

The Second World War in Asia, 1941 – 1945

RULE BOOK

ASIA ENGULFED FAQ

Version 5 – April 15, 2008 適用

イントロダクション

Asia Engulfed (AE) は、第二次世界大戦のアジアにおける戦略シミュレーションである。各プレイヤーは戦争に影響を及ぼす決定を下し、またいつ、いかにして戦争における主要な戦いを仕掛けるのか決断することとなる。これらの戦闘において、幸運と現地戦闘指揮官のイニシアティブを反映するため、戦闘の解決にはダイスを用いる。だが最後には、プレイヤーの技術と戦略が戦争の行方を決めることとなるだろう。

Asia Engulfed は 2 人プレイヤーゲームであり、1 人がアメリカと英連邦、中国、フィリピン、オランダ領東インド (DEI) からなる連合軍を担当し、もう 1 人が大日本帝国を担当する。ソ連軍は AE を単独でプレイする場合には登場しない。ただし、AE と Europe Engulfed (EE) を連結してプレイする場合には登場する。EE で推奨されているプレイヤー数を加えて、最大 5 人で連結ゲームをプレイできる。本ルールにおいて、他のルールを参照する箇所は [9.44] といったように記載されてい

る。これら参照ルールは、ルールを通して読む際には無視しても良い。あらためてルールブックを参照したときに、求めるルール項目を探し出せるように「目次」、「主な用語と概念」、「インデックス」が用意されている。

目次

- 1.0 プレイの手順
 - 1.1 日本軍プレイヤーターン
 - 1.2 連合軍プレイヤーターン
 - 1.3 ターン進行フェイズ
- 2.0 戦略戦闘
 - 2.1 ASW と潜水艦による通商破壊
 - 2.2 ASW 表
 - 2.3 潜水艦攻撃表
 - 2.4 戦略爆撃
 - 2.5 戦略航空基地の喪失
- 3.0 補給
 - 3.1 基本ルール
 - 3.2 エリアの種類と支配
 - 3.3 補給源
 - 3.4 海域を横断して補給線を引く
 - 3.5 日本軍のサプライネットワーク
 - 3.6 補給切れの効果
 - 3.7 補給状態の変更
 - 3.8 最終補給判定フェイズ
- 4.0 生産
 - 4.1 基本ルール
 - 4.2 ユニットとマーカー
 - 4.3 増援
 - 4.4 新しいユニットの生産
 - 4.5 日本軍の増援／守備隊と海上輸送
 - 4.6 生産の手順と制限
 - 4.7 長期にわたる生産
 - 4.8 パルチザン
- 5.0 地上ユニットと陸上機の移動

- 5.1 作戦移動フェイズ
- 5.2 戦略移動フェイズ
- 5.3 海上輸送
- 5.4 スタック制限
- 6.0 地上戦闘
- 6.1 基本ルール
- 6.2 戦闘ラウンドの手順
- 6.3 戦闘オプション
- 6.4 地上ユニットのヒットボーナス一覧
- 6.5 航空ユニット
- 6.6 突破戦闘フェイズ
- 6.7 戦闘における地形効果
- 6.8 要塞
- 7.0 スペシャルアクション
- 7.1 基本ルール
- 7.2 上陸作戦
- 7.3 突破戦闘フェイズ
- 7.4 追加の海上作戦
- 7.5 日本艦隊の再配置
- 7.6 米軍の暗号解読
- 7.7 中国国民党の攻撃
- 7.8 制限のない増援
- 7.9 AE と EE のスペシャルアクションの違い
- 8.0 海上作戦
- 8.1 基本ルール
- 8.2 海上移動フェイズ
- 8.3 海上迎撃
- 8.4 海上戦闘
- 8.5 潜水艦ユニットと戦闘
- 8.6 損傷の解決
- 8.7 港と空港への攻撃
- 8.8 海軍基地変更
- 9.0 国家別の特別ルール
- 9.1 日本
- 9.2 USA
- 9.3 英連邦

- 9.4 中国
- 9.5 中小の陣営 (DEI とフィリピン)
- 10.0 国家の降伏と勝利条件
- 10.1 国家の降伏 t
- 10.2 降伏後のエリア支配
- 10.3 勝利条件
- 10.4 担当陣営の入札
- 11.0 プレーヤーノート Play Book
- 12.0 デザインノート Play Book
- 13.0 オプションルール Play Book
- 14.0 プレイ例の拡大版 Play Book
- 15.0 シナリオ Play Book
- 16.0 AE と EE の連結ゲーム Play Book

ゲームコンポーネント

Asia Engulfed には以下のものが含まれている。

- ・ 134 個の木製ブロック

陣営ごとのブロックの色と数

- 日本軍地上ユニット オレンジ 31
- 日本軍海兵隊ユニット 濃いオレンジ 3
- 日本軍艦隊 黒 16
- 米軍地上ユニット 緑 11
- 米軍海兵隊ユニット 濃い緑 2
- 英連邦地上ユニット 濃い青 16
- 中国ユニット 紫 23
- 連合軍艦隊ユニット 白 29
- 中小陣営ユニット 茶 3
- ・ ルールブック 1 冊 (本書)
- ・ プレイブック 1 冊
- ・ マップ 1 枚
- ・ 戦闘ボード 1 枚
- ・ 航空任務ディスプレイ 2 枚
- ・ 木製ブロック貼り付け用の打ち抜きシール
- ・ 6 面体ダイス 24 個 (12 個ずつの 2 種類の)
- ・ 9/16 インチのマーカー 228 枚 (2 枚は EE 用)
- ・ 円形マーカー 68 枚

- ・開始カード 1 枚
- ・プレイヤーエイドカード (11×17) 2 枚

予備のブロックが含まれているため、実際のブックの数は上記より多いことに注意。予備のラベルも用意されている。コンポーネントが無くなっていたり、破損している場合は以下のアドレスに連絡して欲しい。

GMT Games

P.O. Box 1308

Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com

デザイナーと GMT Games は、このルールブックの所有者がラベルシートとカウンターシートを個人的な目的のため複製する権限と許可を与える。

主な用語と概念

エリアと海域: エリアとは、アジア戦域の陸上の地域を表したゲームスペースを指す。エリアにはラージエリア [3.21]、港湾ボックス [3.22]、そして島嶼ボックス [3.23] の 3 種類がある。海域とは、海洋の領域を表したゲームスペースを指す。

戦闘ボード: 海上戦闘の解決を補助するために利用される。

ブロック、ユニット、艦隊: ラベルが貼りつけられたブロックは、ゲーム内で地上ユニットや艦隊を表す。ルール上で「ブロック」と表現した場合、両方のことを指す。「ユニット」と表現した場合は、航空ユニット（航空機が印刷された打ち抜きカウンター）と地上ユニットを指す（ただし打ち抜きカウンターの潜水艦ユニットは含まない。ルールで触れる場合は必ず潜水艦と明記されている）。ルール上で「艦隊」と表現した場合は、海軍ブロックのことを指す。ルールがより詳細な種類についてふれる場合は、タイプ名を個別に記載する。

建造マーカー: これらは ASW、日本軍の航空ユニ

ットなど長期にわたる建造の記録に使用される [4.71]。

基幹: 1 ステップのみが残った地上ユニットは、「基幹レベル」にあると見なす。

競合エリア: 競合エリアとは、双方陣営が地上ユニットを置くエリアのことである。最後に単独でエリアを占めていた陣営が、競合エリアを支配する。

艦隊: 1～4 までの海軍ステップが表示されたブロックのことを、艦隊と呼ぶ [4.24]。

フォースプール: 担当陣営ごとに生産のため提供される、すべての艦隊/ユニット/スペシャルアクションのこと。すべての破壊された艦隊/ユニットと、消費されたシャルアクションは、このプールに戻る。

地上ユニット: 1～4 までの陸軍ステップが表示されたブロックのことを、地上ユニットと呼ぶ [4.22]。またこれには、打ち抜きマーカーによる守備隊マーカー [4.28] も含まれる。

ヒットボーナス: ヒットボーナスとは、攻撃の際に命中をより容易にするための修正値のこと。通常、命中には 6 をロールする必要がある。ヒットボーナスが与えられると、影響するダイスのロール目に 1 が加えられ、これにより命中がより容易になる。たとえば、1 ヒットボーナスにより 5～6 で命中するようになり、2 ヒットボーナスで 4～6 で命中するようになる。

部隊ボックス: それぞれの空母 (CV) 艦隊には、識別用の文字または数字が記載され、マップ上の航空部隊ボックスと対応している。CV に搭載された艦載機 (CBA) は航空部隊ボックスに置かれるため、相手プレイヤーは CV 艦隊の正確な場所を特定できない。また双方の陣営は「独立航空部隊ボックス」を持っており、空母に所属していない CBA は、CV 艦隊に配置されるまでここにとどまる。また双方の陣営には、展開されていない潜水艦ユニットを置くための部隊ボックスも用意され

ている。

本国エリア: 本国エリアは、国家におけるユニットの新規生産と補給の中核となるエリアである。各陣営の本国エリアは、初期の国境線の内側にあり、特定の色で表示されている（日本はオレンジ、USAは緑など）。港湾ボックスと島嶼ボックスは、本国エリアとして扱わない。各陣営に属するラージエリアは、本国エリアと同じ色コードを持つが、エリア内に斜めのストライプが表示されている。

本国の港: 大きな金色の碇マークによって表示される。これらは大規模な港であり、戦闘後や基地変更フェイズにおいて、所有プレイヤーは距離に関係なく艦隊を帰還させられる。

影響レベル: これらは、各プレイヤーが海域に及ぼす影響力を示しており、敵プレイヤーの海上移動／戦略移動／海上補給に影響を与える。影響力は、もともと効果の少ないものから順に「影響力なし」、「限定的な影響力」、「支配的な影響力」の3つのレベルに分かれる [8.13]。

日本本土: 日本本土には本州、四国、九州が含まれる。すべての新たな日本ユニットは、これらのエリアに登場する。

主要陣営: これらは主要な戦闘勢力であり、それぞれ固有の生産レベルとフォースプールを備えている。主要陣営はとブロックの色は以下の通り。日本（陸上：オレンジ、海上：黒）、中国（紫）、英連邦（陸上：濃い青、海上：白）、USA（陸上：緑、海上：白）。

中小陣営: Asia Engulfed における中小陣営は、オランダ領東インド (DEI) とフィリピンであり、双方とも茶色のブロックで表されている。ただし、DEI の艦隊は白のブロックを使用する。

新たな競合エリア: 新たな競合エリアとは、直前に完了した移動フェイズの結果として、競合が発生したものを指す。エリアはゲームの過程において、一方の陣営が単独で占領してしたエリアに、もう

一方の陣営が侵入してきた場合、何度でも新たな競合状態となる。

石油ポイント: 石油ポイントは、日本によって保持されている石油の戦略備蓄の記録に使用される。日本は石油ポイントを 40 まで備蓄できる。石油は日本艦隊の移動に必要となる。連合側は石油を記録する必要がない。彼らはこの時点で世界の産出量の 60%を生産しており、深刻な不足を被ることはなかった。

スペシャルアクション: 「スペシャルアクション」と書かれた、打ち抜きマーカースのこと。これらは集約された人的資源と物的資源、それらを効果的に利用するための作戦能力を示している。これらは、特別な攻撃／防衛作戦に使用される [7.2、7.8]。

ステップ: ステップは、ブロックが生産もしくは増援によって増強されたときに増加する。また戦闘の損害により減少する。複数のステップを持つブロックがヒットを被った場合、反時計回りに 90 度回転させて、現在のステップ値を減少させる。1 ステップのみ残っているユニットがヒットを受けた場合、除去されてフォースプールに戻る。地上ユニットは最大 1~4 のステップ値を持ち、艦隊は最大 3~4 のステップ値を持つ。航空ユニットと潜水艦ユニットは 2 つのステップを持ち、カウンターを裏返すとステップロスを示す。すでにステップが減少しているカウンターがステップロスを被った場合、除去してフォースプールに送る。

海峡: 海峡とは、2 つの陸地を分ける狭い水域のこと。これらは、移動 [5.16] と戦闘 [6.73] の両方に影響を与える。海峡は、マップに矢印で記載されている。

Strat-move: Strategic Movement（戦略移動）の略称 [5.2]。

戦略航空基地: 飛行場シンボルを含む陸上エリア [3.2] のこと。これらは日本を戦略爆撃の航続距離に収めた、戦略航空基地を示している。

戦略資産: 双方の陣営におけるすべての戦略資産は、総合情報トラック上のマーカーで示される。これらには米軍の爆撃機ポイントと潜水艦ポイント（潜水艦ユニットではない [4.25]）、日本軍の石油ポイントと ASW レベルが含まれる。これらの資産が生産され、使用され、または破壊された場合、関連するマーカーをトラック上（ゲームマップを参照）の適切な数値に置くことで現在の値を調整すること。米軍プレイヤーが持つことのできる爆撃機ポイントの最大値は 20 となっている。米軍の潜水艦ポイントと日本軍の石油ポイントは、関連するカウンターを「+20」の側に裏返すことで、40 ポイントまで蓄積できる。

輸送ポイント: 日本軍プレイヤーの海上輸送船団は、ゲームにおいて輸送ポイントとして示されている。これらのポイントは、ターンごとに日本軍のサプライネットワークを構築することに使われる。残るポイントは、ユニットや補充ステップの輸送に使用される。そのターンに使われなかった輸送ポイントが、以降のターンの輸送能力に影響を与えることはない。ゲームの期間において、連合軍が深刻な輸送能力不足になったことは決してなかったため、それらを記録する必要はない。

兵員輸送船団: 地上ユニットと陸上機 (LBA) ユニットの、海域を海上輸送によって移動できる [5.3]。これらユニットは兵員輸送船団 [8.12] に搭載され、海上にいる間は艦隊として扱う。

WERP: 「wurp」と発音する。これは「戦時経済資源ポイント」(Wartime Economic Resource Point)の頭文字である。このポイントは第二次世界大戦の太平洋戦域における、国家の軍需工業生産を意味している。

1.0 シークエンス

日本軍プレイヤーにのみ固有の項目は **ボールドイタリック** で記載している。

1.1 日本軍プレイヤーターン

(日本軍をフェイズプレイヤーとして [1.11] ～ [1.19] までを実行する)

ターンのはじめに、日本軍の輸送ポイントマーカー (Transports Available) を輸送能力マーカー (Transport Capacity) の位置に合わせる。

1.11 海上移動フェイズ: フェイズプレイヤーは艦隊と兵員輸送船団 (Troop Transports) を以下の方法で移動させる [5.3 と 8.12]。

- a) フェイズプレイヤーは任意の海域（移動先）を指定し、その海域に艦隊と兵員輸送船団を移動させる [8.2]。
- b) フェイズプレイヤーが海域への移動を終了したら、ノンフェイズプレイヤーは艦隊と潜水艦によるリアクションを行う [8.25]。ノンフェイズプレイヤーが 1 つ以上の艦隊でリアクションを行った場合、フェイズプレイヤーは該当する海域に潜水艦の増援を行える。フェイズプレイヤーが移動を終了するまでステップ (a) と (b) を繰り返す。
- c) 日本軍の艦隊が移動、リアクションを行うごとに石油ポイントマーカーを移動させる。 **兵員輸送船団の数に応じて輸送ポイントが消費され、輸送ポイントマーカーを移動させる。日本軍の海兵隊 (海軍陸戦隊) が 2 海域輸送された場合、輸送ポイントか石油ポイントのどちらかを消費する。日本軍の海兵隊が 3 海域輸送された場合、石油ポイントを消費する。輸送ポイントは石油ポイントを消費しない。**

1.12 第一補給判定フェイズ: フェイズプレイヤーは以下のステップで補給を判定する。

- a) 7/8 月のターンにおいて、ジャングルの効果を適用する [6.72]。
- b) 日本軍プレイヤーはサプライネットワークに組み込む海域を指定し [3.5]、必要に応じて輸送ポイントを調整する。

c) フェイズプレーヤーはユニットの補給を判定する [3.1-3.5]。補給切れと判定されたユニットに 補給切れ (Out of Supply) マーカーを置く。

1.13 生産フェイズ: フェイズプレーヤーは WERP (戦時経済資源ポイント) を算出する。**戦略戦闘の結果を適用すること。**残った WERP は、増援もしくは生産に利用できる [4.0]。

1.14 航空／海上戦闘フェイズ: 海上迎撃 [8.3]、海上戦闘 [8.4]、港湾／飛行場攻撃 [8.7] を解決する。フェイズプレーヤーは任意の海域を指定し、1 つずつ順番に戦闘を解決する。潜水艦ユニットもこのフェイズに攻撃を行う [8.5]。

1.15 作戦移動フェイズ: フェイズプレーヤーは地上ユニットと陸上機 (LBA) を移動できる [5.1]。上陸作戦 [7.2] を行うユニットを海域から移動させ (航空／海上戦闘フェイズで生き残ったもの)、必要ならばスペシャルアクションを使用する。上陸作戦は地上戦闘フェイズで解決する。

1.16 戦略移動フェイズ: [5.24] の制限に従いフェイズプレーヤーの地上ユニットと航空ユニットを戦略移動させる [5.2]。

1.17 地上戦闘フェイズ

a) 第一戦闘フェイズ: 1 ラウンドの地上戦闘を行う (例外 [6.2])。このフェイズで発生する地上戦闘はスペシャルアクションを消費しない。

b) 突破戦闘フェイズ: フェイズプレーヤーはスペシャルアクション [6.6] を消費することで、1 ラウンド以上の突破戦闘を実施できる。突破戦闘フェイズはフェイズプレーヤーの指定する任意の順序で実施できる、また 1 つのエリアで 1 回以上発生しうる。

1.18 基地変更フェイズ: 海域にとどまっているすべての艦隊と兵員輸送船団、上陸作戦に参加したことでオーバースタックされた海兵隊ユニット、補給切れの基地にいる艦隊は基地変更を行わなければならない [8.8]。海域にとどまっているノン

