛行場と航空堡
 - 13.1 飛行場
 - 13.2 航空堡
- 14.0 特殊戦闘部隊
 - 14.1 長距離挺身隊 (LRP)
 - 14.2 落下傘部隊
 - 14.3 中国軍部隊
 - 14.4 日本軍根拠地隊
 - 14.5 インド国民軍 (INA)
- 15.0 ビルマ道路
- 16.0 橋頭堡
- 17.0 港湾と島嶼
 - 17.1 港湾
 - 17.2 島嶼
- 18.0 補充と増援
- 19.0 ゲームのプレイ
- 20.0 Game Credits

1.0 はじめに [INTRODUCTION]

太平洋戦争の展開において、大部分の活動、大部分の戦いは、数週間から数ヶ月かけて激戦を繰り広げた小規模な島嶼の占領戦であり、結末が明らかになって戦闘が終了するまで時間がかかりました。ビルマでは、戦況が異なりました。ビルマは、インドの堅固な連合軍拠点と日本が新たに征服した中国、インドシナ、マレーシアの日本領土を結ぶ強固な陸路の要衝でした。日本軍はビルマ経由でインドを攻撃し、実際に侵攻しました。連合軍もビルマ経由で反撃し、最終的に日本から征服された領土を奪還しました。

Burma は、連合国と日本との間の軍事衝突で、太平洋戦争における唯一活発な陸上戦線を描写するシミュレーションです。

2.0 ゲーム内容物 [GAME COMPONENTS]

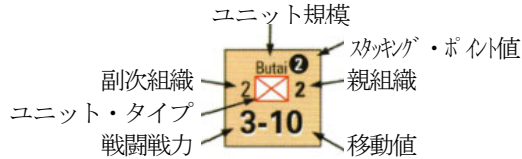
Burma の内容物は、マップ、ルールブック、チャート・セット、1シートの型抜きユニット・カウンターです。

22 x 34 インチの厚紙マップは、ビルマと近隣諸国の地形と地勢を描写し、分割して個別位置を定義するため六角形格子を使用し、移動と戦闘の定義を定めます。その概念は、チェッカーボード上のスクエアのそれに類似しています。マップ上のシンボルは、ゲーム中のユニットの使用に影響します。

ルール・セットは、ゲームのプレイを標準化する完全なルールを提供します。チャート・セットはルール・セットを強化し、頻繁に使用される様々な情報を表示します。

カウンター・シートは、戦役を闘う軍事部隊をあらわす240個の正方形ユニット・カウンターとマーカーを含みます。基本的に、カウンターは、ユニット・シンボル（歩兵シンボルのような）、戦闘戦力、移動値にプラスして必要に応じていくつかの追加情報がマークされます。

ユニットの読み方



ユニット・タイプ

- 歩兵
- LRP
- 落下傘
- 砲兵
- 対戦車
- 工兵
- 守備隊
- 連合軍軽戦車
- 連合軍中戦車
- 日本軍戦車
- 連合軍補給ユニット
- 日本軍補給ユニット
- 中国軍補給ユニット
- 根拠地隊ユニット

ユニット規模

- Butai—部隊
- LRP—長距離挺身隊
- II—大隊
- III—連隊
- X—旅団
- XX—師団

ユニット・色コード

	日本軍		空中機動ユニット
	INA (インド国民軍)		アメリカ軍
	インド軍		中国軍
	南アフリカ軍		雲南中国軍
	イギリス軍		

2.1 ゲーム内容物の目録 [Inventory of Game Components]

- ・1枚の22" x 34" 厚紙マップ
- ・1枚の280カウンターとマーカーのカウンター・シート
- ・2枚の戦闘序列／登場カード（各プレイヤーに1枚）
- ・4枚のプレイヤー補助カード
- ・1冊のルールブック
- ・1つの六面体サイ

もしいずれかのパーツが欠損していたら、以下に接触してください。:

Compass Games, LLC
PO Box 278
Cromwell, CT 06416

Phone : (860) 301-0477

E-mail : support@compassgames.com

オンライン・ゲーム・サポートが使用可能です。Web 上で訪問してください。:

<https://www.compassgames.com>

Compass Games online に到達するため、URL 又は QR コードも使用できます。:

<https://linktree.com/compassgames>



3.0 プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

Burma はゲーム・ターンでプレイされ、現実時間のほぼ一ヶ月間をあらわしています（モンスーン期間中の相当時期は、二ヶ月間に増加されます）。最初のターンは 1942 年 12 月で、最終は 1945 年 5 月です。

各ターンは、日本軍プレイヤー・ターンと連合軍プレイヤー・ターンに分割されます。プレイヤー・ターンは、更にフェイズに細分化され、ゲーム活動の適切な標準化と実施を認めます。日本軍プレイヤー・ターンから開始して、以下でゲーム・ターンの正確な構成が定義されます。:

日本軍プレイヤー・ターン [JAPANESE PLAYER TURN]

- 1. 補給判定フェイズ [Supply Determination Phase]**。両プレイヤーは、全自軍ユニットの補給状態を判定します。「孤立状態」ユニットが識別されます。孤立状態を回避するため、このフェイズ中に補給カウンターを消費できます。
- 2. 増援フェイズ [Reinforcement Phase]**。日本軍プレイヤーは、戦闘序列と登場序列とターン記録チャートによって要求された増援と補充をプレイ内に投入できます。
- 3. 陸上と海上移動フェイズ [Land and Naval Movement Phase]**。日本軍プレイヤーは、陸上と海上輸送によって、自軍ユニットを望むように移動させることができます。
- 4. 戦闘フェイズ [Combat Phase]**。日本軍プレイヤーは、戦闘ルールに従って、実施を望むいずれかの攻撃を解決し、戦闘後移動を実行します。

連合軍プレイヤー・ターン [ALLIED PLAYER TURN]

- 1. 補給判定フェイズ [Supply Determination Phase]**。両プレイヤーは、全自軍ユニットの補給状態を判定します。「孤立状態」ユニットが識別されます。前の連合軍プレイヤー・ターン中に置かれた空中投下補給マーカーが取り去られ、このフェイズの補給判定に対してカウントしません。補給カウンターは、孤立状態を回避するために消費できます。
- 2. 増援フェイズ [Reinforcement Phase]**。連合軍プレイヤーは、戦闘序列と登場序列とターン記録チャートによって要求された増援と補充をプレイ内に投入できます。
- 3. 陸上と海上移動フェイズ [Land and Naval Movement Phase]**。連合軍プレイヤーは、陸上と海上輸送によって、自軍ユニットを望むように移動させることができます。
- 4. 空軍フェイズ [Air Power Phase]**。以下の航空関連作戦が実行されます。:

- A. 落下傘強襲移動が行われ、結果として宣言された戦闘を解決します。**

- B. ユニットの空輸及び空中投下補給マーカーの配置が発生します。**

- C. 突破移動（陸上のみ）は、上記のステップ B でユニットを輸送することでのみ行うことができます。**

- 5. 戦闘フェイズ [Combat Phase]**。連合軍プレイヤーは、戦闘ルールに従って、行うことを望むいずれかの攻撃を解決し、戦闘後移動を実行します。

4.0 ゲームの長さや勝利

[GAME LENGTH AND VICTORY]

Burma は 26 ゲーム・ターンから構成され、いくつかはモンスーン季節のため、移動や戦闘が認められません。26 ターンの終了時、両プレイヤーは勝者を判定するために勝利ポイントを比較します。各プレイヤーは、ゲームの過程を通して獲得された勝利ポイント数を基準に、戦術又は決定的勝利のどちらかで勝利できます。

4.1 勝利ポイント [Victory Points]

勝利ポイントは、目標が占められた瞬間に、以下の規定に従って得点されます。:

- 日本軍プレイヤーは、日本軍ユニットがインド内にある各ターンについて 1/2 ポイントを受け取ります。加えて、日本軍プレイヤーは Jorhat の飛行場ヘクスを占める各ターンについて 1 ポイント、及び Dinjan の飛行場ヘクスを占める各ターンについて、1 ポイントを受け取ります。
- 連合軍プレイヤーは、Rangoon を占める各ターンについて 5 ポイントを受け取ります。
- 加えて、連合軍プレイヤーは、ゲーム中のいずれかのときにビルマ道路の完成について 5 ポイント、及び道路が開通して敵ユニット又はその支配地域から解放されてたどる各ターンについて、1 ポイントを受け取ります。ビルマ道路をたどっているとき、友軍ユニットは敵 ZOC を無効化します。

4.2 勝利判定 [Victory Determination]

ターン 26 の終了時、勝利の段階を判定するため、連合軍勝利ポイントの合計から日本軍勝利ポイントの合計が差し引かれ、結果を下の勝利ポイント・チャートで比較します。

勝利ポイント・チャート

日本軍決定的	0 未満
日本軍戦術的	4 未満
連合軍戦術的	9 未満
連合軍決定的	9 以上

5.0 スタッキング [STACKING]

一定の条件が満たされると、あるヘクス内に複数のユニットが存在できます。これらの制限は、スタッキング限度と呼ばれます。

5.1 スタッキング・ポイント [Stacking Points]

スタッキングは、ユニットの国籍とユニット・タイプを基準に各ユニットが持つスタッキング・ポイントで表現されます。ある瞬間にあるヘクス内の全スタッキング・ポイントは、10 を超過できません。

5.1.1 スタッキング限度は、移動フェイズ中及び戦闘フェイズ中を含み、常時適用されます。

5.1.2 連合軍ユニットは、日本軍ユニットを含んでいるヘクス内に、決して進入できません。浸透移動を使用している日本軍ユニットは、連合軍ユニットを含んでいるヘクスへ進入できますが、そのようなヘクス内で移動フェイズを終了できません。スタッキング限度は、あるヘクス内の全ユニットに適用するため、10 SPs の連合軍ユニットを含んでいるヘクス内への日本軍の浸透移動は禁じられます。

5.1.3 マーカーと航空ユニットは、スタッキング限度によって影響を受けません。

5.1.5 以下の表は、ユニットについてのスタッキング・ポイント値を示します。:

スタッキング・ポイント値

日本軍ユニット:

部隊 [Butai]	2 SP
戦車 [Tank]	1 SP
対戦車大隊 [Antitank Battalion]	1 SP
INA 連隊 [INA Regiment]	3 SP
他の全ユニット	0 SP

連合軍ユニット:

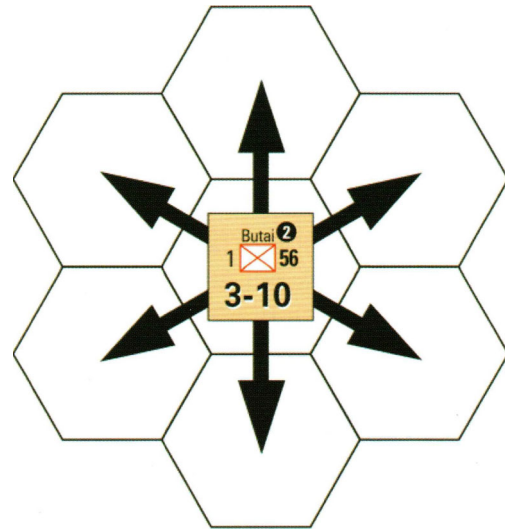
歩兵連隊又は旅団 [Infantry Regiment or Brigade]	3 SP
戦車、中国軍を含む [Tank]	1 SP
LRP ユニット [LRP Unit]	2 SP
落下傘大隊 [Parachute Battalion]	1 SP
工兵旅団 [Engineer Brigade]	1 SP
他の全中国軍戦闘ユニット	3 SP
他の全ユニット	0 SP

6.0 支配地域 [ZONES OF CONTROL]

6.1 支配地域の影響 [Effects of Zones of Control]

各歩兵、LRP、砲兵ユニットは、自身が占めるヘクスと隣接する 6 ヘクス内に伸びる支配地域 (ZOC) を持ちます。

この ZOC は、1 移動ポイント・コストを消費する瞬間にそのユニットによってのみ進入でき、1 移動ポイント・コストを消費する瞬間にのみ退出できます。支配下ヘクスは隣接しても構わず、ユニットは別のヘクスへ移動するために両コストの消費を強制され得ます。ZOC コストは、他の移動コストに追加されます。日本軍の根拠地隊ユニットは、全海上ヘクスを含む全隣接ヘクス内に ZOC を有します。



6.1.1 航空ユニットは、支配地域によって影響を受けません。補給ユニットは、もし友軍ユニットによって占められた敵支配下ヘクスを通過して移動していると影響を受けません。

6.1.2 LRP ユニット (5307 と Mars-1, Mars-2 のような米軍ユニットを含む) は、支配下ヘクスに進入するため、全ての状況で 1 移動ポイントの一般コストを消費しますが、支配下ヘクスを離れるために消費するコストはありません。

6.1.3 沿岸ヘクス上のユニットの支配地域は完全海上ヘクス内に伸び、海輸はそのような支配下ヘクスを通過して行うことができません。

6.1.4 支配地域は、マップ上で大河川ヘクスサイド又は妨害ヘクスサイドにより、所有しているユニットから分離したヘクス内へは伸びません。

6.1.5 敵 ZOC 内の友軍ユニットは、補給をたどっているときに敵 ZOC の存在を無効化しますが、敵 ZOC は友軍ユニットの移動に影響を持ちます (6.1 を参照)。

6.2 浸透移動 [Infiltration Movement] : 連合軍ユニットは、日本軍ユニットを含んでいるヘクスへの進入を常に禁じられます。ただし、日本軍ユニットは、浸透移動によって連合軍ユニットを含んでいるヘクスへ進入できます。連合軍ユニット

を含んでいるヘクスは、他の支配地域ヘクスとして扱われ、通常及び支配地域の移動コストにプラスして、ヘクス内の連合軍ユニット毎に 1 移動ポイントが消費されます。敵ユニットによって占められたヘクス内で、フェイズを終了できるユニットはありません。

7.0 地上移動 [GROUND MOVEMENT]

陸上と海上移動フェイズ中、プレイヤーは望むように、自軍ユニットの全て又はいずれかを移動させることができます。友軍ユニットが最後に進入したヘクス又は友軍ユニットがそのヘクスを占めると、やはり友軍ヘクスと見なされます。ゲームの開始時、ビルマ内の全ヘクス及び中国内のサルウィン [Salween] 川の西の全ヘクスは日本軍にとって友軍で、インド内の全ヘクスは連合軍に友軍と見なされます。

7.1 許容移動力 [Movement Allowance]

各ユニットは、ユニットが持つ移動ポイント数をあらわす移動値を持ちます。これらの移動ポイントは、各ターンにユニットがマップ上の地形又は支配地域に進入するため及びヘクスを離れるために消費されます。ユニットの移動値は、各ターンに自動的に更新されますが、前ターンからの未使用ポイントは蓄積できず、後のターンに使用できません。概して、道路、小道、鉄道は、他の地形移動ポイント・コストを無効化します。

7.2 移動への地形の影響 [Effects of Terrain on Movement]

地形効果チャートは、各特定地形ヘクスへ進入するために要求される正確な移動ポイント・コストを註記します。いくつかの状況では、ユニットの移動値が特定ヘクスに進入することを認めるのに不十分で、そのような場合、ユニットはその移動を行うことが明確に禁じられます。

ユニットが道路又は鉄道の渡河点で大河川を越えるとき、もし進入するヘクスが友軍であると、河川を越えるためにかかるコストはありません。

ユニットが、小河川ヘクスから道路、小道、鉄道によって隣接する非河川ヘクスへ移動するとき、追加の移動ポイント・コストは適用されません。道路と鉄道は、基本的な地形を無効化します。

7.3 移動制限 [Movement Restrictions]

連合軍ユニットは、シヤム [Siam] に進入できません。

7.4 戦略移動 [Strategic Movement]

補給ユニットを除く他のユニットは、もし移動フェイズ中のいずれかのときに敵支配地域内にいなければ、戦略移動を使用できます。道路と小道（ただし、鉄道は含みません）の使用についての移動ポイント・コストは、半減されます。

7.5 鉄道移動 [Railroad Movement]

連合軍ユニットはインド内でのみ鉄道移動を使用でき、日本軍ユニットはビルマ内でのみ鉄道移動を使用できます。

7.5.1 鉄道移動は、各 10 又はその端数ヘクスについて 1 の絶対的な移動ポイント・コストで行われます。例えば、鉄道による 10 ヘクスの移動は 1 移動ポイントかかり、一方で鉄道による 11 ヘクスの移動は 2 移動ポイントがかかります。

7.6 突破移動 [Exploitation Movement]

連合軍プレイヤーは、空軍フェイズ中に航空移動が消費される前に、移動ポイントを使用してユニットを移動させます。（ルール 8.0 を参照）

8.0 航空移動 [AIR MOVEMENT]

連合軍の空軍フェイズ中、連合軍プレイヤーは落下傘ユニットと通常ユニットを航空によって移動、落下傘強襲を実施できます。



8.1 空輸ポイント [Air Transport Points]

連合軍プレイヤーには、飛行機シルエットでマークされるカウンターの形態で空輸ポイントが提供されます。各シルエットは、1 空輸ポイントをあらわします。カウンターは管理目的に奉仕し、ポイントの合計数に変更されないという条件で自由に交換可能です。

8.2 空輸基地 [Air Transport Basing]

空輸ポイント (ATPs) は、各 3 ATPs の許容量を持つ飛行場に基地を置きます。各飛行場は基地ヘクスで、ATPs はその任務を実施した後、空軍フェイズの終了時に自身の特定基地ヘクスへ帰還しなければなりません。

8.3 落下傘強襲 [Parachute Assault]

落下傘強襲は、空軍フェイズに移動と戦闘を実施する特別な組み合わせです。落下傘大隊のみが、この任務を実行できます。フェイズの開始時、落下傘ユニットは飛行場ヘクス内にいなければならず、プレイヤー・ターン中に移動してはなりません。次いでユニットは 17 ヘクスまで移動し、全ての地形を無視し、「降下ゾーン」ヘクス内に置かれます。この「降下ゾーン」は、日本軍ユニットを含んでいるヘクスを除く、いずれかの平地地形ヘクスであることができます。（町、飛行場、道路、小道、鉄道、河川のシンボルを含む平地地形ヘクスは、この目的において平地と見なされます。）全ての落下傘ユニットをその降下ゾーン・ヘクス内に配置した直後、敵支配地域を占める全てのユニッ

トは、通常の戦闘ルールを使用して、これらのゾーンを所有している全てのユニットを攻撃しなければなりません。勝者による戦闘後前進が認められます。落下傘強襲を実行するため、飛行機は要求されません。

8.4 空輸任務 [Air Transport Missions]

空輸ポイントは、様々な制限や範囲に従って任務を実行できます。これらの任務は、以下の通りです。:



8.4.1 移送 [Transfer] 空輸ポイントは、範囲にかかわらず、マップ上の他のいずれかの飛行場へ移動できます。登場序列から登場している ATPs は、マップ上に置かれるためこの任務を実行します。

8.4.2 部隊輸送 [Troop Transport] 1 ATP は、歩兵の 3 SPs を輸送できます。輸送されるユニット (たち) は、ATP の基地ヘクスから 17 ヘクス以内にある飛行場/航空堡 (本拠地ヘクスと呼ばれます) から、ATP の基地ヘクスから 17 ヘクス以内にあるいずれかの飛行場/航空堡へ運ばれます。

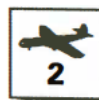
輸送されているユニットは、連合軍の陸上と海上移動フェイズ中に本拠地ヘクスへ移動し、少なくとも 2 移動ポイントを残して持たなければなりません。空輸は、各ユニット 2 移動ポイントがかかります。残っている未使用の移動ポイントは、空軍フェイズ中に突破移動によって消費できます。