フェイズプレーヤーの艦隊はフェイズプレーヤーが基地変更を行う前に港に帰還する。このターンに移動していないフェイズプレーヤーの艦隊は、基地変更を行える。**(「移動していない」日本軍の艦隊が基地変更を行った場合、石油ポイントを消費する)**

1.19 最終補給判定フェイズ: フェイズプレーヤーのすべてのエリア、艦隊、ユニットは補給の判定を行う。「限定的な補給」(Partial Supply) [3.35] ですら受けることができないユニットと艦隊は除去され、フォースプールに置く (第一補給判定フェイズで補給下にあると判定された場合も含む)。

1.2 連合軍プレーヤーターン

連合軍をフェイズプレーヤーとして、フェイズ 1.11-1.19 (日本軍固有のルールを除く) を繰り返す。

1.3 ターン進行フェイズ

勝利判定を行う。ターンマーカーを進め、新しいターンを開始する。

2.0 戦略戦闘

戦略戦闘は日本プレーヤーの生産フェイズにおいて、WERP の収入が算定された後に行う。1 つ以上の潜水艦ポイントがある場合、通商破壊を行わなければならない。同様に 1 つ以上の爆撃機ポイントがあり、最低でも 1 つの補給下にある戦略航空基地を確保している場合、戦略爆撃を行う必要がある。

2.1 ASW と潜水艦による通商破壊

シナリオの初期配置に従い、日本軍は初期 ASW レベルを割り当て、連合軍プレーヤーは潜水艦ポイントを割り当てる。初期レベルは生産による増加、戦略戦闘の結果による減少が起こり得る (潜水艦ポイントのみ)。

2.11 日本軍プレーヤーは ASW 表 [2.2] でロールを行い、除去される潜水艦ポイントを決定する。

2.12 連合軍プレイヤーは潜水艦攻撃表 [2.3] でロールを行い、残された潜水艦ポイントの欄を参照する。算出された戦闘結果が、日本軍が受け取る WERP と石油ポイントから引かれる（ただし本州から供給される 5 WERP と 1 石油ポイントは通商破壊の影響を受けない）。算出された戦闘結果は、日本軍の輸送能力からも引かれる。ただし、このターンにおけるサブライネットワークと輸送ポイントは戦略戦闘の影響を受けない。輸送能力の減少は次回以降のゲームターンに反映される。

2.13 通商破壊の解決後に潜水艦ポイントが残っている場合、潜水艦ポイント 10 につき（端数切り捨て）、このターンにおける日本軍の戦略輸送能力が 1 減少する。日本軍の戦略輸送能力が ASW レベルより小さくなることはない。

例: 日本軍の ASW レベルが 1 の場合、戦略輸送能力は 1 より小さくならない。

2.14 米軍の魚雷問題: 不発魚雷マーカー (US Dud Torpedoes) をシナリオで指定された場所に置く（キャンペーンゲームでは、総合情報トラックの 6 の欄）。潜水艦攻撃表で 1~3 の目がロールされるたびにマーカーの表示を一段階下げる。マーカーが 0 の欄に到達したとき、連合軍はロールに +1 のボーナスを受ける。

2.2 ASW 表

Die Roll	Current ASW Level		
	0	1	2
1	-	-	1
2	-	-	1
3	-	1	1
4	-	1	2
5	1	1	2
6	1	2	3

数字は除去される潜水艦ポイントを示す。

2.3 潜水艦攻撃表

Die Roll	Submarine Points				
	1-8	9-16	17-24	25-32	33+
1	0	0	1	1	1
2	0	1	1	1	2
3	0	1	1	2	2
4	1	1	2	2	3
5	1	2	2	3	3
6	1	2	3	3	4
7	2	3	3	4	4

戦闘結果は WERP、石油ポイント、輸送能力それぞれに適用される。



2.4 戦略爆撃

戦略爆撃は連合軍プレイヤーによって実施される。連合軍プレイヤーは少なくとも 1 つの補給下にある戦略航空基地を支配していない限り、戦略爆撃を実施できない。爆撃機ポイントは 1 ターンに 1 度だけ利用できる。補給下にある戦略航空基地 1 つにつき、2 爆撃機ポイントによる攻撃が可能となる。ただし、連合軍プレイヤーが生産した爆撃機ポイント数を上回らない。

2.41 爆撃の解決: 爆撃機ポイントごとにロールを行い、4~6 が出るごとにこのターンの WERP を 1 減らす。

2.42 爆撃の最大ダメージ: 爆撃機は 1 ターンに 5 より大きいダメージを与えない（本州の 5 WERP 分）。ただし通商破壊の効果と組み合わせることで、日本軍の受け取る WERP が 0 になることもあり得る。石油ポイントは戦略爆撃の効果を受けない。

2.5 戦略航空基地の喪失

連合軍が戦略航空基地を日本軍に占領されるごとに、1 爆撃機ポイントを喪失する。

3.0 補給

3.1 基本ルール

エリア、ユニット、艦隊、海域は完全な補給下にあるか（以降は「補給下」と記載した場合、完全な補給下にあることを指す）、「限定的な補給」「補給切れ」のいずれかにある。エリア、ユニット、艦隊、海域そしてマーカーが補給下にあるためには、味方の補給源に対して連続した友軍支配エリアによる補給線を引く必要がある。補給線は移動不可の境界線（impassable boundaries）もしくは海峡をこえて引くことができる。また味方支配下にある競合エリアを通過して引くことができる。補給線は敵支配下の競合エリアに引くことはできるが、そこを通過できない。海域を通して補給線を引く場合は [3.4] 参照のこと。

3.2 エリアの種類と支配

地上エリアには 3 つのタイプがある（ラージエリア、港湾ボックス、島嶼ボックス）。エリアが競合下にあるか、港湾が存在しているか、いずれのプレイヤーがエリアを支配しているかは、それぞれ補給に関係している。

3.21 ラージエリア: 長方形や丸で囲まれていないエリア。アメリカ本土と南アフリカを含む。

3.22 港湾ボックス: 大きな島嶼や重要な港湾などを示す、長方形で囲まれたエリア。友軍支配下の港湾ボックスにいるユニットは、補給線を引くことができなくとも限定的な補給 [3.35] を受けられる。

3.23 島嶼ボックス: 小さな丸で囲まれたエリア。友軍支配下の島嶼ボックスにいる守備隊ユニット（のみ）は、補給線を引くことができなくとも限定的な補給 [3.35] を受けられる。日本軍の守備隊ユニットが限定的な補給しか受けられない場合、ユニットを裏返して民兵となる（ゲリラ化）。

3.24 港: 碇のシンボルはエリアに港があることを示す（ただし [5.17] 参照）。港は増援 [4.32]

に影響するほか艦隊の基地、地上ユニット戦略移動、沿岸部から内陸へ補給線を引く [3.4] ために利用できる。境界線にまたがる港は、どちらのエリアからも利用できる。港湾ボックスと島嶼ボックスにある港は、ボックスが隣接するすべての海域に隣接している。港には 4 つのサイズがあり、それによりどれだけの艦隊が基地として利用できるか、また港が攻撃された際の対空射撃で何個のダイスを振れるかが決定される [8.7]。

港の規模による艦隊運用能力と

対空射撃のダイス数

Small	2/0
Medium	4/1
Large	8/2
Home	制限なし/4

3.25 競合エリア: 中立エリアを除くすべてのエリアは、いずれかのプレイヤーの支配下にある。最後に単独でエリアを占領したプレイヤーが、そのエリアを支配している。敵支配エリアは、味方の地上ユニットが単独で占領することで、即座に味方支配エリアとなる。ただし、競合を伴わない上陸作戦や空挺作戦 [13.4] の場合、地上戦闘フェイズが終了するまで支配権は移動しない。

3.3 補給源

いずれのプレイヤーも、味方支配下にある「本国」ラージエリア [3.21] を補給源とできる（競合下でも良い）。例外に関しては 3.31-3.35 を参照のこと。

3.31 中国国民党は自軍支配下にある資源エリア（香港を除く）を補給源とできる。

3.32 中国共産党は常に補給下にあり補給源を必要としない。

3.33 DEI（蘭印）とフィリピン軍のユニットは常に補給下にある。DEI のユニットは配置されたエリアから移動できず、フィリピン軍のユニットはフィリピンを離れることができない。DEI の艦隊は

英連邦の艦隊として扱い、補給も英連邦の艦隊として受ける。

3.34 ハワイと友軍支配下にあるオーストラリアのエリアは、米軍ユニットの補給に関してのみ本国エリアとみなしてよい。

3.35 限定的な補給源: 港湾ボックスにいるユニットと、島嶼ボックスにいる守備隊ユニットは少なくとも限定的な補給下にあるとみなす。加えてルソン島（Luzon）、仏領インドシナ（French Indo-China）、満州（Manchukuo）はエリアを支配するプレイヤーの限定的な補給源となる。補給下にはないが、これらの限定的な補給源から補給線を引くことができるエリアは、限定的な補給下にある。限定的な補給下にあるユニットは通常のユニットと同じように機能するが、補給下となるまでバンザイ突撃 [9.14] を除く戦闘時のヒットボーナスを受けることができない。

3.4 海域を横断して補給線を引く

ユニットは [3.1] のルールに基づいて味方の支配下にある港に陸上の補給線を引き、さらにそこから 1 つ以上の連続する海域を経由して味方の支配下にある港へ補給線を引き、ふたたび補給源まで陸上の補給線をひくことができる。補給線を通す海域は、すべて補給下でなければならない。海岸線エリア（海域に面したエリア）にいるユニットは、最初の段階で港まで補給線を引く必要がなく（海岸線が通行不可の場合を含む）、補給源と補給線のつながった港まで連続する海域でたどることができれば良い。補給線は複数の海域を横断できるが、海域を通せるのは「一区間」のみとなる。連合軍はオーストラリアの南部（マップ外）を回り込んで補給線を引くことができる [9.25]。海域は以下の状況が満たされる場合、補給下とみなす。

a) 補給線が通過する海域に、敵プレイヤーが「支配的な影響範囲」を及ぼしていない [8.13]。

b) 日本軍プレイヤーは海域をサプライネットワーク [3.5] に組み込むため、輸送ポイントを割り当てること。



3.5 日本軍のサプライネットワーク

第一補給判定フェイズにおいて、日本軍プレイヤーは今回のターンで補給下とする海域ごとにサプライネットワークマーカーを配置する必要がある。リアリズムよりスピードや簡易さを好むプレイヤーは、オプションの簡易輸送／補給ルールを参照すること [13.1]。

3.51 手順: すべての海域には、1～3 個の輸送船マーカーが記載されている。「サプライネットワーク 1」マーカーを 1 個の輸送船マークが記載されたエリアに置き、「サプライネットワーク 2」マーカーを 2 個の輸送船マークが記載されたエリアに置き、「サプライネットワーク 3」マーカーを 3 個の輸送船マークが記載されたエリアに置く。これは、マーカーが置かれた海域の補給に必要な輸送ポイントの数を示している。海域へのマーカーの配置と、以前に配置されたマーカーの維持には以下の状況が必要となる。

a) 連合側プレイヤーが、その海域に「支配的な影響範囲」を持っていないこと [8.13]（例外：潜水艦による補給 [3.52]）。

b) 新たにサプライマーカーを配置する海域から日本本国まで、サプライネットワークマーカーの存在する海域が連続していること。

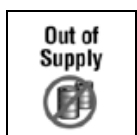
c) サプライネットワークをカバーするだけの輸送能力を保持していること。

上記ルールに従ってサプライネットワークマーカーを追加／減少させる場合、日本軍プレイヤーがネットワークを調整する。続いて、前回のターン

から配置されたままになっているサプライネットワークマーカーを含め、ネットワークに必要な輸送ポイントの減少を輸送ポイントマーカーに反映させる（潜水艦によってカバーされた海域 [3.52] は含まない）。余った輸送ポイントは、同じターン中の生産フェイズと戦略輸送フェイズで使用できる。



3.52 日本軍の潜水艦補給: 日本軍プレイヤーは潜水艦ユニットをサプライネットワークの拡張に利用できる。2 ステップを持つ潜水艦ユニットは 1〜2 輸送ポイントが必要な海域をカバーできる。1 ステップを持つ潜水艦ユニットは 1 輸送ポイントが必要な海域をカバーできる。この目的に使用された潜水艦ユニットは、サプライネットワークの構築以外に利用できず、通常のサプライネットワークマーカーと同様のルールで配置される（ただし連合軍の「支配的な影響範囲」を無視できる [3.51]）。潜水艦は単独でひとつのエリアをカバーする必要があり、輸送ポイントと組み合わせで配置してはならない。潜水艦は攻撃を受けない代わりに、ターン終了まで戦闘など他の目的に利用できない。潜水艦補給マーカー（Submarine Supply）をユニットの上に置き、補給に使用されていることを示す。



3.6 補給切れの効果

補給切れとなった地上ユニットと陸上機ユニットは作戦移動フェイズ中に 1 エリアしか移動できず、戦略移動を行えない。また増援を受け取れない。補給切れの地上ユニットは通常通り防御を行えるが（補足: ヒットボーナスも受けられる）、攻撃時

にはロールできるダイス数が半分に減じられる（端数切り捨て）。補給切れの陸上機（LBA）ユニットは戦闘に参加できず（攻撃と防御のいずれも不可）、海域を超えて移動できない [5.13]。補給切れの艦隊と艦載機（CBA）ユニットは、プレイヤーターンの終了時に補給下の港に入る必要があることを除けば、通常通り機能する。ただし補給下の港に入れない場合、最終補給判定フェイズで除去される。補給切れマーカーをユニットに乗せること。

3.7 補給状態の変更

第一補給判定フェイズで決定された補給状態は、最終補給判定フェイズまで変更されることはない。自軍プレイヤーターンで移動しなかった補給切れのユニットは、補給線を引くことができれば補給状態を回復できる。友軍プレイヤーターンで移動した補給切れユニットは（補給切れマーカーを裏返して「移動済み」の表示にする）、新たに占領された友軍支配下のエリアにいなければ補給状態を回復できない（訳注: 競合状態だが敵支配下のエリアにおいては、補給線を引くことができて回復できない）。補給切れのユニットは、包囲脱出の試みを手伝った、補給下にある味方ユニットとは区別しておくこと（補給下のユニットは 3.6 または 3.8 のルールによる影響を被らない）。

3.8 最終補給判定フェイズ

すべての友軍支配下にあるエリアとユニット、艦隊は補給のチェックを行う。すべての補給切れ艦隊と地上部隊は除去される（補給切れマーカーの有無に関わらず）。ただし、限定的な補給を受けられる場合は除去の対象外となる [3.35]。

4.0 生産

4.1 基本ルール

新たなユニットの生産と、増援の取得は各ターンの生産フェイズにおいて行われる。WERP は本国

からの受領に加えて、（日本軍のみ）資源エリアの占領 [4.11] で得られ、戦略戦闘で減じられる。本州（5WERP）と米国本土（[9.22] に基づく）を除き、すべての資源エリアには1 WERP の価値がある。WERP は持ち越すことができず、戦略戦闘のダメージも次のターンには持ち越されない。石油エリアは、マップアイコンに記載されている通り、1 または 2 石油ポイントの価値がある。

4.11 日本軍プレイヤーだけが、占領した資源エリアから WERP と石油ポイントを受け取れる。日本軍プレイヤーは日本国外の資源エリアが支配下にあり、かつ味方ユニットが存在している（Occupied）ことに加え、サプライネットワークに組み込まれている場合に、WERP と石油ポイントを受け取れる。英連邦はゲーム開始時に支配していたエリア（青色）が友軍支配下にある場合（ユニットが存在している必要はない）、WERP を受け取れる。米軍は本国からのみ WERP を受け取る。中国国民党は香港を除く資源エリアを支配し、ユニットが存在している場合、WERP を受け取れる。中国共産党は WERP を受け取ることができない（ただし 1 ターンにつき 1 ステップの歩兵または民兵を無料で受け取れる）。WERP と石油ポイントは敵が「支配的な影響範囲」を及ぼす海域を通過して輸送できず、損傷を受けていない港から送りだされ、受け取る必要がある。

4.12 生産国の補給源まで補給線を引けない場合や、敵の支配下にある資源／石油エリアからは、ポイントを受け取ることができない。ただし補給下にあり、友軍支配下にある資源エリアが競合エリアとなっても、ポイントを受け取ることができる。

4.13 DEI はどれだけの資源エリアを支配していても、生産を行うことができない。

4.14 生産チャート

WERP 生産基本値

日本 **5+**

（補給下にあり支配下にあり、かつユニットが存在している日本国外の資源エリアに 1 つにつき 1 WERP を追加する）

英連邦 **8***

（3_インド、1_南アフリカ、2_オーストラリア、1_シンガポール、1_香港）

米国（本国） **時期により変わる**

（5_1941 年、20_1942 年、25_1943 年、30_1944 ~1945 年 [9.22] ）

中国 **2****

（中国には日本軍に占領された北京 [Peking]、満州 [Manchukuo]、上海 [Shanghai] を含め 5 か所の資源エリアがある。中国国民党により奪還された場合、これらのポイントが加算される [4.11] ）

フィリピン **1**

（ルソンが友軍支配下にあり、フィリピンが占領されていない場合 [9.56]、民兵ユニットに利用できる）

DEI **0**

（DEI は生産を行えない）

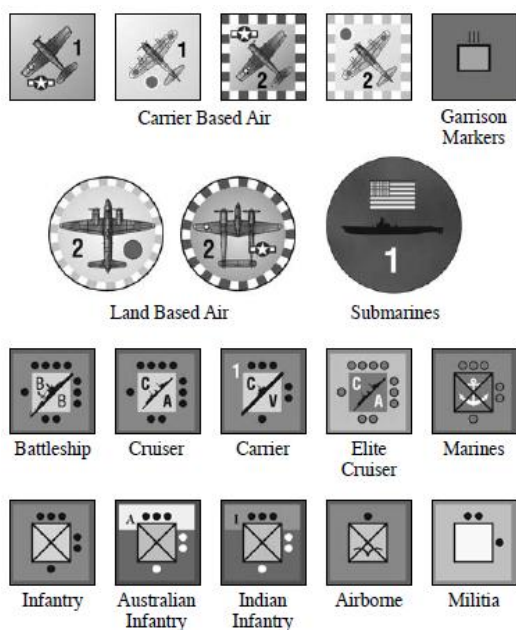
石油生産

Japan **1**

（補給下にあり支配下にあり、かつユニットが存在している日本国外の石油エリアに 1 つにつき、表示された石油ポイントを追加する）

*** 3WERP** をヨーロッパ戦線のために減じること [9.31]

**** 1 ステップの共産党軍をターンごとに受け取れる [9.42]**



4.2 ユニットとマーカー

以下のような、さまざまなユニットやマーカーを生産できる。

4.21 航空ユニット（陸上機／艦載機）：航空機ユニットはそれぞれの国家の地上ユニットと同じ色分けになっている。航空ユニットには円形カウンターの陸上機と四角形カウンターの艦載機がある。ルール上で「航空機」と表現した場合、両者のことを指す。それぞれの国家が持つことができる航空機の数にはカウンターの数で制限される。艦載機が空母に収容されている場合、艦載機ユニットは該当する空母のボックスに置く。空母に収容されていない場合、基地となる空母を待つあいだに独立航空隊（Orphan CBA）ボックスに配置する。陸上機は空母に収容できない。

4.22 地上ユニット：ルール上で「地上ユニット」と表現した場合、歩兵ユニットと海兵隊ユニット、民兵ユニット（いずれもブロック）に加え、守備隊ユニットのことを指す [4.28]。ブロックが現時点で持つステップ数は、ブロックの向きで示される。海兵隊ユニット [4.26] と空挺ユニット [13.4] は特殊な能力を持つ。

4.23 ユニットとは：ルール上で「ユニット」と表現した場合、航空ユニットと地上ユニットの双方を指す。

4.24 艦隊と艦隊ユニットのステップ数：ルール上で「艦隊」と表現した場合、艦隊ブロックのことを指す。艦隊は常に海域か港のどちらかに位置している。艦隊には CV（空母艦隊）と BB（戦艦部隊）、CA（巡洋艦隊）の 3 種類がある。CV1 ステップにつき 2 ステップの艦載機（完全戦力の 1 ユニットか減少戦力の 2 ユニット）を搭載できる。

4.25 潜水艦ユニット：各陣営に 1 つずつある潜水艦ユニットは、戦術潜水艦グループを示す。

4.26 海兵隊ユニット：日本軍とアメリカ軍は、上陸作戦に特化した地上ユニットを利用できる。これらのユニットには以下の特殊能力がある。

- ・海兵隊は地上ユニット、あるいは艦隊として移動できる。
- ・海兵隊はスペシャルアクションの使用なしに上陸作戦を行える。
- ・上陸作戦 [7.2] において、海兵隊 1 ユニットのオーバースタックが許可される。
- ・米軍の海兵隊は高度に訓練されており、固有のヒットボーナスを持つ。

4.27 民兵ユニット：これらは通常の歩兵ユニットより脆弱であり、ヒットボーナスを受けられず [例外—9.14]、上陸作戦も行えない。しかし、新規生産が安価である [4.44 参照]。中国軍の民兵は防御時のみ射撃できるが、攻撃時には損害を引きうけられる [9.46]。

4.28 守備隊ユニット：連隊、もしくは旅団規模のカウンター。補給下にあり、競合していない友軍支配下のエリアごとに 1 つの守備隊ユニットを生産できる。守備隊ユニットをいったん配置したら移動できない。守備隊ユニットの生産は、カウンター数による制限を受けない（必要なだけ生産できる）。他に記載がなければ、守備隊ユニットは 1

ステップの地上ユニットとして扱い、完全な補給下にあるときは歩兵ユニットとして、それ以外の場合は民兵として [4.27] 射撃する。

4.29 その他のマーカー:ダメージマーカーと要塞マーカー、補給マーカーはカウンターの数による制限を受けない（プレイヤーが必要なだけ利用できる）。



4.3 増援

増援は、マップ上の戦力が減少した地上ユニットと航空ユニットのために取得できる。ステップごとのコストは生産チャート [4.44] を参照のこと。

4.31 補給下にあり、競合していない友軍支配下の

エリアにいるユニットだけが、増援を受け取れる [例外—7.8]。CV に空きがある場合、艦載機の補充を受けられる（減少戦力の艦載機 2 ユニットの搭載した空母 1 ステップに、艦載機の増援を行うことはできない）。

4.32 4.31 に違反しないかぎり、ユニットは 1 ターンに複数ステップの増援を受けられる。ただし補給下にあり損害をうけていない港を含むエリアにいるか、以下の場合を除き完全戦力になることはできない（4 ステップのユニットは 3 ステップまでしか回復できない）。

- 南アフリカインド、またはオーストラリアにいるイギリス軍。
- 各自の国家エリアにいるオーストラリア軍とインド軍。
- 任意の中国エリアにいる中国軍。
- 日本軍、アメリカ軍、英連邦軍によるスペシアルアクションの使用 [7.8]。
- フィリピン内にいるフィリピン軍。

4.4 新しいユニットの生産

各陣営はフォースプール内にあるユニットのみ生産できる（フォースプールの制限を超えて生産できない）。ユニットは増援と同じように生産され（ただし 4.44 の付記を参照）、完全戦力を含む任意のステップ数で生産できる。ステップごとに必要な WERP コストを支払ったら、以下のルールに従って配置する。

4.41 新規ユニットは競合していない [例外—9.42]、友軍支配下にある本国エリア（以下に示すもの）に登場し、1 エリアにつき 1 ターンに 2 ユニットまでしか新規に配置できない [例外—4.42]：

- 米軍は USA エリア（ハワイを除く）。
- イギリス軍は南アフリカ。
- オーストラリア軍とインド軍はそれぞれの国家。
- 中国軍は中国。

- e) 日本軍は本州、九州、四国。
f) フィリピン軍はフィリピン内。

4.42 本国の港に配置できる海軍のステップ数に制限はない、また連合軍プレイヤーは米軍ユニットを、制限なしに USA エリアに配置できる。艦載機は本国に入港した空母に空きがある場合、配置できる。それ以外の場合は独立航空部隊ボックスに置き、本国に空きのある空母が入港するまでそこにとどまるか、戦略移動で空きのある空母の航空部隊ボックスに移動させることができる [5.22]。

4.43 新規に生産された守備隊ユニットは友軍支配下にあり、競合していない補給下の陸上エリア [3.2] に配置できる。連合軍はそれぞれの陣営に関連するエリア（英連邦軍は青、米軍は緑）にのみ配置できる。英連邦軍は、友軍支配下の DEI 港湾ボックスか、島嶼ボックスに（ラージエリアを除く）配置できる。また連合軍は友軍支配下にある日本軍エリアに守備隊を生産できる。中国軍とフィリピン軍、DEI は守備隊を生産できない。いずれの陣営も、友軍支配下にあり競合しておらず、補給下にあるエリアにおいて、作戦移動フェイズか戦闘フェイズ中に、該当エリアにいる歩兵か海兵隊ユニットのステップを1つ減少させることで、エリアに関わらず守備隊を配置できる。

4.44 生産コスト表

ユニット/必要 WERP コスト	
守備隊	1
歩兵／民兵のステップ	1
日本軍海兵隊（海軍陸戦隊）のステップ	2
米軍海兵隊のステップ	3
陸上機のステップ	1
艦載機のステップ	1
爆撃機ポイント	5
潜水艦ポイント/潜水艦ステップ	2
ASW レベル	10
(1 ターンに 1 ポイントのみ [4.62])	

空母艦隊のステップ	4
(1 ステップにつき 1 ターンに 1 ポイントのみ [4.7])	
戦艦部隊のステップ	5
(1 ステップにつき 1 ターンに 1 ポイントのみ [4.7])	
巡洋艦隊のステップ	3
(1 ステップにつき 1 ターンに 1 ポイントのみ [4.7])	
輸送能力の追加	1
(1 ターンに 1 ポイントのみ [4.7])	
要塞	1/2/5*
港湾の修理	1
(1 つの港湾につき 1 ターンに 1 ポイント消費できる [4.61])	
スペシャルアクション	5
*1 島嶼ボックス / 2 港湾ボックス / 5 ラージエリア	

ノート: 民兵と守備隊ユニットを除き、地上ユニットと艦載機の最初の 1 ステップのコストは通常の倍となる（新規に生産される日本軍海兵隊の最初のステップのコストは 4 となり、米軍海兵隊の最初のステップのコストは 6 となる。新規に生産される民兵のコストは、どのステップでも 1 となる）。艦隊と潜水艦、陸上機は最初のステップに 2 倍のコストを支払う必要がない。

4.5 日本軍の増援／守備隊と海上輸送

日本国外に配置される守備隊、または増援 4 ステップごとに輸送ポイントを 1 減少させる（端数切り上げ）。

4.6 生産の手順と制限

生産はそれぞれの国家ごとに行う（ひとつの国家が終了してから次をおこなう）。ただし、国家間で WERP の貸与が行われた場合 [9.25] は、ただちにその旨を公開する。生産を行う国家は生産に先立って WERP の総量を公開し、生産が終わった

に残った WERP の量を公表しなければならない。ただし、プレイヤーはどのタイプの地上ユニットを購入したか公開する必要はない。スペシャルアクション、航空ユニット、要塞、その他インフォメーショントラック上で表示される要素に関しては、すべて公開する。また日本軍の航空生産トラック、両陣営の海軍生産トラックは公開される。

4.61 共通の生産制限

- 航空ユニットは必ず 2 ステップで生産する必要がある。
- 港湾の修理は、1つの港湾につき 1ターンの 1 ポイント消費できる [例外—8.72]。
- 両プレイヤーとも建造マーカー (build marker) [4.71] の数を超えて海軍のステップを生産できない。
- 潜水艦ユニットのために 1 ステップの増援を生産した場合、その潜水艦ユニットが生産フェイズより前に潜水艦待機ボックス (submarine holding box) から出撃しているならば、潜水艦増援マーカーを潜水艦待機ボックスに置く。これは続く航空／海上戦闘フェイズのあとに、帰還した潜水艦ユニットを 2 ステップの側にひっくり返すか、潜水艦ユニットが除去された場合はフォースプールから 1 ステップの状態、潜水艦ボックスに復帰させることに利用できる。

4.62 日本軍の生産制限 (ターンごとの制限)

- 潜水艦には 2WERP しか消費できない。
- 3WERP 以上を航空ユニットに消費できない。これらは、新規生産 [4.71] と増援それぞれの目的に振り分けて使用できる。
- 1ターンの 1WERP しか ASW に消費できない。
- WERP の総量を超える生産を行ってはならない。

4.63 連合軍の生産制限 (ターンごとの制限)

- 2 より大きい爆撃機ポイントを生産できない (米軍のみ生産可)。
- 3 より大きい潜水艦ポイント／ステップを生産で

きない (米軍のみ生産可)。これらのポイントは連合軍プレイヤーが望む目的に分けて使用できる。

- WERP の総量を超える生産を行ってはならない。

4.7 長期にわたる生産



4.71 建造マーカー: 海軍ステップ (CV、BB、CA)、日本軍の航空ユニットと ASW は生産に複数ターンを必要とする。これらのアイテムは生産トラック上の建造マーカーによって (ASW マーカーは総合情報トラックに置く)、どれだけのステップが建造されたか表示される。航空ユニットへの増援と、連合軍の航空ユニット生産には建造マーカーを必要としない。

4.72 建造タイプの選択: 航空ユニットの建造マーカーには 2 つのタイプがあり、いったん生産トラックに配置したら、再度そのユニットで新規の生産を開始するまで変更できない。米軍の建造マーカーは、指定された時期 [9.24] にフォースプールに追加される。

4.73 建造レート: すべての建造マーカーは、1ターンの 1 WERP 分しか消費できない。そのため、日本軍の艦載機は完成までに 3 ターンかかる (最初のステップに 2WERP 必要となるため)。

4.74 海軍の建造: 生産フェイズの終了時、建造を終了した建造マーカーを生産トラックから除去し、友軍の本国エリアの港にいる減少戦力の艦隊を補充するか、建造されたステップ数に等しい新たな艦隊として配置できる (米海軍のステップは、必ずハワイではなく USA エリアに配置すること)。減少戦力の艦隊や新たな艦隊ユニットがない場合、必要になるまで建造マーカーを建造終了 (Built) のスペースに配置しておける。新たに建造されたステップは海軍移動フェイズのあとに配置されるため、基地変更 [8.8] やリアクション [8.25] を

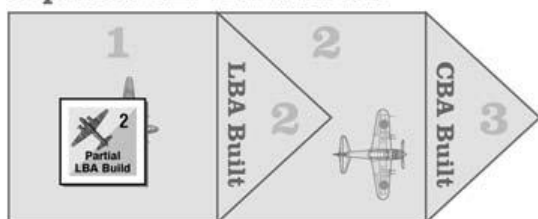
除き、続くターンにおいて港にとどまっておく必要がある。



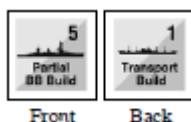
4.75 日本軍の航空機生産: 部分的に建造された航空ユニットを配置することはできない。これらは完全戦力で配置される。フォースプールに航空ユニットがない場合、建造マーカーを建造終了のスペースに配置しておく。

4.76 建造マーカーの数: 建造マーカーは建造を完了した同じターンにおいて、新たな生産に再使用できない。建造マーカーは次回以降のターンで利用できる。

Japanese Air Build Track



例: 日本軍の艦載機ユニットは建造に 3 ターンかかる。最初のターンに 1WERP を支払い生産トラックの「1」のスペースに建造マーカーを置く。次のターンに 1WERP を支払い、マーカーを「2」のスペースに進める。第3 ターンにマーカーを「3 CBA built」のスペースに置く。すべての生産が終了したら、マーカーをフォースプールに戻し、2 ステップの艦載機ユニットを、本州にいるいずれかの空母ボックスか、独立航空部隊ボックスに移す。陸上機は 2 ターンで完成する。



4.77 日本軍の輸送能力: 輸送能力を増やすには、日本軍プレイヤーはフォースプールにある BB/TR 建造マーカーを、今ターンにおける輸送能力の建

造に割り当てる必要がある。輸送能力のコストは 1WERP で、同じ生産フェイズの終了時に完成する。

4.8 パルチザン

以下に記載されたパルチザンの活動を避けるため、日本軍はすべての国外にある征服された資源エリアと石油エリアに、地上ユニットか守備隊を配置する必要がある。中国国民党は支配下の資源エリアに地上ユニットがない場合、パルチザンの効果を受ける。その他の連合軍がパルチザンの効果を受けることはない。

- ユニットがない資源エリアと石油エリアは、生産フェイズで WERP や石油ポイントを産出しない。
- ユニットがない資源エリアと石油エリアは、補給線をエリアの中に引くことも、そこを通過することもできない（例外として、中国国民党はユニットのいない自軍支配下の資源エリアの中に補給線を引くことができる）。
- 戦略移動フェイズに、ユニットがない資源エリアと石油エリアに入ることができない。

5.0 地上ユニットと陸上機の移動

5.1 作戦移動フェイズ

5.11 地上ユニットは隣接するエリアに移動できる。作戦移動フェイズで 2 つ以上のエリアを移動することはできない。

5.12 陸上機は陸上を 2 エリア先まで移動できる、しかし敵ユニットが存在するエリアに入った場合、そこで停止する [例外 5.15 & 5.18]。

5.13 陸上機は 1 つの海域を超えて移動できる。この移動を行う陸上機は、自軍の作戦移動フェイズにおいて、海域に隣接する補給下のエリアかボックスから移動を開始する必要がある。移動先は同じ海域に接するエリアかボックスとなる。海域を超えての移動には陸上機の全移動力を必要とし、敵の「影響範囲」に関わらず実行される。

5.14 競合エリアからの離脱 以下の条件の双方が満たされる場合、競合エリアから離脱できる。

a) 競合エリアでこのフェイズの移動を開始したユニットは、最初の移動で友軍支配下の非競合エリアに入る必要がある。競合エリアを離脱したユニットは、同じプレイヤーターンで別な競合エリアに入ることができない。

b) 少なくとも敵地上ユニットのユニット数と等しいステップ数の味方地上ユニットを、後衛として残しておく必要がある。残されたユニットは、他の味方ユニットがエリアに入ってきた場合に離脱できる。航空ユニットはこの条項を無視できるが、(a) の制限を受ける。

例: 英連邦は合計5 ステップの2 ユニットの日本軍が離脱しようとしているエリアに配置している。日本軍は合計2 ステップの1 または2 個のユニットを残し、そのほかのユニットを離脱させられる。

5.15 ジャングル領域: 作戦移動フェイズにジャングルに入った航空ユニットは停止しなければならない。この効果は戦略移動には及ばない。

5.16 海峡横断: 作戦移動フェイズに海峡を横断して移動するユニットは、通常移動のように輸送ポイントを利用する必要がある。ただし海峡を横断するユニットは、横断にすべての移動力を必要とする。

5.17 港湾ボックス: 港湾ボックスは独立したエリアとして扱い、ボックスへの移動/ボックスからの移動はエリア間の移動と同様に扱う。港湾ボックス内の港湾は、周囲の陸上エリアと共有されない。

5.18 移動不可の境界線: 地上ユニットは移動不可の境界線を越えて移動できない。移動不可の境界線は航空機ユニットの移動や港湾攻撃、「影響範囲」の展開には関係しない。

5.19 平地や荒地、川は移動に影響しない。

5.2 戦略移動フェイズ

5.21 戦略移動を利用すると、友軍支配下の非競合エリアにある地上ユニットと航空ユニット（艦隊と守備隊を除く）をいずれかの友軍支配下にある非競合エリアに移動できる。作戦移動フェイズで移動したユニットや、航空/海上戦闘フェイズで戦闘した航空ユニットでも戦略移動を行うことができる。なお戦略移動は以下の制限がある。