8.4.3 補給投下 [Supply Drop] 6 ATPs は、特別補給線を創出できます。ATP の基地ヘクスから 17 ヘクス以内にある友軍飛行場又は航空堡 (本拠地ヘクス) の 1 補給カウンターは、本拠地と基地ヘクスの両方から 17 ヘクス以内のいずれか 1 ヘクスを補給するために使用されます。補給カウンターが消費され、空中投下カウンター (落下傘でマークされます) が補給されているヘクス内へ置かれます。この補給投下マーカーは、そのプレイヤー・ターンについてヘクス内の全ユニットを攻撃補給下に、次のプレイヤー・ターンに一般補給下に置くために奉仕します。

同時に最大 3 枚の補給投下カウンターが、イン・プレイに存在することができます。

8.4.4 航空堡/飛行場の補給 [Airhead/Airfield Supply] 6 ATPs は、補給目的のために支援範囲を創出できます。6 ATPs は、任務に投入され、それ自体が地理的補給源に補給下の飛行場と飛行場又は航空堡ヘクスとの間の航空ルートを形成できます。この航空ルートの両端は、互いに、並びに ATP の基地ヘクスから 17 ヘクス以内でなければなりません。

補給ルールは、ここで使用される用語を明確に定義しています。航空によって創出された支援範囲は、次のゲーム・ターンの空軍フェイズの開始まで存在します。



8.4.5 グライダー強襲 [Glider Assault] 1 ATP は、グライダー強襲のため、1 つの LRP ユニットの範囲内のいずれかのヘクスへ運ぶことができます。

LRP ユニットの、ATP の基地ヘクスから 17 ヘクス以内にあるいずれかの飛行場 (本拠地ヘクス) へ移動し、少なくとも 2 移動ポイントを残して持たなければなりません。次いで、LRP ユニットの、敵支配地域内になく、山岳ヘクスサイドを含まず、基地と本拠地の両ヘクスから 17 ヘクス以内のいずれかのヘクスへ輸送されます。ユニットは、突破移動で未使用の移動ポイントを消費できます。

いずれかの六ヶ月の期間に、3 つまでの LRP ユニットのグライダー強襲を行うことができます。各グライダー強襲着地をマークするため、発生したら数字付カウンター (1、2、3) を使用します。

9.0 海上移動 [SEAMOVEMENT]

陸上と海上移動フェイズ中、所有しているプレイヤーは、そのターンに使用可能な能力を持つ限り、海輸によってユニットを移動させます。ターン記録チャートは、それを行うことを可能にする海輸ポイント (NTP) の能力を示します。

9.1 海輸ポイント [Naval Transport Points]

海輸ポイント (NTP) は、ユニットがマップ上にマークされた海上レーンに沿って移動することを認めます。このような移動は、友軍の港湾又は橋頭堡内で開始して終了しなければならず、敵の支配地域を通過できません。このような移動は、港湾までマークされた海上レーンに従わなければなりません。いずれかのルートは、橋頭堡までたどることができます。

ある港湾は、移動で通過した最後のプレイヤーによって友軍支配下です。開始時、インド内の全ての港湾は連合軍支配下で、マップ上の他の全ては日本軍支配下です。

1 NTP は、1 補給カウンター又は 3 スタッキング・ポイントまでの (非ゼロ SP 値を持つタイプの) 地上ユニット又はゼロ SP 値を持つ 1 ユニットの移動を認めます。NTPs を使用しているユニットは、10 ヘクス又はその端数ヘクス毎に 1 移動ポイントの移動コストで (鉄道コストに類似した)、30 ヘクスまでそれぞれ移動できます。NTPs は、取っておくことができません。

9.2 水陸両用強襲 [Amphibious Assault]

1945 年に開始して、連合軍プレイヤーは水陸両用強襲の展開、海上による非港湾ヘクスへの上陸、更なる補給と移動の優位性のために橋頭堡を創出する能力を持ちます。

9.2.1 ターン記録チャートは、水陸両用強襲ポイント (AAP) の可用性を示します。1 AAP は、歩兵、戦車、LRP の 3 スタッキング・ポイントの移動を認めます。AAPs は、取っておくことができません。

9.2.2 水陸両用強襲は、友軍港湾内で開始しなければなりません。ユニットは、5 ヘクス又は端数毎に 1 移動ポイントのコストで、30 ヘクスまで移動できます。海上レーンに従う必要はなく、敵の支配地域は移動を妨害又は影響せず、支配地域の移動コストは課せられません。

9.2.3 強襲ターン中にのみ、補給の目的において、ユニットはあたかも乗船の港湾内にあるごとく扱われます。敵の支配地域は、そのターンの補給に影響を持ちません。続くターンに、補給は通常に計算されます。

9.2.4 水陸両用強襲が行われるとき、上陸が行われるヘクス内に橋頭堡マーカーが置かれます。

10.0 地上戦闘 [GROUND COMBAT]

戦闘フェイズ中、手番プレイヤー (自軍プレイヤー・ターンの日本軍プレイヤー、自軍プレイヤー・ターンの連合軍プレイヤー) の裁量で、隣接する敵対ユニット間で戦闘が発生します。戦闘フェイズの戦闘は任意で、ユニットは攻撃を強要されず、敵ユニットを攻撃できる全ての友軍ユニットが攻撃に参加する必要はありません。

10.1 補給 [Supply]

ユニットは、攻撃が行われる前に「攻撃補給」下になければなりません。(ルール 11.0 を参照)

10.2 戦闘の手順 [Combat Procedure] : 隣接ユニットは、以下の要領で戦闘を実施できます。:

A. 手番プレイヤーは、攻撃している自軍ユニットを宣言し、防御する敵ユニットを含んでいるヘクスを指定します。

B. 攻撃しているユニットの戦闘値 (分割されたヘクス内であるかもしれませんが) が合計され、地形効果について調整されます。これは、戦闘で使用される攻撃戦力を形成します。

C. 攻撃されているヘクス内にある全ての防御ユニットの戦闘値 (同時に 1 ヘクスのみが攻撃されることができ、ヘクス内の全ユニットは一緒に防御します) が合計され、補給の影響 (孤立ユニットの戦闘戦力は半減されます) と地形効果について調整されます。この合計は、戦闘で使用される防御戦力です。

D. 攻撃戦力対防御戦力の比が形成され、次いで戦闘結果表に与えられた最寄りの比に約分され、必要であれば防御側有利になります。

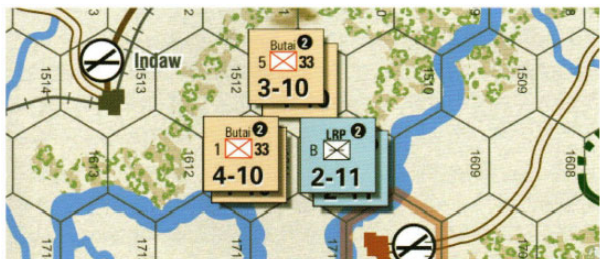
E. 1 つのサイが振られ、結果を戦闘結果表 (CRT) で照合します。正確な比コラムを調べることで、戦闘結果が獲得されます。これらの結果は、CRT に与えられた注釈内で説明されます。結果は、直ちに履行されます。