5.22 移動ルートは連続した友軍支配下の非競合陸上エリアをたどる必要がある。また海上輸送を [5.32] 行う場合は、友軍の港まで（陸上の）ルートをたどり、さらに海上を経由して別な友軍の港まで到達し、目的地まで友軍支配下の非競合陸上エリアをたどる必要がある。ひとつ以上の海域を超えて戦略移動を行う航空ユニットは、友軍支配下の非競合エリア間にある海域を横切って（飛び石状に）飛行することもできる。この方法で移動する航空ユニットは、海上輸送を行う必要がない。独立航空部隊ボックスに配置された艦載機ユニット（ただし他の艦載機ユニットは不可）は、港におり空きのある空母艦隊のボックスに戦略移動できる（ただし「限定的な影響範囲」（limited influence） [8.13] があるエリアに侵入、通過できない）。戦略移動で海峡を越えるユニットは海上移動を必要としない。ただしエリアへの侵攻によって競合が発生しなかった場合、エリアの支配権は戦闘フェイズまで変わらない [3.25] ことに注意。

5.23 戦略移動中に、敵の支配するエリアや競合エリアに侵入/離脱し、また通過することはできない。戦略移動中に海上輸送を利用するユニットと海域を超える航空ユニットは、敵プレイヤーが「限定的な影響範囲」または「支配的な影響範囲」 [8.13] を持つ海域に侵入/離脱し、また通過することができない。上記の海域と接するエリアに海上輸送 [5.32] または海域を超えて飛行してき

た場合 [5.32]、戦略移動を終了しなければならない。陸上エリアを経由して戦略移動するユニットは海域の「影響範囲」による制限を受けない。

5.24 国家ごとに以下の戦略移動の制限がある。日本軍の制限は、戦略戦闘の結果によって減少する [2.13]。

日本	4
米国	4
英連邦	1

5.3 海上輸送

地上ユニットと陸上機は、海上移動フェイズと戦略移動フェイズに海上輸送で移動できる。

5.31 海上移動フェイズ: 海上移動フェイズに海上輸送されるユニットは、友軍支配下の港か海岸エリアから移動を開始する必要がある。これらは兵員輸送船団 [8.12] を利用して、出発エリアから 2 海域以内で移動できる（出発エリアに隣接する海域も計算に入れる）。このフェイズにおいて、それ以上の移動は行えない。また、競合エリアから離脱する場合は [5.14 (b)] の条件を満たすこと。このような移動を行う日本軍ユニットごとに、輸送ポイントをひとつ減少させる。この移動は敵が「限定的な影響範囲」、または「支配的な影響範囲」 [8.13] を及ぼす海域に入ることはできるが、通過することはできない。作戦移動フェイズに、海域にとどまっているユニットは友軍支配下の非競合エリア、または競合エリア（どちらの陣営が保持していても良いが、通行不可の海岸線は通過できない）に上陸できる。いずれのケースでも、上陸エリアはユニットが占めている海域に隣接しているか、その中になければならない。ただし港は必要としない。あるいは、上陸作戦を行っても良い [7.2]。

5.32 戦略移動フェイズ: 戦略移動フェイズに海上輸送を開始するユニットは、乗船のため港を持つ友軍支配下の非競合エリアまで移動する必要がある。

り、補給下にある連続した 6 海域を経由して、海域に接する友軍支配下の非競合エリアにある港まで移動できる。加えて、目的地の港から戦略移動を継続することができる (5.23 を参照)。敵プレイヤーが「限定的な影響範囲」と「支配的な影響範囲」を及ぼす海域で戦略移動は行えない [8.13]。このような移動を行う日本軍ユニットごとに、輸送ポイントをひとつ減少させる。海上輸送を使わず戦略移動を行う航空ユニットに航続距離の制限はないが、限定的な影響範囲 [8.13] のあるエリアに入ることができず、これら海域に接した港か島嶼ボックスで移動を終了する必要がある。

5.4 スタック制限

5.41 島嶼ボックス、港湾ボックス、ジャングルエリア、そして港における艦隊を除きスタック制限はない。 CV に搭載された艦載機は、スタック制限を計算するうえで対象にしなくてよい。

5.42 島嶼ボックス: 島嶼ボックスは 1 つの地上ユニットと 1 つの陸上機、加えて 1 つの守備隊ユニットをそれぞれのターン終了時点で保持できる（港がある場合は艦隊ユニットも含む [3.24]）。ユニットはフェイズ中にオーバースタックが可能だが、それぞれのフェイズ終了時点でスタックが超過している場合、超過分のユニットを除去する（所有者プレイヤーが選択。ただし上陸作戦中の海兵隊ユニットは例外 [7.2]）。敵支配下の島嶼ボックスを攻撃する場合、攻撃側は 1 つの地上ユニット（少なくともひとつのユニットが海兵隊ユニットの場合は 2 ユニットまで可）、ひとつの陸上機、任意の数の艦載機を展開できる。超過ユニットは基地変更フェイズか戦闘が中止された際に基地変更を行う。艦載機ユニットは戦闘解決後に空母艦隊に帰還する。

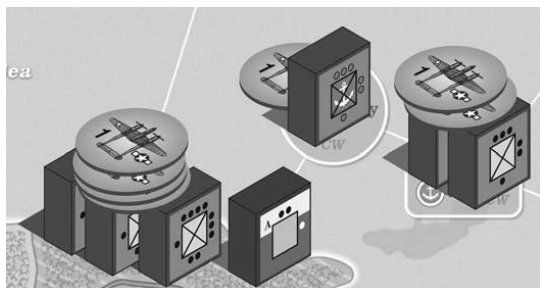
5.43 港湾ボックス: 港湾ボックスは 2 つの地上ユニットと 2 つの陸上機、加えて 1 つの守備隊ユニットをそれぞれのターン終了時点で保持できる

(港がある場合は艦隊ユニットも含む [3.24])。ユニットはフェイズ中にオーバースタックが可能だが、それぞれのフェイズ終了時点でスタックが超過している場合、超過分のユニットを除去する (所有者プレイヤーが選択。ただし上陸作戦中の海兵隊ユニットは例外 [7.2])。敵支配下の港湾ボックスを攻撃する場合、攻撃側は 2 つの地上ユニット (少なくともひとつのユニットが海兵隊ユニットの場合は 3 ユニットまで可)、2 つの陸上機、任意の数の艦載機を展開できる。超過ユニットは戦闘終了後に隣接する友軍支配下のエリアに移動させるか、基地変更フェイズに基地変更させる。艦載機ユニットは戦闘解決後に空母艦隊に帰還する。

5.44 ジャングルエリア: 4 つまでの地上ユニットと 4 つまでの航空ユニットがジャングルでフェイズを終了でき、戦闘に参加できる。

5.45 港でのスタック: 上記のスタック制限に加え、港の規模に応じた艦隊をスタックできる [3.24]。

5.46 陸上機ユニットが単独で敵地上ユニットと同じエリアに存在する場合、速やかに陸上機ユニットを除去する (これは戦闘と見なされない)。 敵支配下の港にいる味方艦隊ユニットは自沈させるか、速やかに隣接する海域 (敵の艦隊がいてはならない) に移動させる必要がある (脱出する艦隊が日本軍の場合、石油ポイントを使用すること)。適切な脱出先がない場合、艦隊は除去される。



スタック制限の例: 島嶼ボックスは 1 地上ユニットと 1 陸上機、港湾ボックスは 2 地上ユニットと 2 陸上機、ジャングルエリア (ラエ) は 4 地上ユニ

ットと 4 陸上機。

6.0 地上戦闘

6.1 基本ルール

フェイズプレイヤーは戦略的な状況に関わらず、常に攻撃側となる。ターンの最初からすでに競合しているエリア (すでに表側が開かれているユニットが存在するエリア) での戦闘は任意。フェイズプレイヤーの移動によって新たな競合エリアが発生した場合、第一戦闘フェイズでの戦闘は義務となる。第一戦闘フェイズは島嶼ボックスでの例を除き [6.75]、1 ラウンド行われる。スペシャルアクション (複数使用可) は突破戦闘フェイズに利用できる。戦闘は双方の部隊が同じエリアに存在すると発生する。

6.2 戦闘ラウンドの手順

攻撃側が望む順番で、1 エリアずつ解決する。戦闘ラウンドは攻撃側が戦闘方法 (通常、もしくは突撃 [6.3]) を宣言することで開始される。

第一戦闘フェイズにおけるすべての戦闘は、突破戦闘フェイズの前 (スペシャルアクションの使用前) に解決する必要がある。

6.21 双方のプレイヤーはどれだけの航空ユニットをドッグファイトに参加させ、どれだけのユニットを地上支援に回すかどうかを決める。 相手に分からないよう航空任務割り当てディスプレイ (Air Commitment Display) にカウンターを配置し、同時に明らかにする。2 ステップの航空ユニットは分割できない。すべての航空ユニットはドッグファイトか地上支援のいずれかに割り当てなければならない。艦載機の割り当ては [6.53] による制約を受ける。ラウンドごとに任務の割り当ては変えられる (PBM やソロプレイの場合は攻撃側が先に割り当てを行う)。

6.22 それぞれのラウンドの開始時に、ドッグファイトに割り当てられた航空ユニットは同時に射撃

を行う。ステップごとにロールを行い、5～6 が出ると相手に相手航空ステップを除去する。損害の割り当ては損害を被ったプレイヤーが選択できる（ドッグファイトに割り当てられたステップを先に除去すること）。日本軍のエリート航空ユニットは4～6 でヒットするが、それぞれの任務グループ（ドッグファイトと地上支援）においてドッグファイトで与えられた損害を優先して受ける。エリート航空ユニットのステップ数を上回る損害を受けた場合、通常の航空ユニットが損害を割り当てられる。

例: 日本軍は完全戦力の 2 個のエリート陸上機ユニットと、2 個の陸上機ユニットを戦闘に参加させている。彼はそれぞれエリートと通常の航空ユニットを 1 つずつ、ドッグファイトと地上支援に割り当てた。連合軍は 4 つの完全戦力の陸上機ユニットをドッグファイトに参加させている。連合軍により振られる 8 個のダイスのうち、最初の 2 ヒットはドッグファイト任務のエリートが被り、次の 2 ヒットはドッグファイト任務の通常の航空ユニットが被る。次の 2 ヒットは地上支援任務のエリートが被る。

6.23 以前のラウンドで地上ユニットの表側が開かれていない場合、双方のプレイヤーは現在のステップ数を先端にユニットをならべて表示する。いったんユニットの表側が開かれたら、エリアが競合状態ではなくなるまでそのままにしておく。新たなユニットがこのようなエリアに侵入した場合、直ちに表側を開く。

6.24 戦闘における射撃は、残存するユニットのステップ数ごとに 1～2 個のダイスを振る [6.3] ことで解決する。それぞれのロールで、ヒットボーナスの適用後に 6 より高い目が出た場合、敵地上ユニットか守備隊のステップを除去する。損害の割り当ては損害を被ったプレイヤーが選択できる。

6.25 ステップロスは、ユニットを所有するプレー

ヤーがユニットの戦力を減少させることで記録する。すべての完全戦力の地上ユニット（守備隊を含む）が 1 ステップのロスを被ってから、残る損害が割り当てられる。これら残った損害に関しては自由に配分して良い。

6.3 戦闘オプション

2 つの戦闘方法があり、それぞれ以下の通り処理される。

6.31 通常戦闘: 防御側が先に射撃し（1 ステップにつき 1 つダイスをロールする）、攻撃側が損害を解決する。生き残った攻撃側ユニットは射撃を行い（1 ステップにつき 1 つダイスをロールする）、防御側が損害を解決する。

6.32 突撃: 防御側が先に射撃し（1 ステップにつき 2 つダイスをロールする）、攻撃側が損害を解決する。生き残った攻撃側ユニットは射撃を行い（1 ステップにつき 2 つダイスをロールする）、防御側が損害を解決する。ジャングルエリアで突撃は行えない。

プレイブック中の戦闘ラウンドの例を参照のこと [14.0]

6.4 地上ユニットのヒットボーナス一覧

これらヒットボーナスは+1 のロール修正を与えられ、累積する。

- a) 米軍海兵隊 [4.26] {B}
- b) 航空ユニットの支援を受けている [6.5] {B}
- c) 荒地で防御している [6.71] {D}
- d) 川や海峡を横断してきたユニットに対する第 1 ラウンドの戦闘 [6.73] {D} *
- e) 上陸作戦を行ってきたユニットに対する第 1 ラウンドの戦闘 [7.21] {D} *
- f) 第 1 ラウンドの上陸支援艦砲射撃 [7.22] {A}
- g) 要塞で防衛 [6.84] {D}
- h) 日本軍のジャングルにおける奇襲 [9.11g] {A}
- i) 中国国民党と中国共産党の混在したスタックに対する攻撃 [9.43] {B}

j) バンザイ突撃 [9.14] {B}

k) 日本軍が中国軍の攻撃に対して防衛している
[9.15] {D}

{A} 攻撃時に適用されるヒットボーナス

{D} 防御時に適用されるヒットボーナス

{B} どちらにも適用されるヒットボーナス

* ユニットは (d) または (e) いずれか一方のヒットボーナスしか受けられない

6.5 航空ユニット

地上支援に割り当てられた [6.21] 陸上機、艦載機の1ステップごとに、1ステップの地上ユニットにヒットボーナスを与える。生き残った双方の航空ユニットで、ドッグファイト [6.22] に割り当てられなかったものは、地上戦闘のルールを行う前に、どの地上ユニットを支援するのを選択する。ラウンドごとに異なる地上ユニットを支援して良い。

6.51 地上ユニットはそれぞれのステップごとに、+1を超えるヒットボーナスを地上支援によって受け取れない。それぞれの航空ユニットは、同じ国家に所属する1つの地上ユニットを支援する。残存する航空ユニットのステップ数と、同じステップ数までの地上ユニットしか支援できない。

6.52 双方とも、ラウンドごとに8ステップを超える地上支援を行うことはできない。余った航空ユニットはドッグファイトに利用するか、戦闘には参加させないで置く。

6.53 上陸作戦において、艦載機はドッグファイトか地上支援（攻撃もしくは防御のいずれにおいても）のどちらかのみに参加できる [7.24]。また港湾ボックスにおける上陸作戦ではない地上戦闘のドッグファイト任務（のみ）にも参加できる。艦載機ユニットは上陸作戦を除くラージエリア [3.21] での戦闘に参加できない。空母艦隊は、隣接する海域か艦載機が戦闘に参加するエリアの港にいる必要がある。

6.6 突破戦闘フェイズ

6.61 すべての第一戦闘フェイズにおける戦闘が解決した後に、追加1ラウンドにつきスペシャルアクション [7.0] を1つ使用することで、突破戦闘フェイズを実施できる（エリア単位で消費が必要）。

6.62 突破戦闘フェイズはスペシャルアクションの消費で開始される。戦闘を実施するエリアを宣言し、戦闘プロセスを実施すること [6.2]（航空ユニットの任務割り当てを含む）。2つ以上の主要陣営が同じエリアで突破戦闘フェイズでの戦闘を望む場合、それぞれがスペシャルアクションを消費する必要がある。このとき、スペシャルアクションを消費した主要陣営だけが戦闘に参加できる。攻撃側は、戦闘に参加していない味方ユニットに損害を割り当てられない。複数のスペシャルアクションを消費することで、同じエリアで複数回の突破戦闘フェイズを行って良い。

6.63 すべての戦闘が終了したあとに双方のユニットが残った場合、続くフェイズかラウンドで一方だけが留まるまで、どちらのユニットも表側を開いたままにしておく。どちらか一方の軍勢だけが生き残った場合、ブロックを立てて表側を相手から隠す。

6.7 戦闘における地形効果

平地は戦闘に影響を及ぼさない。他の地形は戦闘に以下のような影響を与える：

6.71 荒地: 防御側の地上ユニットはヒットボーナスを受け取る。

6.72 ジャングル: 通常戦闘だけを選択でき（突撃できない）、突破戦闘フェイズは行えない。日本軍の7～8月における第一補給判定フェイズにおいて、ジャングルの競合エリアにいる双方のすべての地上ユニットは、腐敗と風土病によりステップロスを被る。ただし Cadre-level（基幹レベル:残り1ステップ）のユニットは破壊されず、そのまま基幹レベルにとどまる。

6.73 川／海峡: いずれかの攻撃側ユニットが川や海峡を横断して侵入してきた場合、防御を行う地上ユニットは、ヒットボーナスを受け取る。しかし、新たに競合エリアとなったラウンドに限られる。このボーナスは上陸作戦が同じエリアに行われた場合は累積しない（上陸作戦のヒットボーナスは受け取れる）。

6.74 港湾ボックス: 攻撃側が基地変更フェイズまで港湾ボックスの防御側を排除できない場合、地上ユニットの制限を超えてスタックされた海兵隊ユニットは、隣接する友軍支配下の非競合エリアに移動するか、基地変更 [8.8] を行う。港湾ボックスの防御側が排除された場合、攻撃側ユニットのひとつが 1 ステップを失うことで、新たに占領した港湾ボックスに即座に守備隊を置ける。その後、オーバースタックした海兵隊は上記の方法で移動するか基地変更しなければならない。

6.75 島嶼ボックス: 島嶼ボックスに対する攻撃では、片方の陣営が撃破されるか攻撃側が攻撃を中止するまで、第 1 戦闘フェイズにおいて無制限に戦闘ラウンドを継続する。島嶼ボックスの防御側が排除された場合、残るユニットのひとつが 1 ステップを失うことで、新たに占領した港湾ボックスに即座に守備隊を置ける。オーバースタックした海兵隊は基地変更しなければならない。



6.8 要塞

要塞は自軍の生産フェイズにおいて、補給下で競合状態にない友軍支配エリアに建造できる。少なくとも 1 つの地上ユニットか守備隊ユニットのいる平地または港湾ボックス、島嶼ボックスでなければならない。地上ユニットはすでにそのエリアにいないなければならない。守備隊ユニットや地上ユニットを空白エリアに配置してから、同じターン

に要塞の建造を行うことはできない。

6.81 それぞれの主要陣営が建造できる要塞の数に制限はない。マーカーの数は制限とはならない（必要なだけ自作して良い）。

6.82 友軍支配下の要塞は国籍に関わらず、すべての友軍地上ユニットが利用できる。

6.83 地上ユニットや守備隊がいないエリアの要塞は、ターン終了時に速やかに除去する。

6.84 要塞の効果

- ・ 要塞は最初の戦闘ラウンドにおいて、すべての地上ユニットに荒地で防御しているのと同じ効果を与える。
- ・ 最初の戦闘ラウンドが終わったあと、敵ユニットが同じエリアにとどまっている場合、速やかに要塞を除去する（要塞に浸透されたため）。

7.0 スペシャルアクション

7.1 基本ルール

スペシャルアクションは生産フェイズで購入でき、下記の 7.2 - 7.8 に使用できる。スペシャルアクションは必要になるまで取っておけるが、フォースプールの制限を超えて生産できない。

7.11 それぞれの陣営がいちどに持てるスペシャルアクションの数は以下の通り:

英連邦	1
米国 (1942)	1
米国 (1943)	2
米国 (1944 以降)	3
日本	3

7.12 購入されたスペシャルアクションマーカーは本国エリアに置いておく。これらを隠してはいけない。使用されたスペシャルアクションはフォースプールに戻る。

7.13 スペシャルアクションが必要な行動を行う場合、関連する主要陣営が参加を望む場合は、それぞれスペシャルアクションを消費する。

7.2 上陸作戦

この作戦はエリアごとに 1 つのスペシャルアクションを必要とする。ただし海兵隊が単独で侵攻を行う場合には必要ない。目標エリアの、侵攻の起点となる海域に面した海岸線が通行不可であってはならない。また侵攻の起点となる海域は、1 つ以上の競合していない友軍支配エリアに隣接している必要がある（通行不可の境界線で接してしても構わない）。日本軍が上陸作戦を行う場合、その起点となる海域はサプライネットワークに組み込まれていなければならない [3.5]。参加する歩兵と海兵隊ユニットは（民兵と守備隊ユニットは上陸作戦を行えない）、作戦移動フェイズを侵攻の起点となる海域で開始する必要がある。海域への移動は海上移動フェイズで行われる。作戦移動フェイズにおいてスペシャルアクションを消費し、続いて敵支配下にある目標（この移動フェイズにおいて競合していないエリア）に移動を行う。ラージエリアでは最大 4 つの地上ユニットを上陸でき、港湾ボックスでは 2 つ、島嶼ボックスでは 1 つとなる（海兵隊が参加している場合、それぞれ 5、3、2 となる）。

7.21 民兵を除くエリア内の防御側は、上陸側に対して第 1 戦闘フェイズの最初のラウンドでヒットボーナスを得る。

7.22 攻撃側は、侵攻の起点となった海域に存在する BB と CA のステップ数をグループ化し（下記参照）、地上ユニットのステップごとに割り当てることで、艦砲射撃によるヒットボーナスを受けられる。ただし、港湾ボックスか島嶼ボックスに対する侵攻で、かつ最初のラウンドのみとなる。

2 BB ステップ

4 CA ステップ

1 BB ステップと 2 CA ステップの組み合わせ

BB と CA それぞれのステップは、いずれかひとつの砲撃グループにしか所属できない。またそれぞ

れの砲撃グループは、1 ステップの地上ユニットにボーナスを与える。同じ海域に面する複数の場所で侵攻が行われた場合、BB と CA を任意の目標に振り分けること。艦砲射撃を行う艦隊は防御側プレイヤーに表側を明らかにする必要がある。艦砲射撃のヒットボーナスは、地上支援を含めた他のボーナスと累積する。防御側の港の対空火器（AA）は侵攻に効果がない。

7.23 侵攻側が戦闘に生き残った場合、エリアは競合状態となり、続く作戦移動フェイズに新たなユニットが海上輸送で入ることができる。侵攻側と防御側の双方が、移動や補給において港を支配しているものとみなされる（ただしエリアを支配している陣営だけが艦隊の基地として利用できる）。

7.24 侵攻ユニットに加えて、作戦移動（海上輸送を除く）により他のユニットも戦闘に参加できる（地上ユニットと陸上機は、隣接するエリアから直接侵入できる。また陸上機は海域を超えて飛行できる [5.13]）。加えて、同じ海域に存在する空母艦隊に搭載された艦載機は、侵攻と同じプレイヤーターンに、侵攻エリアでの戦闘に参加できる。これらは、第一戦闘フェイズで攻撃側の航空ユニットが戦闘に参加する唯一の方法となる。陸上機ユニットは、プレイヤーターン中に侵攻側が除去されるか攻撃が中止された場合、元の基地に帰還し、それ以外の場合は侵攻地点に留まる。

7.25 通常の侵攻に加え、防御されていない（守備隊ユニットも配置されていない）港湾ボックスか島嶼ボックスが侵攻の起点となる海域に存在する場合、スペシャルアクションの追加消費なしに侵攻を行える。同じ海域にある複数の無防備な港湾／島嶼ボックスに侵攻しても良い。この方法で侵攻を行うには、通常の侵攻に先立ち、侵攻ユニットのステップを 1 つ減らすごとに、1 か所の港湾／島嶼ボックスに守備隊ユニットを配置する。ステップが減少したユニットは、侵攻部隊に指定され

た他のユニットと共に通常の侵攻をおこなわなければならない。

7.3 突破戦闘フェイズ

詳細は 6.6 を参照のこと。

7.4 追加の海上作戦

詳細は 8.23 を参照のこと

7.5 日本艦隊の再配置

基地変更フェイズにおいて、日本軍はスペシャルアクションの消費で「艦隊の再配置」(Extensive Rebasing)を行える。日本軍プレイヤーは海域にとどまっている任意（またはすべて）の艦隊と兵員輸送船団、加えて海兵隊ユニット（海域または海岸線エリアにいるもの）を、補給線を引ける港に基地変更できる。通常の「影響範囲」ルールはこの再配置にも適用される。この再配置には石油ポイントを消費しない。

7.6 米軍の暗号解読

1942 年と 1943 年にそれぞれ 1 回ずつ、日本軍海上移動フェイズにおいて連合軍プレイヤーはスペシャルアクションを消費することで、暗号解読によるリアクションを行える。これには以下のような効果がある。

- a) 暗号解読の効果を受ける海域をひとつ選択する。この決定は、その海域にリアクションを行うかどうかに関わらず、リアクションの前に行う。
- b) 日本軍プレイヤーは指定された海域にいる戦力（CV と BB、CA のステップ数、そして輸送されている兵力の合計ステップ数）を明らかにする。艦載機のステップ数を明らかにする必要はない。
- c) 指定された海域にリアクションする米軍艦隊は、通常の 2 海域ではなく 3 海域まで移動できる。米軍が艦隊のリアクションを行うかどうかに関わらず、スペシャルアクションは消費され、同じ年に暗号解読を行うことはできない。
- d) その海域における最初の海上迎撃チェック（naval interception）で、連合軍プレイヤーはダ

イスロールに+3 の修正を受ける（奇襲の可能性が増す [8.31 (d)]）。

7.7 中国国民党の攻撃

連合軍は米軍のスペシャルアクションを消費することで、中国国民党のユニットを日本軍が占領している非競合エリアに移動させ、戦闘を行える [9.41]。ひとつのスペシャルアクションで、そのターンにいくつの新たな戦闘を発生させても良いが、第一戦闘フェイズに限られる。

中国国民党のユニットはスペシャルアクションを使用することなく、ターンの開始時にすでに競合状態にある日本軍支配下のエリア（少なくとも 1 つの中国国民党のユニットが存在する場合）、または日本軍支配下だがユニットの存在しないエリアに移動し、攻撃を行える。中国共産党ユニットは制限なしに移動と攻撃を行える。このスペシャルアクションは中国軍だけが利用できる。中国軍は突破戦闘フェイズを実施できない。

7.8 制限のない増援

前回のターンで使わずに残っていたスペシャルアクションは、生産フェイズに任意の補給下にあるエリアをひとつ選択し、増援を行うために利用できる。競合エリアや敵支配下のエリア（4.31 の例外となる）でも構わない。選択されたエリアのユニットは、通常の WERP コストを支払うことでのぞむだけの増援を受けられる（港のないエリアで完全戦力にしても良い）。この目的で使用されたスペシャルアクションは、望むならば即座に再度購入できる。スペシャルアクションによる増援は輸送ポイントを必要としない。

7.9 AE と EE のスペシャルアクションの違い

Europe Engulfed のプレイヤーは、EE では認められているが、*Asia Engulfed* では戦場の環境やスケールの違いから認められていないスペシャルアクションの使用について注意すること：

- ・ 突破移動フェイズ
- ・ 戦闘前の退却
- ・ 後衛なしでの競合エリアからの退却
- ・ 戦闘への増援
- ・ カウンターアタック
- ・ 限定補給

8.0 海上作戦

8.1 基本ルール

以下のルールは艦隊と、それに関連する複数のフェイズに適用される。

8.11 統合: 「統合」とは同じタイプの艦隊を合わせて、艦隊の数を減らすことを指す。統合は海上移動フェイズにおいて任意に実施でき、航空／海上戦闘フェイズでは必須となる。航空／海上戦闘フェイズで統合が行われた場合、艦隊の数が最少になるように行う。

- ・ 統合は、艦隊の数が現在より少なくなる場合にのみ行える。（例: 2つの3ステップ巡洋艦隊と1つの2ステップ巡洋艦隊は、2つの4ステップ巡洋艦隊に統合される）
- ・ 統合される艦隊は同じ海軍に所属している必要がある。
- ・ 統合は出港に先立って行えるため、日本軍は石油の消費を抑えられる。
- ・ 統合は港に帰還して行えるため、（生産フェイズで）より多くの艦隊ステップを配置できる。
- ・ 統合は昼戦ラウンドと夜戦ラウンドに先立って行われる（潜水艦戦闘の後に行う）。
- ・ 統合は上記の場合を除き、海上では行えない。
- ・ 艦隊の再編成は上記ルールによってのみ行われる。艦隊はより小さな要素に分割できない。
- ・ 日本軍のエリート巡洋艦隊は他の艦隊と統合できない。

8.12 兵員輸送: 海上移動フェイズで移動する地上ユニットと陸上機は兵員輸送船団として扱う。兵

員輸送船団は石油ポイントを必要とせず、以下の特性を持つ。

- ・ 兵員輸送船団は港か海岸エリア（島嶼ボックスを含む）で乗船／下船を行える。

兵員輸送船団は、上陸作戦 [7.2] が行われているか、すでに競合状態にあるエリアに限り敵支配下エリアに下船できる。兵員輸送船団は通行不可の海岸線で乗船／下船を行えない。

- ・ 兵員輸送船団に搭載されている陸上機は「影響範囲」を及ぼさない。
- ・ ユニットは下船するまで戦闘に参加できない。
- ・ 兵員輸送船団は航続距離が 2 海域であることを除き、艦隊と同じように移動する。
- ・ 海兵隊ユニットを搭載した兵員輸送船団は、港から出発した場合 3 海域を移動できる。それ以外の場合は 2 海域となる。
- ・ 兵員輸送船団のステップは（戦闘において）5 のロールで損害を受ける代わりに破壊される。
- ・ 兵員輸送船団のステップが失われるごとに、輸送されている地上ユニットか陸上機のステップを 1 つ減少させる。
- ・ 兵員輸送船団はリアクション移動を行えない。
- ・ 兵員輸送船団は「影響範囲」を及ぼさない [8.13]。
- ・ 兵員輸送船団は対空火力を持たない。
- ・ 兵員輸送船団が沈んでも、日本軍プレイヤーの輸送能力に影響はない。

8.13 海域の「影響範囲」: ここでは双方のプレイヤーによって海域に及ぼされる「影響範囲」のレベルと、海上移動、海上輸送、戦略移動と補給に及ぼす効果について解説する。

「影響範囲」はある海域の中、もしくはその海域に隣接する、競合状態にないエリアの陸上機ユニットによって及ぼされる。またはある海域の中にある港か、もしくはその海域に隣接するエリアの港にいる艦隊（潜水艦と兵員輸送船団を除く）によって及ぼされる。「影響範囲」のレベルは艦隊

が別な海域に移動するなどの要素によって変わる。

「影響範囲」には以下の 3 つのレベルがある。

a) 影響範囲なし: どちらのプレイヤーも、ルール 8.13 に基づく影響範囲を及ぼしていない。双方のプレイヤーの海上移動、海上輸送、戦略移動や補給に影響はない。

b) 限定的な影響範囲: 双方のプレイヤーがルール 8.13 に基づき、影響範囲を有している。海域における限定的な影響範囲には、以下のような効果がある。

- ・ 双方のプレイヤーは、限定的な影響範囲を持つ海域に侵入した海上移動と海上輸送（戦略移動ではないもの）を停止させる。
- ・ いずれのプレイヤーも基地変更中の艦隊を侵入させてはならない [8.8]。
- ・ いずれのプレイヤーも戦略移動でこの海域から離脱できず、侵入や通過も行えない。
- ・ いずれのプレイヤーも海域を経由して補給線を通すことができる。

c) 支配的な影響範囲: 一方のプレイヤーだけがルール 8.13 に基づき、影響範囲を有している。海域における限定的な影響範囲には、以下のような効果がある。

- ・ 敵プレイヤーは、支配的な影響範囲を持つ海域に侵入した海上移動と海上輸送（戦略移動ではないもの）を停止させる。
- ・ 敵プレイヤーは基地変更中の艦隊を侵入させてはならない [8.8]。
- ・ 敵プレイヤーは戦略移動でこの海域から離脱できず、侵入や通過も行えない。
- ・ 味方プレイヤーのみ、海域を経由して補給線を通すことができる。

8.2 海上移動フェイズ

海上移動とリアクションが、このフェイズに以下の方法で行われる。

8.21 艦隊の活性化: フェイズプレイヤーは移動先

の海域を宣言し、次に艦隊を移動させる。艦隊（兵員輸送船団を含む）のみが、このとき移動できる。

フェイズプレイヤーがその海域への艦隊の移動を終了したら、ノンフェイズプレイヤーは「移動先の海域」に限りリアクションを行える [8.25]。リアクションが終了したら、（必要ならば）続いて次の海域における移動を宣言する。リアクションの有無に関わらず、フェイズプレイヤーはすでに移動が解決された海域に、新たな艦隊や地上ユニットを移動させてはならない。移動やリアクションを行った日本軍の艦隊（CV、BB、CA、そして場合によっては海兵隊）は石油ポイントを 1 つ消費する、または輸送ポイントを引く（海兵隊ではない兵員輸送船団と、石油ポイントを消費しなかった海兵隊）。

8.22 海上移動: 活性化された艦隊は 3 海域（海兵隊ではない兵員輸送船団は 2 海域）移動でき、敵が限定的、または支配的な影響範囲を及ぼす海域に入ったら停止する [8.13]。追加の海上作戦 (8.23) を行わない限り、それぞれの艦隊は海上移動フェイズで 1 度のみ移動できる。

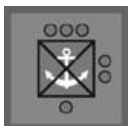
a) 港から離れる動き（または海岸エリアから兵員輸送船団が移動を開始する動き）、と港に入る動き（基地変更フェイズにおけるもの）はいずれも 1 海域の移動としてカウントする。

例: 連合軍の海上移動フェイズにおいて、米軍艦隊はハワイからハワイ諸島海域、ジョンストン諸島海域、フェニックス諸島海域まですべての移動力を使用して移動できる。基地変更フェイズにこの艦隊は全移動力を使い、マンドート海域、トンガ海域を経由してフィジーかサモアに入港できる。

b) 艦隊は レイテ (Leyte) が友軍支配下の非競合エリアとなるまで、南フィリピン海域 (South Philippine Sea) とスルー海域 (Sulu Sea) の間を直接移動してはならない。

8.23 追加の海上作戦: フェイズプレイヤー（のみ）

はスペシャルアクションの使用により、すでに海上移動 [8.22] をおこなった CV、BB、CA の艦隊（ただしフェイズプレーヤーが支配的な影響範囲を持つ海域にいるもの）を指定し、任意の目標海域（ひとつを選択）に追加の移動を 3 海域分行える。なおこの移動の途中で敵の限定的な影響範囲、または支配的な影響範囲 [8.13] に入った場合は停止すること。この追加移動によって、すでに移動やリアクションが行われた海域に入ってはならない。また、この移動は生産フェイズに先立って行われるため、スペシャルアクションを前のターンから残しておかなければならない。敵プレイヤーは、この追加移動が行われた後にリアクションを行える。敵の潜水艦ユニットはこの移動を妨げないが、艦隊が海域から離脱する際にすべての艦隊に攻撃を行える [8.5]。どの艦隊も、追加移動を 1 ターンに 1 度のみ行える。まだ移動していない友軍の艦隊と兵員輸送船団は、追加移動を行った艦隊がいる海域が航続距離内にある場合、合流して良い。



8.24 海兵隊ユニット: 日本軍の海兵隊は艦隊と同じように 3 海域移動するか（石油ポイントを 1 つ消費する）、または他の地上ユニットと同じように 2 海域移動できる（輸送ポイントを消費する）。米軍の海兵隊は 3 海域移動できる。いずれの海兵隊も、3 海域移動する際には港を出発点とすること [8.12]。

8.25 海上リアクション: フェイズプレーヤーが宣言した海域への移動をすべて終了したあと、ノンフェイズプレーヤーはその海域へのリアクション移動を行って良い。港にいる艦隊と、待機ボックスにいる潜水艦だけがリアクションを実施できる。リアクション艦隊は 2 海域移動でき [7.6 の場合は