F. もし退却の戦闘結果、又は攻撃下のヘクスが除去を通して完全にカラになると、攻撃側 (のみ) は戦闘後前進でき、戦闘に参加したいかなるユニットも、カラのヘクス内へ移動させます。(落下傘強襲でのみ、防御側が前進できることに注意してください。)

通常、異なるヘクス内のユニットたちは、同じヘクスと一緒に攻撃できます。ただし、水陸両用強襲を行っているか又は大河川ヘクスサイドを越えて攻撃しているユニットは、同じヘクス内にいるのでない限り、やはりそのタイプの作戦に参加している他のユニットと一緒に攻撃できません。作戦に含まれるそのようなユニットは、他のユニット (水陸両用強襲又は大河川を越えて攻撃していない) と共に攻撃に参加できます。ただし、制限された作戦から参加するスタックは 1 つのみとします。

あるプレイヤー・ターンに、複数回の攻撃を受け得る防御ヘクスはありません。

戦闘の例: 3つの日本軍部隊と1個砲兵連隊(戦力:それぞれ4-10、4-10、3-10、1-10)が、一般補給下で、荒地地形内で防御している2つのLRPユニット(各2-11)を攻撃します。日本軍の合計攻撃戦力は12です。攻撃側については、地形修正は関係ありません。各LRPは1戦闘値だけ増加し(荒地のため)、合計6の防御値を与えます。



攻撃戦力と防御戦力は12対6で、2対1に約分されます。CRTが調べられ、1つのサイが振られます。:もしサイの結果が5であると、防御ユニットはそのヘクスから退却させられます。もし結果が2であると、結果は効果なしになります。

11.0 補給 [SUPPLY]

補給は、ユニット(複数ユニット)の攻撃及び防御の能力に影響を持ち、移動能力には影響を持ちません。完全な4プレイヤー・ターンを超えて補給の欠乏(孤立状態)が継続すると、除去の結果となります。

11.1 補給状態 [Supply States]

ターン・シークエンスの特定時点は、補給状態の判定と指定されます。次いで、この判定は次の判定時点になるまで適用します。

3つの異なる補給状態の可能性があります、全てのユニットが常にこれらの状態の1つに分類され得ます。

11.1.1 孤立状態 [Isolated] 孤立状態のユニットは、補給判定フェイズ中に補給線をたどれません。孤立状態のユニットは、防御中にその戦闘戦力が半減し、端数は残します。ユニットが孤立状態と判定された四番目の連続した補給判定フェイズに、除去されて直ちにマップから取り去られます。

両プレイヤーは、もし可能であれば、一般補給をもたらすために使用可能な補給の消費により、孤立を回避しなければなりません。

連合軍プレイヤーは、ユニットを任意に孤立の状態に置くことができません。ただし、連合軍のLRPユニットと日本軍ユニットは、孤立状態になる移動ができますが、その移動を孤立状態で終了できません。ユニットは、孤立状態になる戦闘後前進ができません。

その移動を孤立状態で開始している日本軍と連合軍LRPのユニットは、以下を行うことができます。:

- a) ヘクス内に留まるか、又は
- b) その全力許容移動力で、補給源に向かって移動し、又は
- c) それに向かう補給ユニットの移動によって、補給を獲得します。

日本軍と連合軍LRPのユニットは、それらが移動しない限り、孤立状態を終了することを強制されず、さもなければ、上記b又はcに従って補給獲得のために移動しなければなりません。

他の全ての連合軍ユニットは、その全力の許容移動力で補給獲得を試みるため補給源に向けて移動しなければならず、又は補給ユニットのそれに向けての移動により補給を獲得しなければなりません。

11.1.2 一般補給 [General Supply] 一般補給下のユニットは、補給判定フェイズ中に補給線をたどれていたか、又はフェイズ中に補給マーカーの消費により一般補給下として確立されたか、又は空中投下マーカーの存在により一般補給下にあるとして確立されています。一般補給下のユニットは通常に防御しますが、攻撃できません。

11.1.3 攻撃補給 [Attack Supply] ユニットは、戦闘フェイズ中にのみ、補給マーカーの消費又は空中降下マーカーの存在によって攻撃補給下が確立されます。攻撃補給下のユニットは、敵ユニットを攻撃できます。

11.2 補給線 [Supply Lines]

複数形態の補給線が可能です。いずれか1つの補給線形態をたどることの成功は、ユニットを一般補給下として確立するために十分です。

補給線は、常にユニットから補給源へたどられます。各ラインは、4つの可能な構成を持ち、いくつかは省略できます。これら4つの構成は、以下のとおりです。:

11.2.1 初期範囲 [The Initial Distance] 初期範囲は、ユニットによって陸上を通過する、移動可能ないずれかのヘクス及び通過するヘクスサイドにより、補給線構成の終端ヘクスまで最大 2 ヘクス、又は補給線構成の終端ヘクスに隣接する補給マーカーまで 2 ヘクスの陸上でたどられます。したがって、1 つのカラのヘクス（補給を受けているユニットにより通過可能な地形）は、次の構成（又は補給マーカー）からユニットを分離できます。

11.2.2 支援範囲 [The Assisted Distance] 支援範囲は、初期範囲と道路／鉄道範囲を連結するために存在でき、又は直接的に補給源と連結できます。支援範囲は、航空又は海上によってたどられます。空輸ポイントは、支援範囲の両端が飛行場又は航空堡という条件で、17 ヘクスまでの支援範囲を創出できます。水陸両用強襲中、支援範囲は乗船の港湾と強襲の橋頭堡との間に存在できます。

11.2.3 道路／小道／鉄道範囲 [The Road/Track/Rail Distance] 道路／小道／鉄道範囲は、補給源までの支援範囲又は初期範囲を連結します。鉄道／小道／鉄道範囲は無制限の長さで、道路、小道、鉄道によってたどられなければなりません。これは、合計範囲の一部としての友軍港湾を連結する、マークされた海上レーンによってたどることができます。連合軍は、範囲の一部としてビルマ内で鉄道を使用できず、日本軍はインド内で鉄道を使用できません。

11.2.4 補給源 [The Source] 補給源は、ユニットまで使用可能ないずれかの形態です。これは、補給マーカー、空中投下マーカー、適切な地理的位置になることができます。

補給の例：ユニットは、以下の補給線をたどることができます。

A. 道路まで陸上 2 ヘクス（初期範囲）、次いで合法のマップ端（補給源）まで道路（道路／小道／鉄道範囲）によるいずれかの範囲。 支援範囲は使用されません。

B. 道路まで陸上 1 ヘクス（初期範囲）、次いで友軍港湾まで道路により、他の友軍港湾まで海上レーンを介して、次いで正しいマップ端（補給源）まで道路（道路／小道／鉄道範囲）による。 支援範囲はありません。

C. 航空堡まで陸上 2 ヘクス（初期範囲）、次いで飛行場まで航空 13 ヘクス（支援範囲）により、次いで合法のマップ端

（補給源）まで道路（道路／小道／鉄道範囲）による。

D. 飛行場まで陸上 2 ヘクス（初期範囲）、次いで補給カウンター（補給源）を含んでいる飛行場まで航空 6 ヘクス（支援範囲）による。 このカウンターは、補給を提供する過程で消費されることになります。

E. 橋頭堡まで陸上 2 ヘクス（初期範囲）、次いで乗船の港湾まで海上（水陸両用強襲を行っているユニットについて）により（支援範囲）、次いで友軍港湾まで海上レーンにより、次いで正しいマップ端（補給源）まで道路（道路／小道／鉄道範囲が形成されます）による。

F. 飛行場に隣接する補給カウンターまで陸上 2 ヘクス（初期範囲）、次いで飛行場まで航空 17 ヘクスにより、次いで正しいマップ端（補給源）まで道路（道路／小道／鉄道範囲が形成されます）による。

G. 飛行場まで陸上 2 ヘクス（初期破に）、次いで補給カウンター（補給源）を含んでいる飛行場まで航空 15 ヘクス（支援範囲）による。 補給カウンターは、補給を提供する過程で消費されることになります。

支援範囲（航空又は水陸両用）は、道路／鉄道範囲内に含まれないことに注意してください。

他のルートも可能です。補給線は、一般補給の目的において、適切な補給判定フェイズ中にたどられます。一般補給下のユニットは、次の補給判定フェイズになるまでその状態に留まります。

11.3 攻撃補給 [Attack Supply]

一般補給の判定にかかわらず、ユニットは攻撃できる前に攻撃補給下になければなりません。攻撃補給は、1 枚の補給カウンターの消費を要求します。補給カウンターが消費されるとき、それから 2 ヘクス以内の全ての攻撃を補給します。攻撃補給の創出は、孤立の連続プレイヤー・ターンのカウントを中断させます。

もし ATPs が攻撃しているユニットの補給線の一部として支援範囲を創出するために使用され、支援範囲の終端の 1 つにマークされている飛行場内に補給カウンターが存在すると、攻撃補給の状態を創出するため戦闘フェイズ中に消費できます。同様に、水陸両用強襲部隊の乗船港湾内の補給カウンターは、これらのユニットについて攻撃補給の状態を創出するために消費できません。空中投下補給マ-

カーは、それが置かれたとき、そのヘクス内のユニットについて、攻撃補給の状態を創出します。

11.4 補給源 [Supply Source]

補給は、以下の 3 つの補給源のいずれかまでたどることができます。: 地理的位置、補給カウンター、空中投下マーカ―。

11.4.1 地理的補給源 [Geographic Source] 地理的位置は永久補給源として奉仕しますが、一般補給のみを提供します。日本軍については、地理的位置はラングーン [Rangoon]、並びにマップ南端上のいずれかの陸上マップ・ヘクスです。連合軍については、マップ西端上のいずれかの陸上マップ・ヘクスが奉仕します。雲南中国軍については、マップ東端上のいずれかの陸上ヘクスで、サルウィン [Salween] 川によって区分された地域内が奉仕します。

11.4.2 補給カウンター源 [Supply Counter Source] 補給カウンターは、登場序列内に提供されます。それぞれが移動値を持ち、ユニットとして移動します。これらは、NTPs を使用して海上により輸送されます。連合軍の補給カウンターは、部隊輸送任務を使用し、航空により輸送できます（ただし、1 補給カウンターを移動させるために 6 ATPs の投入が要求されます）。雲南中国軍色の特殊補給カウンターが用意されています。これらのカウンターのみが、雲南中国軍を補給するために使用できます。



日本軍 | 連合軍 | 中国軍

補給線に隣接しない補給カウンターまで補給がたどられるとき、一般補給の状態を創出する過程でカウンターが消費されます。攻撃補給の状態が創出されるとき、又は空中投下マーカ―が創出されるとき、1 枚の補給カウンターが消費されます。

空中投下マーカ―は、補給源として奉仕する空中投下航空任務によって特に創出されます。

補給カウンターは、登場序列に従って登場します。このようなカウンターが消費されるとき、補給源として使用する陣営のマップ端外に置かれます。次のターン、そのプレイヤーの増援フェイズ中、カウンターはプレイに投入されます。したがって、いったん登場序列に従ってカウンターが登場したら、後に循環使用する能力を持ちます。

補給カウンターは、捕獲を回避する又はマップの他の地域に迅速に再配備することを認めるために破壊できます。補給カウンターを破壊するため、補給カウンター（たち）が占めているヘクス内に、少なくとも 1 つの友軍ユニットが存在し、3 移動ポイントを消費しなければなりません。望むカウンターは破壊され、再使用のためにマップ端外に戻されます。

補給ユニットは、共にスタックしたユニットが戦闘で除去されたときに除去されません。このような場合、これらは戦闘後前進している敵ユニットにより捕獲され得ます。補給カウンターは、「捕獲済 [captured]」カウンターによって置き換えられ、オリジナルは再使用のためマップ端外に戻されます。捕獲済カウンターは、攻撃補給の状態を創出するために使用されるまでイン・プレイに留まり、プレイから取り去れた後は再使用のために使用不能です。友軍部隊又は防御戦力を持たないヘクス内の補給マーカ―は、単にヘクスへ進入することでやはり捕獲できます。

12.0 道路の建設 [ROAD CONSTRUCTION]

陸上と海上移動フェイズ中、工兵ユニットは道路の建設を行うことができます。道路の建設に従事している工兵は、建設道路へのみ移動できます。

12.1 連合軍の道路建設 [Allied Roadbuilding]

各連合軍工兵は、いずれかのタイプの地形内で道路を建設できます。

- A. 平地地形内、又は小道を含んでいる地形内で、1 つの工兵ユニットは 2 ヘクスの隣接道路を建設できます。
- B. 荒地の非小道地形内で、1 つの工兵ユニットは 2 ターンで 1 道路ヘクスを建設できます。建設を開始するターンにユニットを逆向きにし、続くターンに正位置に向け、このときに道路マーカ―がマップ上に置かれます。
- C. もし小道を持たない山岳を越えて道路が建設されていると、完全な追加 1 ターンが要求されます。

12.2 日本軍の道路建設 [Japanese Roadbuilding]