3 海域]、海上移動のルールに従うこと [8.22]。加えて、艦隊でリアクションを行ったかどうかに関わらず、潜水艦ユニットを（距離と影響範囲に関わらず）リアクション先の海域に置くことができる。艦隊でのリアクションが行われた場合、フェイズプレーヤーは潜水艦ユニットでのリアクションを行っても良い [8.5]。リアクションを行った日本軍の艦隊（ブロック単位）は石油ポイントを消費する。陸上機はリアクションを行えないが、「昼間迎撃」（Day Interceptions）[8.42] で、隣接する非競合エリアから参加できる。この際、戦闘解決の 2 ラウンド目から参加できる。

8.3 海上迎撃

8.31 航空／海上戦闘フェイズにおいて、両陣営の艦隊が存在する海域と、潜水艦攻撃の対象となる海域で海上迎撃のチェックを行う。迎撃はフェイズプレーヤーの選択する順番で、以下の行われる。

a) 最初の迎撃チェックで、それぞれのプレイヤーは昼間迎撃（航空攻撃）、または夜間迎撃（Night Interception: 水上艦隊戦）のいずれかを選択できる。二度目の迎撃チェックでは、どちらの陣営も上記に加えて「迎撃を回避」（Avoid Interception）を選択できる。それぞれの陣営は「昼戦」「夜戦」「回避」のチットを隠して選択し、同時に明らかにする。最初の迎撃チェックで「回避」は選択できない。（CV を除く）水上艦艇だけで、陸上機を配置していないプレイヤーは、最初の迎撃チェックに「夜戦」のみ選択できる（二度目の迎撃チェックには「回避」が加わる）。CV、または陸上機ユニットだけ（あるいはその両方）が配置されているならば最初の迎撃チェックに「昼戦」のみ選択できる（二度目の迎撃チェックには「回避」が加わる）。

b) どちらのプレイヤーも最初の迎撃チェックに「回避」を選択できない。どちらかのプレイヤー

が続く迎撃チェックで「回避」を選択した場合、この海域での迎撃の試みは終了し、「回避」を選択したプレイヤーはこの海域から基地変更 [8.8] を行わなければならない。

c) それ以外の場合、双方のプレイヤーはロールを行い（「昼戦」を選択したユーザはロールに+1する）、ダイス目を比較して、より高い目を出したプレイヤーの望む方法で迎撃が解決される。もしロールの値が同じだった場合、悪天候による迎撃失敗となる。悪天候ののち、次の迎撃チェックで双方のプレイヤーは「回避」を使用できる。また悪天候となった次の迎撃チェックでは、「奇襲」の発生する可能性がある [8.31d]。

d) 修正後のロール結果が相手のロールより 4 以上高い場合、奇襲を実施できる。奇襲の場合、戦闘を同時解決するのではなく、まずは奇襲する側が先に射撃して損害を適用する。そののちに、損害を受けた側の艦隊が反撃を行う。奇襲は最初の迎撃チェックのみに発生するが、悪天候となった次の迎撃チェックでも発生しうる。

8.32 「回避」が選択された場合、「回避」を出したプレイヤー（リアクション側が先）は潜水艦戦闘 [8.52] を行ったあと基地変更 [8.8] で海域から港（複数可）に移動しなければならない。それ以外の場合、ダイスロール勝者の選択により昼戦 [8.42] もしくは夜戦 [8.41] が行われる。

8.33 日本軍の夜戦における優越: 日本軍のエリート CA と共に行われる夜間迎撃の試みでは、その海域でのロールに+1 の修正を受けられる。

8.4 海上戦闘

上記の迎撃により海上戦闘が発生した場合、どちらか一方だけが海域に残るまで複数の戦闘ラウンドと迎撃チェックを繰り返す。航空／海上戦闘フェイズは双方の勢力が同じ海域にとどまっている間は、決して終了しない。



8.41 夜戦: 夜戦の試みが成功した場合、1 ラウンドの戦闘を行う。航空ユニットは夜戦に参加できない。CV と兵員輸送船団は夜戦で射撃できず、味方の BB と CA によって以下のように守られる（「スクリーン」される）。戦闘を行うまえに双方は艦隊の統合 [8.11] を行う。迎撃チェックで高いダイス目を出したプレイヤーは、1 対 1 の戦闘組（訳注：敵と味方の艦隊ユニットを、それぞれ 1 つずつ組にしたもの）を作る。また艦隊が余った側のプレイヤーは、余った艦隊でどの敵艦隊を射撃するか決める。いずれのケースでも、以下のルールを用いる。



a) もし可能であれば、BB は BB に、CA は CA に射撃する。すべての敵 BB と CA を目標に定めない限り、2 つの艦隊から射撃される敵艦隊があつてはならない。敵の CV と兵員輸送船団は、すべての敵 BB と CA がそれぞれ 2 つ以上の艦隊から射撃されない限り、攻撃対象にはできない。奇襲が実施された場合を除き [8.31d] 攻撃は同時に解決する。それぞれの艦隊は、ステップごとにダイスを 1 つロールする（損傷を受けているステップも含む）。6 より大きい目をロールした場合、戦闘組となった相手艦隊のステップをひとつ破壊する。ロールが 5 の場合、戦闘組となった相手艦隊のステップをひとつ損傷させる。すべての「破壊」が先に適用される。2 度目に被った「損害」の結果は、2 ステップの「損害」を受けるのではなく、最初の

「損害」ステップを「破壊」する。攻撃の結果、1 対 1 の戦闘組となっていた相手の艦隊ユニットが完全に破壊された場合、余った「破壊」もしくは「損害」の結果は、攻撃側の艦隊（余剰ヒットを発生させた艦隊）を射撃している別な艦隊に割り当てられる（訳注:1 つの艦隊が複数の敵艦隊から射撃されている場合のみ）。それ以外の場合、余ったヒットは失われる。ロール修正は、常にペアを組む敵艦隊に基づいて算出する（残る敵艦隊が異なる艦種だったとしても）。ヒットボーナスには以下の種類がある。

- +1 戦艦が巡洋艦に射撃
- +2 戦艦が空母か兵員輸送船団に射撃
- 1 巡洋艦が戦艦に射撃
- +1 巡洋艦が空母か兵員輸送船団に射撃
- +1 日本軍のエリート巡洋艦が射撃（他の修正と累積する）

空母と兵員輸送船団は射撃できない。

b) 夜戦が終了したら、潜水艦ユニットは戦闘を行う [8.5]。損害を適用し [8.6]、迎撃チェックを繰り返す [8.3]。



8.42 昼戦: 昼戦の試みが成功した場合、2 ラウンドの戦闘を行う。戦闘ボード (Battle Board) を使うと良い。BB と CA は昼戦に参加できないが、航空ユニットから攻撃される可能性があり、対空火力を提供できる。戦闘を行う前に双方は艦隊の統合 [8.11] を行う。複数の海域に隣接するエリアに位置している陸上機ユニットは、敵艦隊が存在する海域それぞれで行われる昼戦に参加できる。昼戦ラウンドは、いずれのラウンドでも以下のルールを用いる。

a) 双方は艦隊と艦載機ユニットを明らかにし、航空任務ディスプレイ (Air Assignment Displays) を利用して航空ユニットを密かに「攻撃」(Attack)、「護衛」(Escort)、「CAP: 艦隊直衛」任務に割り当てる。任務が割り当てられ、配置がいったん明らかにされたら、この戦闘ラウンドにおける変更はできない。陸上機ユニットは第二ターンから戦闘に参加でき（昼戦が複数実施された場合、それぞれの第二ラウンドから参加できる）、いずれの任務にも割り当てられる。プレイヤーは陸上機ユニットがどのエリアから来たのかを覚えておき、本来のエリアに帰還させること。

b) 奇襲が実施された場合、[8.31d] 奇襲を受けた側は相手が攻撃を解決するまで艦載機を発艦できない（奇襲ラウンドにおいて、いずれの陣営も CAP や護衛任務では飛行できない。双方すべての航空機が自動的に攻撃任務で飛行する）。続いて奇襲を受けたプレイヤーは、破壊されていない空母に搭載された、残る艦載機で反撃を行える。なお、第二ラウンドでは奇襲の効果は発生しない。また、陸上機は奇襲ラウンドに参加できないため、奇襲を実施するプレイヤーが陸上機ユニットしか展開していない場合、奇襲は効果を発揮しない。

c) 航空ユニットと艦隊をそれぞれの役割ごとに戦闘ボードに置く。兵員輸送船団と CV は昼戦では「スクリーン」の対象とならない。

d) 空対空戦闘の解決と損害の適用は以下の通り。護衛と CAP はお互いに射撃する。射撃は同時に解決し、ステップごとにロールして 5 か 6 が出たら 1 ステップを破壊する。護衛の数を超えるヒットは攻撃機が被る（日本軍のエリート航空機は優先して除去される [9.12]）。CAP のステップ数が護衛のステップ数を 2:1 で上回っている場合、2:1 の戦闘比を超過する分の CAP のユニット（所有者が選択する）は、（訳注：護衛に射撃する代わりに）攻撃任務のユニットを +1 のヒットボーナスで射撃

する。

e) すべての艦隊（兵員輸送船団を除く）は、対空射撃を行う 2 ステップごとに 1 つのダイスをロールし（すべての対空射撃を行う味方艦隊のステップを合計し、2 で割って端数を切り捨てる）、6 が出るごとに攻撃機のステップを破壊する。防御側の CAP が残っていない場合、護衛機が最初の対空射撃のヒットを受ける。それ以外の場合、先に攻撃機に対空射撃の効果を適用し、すべて破壊されたら護衛機に適用する。

f) 残った攻撃機は目標を選択し、ステップごとにダイスロールする。すべての艦隊（兵員輸送船団を含む）が 2 つの航空ユニットから攻撃されるまで、ひとつの艦隊に 2 つを超える航空ユニット（最大 4 ステップまで）が攻撃してはならない。6 がロールされるごとに目標艦隊のステップをひとつ破壊する。ロールが 5 の場合、目標艦隊のステップをひとつ損傷させる（2 度目に被った「損害」の結果は、2 ステップの「損害」を受けるのではなく、最初の「損害」ステップを「破壊」する）。すべての「破壊」の結果が優先して適用される。目標艦隊が完全に破壊されたあとに発生した「破壊」や「損害」は失われる。艦載機ユニット（のみ）は CV、CA、兵員輸送船団を攻撃する際に +1 のヒットボーナスを受ける。加えて、エリート航空ユニットは +1 のヒットボーナスをあらゆる攻撃において受けられる。

g) すべての航空ユニットは帰還する。残存する CV の搭載能力を超える艦載機は破壊される。損傷を受けた CV のステップは基幹戦力（1 ステップ）の艦載機しか搭載／発艦できない（必要に応じて完全戦力の艦載機を減少戦力にして良い）。損傷の解決 [8.6] は第二ラウンドが終了するまで行わない。損傷した艦隊は損傷マーカーをおいて記録しておくこと。損傷ステップは対空火力を計算する際に加えても良い。第二ラウンドが終了したら、

陸上機をそれらがやってきた非競合状態の友軍支配エリアに帰還させる。

h) 第二ラウンドで a～g の手順を繰り返す。昼戦の第二ラウンドが終了したら、潜水艦ユニットによる戦闘を行い [8.5]、ダメージ解決を行い [8.6]、海上迎撃チェックを繰り返す [8.3]。



8.5 潜水艦ユニットと戦闘

それぞれの迎撃の試みが終了したら（夜戦ならば 1 ラウンド、昼戦ならば 2 ラウンド、回避ならば 0 ラウンド）、同じ海域にいる双方の潜水艦ユニットは「損傷を受けた艦隊を攻撃」「損傷を受けていない艦隊を攻撃」「何もしない」（よりよい攻撃機会を待つ）のいずれかを選択する。損傷の解決 [8.6] は潜水艦ユニットが選択を行い、その処理を終了するまで行わない。潜水艦のオプションは以下の通り解決する。

8.51 損傷を受けた艦隊を攻撃: 損傷ステップを有する敵艦隊を分ける。

- ・ 損傷を有する CV、CA 艦隊（双方が損傷を受けている場合はその合計）のステップごとに、ダイス 1 つをロールする。6 が出たら攻撃側潜水艦のステップを 1 つ除去する。損傷を受けている CV と CA の艦隊がなくても（訳注:BB のみが損傷を受けている場合など）、最低限の対潜水艦防御として 1 つのダイスをロールできる。

- ・ 生き残った潜水艦は損傷を受けた敵艦隊をひとつ選択し、潜水艦ステップごとにロールを行う。5～6 が出たら損傷ステップを除去する。2 ヒットが出た場合、1 ヒット分は無視される。

8.52 損傷のない艦隊を攻撃: 潜水艦ユニットは迎撃の処理が終了した後に、敵の損傷していない艦

隊を攻撃しても良い、また潜水艦戦闘に先立って戦闘ラウンドが発生してなくても良い（「回避」が選択された場合や、潜水艦ユニットだけがリアクションしている場合など）。

- ・ このオプションが選択された場合、すべての損傷を受けていない敵 CV と CA がステップごとにダイス 1 つをロールすることを除き、8.51 と同じように戦闘を解決する。CV と CA の艦隊がなくても、最低限の対潜水艦防御として 1 つのダイスをロールできる。

- ・ この場合、潜水艦の目標として選択された艦隊は複数のヒットを受ける可能性がある。

ロールが 5 で損傷を受け、6（もしくは 2 回の 5）で敵のステップひとつを破壊する。兵員輸送船団は 5 のロール 2 回で、2 ステップを失うことに注意 [8.12]。

8.53 戦闘の終了: 潜水艦ユニットの最後の攻撃が終了したら（いずれかの陣営が「回避」を選択するか、味方艦隊が海域からいなくなった場合）、生き残った潜水艦を海域から取り除き、潜水艦待機ボックスに戻す。潜水艦待機ボックスに戻った 1 ステップの潜水艦は、もし生産されている場合は潜水艦増援マーカー（4.61）と組み合わせ、2 ステップにして良い。潜水艦ユニットが破壊された場合、潜水艦増援マーカーが生産されているならば、待機ボックスで 1 ステップの潜水艦ユニットに置き換える。



8.6 損傷の解決

損傷ステップは、この時点まで通常のステップと変わらずに機能する（ただし CV の損傷ステップは 1 ステップの艦載機しか搭載／発艦できない）。海軍生産トラックには損傷結果判定表が付属して

いる（生産トラックの下部にある数値）。潜水艦戦闘を生き残った損傷ステップごとに [8.5] ロールを行い、ダメージマーカーを海軍生産トラックの該当するボックスに移動させる。続いて損傷分のステップを艦隊から減少させる。損害を受けた CV ステップによって搭載されていた艦載機は、独立航空部隊ボックスに移動させる。それぞれの損傷マーカーは、ターンごとに 1 WERP を消費することで、新規生産される艦隊ステップのように [4.74] トラック上を移動する。DEI の CA と兵員輸送船団は、判定なしに損傷ステップを除去する。



8.7 港と飛行場への攻撃

フェイズプレーヤー（のみ）は、艦載機と陸上機ユニットを港と飛行場の攻撃に利用できる。すべての海上迎撃が（もし発生したならば）解決され、敵艦隊が海域に残っていないならば、その海域に隣接する非競合エリアに置かれた陸上機と、その海域に残った艦載機は、その海域に接している（もしくはその中にある）敵エリアに対して港への攻撃（港がある場合）、または飛行場への攻撃（敵の陸上機が配置されている場合）を 1 ラウンド実行できる。各航空ユニットは、1 ターンにどちらか一方の攻撃しか行えない（陸上機の配置されたエリアが複数の海域と接している場合を含む）。フェイズプレーヤーは複数のエリアを攻撃するために、航空ユニットを振り分けても良い。攻撃対象となったエリアは、以下のように戦闘ラウンドを行う。

- ・ 攻撃側の航空ユニットを、フェイズプレーヤーは「護衛」または港への「攻撃」に振り分ける（海域に接するエリアに港がある場合）。すべての防御側航空ユニット（港にいる CV の艦載機も含む）

は、自動的に CAP 任務となる。防御側に艦隊がいる場合、艦載機が配置されているならば、攻撃側が「護衛」と「攻撃」の割り当てを行うまで、艦載機の存在を明らかにしなくて良い。個々の航空ユニットは、ステップを分割して異なる任務に配置できない。

- ・ ルール 8.42d に基づいて空対空戦闘を解決する。
- ・ 少なくとも 1 つの攻撃ユニットが港への「攻撃」任務に割り当てられた場合、港に停泊している艦隊を明らかにし、ルール 8.42e に基づいて対空射撃を解決する。この際、港の対空火力 [3.24] がダイスの数に加えられる。
- ・ 生き残った「攻撃」任務の航空ユニットは港にいる艦隊のいずれかを目標に選択する (8.42f 参照。ただし +1 の港湾攻撃ヒットボーナスを受ける) か、もしくは港の施設を目標とする (港湾攻撃ヒットボーナスは受けられないが、任意の数の航空ユニットをこの目標に割り当てられる)
- ・ 目標とされた港の施設は、6 がロールされるごとにダメージを受ける。どの港も 3 をこえるダメージを受けることはない (余ったダメージは無視される)。
- ・ 生き残った攻撃側ユニットは、元のエリアか艦隊に帰還する。

補足: 生き残った防御側艦載機ユニットのうち、CV に搭載できないものは、港が補給下にある場合、独立航空部隊ボックスに移す。それが不可能な場合は除去する。

補足: 飛行場への攻撃が行われたら、攻撃側はすべての航空ユニットを「護衛」任務に配置する。防御側は、すべての陸上機ユニットを「CAP」任務に配置する。

8.71 港のダメージ: ダメージを受けた港は戦略移動、艦隊の停泊、WERP と石油ポイントの積み出しに利用できないが、補給には利用できる。ダメージを受けた港は、味方の支配下にあり補給下に

ある場合 (例外 8.72)、ターンあたり 1 WERP を費やすことで 1 ダメージを修復できる。

8.72 HOME PORTS (本国の母港) の修理: 本国の母港は 1 ダメージにつき 1 WERP のコストを費やすことができれば、1 ターンでいくつのダメージを修復しても良い。

8.73 連合軍の修理に関する責任分担: 本国エリアではない港はどの陣営が修理を行っても良い。本国エリアの港は、その陣営だけが行える。

8.8 海軍基地変更

海軍基地変更は、海上戦闘が終了した時点 (いずれかの陣営が「回避」を選択した) か、基地変更フェイズ (海域にとどまっているすべての艦隊と兵員輸送船団、上陸作戦でオーバースタックしている海兵隊。そしてもし望むならば、港に停泊しているフェイズプレイヤーの「まだ移動していない」艦隊) で発生する。海域にとどまっているすべての艦隊は港に帰還しなければならない。リアクションを行った艦隊が最初に帰還し、続いてフェイズプレイヤーの艦隊が帰還する。艦隊は [8.22] のルールに従って正しく移動しなければならない。もしくは、敵の「影響範囲」や航続距離を無視して本国の母港に帰還しても良い。移動を開始する海域は (移動力の) 計算に入れる必要はなく、また、移動を開始する海域における敵の「影響範囲」が移動を妨げることもない。海兵隊を含む兵員輸送船団は 2 海域移動でき、艦隊は 3 海域移動できる [8.22] が、敵が「限定的な影響範囲」または「支配的な影響範囲」を及ぼす海域に入ってはならない。艦隊の統合 [8.11] は目的地の港でのみ許可される。

9.0 国家別の特別ルール

9.1 日本

9.11 奇襲攻撃ルール (1941 年 11/12 月開始のキャンペーンゲームのみに適用): 日本軍は通常の宣戦

布告手順を行わずに連合軍を攻撃し、奇襲を仕掛けた。この攻撃は 1941 年 11/12 月ターンにのみ実施でき、日本軍プレーヤーターンの間、次の奇襲効果が受けられる。

a) ハワイ (Hawaii) と米本国に配置された米軍の艦隊は、日本軍艦隊に対するリアクションを行えない。

b) ハワイ諸島海域 (Hawaiian Islands) に存在する米軍艦隊は、ハワイに対する奇襲港湾攻撃が終わり、9.11k 項の手順が終わるまで、迎撃チェックを行えない。

c) すべての日本軍航空ユニットは、+1 のヒットボーナスを得る。このボーナスは、航空／海上戦闘フェイズの第一ラウンドにおいて、すべての海域で実施される戦闘に適用する。エリート航空ユニットは、この効果に加えてさらに+1 のヒットボーナスを得る。海域における最初の攻撃が港湾攻撃であった場合、港湾攻撃にこの効果を適用する。

d) 連合軍のユニットのうち、陸上機と港に配置された艦隊は、航空／海上戦闘フェイズが終了するまで、海域に「影響範囲」を及ぼさない。

e) シンガポールを停泊地とする英連邦軍の艦隊は、タイ海峡 (Gulf of Thailand) またはジャワ海 (Java Sea) 海域で移動を終了した日本軍艦隊に対して、自動的にリアクション移動を行わなくてはならない (いずれかのうち、最初にリアクションを行える海域 [8.25] に対して行う)。

f) すべての港湾攻撃において、連合軍が対空射撃の際に振るダイスの数は、艦隊の対空火力、港の対空火力いずれも半減する (端数切り上げ)。ハワイの場合は、最初のラウンドのみ適用される。

g) 日本軍の歩兵ユニットは、ジャングルエリアで戦闘する際に+1 のヒットボーナスを得る。

h) 日本軍プレーヤーターンの生産フェイズでは、戦略戦闘セグメントを省略する。

i) 日本軍の潜水艦ユニットは、連合軍艦隊がリア

クションした場所にのみ配置できる。ただし、ハワイ諸島 (Hawaiian Islands) は含まない。

j) 日本軍プレーヤーは、ハワイ諸島海域の艦隊を利用して「奇襲港湾攻撃」を行える。これは通常の港湾攻撃と同様に解決されるが [8.7]、最初の迎撃チェックの前に行われ、c) で記載されたヒットボーナスを受けられる。防御側の陸上機は CAP 任務で飛行できず、(空対空戦闘における) 反撃も行えない (奇襲ボーナスとエリートボーナスは累積される)。

k) 日本軍プレーヤーは奇襲港湾攻撃に続いて、直ちに基地変更 [8.8] を行って良い。また米艦隊との戦闘によって海域を制圧し、第二波の港湾攻撃をハワイに対して実施することを期待して、ハワイ諸島海域に留まっても良い (これは 1 ターンに 2 回の港湾攻撃が許される唯一の例外である)。

- ・日本軍が留まることを選択した場合、米艦隊は直ちに USA エリアの港へ (ハワイではなく) 基地変更を行うか、日本軍艦隊へ 1 ラウンドに短縮された昼戦を仕掛けるべく、迎撃チェックを試みることができる。

- ・米艦隊が留まることを選択した場合、迎撃チェックに+3 の修正を受ける。いずれの陣営も「昼戦」を選択する必要がある、1 ラウンドに短縮される。日本軍は+1 の奇襲ボーナス 9.11 (c) を失う (奇襲港湾攻撃で使用されたとみなす)。

- ・この戦闘ラウンドが終了したら、さらなる迎撃チェックを行うことができ、いずれの陣営も「回避」を選択できる。

- ・米艦隊が海域を去った場合、戦闘をおこなったかどうかに関わらず、日本艦隊が残っているならば、ハワイに対する 1 ラウンドの通常の港湾攻撃を、残った艦載機で実施できる。



9.12 エリートユニット: 日本軍パイロットと重巡

の一部は開戦時、高度に訓練され、最良の装備を与えられ、戦闘経験を備えていた。日本軍はキャンペーン開始時点で 4 つのエリート艦載機ユニットと 4 つの陸上機ユニット、1 つのエリート CA を所持している。

- これらのユニットは補充できない。
- エリート CA のステップが損傷を受けた場合、損傷ステップはダメージマーカーが生産トラックに置かれた時点で、通常の CA ステップとなる。エリート CA は修理されたステップを受け取れない。
- エリート CA は夜戦において+1 のヒットボーナスを受け、参加する戦闘で日本軍が迎撃チェックを行い、かつ夜戦を選択した場合ロールに+1 の修正を与える。
- 2 つの損害を受けたエリート航空ユニットが同じ場所にあり、かつ同じタイプの場合（陸上機または艦載機）、完全戦力のエリートユニットに置き換えても良い。エリートユニットを通常のユニットと合流させても良いが、その場合通常ユニットにステップが追加され、エリートユニットは除去される。
- 連合軍プレイヤーによって与えられたすべての空対空戦闘のヒットは（空対空射撃によるものを除く）、まずエリートユニットに割り当てなければならない。この原則は、それぞれの任務ごとに適用される。
- エリート航空ユニットは、空対空戦闘と艦隊攻撃、港湾施設攻撃において+1 のヒットボーナスを受けるが、地上支援では受けられない。

- エリート航空ユニットが除去されるごとに、同じタイプの通常ユニットを日本軍のフォースプールに追加する。



9.13 カミカゼ: カミカゼマーカー (kamikaze marker)

を情報トラックのシナリオで指定された位置に置く。このマーカーは以下で示す状況が発生したターンごとに、1 つずつ値を下げていく。

- 日本軍が 1 より大きい WERP を航空機ユニット（生産と増援の両方を合わせたもの）に消費した。
 - 日本の生産フェイズが 20 より少ない石油ポイントで開始され、かつ 3 より小さい石油ポイントしか受け取れなかった（戦略戦闘の解決後に）。
- カミカゼマーカーが 0 の位置に到達したら、日本軍の陸上機（エリート陸上機と艦載機は除く）はパイロット錬度の低下と燃料の欠乏により、カミカゼ戦術を発動しなければならない（ドッグファイト、CAP、護衛と地上支援任務で飛行できない）。日本軍がカミカゼを発動したら、日本軍プレイヤー生産トラックの陸上機建造マーカー1つを、それぞれの生産フェイズに先立って 1 段階動かして良い。加えて、任意の WERP を航空ユニットに費やすことができる（この場合、通常の実産ルールと異なり、特定の陸上機建造マーカーひとつを 2 段階動かせる）。カミカゼユニットは、機会があるごとに敵の船舶を以下の方法で攻撃しなければならない。

- a) その海域に「影響範囲」を及ぼす、すべての日本軍陸上機ユニットは、それぞれの航空／海上戦闘フェイズにおいて最初のアクションとして（迎撃チェックの前）、カミカゼ攻撃を行わなければならない。ただし目標のステップ数を上回る航空ユニットのステップは、カミカゼ攻撃を行わなくても良い。目標を上回る陸上機ステップがある場

合、残った陸上機ユニットはカミカゼ攻撃を行うか、さらなる目標を待ち受けるために待機できる。

c) カミカゼ攻撃は、空対空戦闘も対空射撃も受けない（この要素はすでに以下の処理に組み込まれている）。どの海域から解決するかは順番はフェイズプレイヤーが指定する。それぞれの完全戦力（2 ステップ）のカミカゼユニットは、1つのダイスを振り、6が出たら目標の艦隊または兵員輸送船団のステップを破壊し、5が出たら損傷を与える。最初のカミカゼユニットはCA（もし存在するならば）を目標にしなければならない。同じ戦闘で、他のカミカゼユニットはどの目標でも選択できる。カミカゼユニットは、それぞれの艦隊がカミカゼによる攻撃を受けない限り、1つの艦隊に2つ以上割り当ててはならない。カミカゼユニットが攻撃を行ったら、それらは除去される。

d) 減少戦力（1 ステップ）のカミカゼユニットは目標に損傷を与えることしかできず、攻撃成功にはロールで6の目を必要とする。「損害」の結果を受けた兵員輸送船団とDEIのCAステップは破壊されることに注意。

9.14 バンザイ突撃: 日本軍の守備隊と民兵ユニットが戦闘で（攻撃または防御）ロールを行う前に、日本軍プレイヤーはこれらユニット（一部もしくは全て）でバンザイ突撃を実施できる。バンザイ突撃を行った日本軍ユニットは、+1のヒットボーナスを与えられる（民兵ユニットや限定的な補給下にあるユニットでさえ、この特別な+1ヒットボーナスを受けられる）。しかしダイスロールが実施され、結果が連合軍ユニットに適用されたら、バンザイ突撃を実施したユニットすべてを除去する。しかし連合軍が完全に除去された場合、1ステップだけ残すことができる。

9.15 中国における強固な防御: 日本軍の地上ユニット（民兵を除く）は、中国軍の攻撃に対してヒットボーナスを受ける。

9.16 本国防衛部隊: 情報トラック上には、日本軍の国民義勇軍（home defense militia）を示すマーカーが3つ配置されている。これらは、それぞれのシナリオにおいて12（本州）、4（四国と九州）でスタートする。これらは合計20ステップの完全戦力の民兵を表しており、本国エリアそれぞれを防御する民兵ステップ数を示す。各競合エリアでの戦闘ラウンドにおいて、これらは「通常の」民兵ステップとして扱うが、残存する本国防御部隊のステップの4分の1（端数切り上げ、それよりも少なくてもいけない）は、バンザイ突撃[9.14]を実施しなければならない。日本軍プレイヤーは味方支配下（競合状態でも可）にある本国エリアで、追加の本国防衛部隊ステップを生産して良い。

9.17 インドでの補給: 日本軍はインドの港を経由して補給を行う場合、2つのユニットしか補給下におけない（インド国内の港をいくつか占領しているに関わらず）。

9.2 米国

9.21 米海軍の補充: 1944年の1~2月以降のターンにおいて、米軍は1CV、1BBと1CAステップをWERPの消費なしに受け取れる。これは1944年から米海軍の生産がハイピッチで進められたことを表している。

9.22 米軍生産の増加

- ・ 米軍は1941年の12月ターンに5WERPを受け取る。
- ・ 1942年の1~2月ターンで、20に増加する。
- ・ 1942年の任意のターンで、米軍は日本軍の海上移動にリアクションを行うか（かつ迎撃チェックを行うこと）、日本軍が水上艦隊でリアクション可能な状況で海上移動を行うことで（実際に日本軍がリアクションしたかどうかに関わらず）、1943年の1~2月ターンにおいてWERPが5増加する（25となる）。このルール適用を受けるためには、

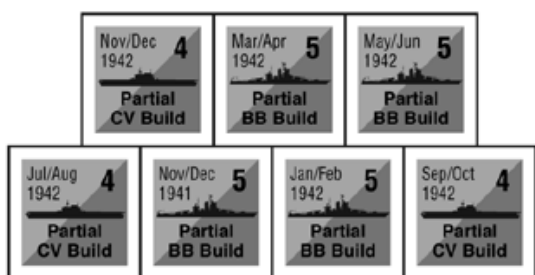
米軍の艦隊が合計 8 ステップ以上で構成され、少なくとも 1 つの CV ステップ (1 つの艦載機を搭載したもの) でなければならない。この条件が海上戦闘なしに満たされた場合、米軍プレイヤーは必要な艦隊を明らかにすることで、資格をクリアしていることを証明しなければならない。条件が満たされていないければ、条件がクリアされるまで 20WERP に留まる。この「最初の増加」が発生したら、1943 年における米軍フォースプールの増加を受け取れる (シナリオカードを参照)。

- ・ 同じ条件が 1943 年に満たされる (もしくは 1943 年以降で 2 回目の条件が満たされると、米国の生産は 1944 年の 1~2 月ターンでさらに 30 に増加する。この「2 度目の増加」が発生したら、1944 年における米軍フォースプールの増加を受け取れる (シナリオカードを参照)。

- ・ 1945 年のフォースプールの増加は 1945 年の 1~2 月ターンで受け取れる。

9.23 米軍の作戦制限: 米軍はインド、ビルマ、または中国 (台湾を除く) で作戦を行ってはならない。

ノート: ビルマで活動していた部隊は本ゲームで再現するには規模が小さすぎる。



9.24 海軍建造マーカー: 米海軍はマーカーに記載された日付に応じて 7 つの海軍建造マーカーを受け取る。これらマーカーは、米国のフォースプールに加えられたターンから使用できる。

9.25 レンドリース: 米国は 1 ターンにつき合計 5WERP までを、英連邦と中国国民党に転送できる。中国国民党はビルマロードエリア (アッサムとビ

ルマ) が連合軍の支配下にある場合、それぞれにつき各ターン最大 2WERP までを受け取れる。中国国民党に転送される WERP は、友軍支配下で中国国民党のユニットが存在する資源エリアまで輸送ルートを引けなければならない。英連邦に転送される WERP は、友軍支配下のインドまたはオーストラリアの資源エリアまで輸送ルートを引けなければならない。またこれら WERP で地上ユニットが生産する場合、転送先の国家に所属するユニットなければならない。インドへ向かうルートはオーストラリア南部を迂回して良い。このときオーストラリアより東に位置するマップ南端の海域から退出し、オーストラリアより西に位置するマップ南端の海域から進入できる。このオーストラリア南部を迂回するルートは、米軍の補給 [3.4] にも利用できるが戦略移動は利用できない。米国のいずれかの陣営に転送した WERP 1 つにつき、2 WERP を米国から差し引く。

9.3 英連邦

9.31 ヨーロッパ戦線: 英連邦は各ターンにつき 3WERP を、ナチスドイツに対抗するためヨーロッパ戦線に送らなければならない。ただし、連合軍の生産フェイズで日本軍の地上ユニットがインド (セイロンを含む) かオーストラリアのいずれかのエリアにいる場合、この転送は行わなくて良い。

9.32 作戦制限: 英連邦のユニットは、海南島と台湾 (Hainan, Formosa) そして香港と上海 (Hong Kong, Shanghai) の港湾ボックスを除く中国での作戦を行えない。また、これらのエリアに中国軍のユニットが存在している場合も進入できない。

補足: ただし英連邦ユニットは東シナ海 (East China Sea) に侵入できないため、実質的に上海でも作戦を行えない。

9.4 中国

9.41 蒋介石の消極性: 中国国民党のユニットは日本軍が占めているエリアに、少なくとも一つの国

民党ユニットが存在するか、米国がスペシャルアクションを使用しないかぎり侵入できない。米国がスペシャルアクションを消費した場合、ひとつ以上の新規の競合エリアを同じターンで作ることができる。中国国民党のユニットはスペシャルアクションの消費なしに、日本軍ユニットが存在していない日本軍支配下のエリアか、すでに戦闘が発生しているエリアに侵入できる。

9.42 共産主義者の反乱: 中国共産党は、連合軍の生産フェイズに 1 ステップを無料で受け取る。これは、彼らが一般大衆から継続的な支援を受けていたことを表している。新しい共産党ユニットは、すでに共産党ユニットが存在するエリアか、共産党ユニットが存在するエリアに隣接する中国内の友軍支配エリア（競合下でも良い）に登場する。中国共産党は資源エリアを支配している場合でも WERP を使用できない。ターンごとに無料の 1 ステップに加え、ルール 9.45 による無料で受け取れる民兵ステップだけが、中国共産党に認められた増強となる。

9.43 国民党と共産党の対立

共産党と国民党の双方が防衛するエリアでは、日本軍プレイヤーはいずれか一方の軍（共産党または国民党）がいなくなるまで、すべての戦闘ラウンドでヒットボーナスを受ける。これらのエリアで中国側が攻撃を行う場合、日本軍プレイヤーがこのヒットボーナスを受けることに加え、いずれか一方の軍（共産党または国民党; 連合プレイヤーが任意に選択できる）だけが攻撃を実施でき、損害を受けることができる。

9.44 作戦制限: 中国軍ユニットは中国（上海 [Shanghai]、海南島 [Hainan]）そして香港 [Hong Kong] を含む）国内と満州（Manchukuo）そして韓国（Korea）でのみ作戦できる。中国は国民党が上海を占領している間、WERP を受け取れるが香港からは受け取れない（香港を連合側が支配して