2 日本軍工兵ユニットのスタックは、いずれかのタイプの地形内で道路を建設できます。

- A. 山岳ヘクスサイドを除く、小道を含んでいる非荒地地形内で、小道を向上させるために道路を建設できます。2 つの工兵は、1 ターンに 1 ヘクスの道路を建設できます。

- B. 他のいずれかの非荒地内では、2つの工兵は1ターンに1ヘクスの小道を建設できます。
- C. 山岳ヘクスサイド越えを除く、小道を含んでいる荒地内では、2つの工兵は小道を道路に向上させるため、2ターンに1ヘクスの道路を建設できます。
- D. 他のいずれかの荒地地形内では、2つの工兵は2ターンに1ヘクスの小道を建設できます。

12.3 道路の制限 [Road Restrictions]

工兵の数が増加することは、道路や小道の建設期間をスピード・アップさせません。建設に含まれる工兵は、そのターンに1ヘクスのみ移動できます。連合軍の場合、これは二番目に認められた道路建設のヘクスへ移動するために使用でき、又は次のターンの建設の場所に移動するために使用できます。

建設率は、混合できません。もし連合軍が、1つの工兵ユニットを使用し、平地地形内で1ヘクスの道路建設及び荒地地形内で1ヘクスの道路建設を望むと2ターンがかかります。平地地形内で道路を完成するために1ターン、荒地地形内で道路建設を開始するために1ターンです。

いったん建設された道路と小道は破壊できず、どちらかのプレイヤーによって使用できます。建設された小道は、後の道路建設の基礎とはなり得ません。

道路と小道カウンターが用意されています。道路又は小道を含んでいる各ヘクスをマークする必要はなく、状況を明確化するためにのみ必要です。

河川を越えて建設された道路又は小道は、追加コストなしでそれらを渡って建設された橋梁を持つと見なされます。道路と小道は、それらが置かれたターンに使用できません。

13.0 飛行場と航空堡 [AIRFIELDS AND AIRHEADS]

飛行場と航空堡は、航空と地上ユニット間の相互作用の地点として奉仕します。



13.1 飛行場 [Airfields]

飛行場は、当初マップ上の記載位置に存在し、ゲームの過程で追加の飛行場を建設できます。1つの連合軍工兵ユニットは、そのターン中に道路建設に従事していないという条件で、通過するいずれかのヘクス内で1移動ポイントのコストで飛行場を建設できます。日

本軍の工兵は、飛行場を建設できません。

飛行場は、空輸ポイント (ATPs) の基地として奉仕します。各飛行場は3 ATPs の許容量を持ち、超過できません。いずれか1ヘクス内に、1つのみの飛行場が存在できます。

全ての飛行場は、1戦闘ポイントの固有防御値を持ち、単独で使用でき、又はヘクス内に存在したらユニットの合計に加えます。

ATPs は、支配地域を有しません。敵の飛行場 (日本軍はATPs を持ちませんが、飛行場は持ちます) は、敵の地上ユニットが存在しないときに進入することで捕獲できます。もしATPs が存在すると、各ポイントは脱出のために個別にサイが振られ、5又は6で脱出せずに破壊されます。脱出しているATPs は、いずれかの友軍飛行場へ飛行します。友軍ユニットによって占められた飛行場又は航空堡は、敵ZOC内で機能できます。

全ての飛行場カウンターがイン・プレイのとき、連合軍プレイヤーの後方エリア内の未使用カウンターは、前線方向へ更なる建設を認めるため、プレイから取り去ることができます。飛行場は、部隊の活動によって破壊できません。



13.2 航空堡 [Airheads]

航空堡は、補給と移動のための目的地又は発出ヘクスとして機能します。航空堡は、陸上と海上移動フェイズ又は空軍フェイズのいずれかのときに、LRPユニットによって3移動ポイントのコストで置くことができます。航空堡は直ちに使用でき、もし可能であれば、輸送任務と補給任務は配置のフェイズに行なうことができます。補給線の支援範囲部分は、航空堡からたどることができ、空輸任務は航空堡へ飛行できます。

14.0 特殊戦闘部隊 [SPECIAL COMBAT FORCES]

特殊ユニットは、プレイヤー諸氏が使用可能です。

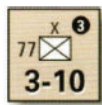
14.1 長距離挺身隊 [Long Range Penetration Forces]

連合軍プレイヤーには、メルリズ・マローダース [Merills Marauders] や後の補充 (Mars-1 と Mars-2) を含む様々な US

LRP ユニットが提供されます。連合軍プレイヤーは、他のイギリス軍やインド軍ユニットを、等価値部隊に変換する選択肢を持ちます。



いずれかのイギリス軍又はインド軍歩兵旅団のペアは、訓練のためにマップ西端から（インド内へ）退出できます。ユニットは、訓練チャートのボックス 1 内に置かれます。各ゲーム・ターン、ターン記録欄上でターン・マーカーが移されるにつれて、ユニットは 1 ボックス前進させられます。ユニットが訓練チャートのボックス 4 の外に移されるとき、旅団のペアは 3 LRP ユニットによって置き換えられ、次の増援フェイズにプレイに投入されます。これら特殊部隊を創出するために使用される旅団は、代替としてその使用が排除されるため、個別に維持されなければなりません（旅団は撃破されず、単に変換されます）。訓練中のユニットは、変換なしで単にその状態でプレイに復帰でき、次の増援フェイズに登場するためマップ端に移管されます。



最大 9 LRP ユニット（すでに使用可能な US 部隊はカウントしません）を提供するため、最大 6 個旅団を変換できます。

LRP ユニットは、もしプレイヤーが選択したら、非補給下へ意図的に移動できます。

LRP ユニットのみが、グライダー空挺強襲任務を使用できます。

LRP ユニットは、航空堡と／又は空中投下を通して補給される 8 連続プレイヤー・ターン後に自動的に除去されます。他の手段によって 1 プレイヤー・ターン創出される補給でさえ、このサイクルを打ち破るために十分です。

14.2 落下傘部隊 [Parachute Troops]

連合軍プレイヤーは、LRP ユニットの変換と類似した方法で、歩兵旅団を落下傘大隊に変換することも可能です。1 個インド軍又はイギリス軍旅団を訓練ボックスへ移し、ボックスを離れた瞬間に 2 個落下傘大隊に変換させます。変換された旅団は、代替としてその使用が排除されるため、個別に維持されなければなりません。

空軍フェイズの部分で落下傘強襲を実施しているとき、落下傘大隊は戦闘について自動的に補給下です。補給カウンターは必要ありません。

14.3 中国軍部隊 [Chinese Troops]

中国軍ユニットは、登場序列に従って登場します。雲南中国軍ユニットは、登場序列に従って登場しますが、中国軍登場表上で成功するまで、サルウィン [Salween] 川の東の中国地域へ地勢的に制限されます。