いる場合、イギリス地上ユニットや守備隊が存在している、していないに関わらず英連邦は WERP を受け取れる）。加えて、中国共産党ユニットは上記の制限を満たす荒地エリアと、その荒地エリアに隣接するエリアでのみ作戦できる。中国ユニットは英連邦のユニットが存在するエリアに侵入できない。

ノート: ビルマで作戦した中国の派遣軍は、このゲームで扱うには規模が小さすぎる。

9.45 中国の緊急動員: 中国が支配する中国国内の支配権が、戦闘フェイズで日本軍に移るごとに、中国は 5 ステップの民兵を直ちに受け取る（新たなユニット、または増援として受け取って良いがフォースプールの制限を超えてはならない）。これらの無料のステップは、奪取されたエリアが荒地ならば共産党に、それ以外のエリアならば国民党に与えられる。またこのステップは、それぞれの軍で新規に生産されたユニットと同様の制限によって配置される。

9.46 戦闘における中国軍の民兵: 中国軍の民兵は防御のときのみ射撃（ダイスロール）を行える。攻撃に参加した場合、射撃（ダイスロール）は行えないが、通常のルールに基づき損害を割り当てることは可能となる（完全戦力のユニットが優先してヒットを受けるなど）。



9.47 中国軍の陸上機ユニット: 中国軍の陸上機ユニットは国民党の地上ユニットを地上支援するか、ドッグファイト任務にのみ使用できる。また「影響範囲」を及ぼせず、港湾攻撃にも利用できない。

9.5 中小の陣営（DEI とフィリピン）

9.51 DEI は生産を行えない。彼らの CA 艦隊は以下の場合を除き連合軍の艦隊として扱う。彼らの

地上ユニットは初期配置のエリアから移動できない。

9.52 DEI 艦隊のステップは修理できない。DEI 艦隊の損傷ステップは損傷の解決 [8.6] においてロールすることなく破壊される。ただし、戦闘における 2 つの損傷ダメージは、他の CA 艦隊と同じように 1 つのステップしか破壊しない。「損傷」の結果は、損傷の解決を行うまで「破壊」とはならない。

9.53 DEI 艦隊は友軍支配下の港を DEI、インドもしくはオーストラリアを母港として利用できる。

9.54 すべての資源エリアが日本支配下となったフェイズの終わりに DEI は征服され、彼らの地上ユニットはゲームから永遠に除去される。

9.55 フィリピン軍は、ルソン (Luzon) が友軍支配下にある場合、民兵の再生産と増援のみ行うことができる。彼らの民兵ユニットは、フィリピンを離れることができず、米軍の WERP で増援や再生産を行えない点を除き、米軍ユニットとして扱う。

9.56 フィリピン軍はすべてのフィリピンエリアが日本支配下となったフェイズの終了時に征服され、彼らの地上ユニットはゲームから永遠に除去される。

10.0 国家の降伏と勝利条件

10.1 国家の降伏

ゲームに登場する各勢力 (Major/Minor Power) は、以下の条件が満たされたときに降伏したとみなす。降伏した勢力の戦力は、すべてゲームから除外すること。

10.11 日本は、本州エリア (Honshu) が敵支配下に陥ったとき、直ちに降伏する。

日本が降伏したとき、ゲームは終了する [10.3]。

10.12 インドは、連合軍プレイヤーターンの終了時に、国内にある 3 つの資源エリアすべてが日本の

支配下にあるとき、降伏する。降伏したら、インドのユニットはゲームから除外する。また、降伏したインドは英連邦のユニットに対する補給源としては機能しなくなる (再奪還した場合でも)。

10.13 オーストラリアは、連合軍プレイヤーターンの終了時に、国内にある 2 つの資源エリアの両方が日本の支配下にあったとき、降伏する。降伏したら、オーストラリアのユニットはすべてゲームから除外する。降伏後、オーストラリアの資源エリアのうち 1 つ以上が連合軍側の支配下になれば、オーストラリアは再び連合軍ユニットの補給源として機能するようになる。

10.14 中国の各勢力は、それぞれ、以下の条件を満たしたときに降伏する。

a) 中国国民党は、連合軍プレイヤーターンの終了時に、一つも資源エリアを確保していなかったときに降伏する (ただし、中国共産党は中国国民党が降伏しても継戦できる)。

b) 中国共産党は、すべての中国共産党ユニットがマップ上から除去されたときに降伏する (ただし、中国国民党は中国共産党が降伏しても継戦できる)

10.15 DEI は、資源/石油エリアがすべて支配下ではなくなったとき、直ちに降伏する。DEI の艦隊ユニットは、そのままボード上に残すこと。その後、インドまたはオーストラリアの本国エリアの港のみ利用できる (ただし、生産などによる追加ステップは受け取れない)。

10.16 大英帝国は、降伏することはない。

10.17 米国は、降伏することはない。

10.18 ゲームの終了: ゲームは、1945 年 7 月/8 月ターンで終了する。

ただし、日本が降伏する [10.11]、日本が決定的勝利条件を満たす [10.3]、などの条件が発生すれば、それ以前に終了する。

10.2 降伏後のエリア支配

ある国家 (Major/Minor) が降伏したら、その国家に所属する軍力はゲームから除外する。降伏後のエリア支配状況は、以下の通りに決定する。

10.21 侵攻側の軍力のみが占めるエリア、及び、まったく軍力の置かれていないエリアは、侵攻側の支配下になる。

10.22 降伏した国家のユニットを除去した後、友軍の軍力が残っているエリアについては、国家の降伏後も友軍の支配下として扱う。

10.3 勝利条件

このゲームには、複数の勝利段階がある。判定は以下の通りに行う。連合軍プレーヤーターンの終了時、以下のいずれかの条件を満たしていれば、日本の決定的勝利になる。

- a) 日本がハワイを支配している。
- b) 日本が 12 か所以上の VP エリア/海域を支配し、補給下に置いている。
- c) 1945 年 7/8 月ターンの終了時に日本が降伏しておらず、6 つ以上の VP エリア (補給下) を支配している。さらに、連合軍が戦略航空基地を一つも支配していない。

1945 年 7/8 月ターンの終了時において、日本が降伏しておらず、以下で示された数の VP エリアを補給下においている場合、日本の作戦的勝利または辛勝となる。海域の VP は、日本がそれらに限定的または支配的な影響力を及ぼしている場合 [8.13] に獲得される (サブライネットワークマーカーは必要ない)。

6 か所以上	作戦的勝利
3~5 か所	辛勝

連合軍の勝利レベルは以下のように判定される。

辛勝	日本軍が補給下にある VP エリア 2 か所を支配している
作戦的勝利	日本軍が補給下にある VP エリア 0~1 か所を支配している

決定的勝利 日本がゲーム終了前に降伏する

シナリオのバランス調整 (追加)

ゲーム終了時点で日本軍が残っていた石油ポイントによって、勝利状況に以下の修正を加える。

24 より多い場合	+1
8 より少ない場合	-1

10.4 担当陣営の入札

連合側でプレイしたいならば、日本軍の戦前の生産に何ポイント分の無料 WERP を認めるか、また何ポイントの石油ポイントを追加させるかでビッドを行う。

同様に日本軍でプレイしたいならば、連合軍の戦前の生産に何ポイント分の無料 WERP を認めるか、また開始時の石油ポイントから何ポイントを減少させるかでビッドを行う。

でビッドを行う

例: 連合側でプレイするために 3 ポイントのビッドを行い、勝利したならば、日本軍プレーヤーはゲーム開始前に生産フェイズを行い、通常の生産ルールで 3 WERP 分 (のみ) の生産を無料で行える (輸送ポイントを使用しても、第一ターンの輸送ポイントからは差し引かれない)。また日本軍プレーヤーは 3 ポイントの石油ポイントをシナリオ開始時点で追加できる。

クレジット

GAME DESIGNERS: **Jesse Evans and Rick Young**

GAME DEVELOPER: **John Foley**

RULES EDITING: **Kristian Madsen, Joe Keller, and John**

Ellsworth

ART DIRECTOR: **Rodger B. MacGowan**

PACKAGE DESIGN: **Rodger B. MacGowan**

COUNTERS & MAP: **Mark Simonitch**

RULES LAYOUT: **Mark Simonitch**

PLAYTESTERS: Mark Beninger, Eric Burgess, Joe Chacon, Ron Draker, Jesse Evans, John A. Foley, Kevin Garber, Jim Hambacher, Björn Hansson, Andrew Harding, Hal Hood, Joe Keller, Dave Knoyle, Mark A. Kramer, Greg Lipin, Kristian G. Madsen, Tim Paterson, Mark Simonitch, Joel Toppen, Mike Wene, Joe White, and Rick Young.

PRODUCTION COORDINATION: **Tony Curtis**

PRODUCERS: **Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch**

インデックス

航空ユニット Air Units: 4.21, 4.44, 4.75, 5.12, 5.13, 5.14 (b) , 5.22, 5.3, 5.41 - 5.43, 5.46, 6.21, 6.22, 6.4, 6.5 - 6.53, 7.24, 8.13 (a) - (c) , 8.42 (a) - (g) , 9.11 (c) + (d) , 9.13 - 9.13 (c)

アメリカ America: USAを参照

上陸作戦 Amphibious Invasions: 1.15, 6.4, 7.2 - 7.25, 8.13 (a)

エリア: 主な用語と概念, 3.1, 3.2

ASW: 戦略部隊参照

戦艦 Battleships: 7.22, 8.41, 8.41 (a) , 8.42

爆撃機ポイント Bomber Points: 戦略部隊参照

突破戦闘フェイズ Breakthrough Combat Phase: 1.17 (b) , 6.6 - 6.63

基幹 Cadre: 主な用語と概念, 4.44

空母 Carriers: 5.41, 8.41, 8.41 (a) , 8.42 (c)

中国 Chinese:

共産党 Communists: 3.32, 4.11, 9.42, 9.43, 9.44, 10.14 (b)

陸上機 LBA: 9.47

民兵 Militia: 9.45, 9.46

国民党 Nationalists: 3.31, 4.11, 4.14, 7.7, 9.41, 9.43, 9.44, 10.14 (a)

戦闘 Combat:

空対空戦闘 Air-to-Air: 6.22, 8.42 (d)

対艦攻撃 Air & Naval: 1.14, 5.12, 8.4 - 8.42 (h)

陸上戦闘 Ground: 1.17, 6.0 - 6.75

連結ゲーム Combined Game: 16.0

英連邦 The Commonwealth: 4.11, 4.14, 9.3, 10.12, 10.13, 10.16

統合 Consolidation: 8.11, 8.41, 8.42, 8.8

競合エリア Contested Area: 主な用語と概念, 3.1, 5.14, 5.23, 6.1, 7.7

支配エリア Controlled Area: 3.25, 5.23

巡洋艦 Cruisers: 7.22, 8.33, 8.41, 8.41 (a) , 8.42

損傷 Damage: 8.41 (a) , 8.42 (b) , 8.42 (f) , 8.42 (g) , 8.42 (h) , 8.6

DEI: 3.33, 4.13, 4.14, 9.5 - 9.53, 10.15

オランダ領東インド Dutch East Indies: see DEI

エリートユニット Elite Units: See Japan

Europe Engulfed: 16.0

要塞化 Field Fortifications: 4.44, 6.4, 6.8

最終補給判定 Final Supply Determination: 1.19, 3.7, 3.8, 6.74

艦隊 Fleets: 主な用語と概念, 1.11 (a) , 4.24, 4.74, 5.42, 5.43, 5.45, 8.0

フォースプール Force Pool: 主な用語と概念, 4.4

守備隊ユニット Garrison Unit: 3.35, 4.28, 4.43, 4.44, 4.5, 4.8, 5.42, 5.43, 6.74, 7.25

総合情報トラック General Information Track: 2.0, 4.71

地上ユニット Ground Units: 主な用語と概念, 4.22, 5.11, 5.21, 5.3, 6.23

ヒットボーナス Hit-Bonuses: 主な用語と概念, 6.4, 7.21, 7.22

部隊ボックス Holding Boxes: 主な用語と概念

本国エリア Home Areas: 主な用語と概念, 4.41

本国の港 Home Ports: 主な用語と概念, 4.42, 4.74, 8.7, 8.8

影響範囲 Influence: 主な用語と概念, 3.4 (a) , 5.23, 8.13, 8.22

迎撃 Interception: 海上迎撃を参照

島嶼ボックス Island Boxes: 3.23, 5.42, 6.75, 7.25

日本 Japan:

バンザイ突撃 Banzai Attacks: 3.35, 6.4, 9.14

降伏 Conquest: 10.11

エリートユニット Elite Units: 6.22, 9.12, 9.13

重巡洋艦 Heavy Cruisers: 8.33, 9.12

本国防衛部隊 Home Defense Force: 9.16

カミカゼ Kamikazes: 9.13 - 9.13 (c)

限定的な補給源 Partial Supply Sources: 3.35, 3.8

占領された資源 *Occupied Resources*: 4.11, 4.14, 4.8

石油ポイント *Oil Points*: 主な用語と概念, 1.11 (c) , 2.12, 2.42, 4.11, 4.14, 4.8 (a) , 8.21, 8.24, 8.25

サプライネットワーク *Supply Network*: 1.12 (b) , 2.12, 3.4 (b) , 3.5, 7.2, 8.13 (a)

輸送ポイント *Transport Points*: 主な用語と概念, 1.11 (c) , 1.12 (b) , 2.12, 3.5, 4.44, 4.5

ジャングル *Jungle*: 1.12 (a) , 5.15, 5.44, 6.32, 6.4, 6.72, 9.11 (g)

カミカゼ *Kamikazes*: 日本を参照

陸上エリア *Land Areas*: 3.21-3.23

ラージエリア *Large Areas*: 3.21

海兵隊 *Marine Units*: 4.26, 4.44, 6.4, 7.2, 8.24

マーカー *Markers*: 4.29

主要陣営 *Major Powers*: 主な用語と概念, 7.13

民兵ユニット *Militia Units*: 4.27, 4.44, 7.21, 9.45, 9.46

中小陣営 *Minor Powers*: 主な用語と概念

移動 陸上／航空 *Movement - Ground/Air*: 5.0 - 5.32

移動 海上 *Movement - Naval*: see Naval Movement

海上戦闘 *Naval Combat*: see Combat: Air & Naval

海上ユニットの統合 *Naval Consolidation*: see Consolidation

海上ユニットの損害 *Naval Damage*: 損害を参照

海上迎撃 *Naval Interception*: 8.3 - 8.33, 8.41, 8.42, 9.11 (b)

海上移動 *Naval Movement*: 1.11 (a) , 7.4, 8.2 - 8.23

海上リアクション *Naval Reaction*: 1.11 (b) , 7.4, 7.6, 8.2, 8.25, 9.11 (a) , 9.11 (e) , 9.22

海軍基地変更 *Naval Rebasing*: 1.18, 7.5, 8.8

オランダ領東インド *Netherlands East Indies*: DEI 参照

新たな競合エリア *Newly Contested Area*: 主な用

語と概念, 6.1

石油ポイント *Oil Points*: 日本を参照

作戦移動 *Operational Movement*: 1.15, 5.1 - 5.19, 5.31

補給切れ *Out of Supply*: 3.6

パルチザン *Partisans*: 4.8

フィリピン *Philippines*: 4.14, 4.32, 4.41, 4.43, 9.55, 9.56

港 *Ports*: 3.24, 4.44, 5.45, 7.23, 8.24, 8.7, 9.11 (j)

港湾ボックス *Port Boxes*: 3.22, 3.35, 5.17, 5.43, 6.74, 7.25

生産 *Production*: 1.13, 4.0 - 4.8, 7.1, 7.8, 9.21, 9.22

生産トラック *Production Tracks*: 4.71

増援 *Replacements*: 4.3, 4.5, 7.8

川 *Rivers*: 5.19, 6.4, 6.73

荒地 *Rough Terrain*: 5.19, 6.4, 6.71

海上補給 *Sea-supply*: 3.4, 8.13

海上輸送 *Sea-transport*: 5.23, 5.3 - 5.32

プレイの手順 *Sequence of Play*: 1.0 - 1.3

スペシャルアクション *Special Actions*: 主な用語と概念, 4.44, 6.61, 7.0 - 7.8, 9.41

スタック制限 *Stacking Limits*: 5.4 - 5.46

ステップ *Steps*: 主な用語と概念, 4.22, 4.24

海峡 *Straits*: 主な用語と概念, 3.1, 5.16, 6.4, 6.73

戦略移動 *Strat-Moves*: 主な用語と概念, 1.16, 2.13, 4.8 (c) , 5.2 - 5.24, 5.32, 8.13

戦略航空基地 *Strategic Air Bases*: 主な用語と概念, 2.4, 2.5

戦略戦闘部隊 *Strategic Assets*: 主な用語と概念
ASW: 2.1, 2.11, 2.13, 2.2, 4.44

爆撃機ポイント *Bomber Points*: 2.4, 2.41, 2.42, 2.5, 4.44

潜水艦戦闘 *Submarine Warfare*: 2.1, 2.12, 2.3, 4.44

潜水艦ユニット *Submarine Units*: 1.11 (b) , 1.14, 4.25, 4.44, 8.5, 9.11 (i)

潜水艦戦闘 *Submarine Warfare*: 戦略戦闘部隊を

参照

補給 Supply: 1.12, 1.19, 3.0 - 3.8, 4.8 (b)

サプライネットワーク Supply Network: 日本を

参照

補給源 Supply Sources: 3.1, 3.3

奇襲 Surprise: 8.31 (d) , 8.41 (a) , 8.42 (b) , 9.11

魚雷 Torpedoes: USAを参照

輸送ポイント Transport Points: 日本を参照apan

兵員輸送船団 Troop Transports: 主な用語と概

念, 8.12, 8.41, 8.41 (a) , 8.42 (c)

USA: 3.34, 4.11, 4.14, 4.42, 9.2, 10.17

魚雷 Torpedoes: 2.14

WERP: 主な用語と概念, 2.12, 2.41, 2.42, 4.1 - 4.14,

4.6, 4.73, 4.77, 4.8 (a) , 9.22, 9.25