中国軍



雲南中国軍

ターン 12 に開始して、連合軍プレイヤーは達成に成功するまで表上でサイを振ります。

中国軍登場表

サイの目	結果
1	12+
2	14+
3	15+
4	15+
5	16+
6	17

もし表で達成された結果が現行ターン以下であると、雲南中国軍はサルウィン [Salween] 川を越えることができます。いったん成功が達成されたら、振り直す必要はありません。もしまだ発生していなければ、雲南中国軍はターン 17 にサルウィン川を越えられることに注意してください。

全ての中国軍部隊（雲南中国軍に限りません）は、相当な程度政治的に信頼できません。いずれかの中国軍が使用される各ターンの開始時、中国軍信頼度表を調べなければなりません。もしあれば、中国軍ユニットの使用制限を示します。

中国軍信頼度表

サイの目	結果
1	通常の戦闘と移動
2	通常の戦闘と移動
3	通常の戦闘、移動不可
4	半攻撃、通常移動
5	半攻撃、通常移動
6	攻撃又は移動できない

中国軍部隊については、防御戦力は常に通常です。中国軍ユニットは、決してラーショー [Lashio] (ヘクス列 23) の南に移動できません。

14.4 インド国民軍 [The Indian National Army]

INA とマークされた 3 つ日本軍ユニットは、反政府インド国民の日本軍編成部隊の連隊です。この部隊は、対インド戦争に使用されたインド兵で、イギリスの統治から自らの国家を解放する見せかけの努力です。その戦力とスタッキング・ポイントの比は、戦争努力の中でそれらの価値を反映します。



14.5 日本軍根拠地隊ユニット [Japanese Base Units]

根拠地隊ユニットは短距離哨戒艇の基地をあらわし、ヘクス毎に 1 MP のコストで全海上又は沿岸ヘクス内に移動できます。沿岸ヘクス内で、あたかもこれらが陸上基地ユニットのごとく、陸上から攻撃され得ます。根拠地隊ユニットは、陸上ヘクスを含む、いずれかの隣接ヘクス内を攻撃できます。これらは、連続した複数ターンについて、友軍港湾から離れて自軍移動フェイズを終了できません。もしこれが発生したら、関与したユニットは除去されます。

15.0 ビルマ道路 [THE BURMA ROAD]

連合軍についての主要な勝利条件は、ビルマ道路の建設です。ルールで説明されたごとく、道路建設の方法が使用されます。実際のビルマ道路は、マップ西端 (インド内) とサルウィン [Salween] 川を越えた東端の地勢的補給源 (中国内) の連合軍地勢的補給源に連結している、鉄道ヘクス (インド内のみ) 及び道路ヘクスのラインです。この道路は、日本軍ユニット又はその支配地域から解放されていなければなりません。記載された道路と建設された道路の両方は、ルートをたどるために使用できます。

勝利ポイントは、最初の道路完成と開通について、並びに道路が開通しているターン全体について、各ターンに得点されます。

16.0 橋頭堡 [BEACHHEADS]

水陸両用強襲がヘクス内に行なわれるとき、橋頭堡マーカーが置かれ、強襲の位置をマークするために奉仕します。いったん置かれたら、補給の焦点としてその場に留まり、

支援範囲の一端へたどることを認めます。



橋頭堡マーカーは、もしヘクス内に少なくとも 1 つの戦闘ユニットが存在したら、防御でのみ、1 の固有戦闘戦力を持ちます。もし敵ユニットが存在し、友軍ユニットが存在しなければ、橋頭堡は破壊されます。

17.0 港湾と島嶼 [PORTS AND ISLANDS]

17.1 港湾 [Ports]

日本軍プレイヤーは、連合軍ユニットが 5 ヘクス以内にならないという条件で、少なくとも 1 つの戦闘ユニットで各友軍支配下港湾を守備しなければなりません。連合軍ユニットが 5 ヘクスより近くにあるとき、この要件は破棄されます。

17.2 島嶼 [Islands]

連合軍プレイヤーは、水陸両用強襲、落下傘降下、LRP グライダー着地によってのみ、島嶼を占めることができます。

18.0 補充と増援 [REPLACEMENTS AND REINFORCEMENTS]

増援フェイズ中、手番プレイヤーはこれらのユニットが登場するために指定されることに注意し、それらをプレイに投入します。これらのユニットは、以下の 2 つのタイプです。: 増援と補充。

18.1 増援 [Reinforcement]

増援は、ユニット規模、タイプ、戦力、名称、その他の規定によって特定されます。戦闘序列と登場序列は、増援を示します。空輸ポイントは、いずれかの友軍飛行場に登場させることができます。部隊増援は、地勢的補給源に登場させます。

18.2 補充 [Replacements]

補充は以前に戦闘で除去されたユニットで、数値の観点からプレイ内に戻されます。補充として認められる数値の合計数は、ターン記録チャート上に列記されます。戦闘戦力ポイントの観点で、認められた数値以下に相当する有資格ユニットが登場できます。

補充は、除去ユニットから行なわなければなりません。訓練が要求されるユニット（落下傘部隊と LRP）を除く、いずれかのタイプのユニットが行なうことができます。連合軍について、中国軍の補充は個別に特記され、個別に行なわなければなりません。

未使用の補充値は、もしプレイヤーが望めば蓄積でき、代わりに後のターンに行なうことができます。補充は、マップ端の地勢的補給源に登場します。

もし戦車が補充として行なわれたら、その二倍の戦闘戦力で補充されます。例えば、2 戦力の戦車ユニットは、4 補充ポイントを要求されます。

19.0 ゲームのプレイ [PLAYING THE GAME]

ゲーム・マップを広げた後、各プレイヤーはプレイの準備のため、自軍ユニット・カウンターを分離させます。連合軍プレイヤーは、戦闘序列に特記されたユニットを選択し、指示に従ってこれらをマップ上に置きます。次いで日本軍プレイヤーは、自軍ユニットをセットアップし、最初に移動させます。

20.0 CREDITS

Original Production:

Historical Research and Design - Bob Fowler

Game Development - Marc Miller

Playtesting - Frank Chadwick, Doug Poe, Darryl Hany, John Harshman and, Mark Wukas

Art Director - Paul R. Banner

Compass Games Production :

Project Manager - Julian Thomas

Art - Bruce Yearian

Special Thanks to Heather Thomas

[illegible]

The map shows the 2012 London Olympic and Paralympic venues. The Olympic Stadium (A), Aquatics Centre (B), Basketball Arena (C), Velodrome (D), and Equestrian Arena (E) are located in the center. The map is divided into three zones: Drop Zone, Drop Zone, and Drop Zone. The map is color-coded by the number of venues in each zone: 1 (blue), 2 (orange), and 3 (green). The map is also divided into three zones: Drop Zone, Drop Zone, and Drop Zone.